

Daftar Pustaka

- Adam, E. (2009). *Fundamental of game design 2nd edition*. United States: New Readers.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177-187.
- Alvin, R.M. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain DOTA malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Ajzen, dkk. (2001). Perceived behavioral control, self-efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior. *Jouurnal Of Applied Social Psychology*, vol (4).
- Anastasi & Urbina. (2007). *Psyhology testing*. New Jersy: Prentice-hall.
- A.N, Aini & Iranita, H.M. (2011). Hubungan antarakontrol diri dengan prokrastinasi dalam menyelesaikan skripsi pada mahasiswa universitas muria kudus. *Jurnal psikologi pitutur*. Vol.1, No 2.
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet indonesia: Polling Indonesia.
- APJII, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). Profil pengguna internet di indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih, R.A (2019). Perilaku pemain game online Mobile Legend dikalangan mahasiswa kota Tanjung Pinang. *Skripsi*. Tanjung Pinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Averill, J.R. (1973). Personal control over aversive stimuli and its relationship to stress. *Psychological Bulletin*, University of Massachusetts. 286-303.
- Ayat, P.P.S. (2018). Hubungan antara konrol diri dengan perkembangan moral remaja di SMK negeri 1 sambirejo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Azis, R. (2011). Hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja gamers di kecamatan lowokwaru kota malang. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim.
- Azwar, S. (2008). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S.(2011). *Dasar-dasar psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borba.M. (2008). Membangun kecerdasan moral.Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.

- Budi, S.(2014). *E-sport game online menjadi olah raga*. Kompasiana.com. diakses 25 agustus 2018.
- Calhoun, J.F. & Acocella. (1990). *Psychology of adjustment and human relationship*. New York: McGraw-Hill Book, Inc.
- Cervon, Daniel, Lawrence A.P (2012). *Personality : theory and research*. Jakarta : Salemba Humanika
- Cole, H., & Griffiths, M. (2013). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology Behavior*, 10(4), 575-583.
- Drajat, E.K.(2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI yogyakarta. *Jurnal Konseling*. Vol.3.(1).
- Denson & DeWall, Finkel. (2012). Self-control and aggressions. Association for Psychological Science: dipublikasikan dalam sagepub.com/journalsPermissions.
- Desmita. (2013). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Devita, R. (2018). Dampak game online mobile legend terhadap mahasiswa di fakultas ilmu sosial politik dan ilmu politik. (*skripsi*). Universitas Medan Area
- Dewall, Finkel, & Denson. (2011). Self-control inhibits aggressions. *Social Personality Psychology compass*. Blackwell Publishing.
- Fanni, P.D.(2010). Hubungan antara ketidakmampuan kontrol impuls untuk bermain gam online ragnarik dengan penyesuaian akademik gamers addit usia dewasa Dini di C-NET dan J-NET bandung. *Jurnal Psikologi*. Unisba.Bandung.
- Feprinca, D. (2012). Hubungan motivasi bermain game online pada masa dewasa awal terhadap perilaku kecanduan game online defence of the ancients (Dota 2). *Skripsi*. Universitas Brawijaya. Malang.
- Ferry. H & Endang S.I. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa di game center X semarang:*Jurnal Empati*. Vol 5 (3) : 478-481.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O & Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*. vol 27.
- Ghufron, M.N, Rini R.S. (2010). *Teori-teori Psikologi*.Yogyakarta : ArRuzz Media.
- Hernoyo, B.F. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game center x semarang.*Jurnal Empati*, Vol 5(3), 478-481.

