

## DAFTAR PUSTAKA

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Tjorak, B., Vandell, P., Sechter, D., Gorwood, P., & Haffen E. (2011). Massively Multiplayer *Online Role-Playing Games*: Comparing Characteristics Of Addict vs Non-Addict *Online Recruited Gamers In A French Adult Population*. *BMC Psychiatry*. 11:144.
- Alfiana, A. D. (2013). Regulasi Diri Mahasiswa Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Organisasi Kemahasiswaan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 01, No. 02.
- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian Edisi Revisi*. Malang: UMM Press.
- Amanda, R., A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 4(3), 290-304.
- Anggraeni, N. (2018). Hubungan Stres Akademik dan Self Regulated Learning Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Ejournal Psikologi Fisip Unmul*. Vol. 6 (2) : 330-339.
- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1991). Social Cognitive Theory Of Self Regulation. *Stanford University: Academic Press*.
- Bandura, A. (1999). *Social Cognitive Theory Of Personality*. New York: Guilford Publication.
- Baumeister, R. F. (2018). *Self Regulation and Self Control*. New York: Routledge.
- Baumeister, R. F., & Heatherton, T. F. (1996). Self-Regulation Failure: An Overview. *Psychological Inquiry*. Vol. 7, No. 1, 1-15.
- Cervone, D., & Pervin, L. A. (2012). *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, N. O., & Griffiths, M. (2006). *EverQuest-It's Just a Computer Game Right ? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction*. Springer Science : Business Media.
- Deursen, A. J. A. M., Bolle, C. L., Hegner, S. M., & Kommers, P. A. M. (2015) *Modeling Habitual and Addictive Smartphone Behavior : The Role of Smartphone Usage Types, Emotional Intelligence, Social Stress, Self Regulation, Age, and Gender*. University of Twente, Departement of Communication Science. 411-420.
- Effendi, R. M. S. (2017). Regulasi Diri Dalam Belajar (Self Regulated Learning) Pada Remaja Yang Kecanduan *Game Online*. *ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id*. 5 (2) : 218-224.

- Fahmi, A. B. (2013). *Mencerna Situs Jejaring Sosial*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Febriandri, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S., (2016). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Vol. 4, 50-56.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Teori Kepribadian*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Friedman, H. S., & Schustack, M. W. (2008). *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2014). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Husna, A. N., Hidayati, F. N. R., & Ariati, J. (2014). Regulasi Diri Mahasiswa Berprestasi. *Jurnal Psikologi Undip*. Vol. 13, No. 01.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). *Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study*. Springer Science: Business Media.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video *Game* Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. Vol. 2, No. 1.
- Jap, T., Tiati, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian *Online Game* Addiction Questionnaire. *PloS ONE* 8 (4): e61098. doi: 10.1371 / journal.pone.0061098.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction. A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental and Addiction*. 10 (2), 278-296.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika.
- Larose, R., Eastin, M. S., & Lin, C. A. (2003). Unregulated Internet Usage: Addiction, Habit, or Deficient Self-Regulation. *Media Psychology*. 10.1207.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a *Game* Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*. 12:77-95.

- Mansell, R., & Ang, P. H. (2015). The International Encyclopedia of Digital Communication and Society: *Online Games, Addiction And Overuse of. Nottingham Trent University*. 10.1002/9781118290743.
- Moleong, L. J. (2007) (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Permatasari, I., & Harmanto. (2016). Perilaku Sosial Tujuh Siswa yang Gemar Bermain *Game Online* di SMA Negeri 1 Bangkalan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Vol. 03., No. 04., 1408-1422.
- Pervin, L. A., Cervone, D., & Jhon, O. P. (2010). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Poerwandari, E. K. (1998) (2000). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3).
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi *Game-Online* Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*. Vol. 1, No. 2.
- Reza, M., Adnyana, I. S., Windiani, I. G. A. T., & Soejiningsih. (2016). Masalah Adiksi *Game Online* pada Anak. *junkis@hotmail.com*. Vol. 43, No. 4.
- Roslani, N., & Ariati, J. (2016). Hubungan Antara Regulasi Diri Dengan Kecemasan Menghadapu Dunia Kerja Pada Pengurus Ikatan Lembaga Mahasiswa Psikologi Indonesia (ILMPI). *Jurnal Empati*. Vol, 5(4), 744-749.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project Massive : Self Regulation and Problematic Use of *Online* Gaming. <https://www.researchgate.net/publication/221518893>.
- Seotjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Indonesian Psychological Journal*. Vol. 23, No. 1, 84-91.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol. 9, No. 2.
- Sifa, I. A. M., & Sawitri, D. R. (2018). Hubungan Regulasi Diri dengan Adiksi Media Sosial Instagram Pada Siswa SMK Jayawisata Semarang. *Jurnal Empati*. Vol. 7, No. 02 : 294-301.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan HR. Subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *JOM. Fisip*. Vol. 4, No. 1.



Young, K. (2000). Cyber-Disorder: The Mental Health Concern for the New Millennium. *cyberPsychology & Behavior*. 3(5), 475-479.

Young, K. (2009). Understanding *Online* Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. Bradford : The Center for Internet Addiction Recovery.

Young, K. S. (2004). Internet Addiction. *American Behavioral Scientist*. Vol. 48, No. 4.

Young, K., & Abreu, C. N. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelakar.

