

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1, 2, 532-544.
- Angelina, D.Y., & Matulesy, A. (2013). Pola Asuh Otoriter, Kontrol Diri dan Perilaku Seks Bebas Remaja SMK. *Pesona, Jurnal Psikologi Indonesia Mei*. 2, 2, 173-182.
- Averill. J.R. (1973). *Personal Control Over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress*. *Psychological Bulletin*. 80, 4, 286-303.
- Brown, I. (1997). *Addicted to crime*. Chichester : John Wiley.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain *Online Games*. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 7, 5, 1-11.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y., & Chand, S. L. (2008). *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. 3, 1-4, 38-51
- Faried, L & Fuad, N. 2012. Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecemasan Menghadapi Masa Pembebasan Pada Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Wirogunan Yogyakarta. *Khazanah*. 5, 2, 63-74
- Feprinca, D., ilamuddin, & Ika, H. (2008). Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan *Game Online Defence Of The Ancients (Dota 2)*. Skripsi. Malang : Universitas Brawijaya.
- Ghufron, M & Risnawati, R. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta : PT Ar Ruz Media.
- Giandi, F., & Hadi. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu *Game online* Dengan Menggunakan *Game online*. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. 1, 1, 1-39.
- Griffiths, M. (2000). *Does Internet and Computer addiction exist? Some case study evidence*. *Cyberpsychology And Behavior*. 3, 211-218.
- Griffiths, Ph. D., Mark, D., & Mehroof, M, B. Sc. (2010). *Online Gaming Addiction : The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety*. *Cyberpsychology, Behaviour, And Social Networking*. 13, 3, 313-318.

- Herlina, S. W. (2000). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Hurlock, E.B. (1973). *Adolescent Development*. Tokyo : McGraw-Hill Kogakusha Ltd.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja di MAN 1 Samarinda. *eJournal Psikologi*. 1, 2, 220-229.
- Krisnawati, E. (2009). Pengaruh Pelatihan Kontrol Diri Terhadap Tingkat *Internet Addiction* Pada Mahasiswa. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Matondang, Z. (2009). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. 6, 1, 87-97.
- Meyriana, A. (2017). HEADLINE : Candu *Gim Online* Lebih Bahaya dari Narkoba. Diambil dari <http://news.liputan6.com/read/3197538/headline-candu-gim-online-lebih-bahaya-dari-narkoba?source=search>. Diakses pada tanggal 11 Januari 2018
- Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan Antara *Self Control* Dengan *Internet Addiction* Pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal*. 1, 1, 25-30.
- Pande, N. P. A. M & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. 2, 2, 163-171.
- Persada, G.A, Hafina, A., & Nurhudaya. (2017). Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game online* Pada Remaja. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*. 1, 1, 79-92.
- Rachmawati, F. (2018). Keranjingan “Game” Mobile Legend, Dua Pemuda Nekat Curi Sepeda. Diambil dari <https://regional.kompas.com/read/2018/02/01/15052171/keranjingan-game-mobile-legends-dua-pemuda-nekat-curi-sepeda>. Pada tanggal 29 Mei 2018
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : A Plus Books.
- Soehartono, A. (2016). Perilaku Pecandu *Game online* Pada Remaja Di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur. *Jurnal S-1 Sosiologi*. 4, 3, 1-17.

- Soetjipto, H, P. (2001). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*. 32, 2, 74-91.
- Suhartanti, L. (2016). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap *Narcissistic Personality Disorder* Pada Pengguna Instagram di SMA N 1 Seyegan. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*. 8, 5, 184-195.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Mahasiswa. *JOM FISIP*. 2,2, 1-15.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online *Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. 1,1, 84-92.
- Tangney, J.P., R.F. Baumeister, and A. L. Boone (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. *Journal of Personality*. 72, 2, 271-324.
- Tiaranita, Y. (2012). Empati Dan Kontrol Diri Mahasiswa Yang Merokok Di Tempat Umum. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Timbowo, Deify. (2016). Manfaat Penggunaan *Smartphone* Sebagai Media Komunikasi. *eJournal "Acta Diurna"*. 5, 2, 1-13.
- Ulfa, Mimi. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabas *Game Center* Jalan HR. Subranta Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM FISIP*. 4, 1, 1-13.
- Weinstein, A.M. (2010). *Computer and video game addiction a comparison between game users and non-game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 36, 268-276.
- Wulandari, R. (2015). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. Skripsi. Palembang : Universitas Bina Darma.
- Yee, N. (2003). Motivations of Play in Online Games. *Journal Cyberpsychology and Behaviour*. 9, 772-775.
- Young, K. S. (1996). *Internet Addiction : The Emergence of a New Disorder*. *Cyber Psychology and Behaviour*. 3, 237-244.
- Young, K. S. (1998). *Internet Addiction : The Emergence of a New Disorder*. *Cyber Psychology and Behaviour*. 1, 237-244.
- Young, K. S. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*. 37, 355-372.