- Horigan, J.H. (2002). New internet users : what they do online, what they dont and implications for the nets future. *Pew Internet and American life Project*, 1-27.
- Hurlock, E.B (2004). *Psikologi Perkembangan*. 5 th edition. Erlanga: Jakarta.
- Ika, Q.N (2019). Pengaruh game online mobile legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. (*skripsi*). Universitas Negeri Sunan Ampel.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan religiusitas dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di MAN 1 samarinda. *eJournal Psikologi*, 1 (2) : 220-229.
- Kim, M.G. & Kim, J.H (2010). Cross-validation of reliability, convergent and diccriminant validity for problematic online game use scale. *Computer in Human Behavior*, 26, 389-398.
- Kurci, P.(2015). Effect of computer and internet utilization over young people in the world and turkey: Considered with education and healthy applications. *The 10th international conference on computer science & aducation.*, 5, 395-398.
- Lemmens, S. Jeroen, dkk. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. The Amsterdam School of Communications Research (ASCoR), University of Amsterdam,Amsterdam, The Netherlands. Version of record first published: 05 Mar 2009.
- Ludiwanto, B. (2018). Pemainnya makin banyak ‘Mobile legend’ akan buka kantor di Indonesia. Kumparan TECH, (online).
- Mage.(2018).E-Sport competition 2018. Infoturney .com.diakses 5 februari 2019
- Maria, Y. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi siswa kelas IV sekolah dasar negeri jarakan kabupaten bantul yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 6.2016
- Megatasya, K. (2014). Pengaruh kecerdasan emosi dan self control terhadap agresivitas remaja pengguna game online. (*skripsi*). UIN Syarif Hidayatullah.
- Muniroh, N.L. (2013). Hubungan antara kontrol diri dan perilaku disiplin pada santri di pondok pesantren. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Murtanto. (2014). Perilaku Kecanduan Game Online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. *Skripsi*. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.
- Okto, D. (2017). Hubungan kecanduan game onlie clash of clans terhadap perilaku sosial. *Jurnal Fisip*, Volume 4.No.2. Universitas Bina Widya. Riau.

- Orleans, M. & Laney, M. C. (1997). Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation, Sociology Department, CSUF.
- Panji, A. (2018). Di Indonesia, Mobile Legend dimainkan 8 juta pengguna aktif. Kumparan TECH, (online). <https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-jam-pengguna-aktif>.
- Papalia, Diene E., & Feldman, Ruth Duskin. (2014). *Eksperience human development* (Edisi 12 Buku 2). Jakarta: Salemba Humanika.
- Perintalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif untuk psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Poon, Amy W. (2012). computer game addiction and emotional dependence. *Senior Theses and Projects*. Trinity College Digital Repository.
- Praptiani, S. 2013. Pengaruh kontrol diri terhadap agresivitas remaja dalam menghadapi konflik sebaya dan pemaknaan gender. *Jurnal Sains dan Praktik Psikologi*. Vol 1 (1).01-13.
- Pratiwi, P.C. dkk. (2012). Perilaku adiksi game-online ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta. *Skripsi*. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Sebelas Maret.
- Putri, V.T. (2015). Game online dan agresivitas anak SMP di Sidoarjo. *Jurnal Komunikasi*. Vol 4.
- Rachmat,dkk. (2018). analisis pengalaman pengguna permainan multiplayer online battle arena (moba) dengan menggunakan game experience questionnaire (GEQ) pada game dota 2. *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan komputer*. Vol 2 (9).
- Rahayuning. (2009). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan internet pada siswa menengah pertama. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rika, A.(2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *E-Jurnal Komunikasi*. Universitas Mulawarman.
- Shin,W.Y. (2009). The effet of resilience on the probemati online game use among koreanadolentscents. *Thesis*. Communication and Arts of Yonsei university.
- Supratiknya. (2014). *Pengukur psikologi*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Tangney, June P, dkk. (2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*. Hal 72:2.
- Teng, Zhaojun, Yujie Li, &Yanling Liu. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in chinese male students : The Mediating Role of Low Self-Control. *International Journal of Psychological Studies*.Vol 6. No. 2

- Ursia, NelaRegar, dkk. (2013). Prokrastinasi akademik dan self-control pada mahasiswa skripsi fakultas psikologi universitas surabaya. *Makara Seri Sosial Humaniora*. Vol 17.
- Widyastuti, F. S. (2012). The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman. *E-societas*, 1(2)
- Wittek,C.T., dkk.(2016). Prevalence and predictors of Video Game Addiction : A study Based on a National Representative Sample Of Gamers. *Internasional Journal Of mental Healt And Addiction*. Vol 14(5),
- Wulandari, R. (2015). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi*: Universitas Bina Darma Palembang 2015, 1-15.
- I Ketut.Y. (2019). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (Mobile Legend). *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*. Vol 3 (3) : 2558-2566.
- Young, K. (2000). Cyber-disorders: the mental health concern for the new millennium. *Cyber Psychology & Behavior*, 3(5), 475-479.