

semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi kecanduan *game online PUBG mobile*. Jadi hipotesis yang diajukan oleh peneliti **diterima**.

DAFTAR PUSTAKA

APJII, P. d. (2019). *Pengguna internet tahun 2014*. Retrieved from www.google.com

Azwar, S. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Budhi, F.H, Endang Sri Indrawati. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.

Ghufron, M. N. (2017). *teori - teori psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Goldfried, M. &. (1973). *Behaviour Change Through Self - Control*. New York : Holt Rinehart and Winston, Inc.

Gunarsa, S. D. (1981). *Psikologi Remaja*. Jakarta : Penerbit Tira Pustaka .

Hadi, S. (2000). Statistik. In *Statistik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Lemmens, J. S. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. *Media Psychology*.

Ma, T. F. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Risk Taking Behavior pada Remaja SMA Di Lamongan . *Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945*.

Martanto, A. (2014). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesiapan dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres Surakarta*. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran : Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang* . Fakultas Psikologi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang .

Parks, P. J. (2013). *Online Addiction*. www.ebook777.com.

Sarwono, S. (1989). *Psikologi remaja* . Jakarta : Penerbit Rajawali .

Tribunnews. (2019). *Kecanduan game online 4 pemuda nekat curi sepeda motor*. Retrieved from <https://medan.tribunnews.com/2019/07/24/kecanduan-game-online-4-pemuda-ini-nekat-curi-sepeda-motor?page=2>:
<https://medan.tribunnews.com>