

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2002). Human aggression. Annual Revision Psychology. Journal of psycologi. Vol.53 (27-51).
- Averill, J. R. (1973). Personal control over aversive stimuli and it's relationship to stress. Psychological Buletin, 80 (04).
- Azwar, S. (2007). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2010). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Baumeister, R. F., & Exline, J. J. (2000). Self-control, morality, and human strength. Journal of Social and Clinical Psychology, Vol. 14, No I, pp 29-42.
- Brown, C. T. (2006). Penyakit Aterosklerotik Koroner, dalam Price, S.A. dan Wilson, L.M., Patofisiologi Konsep-konsep Proses Penyakit, diterjemahkan oleh Pendit, B.U., Hartanto, H., Wulansari, P., Susi, N. dan Mahanani, D.A., Volume 2, Edisi 6, 579-585, Penerbit Buku Kedokteran EGC, Jakarta.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal Of Personality And Social Psychology. The American Psychological Association, Inc.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of tendency to online game addiction due to user's liking of design features. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. Ilmiah Visi P2 Tk Paudni, Vol. 9, Hal. 28-35.
- Fitria., Linda., & Ildil. (2020). Kecemasan remaja pada masa pandemi covid -19." Jurnal EDUCATION (Jurnal Pendidikan Indonesia) 6(1):1-4.
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz.
- _____. (2011). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

- _____ (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Gross, J. J. Emotion Regulation: Past, Present, Future Stanford University, California, USA.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Hardiansyah, S. (2016). Kegiatan judi online dikalangan pelajar dan mahasiswa di kota pekanbaru (studi tentang judi online pada lima warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). JOM FISIP Vol.3 No.1, 1 Februari 2016.
- Hutasuhut, C. N. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online di *smartphone* pada remaja. Skripsi. Fakultas Psikologi. UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Diakses pada 11 Juli 2021 melalui <http://repository.uin-suska.ac.id/46348/2/File%20lengkap%20sampai%20lampiran%20kecuali%20hasil%20penelitian%20%28%20Bab%20IV%20dan%20atau%20Bab%20V%29.pdf>.
- Kartono, K. (2014). *Patologi sosial 2: kenakalan remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kim., et. Al. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic internet use: the relationship between internet use and psychological well-being. Jurnal. Cyber Psychology & Behavior. 12 (4). 451-455.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12 (1), 77-95.
- Masya, H., & Candra, A. D. (2016). Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/ 2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 03 (2): 104.
- Masyita, A. R. (2016). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang. Skripsi. Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Diakses pada 10 Juli 2021 melalui <http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/1/12410025.pdf>.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan antara *self control* dengan internet *addiction* pada mahasiswa. Educational Psychology Journal, 1(1), 25-30.
- Pratiwi, R. R. (2018). *Students online game addiction and aggressive behavior at SMP Negeri 14 Pekanbaru*. jom fkip volume 5.

- Purwadi, A. S., & Mulyana, S. (2017). *Memahami perilaku agresif siswa di sekolah*. Fakultas Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan: Yogyakarta.
- Puspita, S. T. A. & Mulyana O. P. (2018). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 1-5.
- Putra, F. S. (2016). *Gambaran kontrol diri pada mahasiswa penjudi di Kota Jember*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember. Diakses pada 10 Juli 2021 melalui <http://repository.unmuhjember.ac.id/1096/1/ARTIKEL%20JURNAL.pdf>.
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). *The psychology of gambling*. Australian Psychological Society.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Shunck, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective (Teori-teori pembelajaran perspektif pendidikan edisi keenam)*. Penerjemah: Eva Hamdiah, Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soleman, M. (2009). *Dampak buruk dan tips berhenti dari kecanduan game online*. Diakses pada 1 Agustus 2021 melalui <http://www.blogcatalog.com/blog/cinder-gamezone/ad6b1ea>.
- Soleman, A. (2011). Analisis beban kerja ditinjau dari faktor usia dengan pendekatan recommended weight limit (studi kasus mahasiswa unpatti poka). *Jurnal Arika*, Vol. 05 No. 02 (Agustus 2011). ISSN:1978-1105.
- Strongman, K.T. (2004). *The psychology of emotion: from Everyday Life to The Theory*. New Zealand: Department of Psychology University of Canterbury Christchurch.
- Suhariyanto, B. (2012). *Tindak pidana teknologi informasi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2014). *Metodologi penelitian cetakan ke 25*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tangney, J. P., Baumeister, R.F., & Boone, A. L. (2004). High self control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of personality*, 72(2), pp. 271-324.
- Tanjung, V. P. (2015). Game online dan agresivitas anak usia smp di sidoarjo. *Kanal*, 4, Hal. 63-80.
- Taylor, S. E. (1995). *Health psychology*. Third Edition. United States: MC. Graw-Hill. Inc.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2009). *Psikologi sosial edisi kedua belas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trisnawati, A. P., Prakoso, A., & Prihatmini, S. (2015). Kekuatan pembuktian transaksi elektronik dalam tindak pidana perjudian online dari perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (putusan nomor 140/pid.b/2013/pn-tb).
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecenderungan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekan baru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Ursia, N. R., Siaputra, I. B., & Sutanto, N. (2013). Prokrastinasi akademik dan *self-control* pada mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 17 (1): 1-18.
- Wibowo, A. (2013). *Pendidikan karakter di perguruan tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Cyberpsychology & Behaviour*. Journal 9, 772-775.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Jurnal: The American Journal of Family Therapy*, 37, hlm. 356-363.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (2011). *Kecanduan internet panduan konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zulkarnain. (2002). Hubungan kontrol diri dengan kreativitas pekerja. Fakultas Kedokteran. Universitas Sumatera Utara. [online]. Diakses pada 29 Juli 2021 melalui duniapsikologi.dagdigdug.com/.../kontrol-diri-dan-kreativitas-kerja.pdf.