

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2018). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA*, 4 (1), 28–40.
- Aditya, N. (2021). Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91233>
- Awaliyah, H. (2008). *Pelajaran IPS-Ekonomi Bilingual Untuk SMP/MTs. Kelas VII*. Yrama Widya.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Pustaka Pelajar.
- Bourdieu, P. (2010). Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya. In *Kreasi Wacana*. Kreasi Wacana.
- Burhan, F. A. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>
- Chapple, C. (2020). *Top Mobile Games Worldwide For September 2020 by Downloads*. Sensor Tower. <https://sensortower.com/blog/top-mobile-games-worldwide-september-2020-by-downloads>
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of The Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1), 79–96.
- Fattah, F. A., Indriayu, M., & Sunarto. (2018). Pengaruh Literasi Keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4 (1), 11–21.
- Febriani Setiawati Prasetya, X., & Lani Anggapuspa, M. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao Dalam Game Genshin Impact. *Jurnal Barik*, 4(2), 185–198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan Gaming Disorder dan Perilaku Konsumtif Pembelian Virtual Goods pada Pemain Online Game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.22146/gamajop.56824>
- Izza, J. (2020). *Siaran Pers: Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019- Q2 2020*. Buletin APJII. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive Periods of Substance Abuse: Early Risk for The Transition to Dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10). <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2016.10.004>
- K.S, Y. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 355–372.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal Riset Aktual Psikologi (RAP) Universitas Negeri Padang*, 8.
- Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). Perilaku Konsumtif di Kalangan Remaja. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.29210/3003210000>
- Lina, L., & Rosyid, H. F. (1997). Perilaku Konsumtif Berdasarkan Locus of Control

- Pada Remaja Putri. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 2(4), 5–13. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol2.iss4.art1>
- Lokadata. (2018). *Pemain Game Online Menurut Usia, 2018*. Lokadata. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Martijin, L., & Khalid, A. (2023). *What aspect of Genshin Impact Makes Players Spend Money ?* UPPSALA Universitas.
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>
- Olle, D. A., & Westcott, J. R. (2018). *Video Game Addiction*. Mercury Learning and Information.
- Padwa, H., & Cunningham, J. (2010). *Addiction: A Reference Encyclopedia*. ABC-CILIO.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2), 110–118. <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Prayogo, D., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A. R. (2022). Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3189–3198.
- Rahman, P. R. U., Riza, W. L., & Gunawan, R. (2022). Parent dan Peer Attachment Sebagai Prediktor Dari Kecenderungan Internet Addiction Pada Remaja Pengguna Smartphone. *Psychophedia Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 7(1), 67–79.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1, 136158.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Santrock, J. W. (2011). *Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. Erlangga.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suryatenggara, F. G., & Surilena. (2023). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Self-Esteem dan Psikopatologi Pada Siswa Menengah Pertama di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine*, 22, 28–36.
- Syaripudin, A. (2021). *Pola Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Perilaku Konsumtif*. Pancasakti Tegal.
- Yuwanto, & Listyo. (2010). *Mobile Phone Addict*. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya. www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html
- Zahraputeri, A., & Kusdibyo, L. (2021). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform : Studi Kasus Permainan Genshin Impact. *Prosiding The 12th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1273–1278.