

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, B., & Yustitianiingtyas, L. (2023). Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online *Higgs Domino Island* Berdasarkan Hukum Nasional. *Journal Equitable*, 8(3), 1-16. Diambil dari <https://repository.um-surabaya.ac.id/8659/>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Alamsyah, B. (2023). Pemberantasan Tindak Pidana Judi Online Higgs Domino Island Berdasarkan Hukum Nasional. *Journal Equitable*, 8(3), 1-16. Diambil dari <https://repository.um-surabaya.ac.id/8659/>
- Alexandridis, K., Papadopoulos, L., & Georgiou, A. (2023). The impact of online gaming intensity on adolescent social vulnerability. *Journal of Adolescent Research*, 38(1), 112-130. <https://doi.org/10.1016/j.jar.2023.01.005>
- Alkarim, U. (2022). Dampak Intensitas Game Online terhadap Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. *Al-Hikmah: Jurnal studi Agama-agama*, 8(1), 44-58. Diambil dari <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Ah/article/view/12276>
- Altintas, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry research*, 273, 487-492. Diambil dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0165178118308217>
- Amalia, E.I (2022, April 15). *Laporan pengguna perangkat mobile di Indonesia*.HYBRID. <https://hybrid.co.id/post/data-perilaku-pengguna-perangkat-mobile-di-indonesia>
- Amos, C., Holmes, G. R., & Keneson, W. C. (2014). A meta-analysis of consumer impulse buying. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 21(2), 86–97. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2013.11.004>
- Andini, D. W., & Purwoleksono, D. E. (2023). *Tindak Pidana Judi dalam Game Online Higgs Domino Island*. Surabaya: Fakultas Hukum Unair. Diambil dari https://all.fh.unair.ac.id/index.php?p=show_detail&id=22676
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47. Diambil dari <https://scholar.archive.org/work/ax7rcvbbvzgenoyz16clthu6fa/access/wayb>

[ack/http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4856/pdf](http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4856/pdf)

- Apriliyani, D. (2020). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(3), 78-91.
- Aqilah, N. A. N., Dirgantara, I. M. B., & Aryandika, A. A. (2023). Pengaruh Social Presence Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Pada Siaran Langsung Tiktok Dengan Kepercayaan Konsumen Sebagai Variabel Intervening (Studi pada Merek Somethinc). *Diponegoro Journal of Management*, 12(5). Diambil dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/41780>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian Psikologi* (2nd ed). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Budi, N. (06 Agustus 2021). Mobile Legends Jadi Tervavorit Di Indonesia, Yuk Tengok Berapa Jam Gemer Bemain Setiap Hari. Diakses Dari <https://www.bola.com/e-sports/read/4625822/mobile-legends-jadi-terfavorit-di-indonesia-yuk-tengok-berapa-jam-gamer-bermain-setiap-hari>
- Budiasuti, D. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain *Online Games*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1-11.
- Chaplin. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Engel, J., Roger D. Blackwell and Paul W. Miniard. 2008. *Perilaku Konsumen*. Alih Bahasa: Budyanto. Jilid I. Jakarta: Binarupa Aksara Publisher
- Fadillah, M. F., & Sosialita, T. D. (2023). Pengaruh self-control terhadap impulsive buying pada dewasa awal yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Konsumen*, 11(4), 233-245.
- Filzah, D. R. (2024). Self-control dan adiksi game online sebagai prediktor compulsive buying pada pemain Genshin Impact. *Jurnal Psikologi Digital*, 8(1), 77-89.
- Gadari, K. U. (2021). *Analisis Perilaku Konsumtif Impulsive Buying Pada Mahasiswa Angkatan 2017 Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau* (Doctoral

- dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Diambil dari <http://repository.uin-suska.ac.id/41156/>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. Diambil dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1391015>
- Griffiths., Davies, M. N. O., dan Chappel, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Academic Press*, 87-96. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.007. Diambil dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000952>
- Gumeular, A. T., & Eryani, R. D. (2016). Studi Deskriptif Mengenai Impulse Buying pada Gamers Game Online Dragon Nest Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 911-915. Diambil dari <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/psikologi/article/view/4395>
- Hasibuan, E., Yahya, M., & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3). Diambil dari <http://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Hermawanto, A & Anggraini, M. (2020). Globalisasi Revolusi Digital Dan Lokalitas : Revolusi Digital Dan Lokalitas. LPPM Press UPN “Veteran” Yogyakarta, Yogyakarta. Diambil dari <https://journals2.ums.ac.id/index.php/sosial/article/download/549/210>
- Horrigan, J. B. (2000). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future. *Pew Internet and American Life Project*, 1-27. Diambil dari https://www.pewinternet.org/wp-content/uploads/sites/9/media/Files/Reports/2000/New_User_Report.pdf.pdf
- Hurlock, E.B. (2006). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta : Erlangga
- Ikanubun, D., Setyawati, S. M., & Choirul Afif, N. (2019). *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi (JEBA) Volume 21 Nomor 01 Tahun 2019.21*. Diambil dari <https://www.mendeley.com/catalogue/7e688558-be6f-37cb-8264-09fea2ead93f/>
- Ilham, F., & Muhid, A. (2022). Self control, extrovert personality and impulsive buying behaviors among online gamers: Kontrol diri, kepribadian ekstrovert dan perilaku impulsive buying pada pemain game online. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 17(2), 72-81. Diambil dari <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/35864>

- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235-242. Diambil dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7036>
- Isnaini, R., Sari, M., & Hidayat, T. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja. *Jurnal Psikologi Sosial dan Budaya*, 7(2), 45-56.
- Israk, M. A., Dekawaty, A., & Yuniza, Y. (2023). Hubungan intensitas bermain game online dengan kualitas tidur pada remaja. *Jurnal Kesehatan Mental Remaja*, 12(1), 55-67.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*. Diambil dari <https://osf.io/v9j52/download>
- Jiao, J., Tang, C. S., & Wang, J. J. (2022). An empirical study of play duration and in-app purchase behavior in mobile games. *Production and Operations Management*, 31(11), 4506–4525. <https://doi.org/10.1111/poms.13772>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresi Pada Siswa. *Jurnal Psikoborneo*, 4 (4), 482-489. E-ISSN: 2477-2674/ISSN: 2477-2666. Diambil dari <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/4232/2685>
- Király, O., Tóth, D., Urbán, R., Demetrovics, Z., & Maraz, A. (2017). Intense video gaming is not essentially problematic. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(7), 807. Diambil dari <https://psycnet.apa.org/record/2017-43593-001>
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Online game: Pengaruh Online game dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika. Diambil dari https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2H-WDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Jangan+Suka+Online+game:+Pengaruh+Online+game+dan+Tindakan+Pencegahan.&ots=GfdenJ8D6y&sig=v09Jl8_BpSvTnbTgEIUxzTi8c7E
- Kustiayani, R. (2021). Adiksi *Online game* Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27. Diambil dari <https://ojs.unimal.ac.id/jpt/article/view/3627>

- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123. Diambil dari <https://ejournal.papanda.org/index.php/ijess/article/view/495>
- Lete, Y. B., & Feoh, F. T. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, 5(1), 8-14. Diambil dari <http://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/view/1078>
- Li, C., Wang, Y., Lv, X & Li, H. (2021). To buy or not to buy? The effect of time scarcity and travel experience on tourist' impulse buying. *Annals of Tourism Research*, 86(October 2020), 103083. Doi.org /10.1016 / j.annals. 2020.103083. Diambil dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160738320302279>
- Lusandi, M. R. (2022). *Pengaruh Self-Esteem Dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Pembelian Impulsif Virtual Item Online game Pada Generasi Z* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta). Diambil dari <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/35864>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan *online game* melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16. Diambil dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina/article/view/3643>
- Makarawung, J. C. F., Ogi, I. W. J., & Loindong, S. R. (2023). Pengaruh kemudahan transaksi, pengalaman pengguna, dan promosi influencer terhadap pembelian impulsif produk virtual dalam game Mobile Legends. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 15(2), 321-334. <https://doi.org/10.1016/j.jmp.2023.06.012>
- Marwoko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 60-75. Diambil dari <http://ejournal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/69>
- Maulana, H. (2022, Februari 11). *2 Remaja di Batam Bongkar Indomaret Demi Chip Higgs Domino Island*. Kompas. Diambil dari <https://regional.kompas.com/read/2022/02/11/192909478/2-remaja-di-batam-bongkar-indomaret-demi-chip-game-higgs-domino>
- Mehrabian, A., & Russell, J. A. (1974). *An approach to environmental psychology*. The MIT Press.
- Menit.co.id. (2024, Februari 19). Kenapa Higgs Domino hilangkan fitur kirim *chip*? Ini alasannya. Menit.co.id. <https://www.menit.co.id/teknologi/kenapa-higgs-domino-hilangkan-fitur-kirim-chip-ini-alasannya>

