

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriwilda, M., Wibowo, M. E., & Mulawarman. (2020). Craving For Game ? Online Game Addiction And Its Association With Self-Control On High School. *European Journal of Psychological Research*, 7(2), 132–138.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends. *Jurnal Patriot*, 2, 1118–1130. <https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(1), 31–45.
- Astuti, S. D., Putri, I. P., & Fithrah, S. (2020). Strategi Komunikasi Program Internet Sehat Dan Aman Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia ( Studi Kasus Evaluasi Program Incakap Tahun 2015. *Jurnal Komunikasi*, 8(1), 25–35.
- Aulia, S., Saman, A., Buchori, S., & Amirullah, M. (2024). Intensitas Bermain Game Online dan Pengaruhnya terhadap Agresivitas Verbal Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal of School Counseling : Theory , Application and Development*, IV, 103–113.
- Bawamenewi, A. N. M., & Syaım, K. U. (2025). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMP Negeri 2 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, 231–244.
- Birri, M. B., & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. *Dwihaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–243.
- Cahya, K. D., Gunawan, I. M. S., & Maharani, J. F. (2022). Hubungan Self Management Dengan Kecanduan G Ame Online Siswa Kelas Xi Di SMAN 1 Praya Barat Kabupaten Lombok. *Journal of Mandalika Literature*, 3(1), 88–94.
- Dananjaya, S. A., Nur Adiwibawa, D., Wanadiatri, H., & Ainin, D. Q. (2022). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone terhadap prestasi akademik siswa kelas 12 SMA 1 Gerung tahun 2019. *Nusantara Hasana*

*Journal*, 2(4), 187–195.  
<https://www.nusantarahanajournal.com/index.php/nhj/article/view/525>

Ericson, A. G., & Suherman, E. (2024). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Curug. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 02(01), 284–290.

Faizal, S. N. Z., Ulfa, N. S., & Naryoso, A. (2024). Pengaruh Intensitas peer Group Communication Dan pengendalian Diri Terhadap Tingkat Kecanduan Game

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA

- Online Mobile Legends: Bang-Bang Dikalangan Generasi Z. *Interaksi online*, 12(4), 899–910. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/47460>
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 2(1), 7. <http://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>
- Fitri, T. A., Putri, T. H., & Yulanda, N. A. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 3(2), 40–50.
- Gillebaart, M. (2018). The ‘Operational’ Definition of Self-Control. *Frontiers in Psychology*, 9(July), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01231>
- Harkina, P., Koesma, R. E., & Wungu, E. (2019). Pelatihan “Strategi Pengelolaan Diri” Untuk Meningkatkan Self Control Pada Remaja Dengan Adiksi Game Online Tingkat Sedang. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 41–50.
- Hartini, W. M., Roosarjani, C., & Dewi, Y. A. (2019). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Hastani. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja. *Borneo Student Research*, 3(2).
- Huda, Z. (2021). Hubungan kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU)*, 000, 30–36.
- Jannah, S. A., Nurjanah, S. S., & Al-afsy, V. I. (2023). Systematic literature review: development of adolescent self-control. *OPTIMA: Journal of Guidance and Counseling*, 1(1), 53–66.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan (Pertama)*. Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Maulida, R., Saniyyah, N., Suci, N., & Puspitaningrum, E. (2024). Penerapan Teknik Self Management Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Pada Siswa SMP Muhammadiyah 1 Gresik. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 1–12.

- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mubarok, A., & Suklani. (2023). Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(2). [https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C LUCINEIA CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proeces](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proeces)
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh Kesepian terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Battle Royale Game Cognicia Cognicia. *Jurnal Cognicia*, 2014, 228–240.
- Nilsen, F. A., Bang, H., Boe, O., Martinsen, Ø. L., Lang-Ree, O. C., & Røysamb, E. (2020). The Multidimensional Self-Control Scale (MSCS): Development and validation. In *Psychological Assessment* (Vol. 32, Nomor 11, hal. 1057–1074). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/pas0000950>
- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan Self-Control dengan Intensitas Bermain Game Online pada Remaja Akhir. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 693–703. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.36579>
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (tiga). Rineka Cipta.
- Novrialdy, E., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents : Impacts and its Preventions*. 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (P. P. Lestari (ed.); Edisi 4). Salemba Medika.
- Nursalam. (2020). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*

