

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, T. W. (2020). Socio Humanus Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. 2(2), 127–136..
- Baron, A. Robert & Byrne, Donn. (2005). Psikologi Sosial Jilid 2. Jakarta : Erlangga.
- C.Y.Korompis, R., P.K.Lengkong, V., & Walangitan, M. D. (2017). Pengaruh Sikap Kerja Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Cabang Manado. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi, 5(2), 1241.
- Faaizu, D., Dien, A., Mubarak, A., & Soedirham, O. (2021). Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja. 12, 87–99. [Http://Jurnal.Fkm.Untad.Ac.Id/Index.Php/Preventif](http://Jurnal.Fkm.Untad.Ac.Id/Index.Php/Preventif).
- Gufron, M. Nur & S, Rini Rismawati. (2012). Teori-Teori Psikologi. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Iqbal M. (2020). Socio Humanus Kontribusi Konformitas Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang. 2(2), 127–136.
- Khairiah, Nurdin S., Saifan R. (2019). Kontrol Diri Mahasiswa Yang Kecanduan Game Online Di Asrama Kaway Xvi. 4(2), 38-43. [Http://Jurnal.Unsyiah.Ac.Id/Suloh](http://Jurnal.Unsyiah.Ac.Id/Suloh).
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 8(1), 88–99. [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Psikologi/Article/View/7955](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Psikologi/Article/View/7955).
- Latipun. (2017). Psikologi Eksperimen. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal), 3(2), 97–112.
- Matodang, Z. (2019). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Penelitian. 6(1), 89-97. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>.

- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Raudhah*, 05(02), 1–9. [Http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Raudhah/Article/View/182](http://Jurnaltarbiyah.Uinsu.Ac.Id/Index.Php/Raudhah/Article/View/182).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. [Https://Doi.Org/10.22146/Buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402).
- Putri, H. S., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Konformitas Terhadap Teman Sebaya Dengan Perilaku Konsumtif Pada Siswi Di Sma Semesta Semarang. *Empati*, 5(3), 503–506.
- Putri, N. F. R., & Prasetyaningrum, S. (2018). The Relationship Between Self Control With Intensity Of Playing Online Games On The School Children. *Psikodimensia*, 17(2), 120. [Https://Doi.Org/10.24167/Psidim.V17i2.1636](https://doi.org/10.24167/Psidim.V17i2.1636).
- Safarina, N., & Halimah, L. (2019). Self-Control And Online Game Addiction In Early Adult Gamers. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1375(1). [Https://Doi.Org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012094).
- Santi Deliani Rahmawati, H. S. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. 3(2017), 54–67. [Http://Repositorio.Unan.Edu.Ni/2986/1/5624.Pdf](http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf).
- Suargani, G. (2021). Peer Conformity , Time Management And Online Game Addiction To High Schoolers. *Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, 574(Iset 2020), 99–102.
- Suargani, G., & Muslikah (2021). The Correlation Between Peer Conformity , Time Management And Online Game Addiction In Senior High School Students. 58, 713–717.
- Trisnani, R. P. & Wardani, S. Y. (2012). *Stop Kecanduan Game Online*. Madiun : UNIPMA PRESS.