

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- Andriani, I. (2011). Gambaran Kecenderungan Agresivitas dalam Pemilihan *Game online* pada Anak. In *Jurnal Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, Sipil)* (Vol. 4, Nomor 1858–2559, hal. 70–75).
- Azwar, S. (2019). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar. Jakarta: PT Pustaka Alvabet.
- Alwisol. (2014). *Psikologi Kepribadian (Edisi Revisi)*. Malang: UMM Press.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Amanda, Rika Agustina. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Anggaran, Fadji Kirana. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12
- Anggraini, L. N. O., & Desiningrum, D. R. (2020). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Intensi Agresivitas Verbal Instrumental Pada Suku Batak Di Ikatan Mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro. *Empati*, 7(3), 1103-1111.
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2020). Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Apriyanti, M. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain *Game online* (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Basith, Abdul A, M. (2017). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3).
- Baedowi, Ahmad. 2015. Calak Edu 3: Esai-Esai Pendidikan 2012-2014
- Bachtiar, I. (2020). Miris, kecanduan *game online*, remaja di jakbar nekat tusuk ibu kandung. Diakses dari <https://www.minews.id/news/miris-kecanduan-game-online-remaja-di-jakbar-nekat-tusuk-ibu-kandung>
- Datareportal. (2020). Digital 2020: October Global Statshot. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2020-october-global-statshot>
- Dayakisni, T. dan Hudaniah. (2015). Psikologi Sosial. Malang: UMM Press

- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 59-72.
- Fatmawati, F. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) Dengan Perilaku Agresif Anak Dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20-29.
- Fauzi. (2020). Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports?. Diakses dari <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.
- Febrina, C La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game On-line* Terhadap Agresifitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28-35
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap agresifitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hapsari, Y. D. D. (2019). Hubungan antara tekanan teman sebaya dengan agresi verbal remaja putra di sekolah berasrama. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan *Game Digital Online*: Memahami Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Kelola: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 149-162.
- Infante, D. A., Riddle, B. L., Horvath, C. L., & Tumlin, S. A. (1992). Verbal Aggressiveness: Messages and Reasons. *Communication Quarterly*, 40(2), 116-126.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain *Game Online* Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235-242.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan *game* dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrant.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Conceptualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 459-466.

- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 486-489
- Kuss, R. O., Griffiths, M. D., & Schoenmakers, E. M. (2013). Assessing Internet addiction using the parsimonious Internet addiction components model. A preliminary study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(5), online first.
- King, D. L., & Delmonico, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment, and Prevention*. New York: Academic Press
- Kurniawati, H. (2014). Penerapan Konseling Kelompok Kognitif Perilaku untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas VII-F SMPN 1 Ngutur Tulungagung. *Jurnal BK UNESA*, 4(3).
- Lalita, L., & Tedjasaputra, M. S. (2019). Efektivitas Differentiated Reinforcement Of Incompatible Behavior (Dri) Dalam Menurunkan Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja Dengan Moderate Intellectual Disability. *Journal Of Psychological Science And Profession*, 3(2), 105-113.
- Lestari, M. A. (2018). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2) (Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang).
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Sanubari, T. P. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game* Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153..
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118.
- Mahmudi, M., & Lusiana, E. (2020). *Teori dan Praktik Analisis Data Univariat dengan Past*. Malang: UB Press
- Meydiningrum, & Darminto, E. (2020). Perilaku agresif ditinjau dari perspektif teori belajar sosial dan kontrol diri. *Jurnal BK UNESA*, 11(4).
- Moqhaddam, Shokouhi S., Khezri-Moghadam, N., Javanmard, Z., Sarmadi-Ansar, H., Aminaei, M., Shokouhi-Moghaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2013). A study of the correlation between computer games and adolescent behavioral problems. *Addiction & health*, 5(1-2), 43
- Myers, David. 2014. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.

