

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreini, Ririn. Mariyanti, Sulis. (2014). *Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.
- Azizah, Putri Nur. Listiara, Anita. (2017). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Dalam Pembelian Tas Melalui Online Shop Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Diponegoro Volume 6 No 1*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Efendi, U. (2016). *Psikologi Konsumen*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fahmi, Ryan, (2019). *Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Feldman, Robert. S. (2012). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Fitriyani, Nur. Dkk. (2013). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Di Genuk Indah Semarang Vol 12*. Semarang: UNDIP.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghufron, M. Nur. Risnawita, Rini. (2012). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Harmaini, dkk. (2016). *Psikologi Kelompok*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Indriyani, Ririn., Utami, Lintang Siltya. (2019, 10 Agustus). Ini 5 Game Android Terlaris Agustus 2019. Suara.com [on-line]. Diakses 02 Desember 2019 dari <https://www.suara.com/tekno/2019/08/10/093300/ini-5-game-android-terlaris-agustus-2019?page=all>
- Ireztyawan, Ike. (2018). *Fenomena Game Mobile Legends Bagi Perempuan Anggota Victory Squad Vol 5 Edisi II Juli-Desember 2018*. Riau: Universitas Riau.
- Kurniawan, Edy Drajat. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta Vol 3 No 1*. Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta
- Malau, Budi Sam Lau. (2019, 23 Agustus). Gadis Nekat Bobol Bank Rp 1,85 Miliar Demi Main Game Online Mobile Legends, Ini Kisahnya. Poskupang.com [on-line]. Diakses 1 Desember 2019 dari <https://kupang.tribunnews.com/2019/08/23/gadis-nekat-bobol-bank-rp185-miliar-demi-main-game-online-mobile-legend-ini-kisahnya>.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Myers, D. G. (2014). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

- Priansa, D. J. (2017). *Buku Perilaku Konsumen dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta
- Sadikin, Rendy Andrikni., Bhayangkara, Cyntia Sami. (2019, 9 April). Abai Awasi Anak, Ibu Di Kediri Bayar Tagihan Game Online Rp 11 Juta. Suara.com [on-line]. Diakses 01 Desember 2019 dari <https://www.suara.com/news/2019/04/09/180524/abai-awasi-anak-ibu-di-kediri-harus-bayar-tagihan-game-online-rp-11-juta>
- Sarwono, Sarlito.W . Meinarno, Eko. A. (2014). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Siregar, Syofian. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Sriyanti, Lilik. (2013). *Pembentukan Self Control dalam Perspektif Nilai Multikultural Naskah Publikasi*. Salatiga: STAI Negeri Salatiga.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukari, Larasati, A., Mudjiono, & Susilantini, E. (2013). *Perilaku Konsumtif Siswa SMA Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPB) Yogyakarta.
- Sumarwan, U. (2014). *Psikologi Konsumen Edisi 2*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Taylor, Shelley. Dkk. (2009). *Psikologi Sosial*. Depok: Prenadamedia Group
- Thalib, Syamsul Bachri. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana
- Tripambudi, Bagas. Indrawati, Endang Sri. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pembelian Gadget Pada Mahasiswa Teknik Industri Universitas Dipenogoro Volume 7 (Nomor 2). Semarang: Universitas Dipenogoro
- Wibisono, Andika. Naryoso, Agus. (2018). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Verbal pada Anak Remaja*. Semarang: UNDIP
- Widito, Yoko. (2019, 18 November). 20 Game Online Terpopuler di Dunia, Paling Laris ! 2020. Kabargames.com [on-line]. Diakses 02 Desember 2019 dari <https://www.kabargames.id/game-online-terpopuler-di-dunia/>
- Yogatama dkk. (2019). Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends Bang Bang) Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol 3 No. 3 Maret 2019, hlm 2558-2566. Malang: Universitas Brawijaya