

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28-40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Agustin, H. (2018). *Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang). <http://repository.radenfatah.ac.id/14557/1/SKRIPSI%20LENGKAP.pdf>
- Aldris, M. (2023). *Hubungan antara intensitas bermain game online Mobile Legends dengan kecerdasan emosi pada remaja di game center makronet MMTc Medan* (Skripsi, Universitas Medan Area). <https://repository.uma.ac.id/jspui/handle/123456789/21330>
- Alim, A. (2025). *Pengaruh game Mobile Legends terhadap kecerdasan emosional mahasiswa PAI UMY* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). <https://etd.umy.ac.id/id/eprint/50049>
- Ambar, M. S., & Kamsih, A. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada siswa. *Syntax Idea*, 2(6), 1–8. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v2i6.336>
- Armiandeni, N. M. Y. (2022). *Hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat stres dan kecerdasan emosional remaja pada era new normal* (Skripsi, Institut Teknologi dan Kesehatan Bali) <https://repository.itekes-bali.ac.id/journal/detail/1092/>
- Arrajab, N., & Halimah, L. (2022). Pengaruh kecerdasan emosi terhadap adiksi game online remaja akhir. *Bandung Conference Series Psychology Science*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcsps.v2i1.1106>
- Aulya, S., Fitria, L., & Yunus, Y. (2024). Perbedaan tingkat kecanduan game online antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(3), 328–334. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v3i3.4099>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/009365027600300101>
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489–496. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.05.003>
- Chen, C.Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 38

- 51.<https://www.researchgate.net/publication/255590068>
- Chen, Y., Peng, Y., & Fang, P. (2016). Emotional intelligence mediates the relationship between age and subjective well-being. *The International Journal of Aging and Human Development*, 83(2), 91-107. <https://doi.org/10.1177/0091415016648705>
- Cregan, S. C., Toth, A. J., & Campbell, M. J. (2024). Playing for keeps or just playing with emotion? Studying tilt and emotion regulation in video games. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1385242. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1385242>
- Dâmbean, C.A. & Gabor, M.R. (2021). Implications of Emotional Intelligence in Human Resource Management. *ECONOMICS*, 9(2), 2021. 73-90. <https://doi.org/10.2478/eoik-2021-0016>
- Dang, D. L., Zhang, M. X., Leong, K. K., & Wu, A. M. S. (2019). The Predictive Value of Emotional Intelligence for Internet Gaming Disorder: A 1-Year Longitudinal Study. *International journal of environmental research and public health*, 16(15), 2762. <https://doi.org/10.3390/ijerph16152762>
- Diginusa. (2024, April 15). Kenali Dampak Positif dan Negatif Game Online Pada Anak!. <https://diginusa.com/2024/04/15/kenali-dampak-positif-dan-negatif-game-online-pada-anak/>
- Dimas, A. P., Siswanti, D. N., & Ansar, W. (2023). Hubungan Kelekatan Orang Dewasa Dengan Regulasi Emosi Pada Masa Dewasa Awal. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(6), 1133–1140. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i6.2388>
- Febrianti, A. (2024). *Hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada remaja awal di SMP Muhammadiyah Way Sulan tahun* (Disertasi, Universitas Muhammadiyah Pringsewu). <http://repository.umpri.ac.id/id/eprint/1075/>
- Fembi, P. N., Nelista, Y., & Vianitati, P. (2022). Kecanduan bermain game online smartphone dengan kualitas tidur siswa-siswi di SMPK Hewanbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679-688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- GoodStats. (2024, January 18). Deretan game online populer 2024: *Mobile Legends* jadi favorit. <https://goodstats.id/article/deretan-game-online-populer-2024-gNF3O>
- Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2(3), 271-299. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.2.3.271>
- Gunawan, A., & Ningsih, Y. T. (2021). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada mahasiswa yang bermain game online X di kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476.

- Hair, J. F., Anderson, R. E., Babin, B. J., & Black, W. C. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi kelima). Erlangga.
- Hutasuhut, C. N. (2020). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online di smartphone pada remaja* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). <https://repository.uin-suska.ac.id/46348/>
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online* (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia). <https://lib.ui.ac.id/>
- Khairiah, A., Nurdin, S., & Saifan, R. (2019). Kontrol diri mahasiswa yang kecanduan game online di Asrama Kaway XVI. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(2), 38-43. <https://jurnal.usk.ac.id/suloh/article/view/15764>
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M. D., & Billieux, J. (2020). Trait emotional intelligence and internet gaming disorder among gamers: The mediating role of online gaming motives and moderating role of age groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18(6), 1446–1457. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00179-x>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan suka game online*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming*. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.
- Limbong, P., Wilson, & Ayub, D. (2024). The effect of online games on emotional intelligence of adolescents in Maredan Barat Village. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6937–6944.
- Martanto, A., Hardjono, & Karyanta, N. A. (2014). *Perilaku kecanduan game-online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret). <https://digilib.uns.ac.id>
- Nur, A. (2021). Hubungan kontrol diri dengan adiksi game online. *Guidance : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 18(01), 17-23. <https://doi.org/10.34005/guidance.v18i01.1310>
- Popline. (2024, Januari 8). Rata-rata pemain *Mobile Legends* per bulan capai 77,4 juta, jadi MOBA terpopuler 2024. <https://www.popline.id/esports/75448652>
- Rinaldi, M. R., & Andartono, S. W. (2024). Regulasi emosi dan kecanduan game online pada mahasiswa: Peran moderasi jenis kelamin. *JPI: Jurnal Pemuda Indonesia*, 1(1), 1-10.
- Rosyad, R. S., & Hidayanto, S. (2024). The influence of emotional intelligence on

- toxic behavior in playing the online game *Mobile Legends*. *International Journal of Advanced Multidisciplinary*, 3(2), 263–275. <https://doi.org/10.38035/ijam.v3i2.601>
- Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93-101. <http://dx.doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.460>
- Shapiro, E. L. (2001). *Mengajarkan emotional intelligence pada anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sitoruz, C. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis pengaruh Aplikasi Game Online *Mobile Legends* di Kalangan Muda. *Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), 40-49. <https://doi.org/10.62383/algorithm.v2i5.121>
- Sriadiatmaji, I., Yulianti, A., & Sari, A. (2023). Kecanduan game: tingkat emosi pada mahasiswa remaja. *Bandung Conference Series Medical Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsms.v3i1.6469>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tijani, M. A. (2020). *Pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi mahasiswa* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta). <https://repository.umy.ac.id/handle/123456789/35644>
- Trisnani, R. P., & Wardhani, S. Y. (2018). Peran konselor sebaya untuk mereduksi kecanduan game online pada anak Peer. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog*, 2(02), 1689-1699.
- Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2019). Associations between different aspects of video game play behavior and adolescent adjustment. *Journal of Media Psychology*, 31(4), 182-192. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000253>
- We Are Social. (2023). Digital 2023: Indonesia [PDF]. We Are Social. <https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2023/03/Digital-2023-Indonesia.pdf>.
- Wicaksana, S. A. (2021). *Pio Diagnostis*. Riau: DD Publishing
- Wiyono, H., & Puspita, A. K. (2024). Hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan game online pada siswa/i sekolah menengah atas. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(6), 2835–2842. <https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Yun Entertainment. (2024, April 20). *Mobile Legends*: Game terfavorit remaja Indonesia dalam 5 tahun terakhir.  
<https://yunentertainment.id/2024/06/20/mobile-legends-game-terfavorit-remaja-Indonesia-dalam-5-tahun-terakhir>