

- A. Maslow, (1954) *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row
- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Sosial*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Ajzen, I. 1991. The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50: 179-211.
- Alwisol. (2009). *Psikologi kepribadian*, edisi revisi. Malang:UMM Press.MANF
- Ariati, J. (2010). Subjective Well Being (Kesejahteraan Subjektif) dan Kepuasan Kerja Pada Staff Pengajar (Dosen) Di Lingkungan Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. *Jurnal Psikologi Undip* , 8, (2). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Arif, A. F. (2020). TINDAKAN SOSIAL TERHADAP PENOLAKAN POLIGAMI DALAM AKUN INSTAGRAM. *MIYAH: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 118-134.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berlita, D. A. (2014). Hubungan Antara Sikap Syukur Dengan Kesejahteraan Subjektif Siswa MAN Yogyakarta 1. *Skripsi*. Program Studi Bimbingan Dan Konseling Jurusan Psikologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chaplin, J.P (2001). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Grafindo
- Clark C. Abt. (1987). *Serious Game*.
- Compton, W. C., & Hoffman, E. (2013). *Positive Psychology: The Science of Happiness and Flourishing* (p. 59). Wadsworth Cengage Learning.
- Damanik, Janianton. (2014). *Jurnal penelitian kesejahteraan sosial. Vol 13 No 1 maret 2014*. Yogyakarta: Balai besar penelitian dan pengembangan pelayanan kesejahteraan sosial (B2P3KS).
- DetikBali. (2022, 13 Juni). Pria di Denpasar Nekat Gelapkan Motor gegara Kecanduan Game Online. Diperoleh pada 4 Juli 2022 dari <https://www.detik.com/bali/berita/d-6124837/pria-di-denpasar-nekat-gelapkan-motor-gegara-kecanduan-game-online>.
- Diener, E. (2006). Guidelines for national indicators of subjective well-being and ill-being. *Applied research in quality of life*, 1 (2), 151-157.
- Diener, Ed. (2000). Subjective Well Being: The Science of Happiness and a Proposal for a National Index. Vol. 55., No. 1. 34-43
- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: Three decades of progress. *Psychological bulletin*, 125(2), 276.
- Diener, E., Robert , A.E., Randy, J.L. & Sharon ,G. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of personality assessment*, 49, 1. University of Illionois at Urbana-Champaign

Efendi, S., & Tukiran. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta : LP3ES.

Endarti, Ajeng Tias. (2015). Kualitas Hidup Kesehatan : Konsep, Model, dan Penggunaan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. Vol 7 No 2. Diperoleh dari <http://lp3m.thamrin.ac.id/upload/jurnal/JURNAL-1519375940.pdf> pada 25 Februari 2022.

Febrina, Conni La. (2014). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ON-LINE TERHADAP AGRESIVITAS SISWA. *Jurnal Imiah VISI P2TK PAUD NI*. Vol 9 No 1. Diperoleh dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7731> pada 23 Februari 2022

Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*. Vol 2 No 2. Diperoleh dari <https://zenodo.org/record/3840736#.YpZCfWhBy3A> pada 25 Februari 2022.

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance use*, 10(4), 191-197.

Hakiki, Chairul. (2019). "Hubungan Kecanduan Game Online *Mobile legends* terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang". Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim : Malang. Diperoleh dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/15682/> pada 20 Februari 2022.

Haqq, T. A. (2016). *Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

HealtyGamer.com. Video Game Addiction Statistics 2021: Is the World Addicted to Video Games? Diakses pada 4 Juli 2022 dari <https://www.healthygamer.gg/blog/video-game-addiction-statistics>.

Hovart, Arthur. (1989). Addiction Game Online. Journal [Online]. Vol. 3 No. 2.

INews.id. (2022. 12 Juni). Fantastis! Ini Penghasilan RRQ Lemon sebagai Pro Player *Mobile legends*. Diakes pada 2 Juli 2022 dari <https://www.inews.id/keuangan/fantasti-ini-penghasilan-rrq-lemon-sebagai-pro-player-mobile-legends>.