- Mowen, Jhon C. dan Michael Minor. 2002. *Perilaku Konsumen*. Alih Bahasa: Dwi Kartini Yahya. Jilid 2. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69-80. Diambil dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia/article/view/40025>
- Muminah, A. F., Haryanto, B., & Astutik, A. P. (2023). The Influence of Online Games on The Social Behavior of High School Students. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1443-1451. Diambil dari <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/6047>
- Nasution, R. A. I. (2022). *Analisis Perjudian Terhadap Online game Higgs Domino Island Menurut Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia* (Doctoral dissertation).
- Okfiyandi, R. M., & Arisandy, D. (2022). Interaksi Sosial Ditinjau Dari Intensitas Bermain Game Online Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 16(2), 111-124. Diambil dari <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalpsyche/article/view/2095>
- Peeters, M., Koning, I., Lemmens, J. S., & van den Eijnden, R. (2019). Normative, passionate, or problematic? Identification of adolescent gamer subtypes over time. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 574–585. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.53>
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasetio, R. E., dan Hartosujono. (2013). Hubungan Intensitas Pengguna Game Online dengan Perilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, 3 (2), 50-57. ISSN: 2087-7641. Diambil dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/article/view/991>
- Ramadhan, G. (2022, Juni 12). *Kecanduan Main Gim Higgs Domino, Dua Pemuda di Sulsel Ditangkap Karena Curi Kotak Amal*. Era. Diambil dari <https://era.id/daerah/96352/kecanduan-main-gim-higgs-domino-dua-pemuda-di-sulsel-ditangkap-karena-curi-kotak-amal>
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain *online game* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. Diambil dari <https://scholar.archive.org/work/pwcosrg3vbfvcth553czklqeu/access/way>

back/http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/download/5680/pdf

- Sari, A. E. (2014). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pembelian Spontan. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia (Indonesian Journal of Marketing Science)*, 13(1), 55-73. Diambil dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jspi/article/viewFile/13964/10620>
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain Game Online pada Komunitas Game Ingress di Bandung. *Empati*, 7 (4), 1-5. Diambil dari <http://eprints.undip.ac.id/63232/>
- Shinkawa, H., Mazuka, R., Oka, T., Takao, T., Iwasa, K., & Yokomitsu, K. (2021). Psychosocial adjustment and mental distress associated with in-game purchases among Japanese junior high school students. *Frontiers in Psychology*, 12, 708801. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.708801>
- Simangunsong, D. (2023). *Dampak Online game terhadap Remaja (Studi Kasus Pada Pemain Higgs Domino Island Di Desa Serapuh Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun)* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara). Diambil dari <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/84311>
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi *Online game Higgs Domino Island* di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial. *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 5(1).
- Sinaga, I., Suharyono, S., & Kumadji, S. (2012). Stimulus store environment dalam menciptakan emotional response dan pengaruhnya terhadap impulse buying (survei pada pembeli di Carrefour Mitra I Malang). *Profit: Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(2). Diambil dari <https://profit.ub.ac.id/index.php/profit/article/view/245>
- Stevanus, M. (2023). *Tinjauan Sifat Hedonisme dan Perilaku Pembelian Impulsif Pengguna E-Commerce di Kota Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomi). Diambil dari <http://repository.unp.ac.id/49482/>
- Susanti, R. (2021). Judi Online Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan: Online Gambling and Social Control of Rural Communities. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86-95. Diambil dari <http://journal.fib.uho.ac.id/index.php/etnoreflika/article/view/1094>
- Verplanken, B., & Herabadi, A. (2001). Individual differences in impulse buying tendency: Feeling and no thinking. *European Journal of Personality*, 15(1 SUPPL.), 71-83. Doi.org/10.1002/per.423 diambil dari <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1002/per.423>

- Wismawati, A. F., Dini, A. D. K., Febrianti, P. A., & Fitriyah, R. (2023). Transformasi Budaya Permainan Tradisional Ke Game Online Pada Remaja Di Desa Wonosari Kabupaten Jember. *Jurnal Sosial Terapan*, 1(1), 46-51. Diambil dari <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jstrsv/article/view/46440>
- Yoga, A. P., & Dwatra, F. D. (2023). Hubungan kecanduan game online Higgs Domino Island dengan impulsive buying pada remaja di Kota Padang. *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2), 1526-1535.
- Young, K. (2009). *Understanding online gaming addictions and treatment issues for adolescents*. Pennsylvania: The American Journal of family therapy. 37: 355-372. Diambil dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01926180902942191>