

DAFTAR PUSTAKA

- Alha, K. (2020). *The Rise of Free-to-Play How the revenue model changed games and playing*.
- Ani, S. C., Mohd Ghazali, N. H., Ali, M. S., Shin, K. Y., Subramaniam, M., & Shafii, N. A. (2023). The Effects of Online Games on Student's Academic Performance. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(7), 1703–1717. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i7/17383>
- Artadita, S., & Firmialy, S. D. (2024). How Does Self-Control Moderate Shopping Enjoyment and Impulse Buying Among Generation Z Online Gamers? *Binus Business Review*, 15(2), 179–189. <https://doi.org/10.21512/bbr.v15i2.10697>
- Asywid Nur, A., Sulfiana, & Hadisaputra. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 1–12. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>
- Atiqah, N., Sulhan, A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). *Behavior : Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024 Periodisasi Perkembangan Anak Pada Masa Remaja : Tinjauan Psikologi*. 1(1), 9–36.
- Atmaningrum, S., Kanto, D. S., & Kisman, Z. (2021). Investment Decisions: The Results of Knowledge, Income, and Self-Control. *Journal of Economics and Business*, 4(1), 100–112. <https://doi.org/10.31014/aior.1992.04.01.324>
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2007). The strength model of self-control. *Current Directions in Psychological Science*, 16(6), 351–355. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2007.00534.x>
- Darwis, M., Amri, K., Reymond, H., Bimbingan, P., Konseling, D., Muhammadiyah, U., & Selatan, T. (2020). *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling) Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun* (Vol. 5, Issue 2).
- Dzulfian Syafrian, D. (2025). Pengaruh Enjoyment Value, Character Competency Value, Visual Authority Value, Monetary Value Dan Electronic Word Of

- Mouth Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Pada Online Game Produk Honkai Star Rail. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Elvera, & Astarina. (2021). *Metodologi Penelitian* (1st ed., Vol. 1). Andi Offset.
- Fajrin, D. I., Mud'is, H., & Yulianti, Y. (2022). Konsepsi Pengendalian Diri dalam Perspektif Psikologi Sufi dan Filsafat Stoisme: Studi Komparatif dalam Buku Karya Robert Frager dan Henry Manampiring. *Jurnal Riset Agama*, 2(1), 162–180. <https://doi.org/10.15575/jra.v2i1.17122>
- Febliansa, M. R., Melinda, T. F., & Sari, D. R. (2022). Gaya Hidup Gamer Online: Pengguna Voucher Top UP Garena. *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 37–48. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i1.1756>
- Hafni Herawan, M., & Yudy Rachman, M. (2021). *Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile*.
- Hamdanah, & Surawan. (2022). *Remaja Dan Dinamika* (M. P. . Dr. Hj. Muslimah, S.Ag. (ed.); 1st ed.). K-Media.
- Ilham Al-Fisyahril, F., Psikolgi dan Kesehatan, F., Sunan Ampel Surabaya, U., Ahmad Yani No, J., Timur Surel, J., Ilham Al-Fisyahri, F., Muhid, A., & Psikologi dan Kesehatan UIN Sunan Ampel Surabaya, F. (2022). *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi Volume 17, Nomor 2, 2022 Self control, extrovert personality and impulsive buying behaviors among online gamers Kontrol diri, kepribadian ekstrovert dan perilaku impulsive buying pada pemain game onlin*.
- Kasma, C. P., Nasution, H., & Faza, A. M. D. (2023). Pengendalian Diri Menurut Filsafat Stoikisme (Analisis terhadap Buku Filosofi Teras Karya Henry Manampiring). *Tsaqofah*, 3(5), 1002–1010. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1759>
- Kumalasari, D., & Soesilo, Y. H. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan, Modernitas Individu, Uang Saku Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan Tahun 2016 Fakultas

- Ekonomi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1).
<https://doi.org/10.17977/UM014v12i12019p061>
- Laoli, A. E. J., & Siahaan, E. M. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Tingkat Stres pada Remaja Kota Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 10910–10921. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3447>
- Leonard, Y., Khresna, Bayu, S., & Salman, Alfarisy, T. (2025). *Peran E-Wallet Dan Promosi Dalam Keputusan Pembelian Microtransactions: Studi Pada Komunitas Unsec*. 13(1), 182–194.
- Lestiawati, M. (2021). *Psikologi Perkembangan*. 124.
- Melanie Melanie, & Abdurrahman Abdurrahman. (2023). Factors Influencing Interest In Buying Virtual Goods In Genshin Impact Online Game In DKI Jakarta Area. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 0–13.
- Nugraha, A. K., & Nurwidawati, D. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Pada Pemain Game Online. *Jurnal Psikologi, Filsafat Dan Saintek*, 8762, 100–112.
- Pasaribu, E. Y. (2022). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Kota Medan*. 2504, 1–9.
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10.
<https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>
- Sahetapy, O. M. (2020). Game Online Dan Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Eksis*, 12(2), 1–37.
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence (Seventeenth Edition)*.
- Shaun Ansari. (2019). *Video Game MicroTransactions-Engineering desire in digitalexperiences*. 0–61. <https://doi.org/10.13140>
- Subekti, S. (2012). Gizi Kurang Di Kelurahan Pasteur Kecamatan kesehatan dan gizi karena pada masa ini masih terjadi proses pertumbuhan dan mengandung

- zat gizi cukup dan aman untuk dikonsumsi . Florentino et al . (1987),. *Invotec*, VIII, 58–74.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. In *Journal of Personality* (Vol. 72, Issue 2). Blackwell Publishing.
- Utari, R. (2021). Self Regulation pada Remaja dalam Perspektif Islam (cara pandang dalam perspektif Psikologi dan Agama Islam menghadapi usia remaja dan problematikanya). *Bayani*, 1(1), 43–51. <https://doi.org/10.52496/bayaniv.1i.1pp43-51>
- WIDYATMOKO, M. H. (2022). Tinjauan Potensi Perpajakan pada Aplikasi Top-up Game Online (Studi Kasus pada Aplikasi Codashop). *Tinjauan Potensi Perpajakan Pada Aplikasi Top-up Game Online (Studi Kasus Pada Aplikasi Codashop)*, 2504, 1–9.
- Yanti, M. M., Husna, A. N., & Qomariyah, L. (2024). *The Effect of Self-Control on Impulsive Buying of In-Game Virtual Goods among Mobile Legends Bang Bang Players* (pp. 764–771). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_88
- Zulfah. (2021). IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam. *IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–33.

Intelligentia - Dignitas