*Edisi 5. Salemba Medika.*

- Oktapianingsih, S., Rafifah, S., & Muna, N. R. (2024). Penerapan Self Management dalam Meningkatkan Aktualisasi Diri. *Merpsy Journal*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.22441/merpsy.v16i1.24452>
- Polit, & Beck, P. (2017). *Essential of Nursing Research : appraising evidence for nursing practice (seventh edition ed)* : Lippincot Williams & Wilkins.
- Pranata, & Diana. (2023). Kecanduan game online pada remaja ditinjau dari keberfungsian keluarga dan regulasi diri. *Journal of Islamic and Contemporary Psychology*, 4, 112–120. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jicop/article/view/12346%0A>
- Prasetyo, P. W. (2021). Hubungan Kecenderungan Bermain Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 16.
- Priastana, K. A., Kusumaningtyas, D. P. H., & Kakisina, D. (2024). Analisis Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 14(April), 969–976.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII) Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, Temilnas Xii*, 175–180.
- Rangkuti, R. P., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2023). Kecenderungan kecanduan game online pada remaja selama pandemi COVID-19. *Temu Ilmiah Nasional (TEMILNAS XII)*.
- Sabilila, D. P., F, A. P. A., Sulistiyono, M. C., Mudlikah, S., Psikologi, P. S., Gresik, U. M., Bidan, P., Gresik, U. M., & Belakang, A. L. (2023). Sosialisasi dan penerapan teknik self management dan self awareness pada remaja karang taruna desa gapurosukolilo kota gresik. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 5, 353–359.
- Sari, A. M., & Astuti, K. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa. *Syntax Idea*, 2(6), 1–8.
- Sari, I. P., Ifdil, I., Sano, A., & Yendi, F. M. (2020). Self-Control of Adolescent in using Smartphone. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 4(2), 101–109.

<https://doi.org/10.24036/4.24360>

- Setiaji, S., & Virlia, S. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2).
- Setyowati, A., Suardiman, S. P., & Lestari, N. T. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Self Management Untuk Mereduksi Kecanduan Game online (Pada Siswa Kelas VIII) di SMP Negeri 1 Pundong. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(1), 15–22. <https://doi.org/10.30653/001.202371.218>
- Sriyulianti, N. K., Ardhya, S. N., & Setianto, M. J. (2024). Peran Badan Pengawas Obat Dan Makanan Dalam Penanggulangan Peredaran Kosmetik Ilegal Di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Ilmu Hukum Sui Generis*, 4.
- Statistica. (2025). *Leading multiplayer online battle arena (MOBA) gaming apps in Indonesia in 2023, by downloads*. Statistica.com. <https://www.statista.com/statistics/1367704/indonesia-leading-moba-apps-by-download/>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D*. ALFABETA.
- Surbakti, T. P. D., & Rafiyah, I. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*. <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Suzanna, E., Nessa Aqila, Rahmi Mauliza, Ananda Nurisyahadah, & Rahmi Maghfirah. (2024). Membangun Self Awareness Remaja Dan Mengurangi Konflik Antar Teman Sebaya Di Dayah Darul Falah. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(5), 1689–1696. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i5.1385>
- Tribun Jogja. (2020). Kota untuk Main Game Online Terbaik di Indonesia, Kota Yogyakarta Masuk. *Tribunnews.com*. [https://jogja.tribunnews.com/2020/07/04/kota-untuk-main-game-online-terbaik-di-indonesia-kota-yogyakarta-masuk-daftar?page=all#goog\\_rewarded](https://jogja.tribunnews.com/2020/07/04/kota-untuk-main-game-online-terbaik-di-indonesia-kota-yogyakarta-masuk-daftar?page=all#goog_rewarded)

- Twenge, J. M., Haidt, J., Joiner, T. E., & Campbell, W. K. (2020). Underestimating digital media harm. *Nature Human Behaviour*, 4(4), 346–348. <https://doi.org/10.1038/s41562-020-0839-4>
- Verawati, I. (2023). Analisis Kecanduan Game Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 19(2), 117–121. <https://doi.org/10.57216/pah.v19i2.664>
- Wihantama, A., & Purnomo, J. T. (2024). Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 14(2), 422. <https://doi.org/10.24127/gdn.v14i2.9695>
- Wijaya, F. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Di SMP Negeri 5 Kota Jambi*. Universitas Jambi.
- World Health Organization. (2019). International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11): Gaming disorder. *WHO*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Zahro, A. V. A., & Yuliana, N. (2023). Fenomena Dan Upaya Pencegahan Toxic Relationship Pada Remaja. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 2(9), 31–40.
- Zhu, Y. (2023). The Influence Factors and Intervention of Children's Gaming Addiction. *SHS Web of Conferences*, 157, 01027. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315701027>