- Nabiullina, G., Yusupova, A., Khusnutdinov, R., & Khaliullina, N. U. (2019). The Representation Of Verbal Aggression In Tatar Linguistic Culture. In *European Proceedings of Social and Behavioural Sciences EpSBS*. 763-771
- Permatasari, D. A., & Sugito, S. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain *Game* pada Anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149-160.
- Pratiwi, Rika Riyani. (2018). Siswa Yang Kecanduan *Game online* Dan Perilaku Agresif Di Smp Negeri 14 Pekanbaru. *Jom fkip*, 5(1), 1-14.
- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah, & Bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan *Game Online* Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96-102.
- Ridwan, M., Kusuma, W. A., & Wibowo, H. (2020). Pengukuran emosi berdasarkan biofeedback sensor pada *game* berjenis battle royale. *Jurnal Repositor*, 2(11), 1464-1473.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1), 1-8.
- Rösner, L, Winter, S, Krämer, NC (2016) Dangerous minds? Effects of uncivil online comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 461–470.
- Safitri, Salsabila Senja. (2020). *Game online* dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364-376.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game online*. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan *game online* Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Pax Humana*, 4(1), 027-044.
- Sari, V. A., Lasan, B. B., & Sari, E. K. W. (2017). Keefektifan Teknik Sosiodrama Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Kepanjen. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 2(2), 63-67.
- Sari, S. P., Ab, J. S., & Melia, R. R. (2019). Upaya Guru Bk Dalam Mereduksi Perilaku Agresif Verbal Siswa Disekolah Melalui Teknik Self Management Pada Siswa Kelas X Sma Perintis 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Konseling (Jimbk)*, 1(1), 27-36.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Murid Laki-Laki Kelas IV Dan V Di Sd Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).

- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain *Game online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1).
- Shao, Rong., & Wang, Yunqiang. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10, 384
- Siregar, N. I., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video *Game* Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(3), 261-276.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: Sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa*, 16(3).
- Susantyo, B. (2017). Lingkungan dan perilaku agresif individu. *Sosio Informa*, 3(1).
- Susantyo, B., & Setiawan, H. H. Irmayani, & Sabarisman, M. (2016). "Implementasi Undang Undang Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak: dalam Perspektif Kementerian Sosial". *Sosio Konsepsia*, 5(3), 169-183.
- Tanjung, V. P. (2015). *Game Online* dan Agresivitas Anak Usia SMP di Sidoarjo. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63-80.
- Tajri, I., & Widodo, J. (2012). Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Fun Game* untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(2).
- Taylor, Shelly E., Peplau, Letitia Anne., Sears, David O. (2018). *Psikologi sosial Edisi Kedua Belas*. Depok : Prenadamedia group.
- Trijono, Rachmat. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). The Intensity Of Playing Online Games On The Violence And Aggressive Behavior Students. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado (Juiperdo)*, 6(2), 83-91.
- Teofanda, Reza. (2020). Intensitas Bermain *Game online* Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresifvitas pada Dewasa Awal. *Cognicia*, 8(1).
- Tian, Y., Gao, M., Wang, P., & Gao, F. (2020). The effects of violent video games and shyness on individuals' aggressive behaviors. *Aggressive behavior*, 46(1), 16-24.
- Tiani, A. (2014). Hubungan Antara Bermain *Game online* Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ujang, U. K., Widiati, E., & Sumarni, N. (2020). Tingkat Agresifvitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan *Game online*. *Jurnal Keperawatan BSI*, 8(1), 16-25.
- Virlia, S., & Setiadi, S. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).

- Waas, P. M. (2015). Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game online* Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW). *Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.
- Wardani, U., & Pribadi, H. (2019). Upaya Guru BK dalam Menangani Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 12 Tarakan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 1(1).
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Mobile Legend* Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187
- Yunita, M. M., & Augesty, Y. (2020). Peran Mindfulness Terhadap Kecenderungan Adiksi Dan Agresivitas Pada Remaja Pemain *Game online* Bermuatan Kekerasan. In *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1).
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja. *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)*, 1(2).