

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarani, R. (2016). Perilaku Agresif Siswa SMP (Studi Kasus Pada Tiga Siswa Di SMP Negeri 3 Ungaran Tahun Ajaran 2016/2017).
- Andriyani, Y.F.Y.P (2019). Pengaruh kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*.
- Annur (2023). Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai Di Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>.
- Arif & Aditya. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang.
- Azwar. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bulan & Wulandari Y.P. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Sosial Media Anonim. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*.
- Chairunnisa (2018) Pengaruh Kesadaran Diri Dan Anonimitas Terhadap Keterbukaan Diri Pengguna Media Sosial.
- Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th Edition)*. Newbury Park: Sage Publication.
- Fajriani, Janah, & Loviana (2016). Self-Management Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa: Studi Kasus Di SMA Negeri 5 Banda Aceh.
- Ferdano (2022). 7 Game Dengan Komunitas Paling Toxic, Nomor 5 Bikin Mengenang. <https://gamebrott.com/7-game-dengan-komunitas-paling-toxic-nomor-5-bikin-menang/amp>.

- Ghufron & Risnawati. (2012). *Teori-Teori Psikologi*, Ar-ruzz Media Jogjakarta.
- Harahap J.Y (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan.
- Harjanto S.A (2017). Perbedaan *Online Disinhibition* Pada Orang Yang Bekerja Dan Belum Bekerja. *Skripsi*.
- Khoiri, N. F. (2019). Dampak Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman Ponorogo. *Skripsi*.
- Nawawi, Pathuddin & Dkk (2021). Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.
- Nugraha, Rahmani & Indiranie (2022) Hubungan antara *Self-Concept* Dan *Toxic Disinhibition Online Effect* Pada Mahasiswa Yang Menggunakan Media Sosial Instagram.
- Nuraini, R.A. (2022) Profil Kontrol Diri Pada Peserta Didik Dan Implikasinya Bagi Program Bimbingan Dan Konseling Pribadi Sosial.
- N Satriawan, Hardjono, & Nugraha. (2016). Hubungan antara Konsep diri Dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta.
- Ramadona Dwi Marsela, Mamat Supriatna. (2019). Kontrol diri: Definisi dan Faktor.
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*, 1-17.

- Santoso. (2001). *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Statistik Non Parametris untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2014). *Pengukuran Psikologis*. Yogyakarta: Penerbit UniversitasSanata Dharma.
- Taufik (2022). Mendominasi, Indonesia Menyumbang Pemain Terbanyak Mobile Legends. <https://gamerwk.com/mendominasi-indonesia-menyumbang-pemain-terbanyak-di-mobile-legends/>.
- Ulfa. R (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. Al-Fathonah.
- Waji (2021). Kontrol Diri Sebagai Faktor Penurunan Perilaku Cyberbullying Pada Dewasa Awal.
- Yaksan (2020) Pengaruh Kontrol Diri dan Kesepian Terhadap Kecanduan *Game Online* di DZ *Game Center* Depok.
- Zahrotunnisa & Hijrianti (2019). *Online Disinhibition Effect* Dan Perilaku *Cyberbullying*.