Iqbal, Mohamad. (2015). "Komunitas Online sebagai Media Aktualisasi Diri". Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada : Yogyakarta. Diperoleh dari <https://digilib.fisipol.ugm.ac.id/handle/15717717/6931> pada 25 Februari 2022.

- Jones, Pip. 2009. Pengantar Teori-Teori Sosial. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kahneman, D., & Krueger, A. B. (2006). Developments in the measurement of subjective well-being. *Journal of Economic perspectives*, 20(1), 3-24.
- Koç, P. (2017). Internet addiction and subjective well-being in university students. *Journal of positive psychology and wellbeing*, 1(1), 34-41.
- Kompas.com. (2022, 13 Januari). Kecanduan Game Online, Wahyudi Bunuh Adik Sepupu Usia 9 Tahun, Ingin Kuasai Ponsel Korban, Ini Ceritanya. Diperoleh pada 4 Juli 2022 dari <https://regional.kompas.com/read/2022/01/13/060700178/kecanduan-game-online-wahyudi-bunuh-adik-sepupu-usia-9-tahun-ingin-kuasai>.
- Kristiyanto, Y. (2013). *Tindakan Sosial Pemuka Agama Islam Terhadap Komunitas Punk (Studi Deskriptif Mengenai Tindakan Sosial Pemuka Agama Islam Terhadap Komunitas Punk di Desa Bareng, kabupaten Jombang, Jawa Timur)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Lebho, Maria Agustina., dkk. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol 2 No 2. Diperoleh dari <https://ejurnal.undana.ac.id/CJPS/article/view/2232> pada 21 Februari 2022.
- Martono, Nanang. (2015). Metode Penelitian Sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, Vol 6 No 2. Diperoleh dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/16695> pada 4 Maret 2022.
- Mawarsih, R. (2018). *Hubungan antara Harga Diri dengan Subjective Well Being pada Remaja Akhir* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Merinda, N. (2014). Makna Penggunaan Jejaring Sosial Path Bagi Mahasiswa Unesa. *Paradigma*, 2(3).
- Mulyana, Deddy. (2013). *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja.
- Nafidzurramadan, Aditya. (2021). "PERILAKU KONSUMTIF PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE". Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah : Surakarta. Diperoleh dari <http://eprints.ums.ac.id/91233/> pada 20 Februari 2022
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Bulletin Psikologi*. Vol 27 No 2. Diperoleh dari <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf> pada 20 Februari 2022

- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Pasaribu, S. (2016). Hubungan Konsep Diri Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Interaksi Sosial Mahasiswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 8(1), 64-78.
- Pranowo, Y. (2020). Prinsip Utilitarisme sebagai Dasar Hidup Bermasyarakat. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 26(2), 172-179.
- Purwaningtyas dan Mardiyanti. (2021) Gambaran Subjective Well Being pada Individu Ditinjau dari Intensitas Bermain Game Online. *Psikostudia Jurnal Psikologi*. Vol 10 No 1.
- Putri, R. A., Erlyani, N., & Mayangsari, M. D. (2016). Hubungan antara aktualisasi diri dengan intensitas penggunaan media sosial path pada remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Banjarbaru. *Jurnal Ecopsy*. Vol 3 No 1. Diperoleh dari <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/ecopsy/article/view/1941> pada 29 Maret 2022.
- Putri, S. L. S., & Pratisti, W. D. (2017). *Hubungan Antara Aktualisasi Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahmawati, A., & Nugroho, A. A. (2014). Hubungan antara Efikasi Diri dan Aktualisasi Diri dengan Kecenderungan Menyontek pada Siswa MAN Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 3(3 Des).
- Ritzer, George, (2014). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : kencana edisi ke 7.
- Robbins, Stephen P. dan Coulter, Mary. 2010. *Manajemen Edisi Kesepuluh*. Jakarta: penerbit Erlangga
- Rulangi, R., Fahera, J., & Novira, N. (2021). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Subjective Well-Being pada Mahasiswa. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (Vol. 1, No. 1, pp. 406-412).
- Ruswani, Gina. (2020). "Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pengguna Game *Mobile legends* di Kota Malang". Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya : Malang. Diperoleh dari <http://repository.ub.ac.id/180816/> pada 20 Februari 2022.
- Ryff, C.D & Keyes, C.L.M, (1995). The Structurs of Psychological well being Revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*. Vol. 69 : 719-727.
- Sabkti, R. (2019). *Hubungan intensitas penggunaan media sosial (jejaring sosial) dengan kecenderungan narsisme dan aktualisasi diri remaja akhir* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

- Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Sari, C. D. R., & Soetjiningsih, C. H. (2020). Subjective Well-Being dan Perilaku Kecanduan Online Games pada Mahasiswa. *JURNAL SPIRITS*, Vol 11 No 1. Diperoleh dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/spirit/article/view/8537> pada 24 Februari 2022.
- Simbolon, E. S. (2018). Pengaruh Kebutuhan Aktualisasi Diri, Kebutuhan Penghargaan dan Kebutuhan Sosial Terhadap Kinerja Karyawan Mitra pada PT Nielsen Company Indonesia Medan.
- Selvia, P. (2013). Korean Idol Rated Fanfiction (Studi Deskriptif tentang Kecenderungan Tindakan Sosial Remaja Usia Sekolah Menengah Atas Pembaca Korean Idol Rated Fanfiction di Surabaya dalam hal Perilaku Seksualnya).
- Setiadi, M. Elly (2006). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar, Jakarta : Kencana.
- Serna, J., Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P., Lagardera, F., & March, J. (2017). Subjective well-being in competitive psycho-motor games: a qualitative approach. *J. Happin. Well Being*, 5, 196-211.
- Soekanto, Soejono. 2012 Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suara.com (2019, 18 November). Evos Juara *Mobile legends* M1 World Championship dalam Duel Dramatis. Diperoleh pada 3 Juli 2022 dari <https://www.suara.com/tekno/2019/11/18/165539/evos-juarai-mobile-legends-m1-world-championship-dalam-duel-dramatis>.
- SuaraJatim.id (2022, 5 Juli). Suami di Pasuruan Kecanduan Game Online, Ditegur Malah Cakar Wajah Istrinya Sampai Lebam. Diperoleh pada 4 Juli 2022 dari <https://jatim.suara.com/read/2022/07/05/164946/sumi-di-pasuruan-kecanduan-game-onlie-ditegur-malah-cakar-wajah-istrinya-sampai-lebam>.
- Sumanto, S. (2012). Pengujian Model Alat Ukur Kesejahteraan-subjektif Pengusaha Kecil dan Menengah (Pkm) Provinsi Di Yogyakarta dengan Structural Equation Modelling (Sem). *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 17(2). Diperoleh dari <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/Sosioinforma/article/view/98> pada 20 Maret 2022.
- Syafitri, S. (2014). Pengaruh Harga Diri dan Kepercayaan Diri dengan Aktualisasi Diri pada Komunitas Modern Dance di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol 2 No 2. Diperoleh dari <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/3647> pada 23 Maret 2022.

Tek.id. (2021, 29 Januari). Selama 2020 Ada 377 Miliar Gamer Aktif di Seluruh Dunia. Diperoleh dari <https://www.tek.id/tek/selama-2020-ada-377-miliar-gamer-aktif-di-seluruh-dunia-b2cwB9jU5> pada 23 April 2022.

Triantoro, D. A. (2019). Konflik sosial dalam komunitas virtual di kalangan remaja. *Jurnal komunikasi*, 13(2), 135-150.

Utami, M. S. (2009). Keterlibatan dalam kegiatan dan kesejahteraan subjektif mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 36(2), 144-163.

Veenhoven, R. (1996). The study of life-satisfaction.

Widiarto, Ilham Kurnia. (2018). "Hubungan Kesejahteraan Subjektif dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Yogyakarta". Skripsi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia : Yogyakarta. Diperoleh dari <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6296> pada 15 Februari 2022.

Zhao, L. (2021). The impact of social media use types and social media addiction on subjective well-being of college students: A comparative analysis of addicted and non-addicted students. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100122.