

Daftar Pustaka

- Alfarizi, M. K. (2019). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Retrieved November 15, 2019, from Tempo.com website:
<https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia/full&view=ok>
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Aminudin. (2019). Emosi, Siswa Kejar Guru di Sekolah dengan Golok, Gara-gara Ponselnya Main Game Online Disita. Retrieved January 23, 2020, from TRIBUNBATAM.id website:
<https://batam.tribunnews.com/2019/09/12/emosi-siswa-kejar-guru-di-sekolah-dengan-golok-gara-gara-ponselnya-main-game-online-disita?page=all>.
- Anam, H. C., & Supriyadi. (2018). Hubungan Fanatisme Dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal Anggota Komunitas Suporter Sepak Bola Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(1), 132–144.
- Andika, F. (2020). Mobile Legends Kini Beri Hukuman Berat Kepada Pemain yang Berbicara Kasar! Retrieved May 4, 2020, from INDOZONE.ID website:
<https://www.indozone.id/game/Q8s5Pb/mobile-legends-kini-beri-hukuman-berat-kepada-pemain-yang-berbicara-kasar/read-all>
- Anggraini, E. (2015). Strategi Regulasi Emosi dan Perilaku Koping Religius Narapidana Wanita dalam Masa Pembinaan. *Jurnal Theologia*, 26(2), 284–311. Retrieved from
<http://journal.walisongo.ac.id/index.php/teologia/article/view/435/398>
- Anggraini, L. N. O., & Desiningrum, R. D. (2018). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Intensi Agresivitas Verbal Instrumental Pada Suku Batak Di

- Ikatan Mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro. *Empati*, 7(3), 270–278.
- Anna. (2010). “Video Games” Picu Perilaku Agresif. Retrieved January 17, 2020, from Kompas.com website:
<https://lifestyle.kompas.com/read/2010/05/27/10495861/video.games.picu.perilaku.agresif>.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Azwar, saifuddin. (2016). *Reliabilitas dan Validitas* (edisi ke 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi* (edisi ke 2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azizah, K. N. (2019). Ratusan Anak Sampai Dirawat di RSJ Jabar, Ini Efek Penggunaan Gadget Berlebihan. Retrieved January 30, 2020, from detikHealth website: <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4747591/ratusan-anak-sampai-dirawat-di-rsj-jabar-ini-efek-penggunaan-gadget-berlebihan>
- Baron, R. ., & Byrne, D. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Baron, R. ., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial 2*. Jakarta: Erlangga.
- Bere, S. M. (2019). Dua ASN di Kupang Aniaya Siswa SD hingga Susah Bicara. Retrieved January 19, 2020, from Kompas.com website:
<https://regional.kompas.com/read/2019/05/14/13440241/dua-asn-di-kupang-aniaya-siswa-sd-hingga-susah-bicara>
- Damar, A. M. (2018). 5 Hal Terlarang Saat Bermain Mobile Legends, Apa Saja? Retrieved May 1, 2020, from Liputan6.com website:
<https://www.liputan6.com/teknologi/read/3240535/5-hal-terlarang-saat-bermain->

mobile-legends-apa-saja#

- Damarjati, T. (2016). Konsep Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Retrieved February 4, 2020, from kemdikbud.go.id website:
<http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/1869/konsep-pembelajaran-di-sekolah-menengah-kejuruan>
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gross, J. J. (2007). Handbook of emotions. In *Choice Reviews Online* (ke3 ed., Vol. 46). <https://doi.org/10.5860/choice.46-4136>
- Habibi, M. hamid. (2018). Maraknya Kata Kasar dalam Game Moba. Retrieved November 26, 2019, from Kompasiana.com website:
<https://www.kompasiana.com/hamid.hab2/5afa97bcbde575200e7d5a52/maranya-kata-kasar-dalam-game-moba>
- Habiburrahman, R. M. (2020). Legends Luar Negeri Beri Cap Toxic Kepada Pemain Indonesia. Retrieved June 7, 2020, from RevivalTv website:
<https://www.revivaltv.id/komunitas-mobile-legends-luar-negeri-beri-cap-toxic-kepada-pemain-indonesia/>
- Harding, H. G., Morelen, D., Thomassin, K., Bradbury, L., & Shaffer, A. (2013). Exposure to Maternal- and Paternal-Perpetrated Intimate Partner Violence, Emotion Regulation, and Child Outcomes. *Journal of Family Violence*, 28(1), 63–72. <https://doi.org/10.1007/s10896-012-9487-4>
- Ilham. (2016). Anak Pemain Gim Daring Cenderung Berkata Kasar. Retrieved June 13, 2020, from REPUBLIKA.CO.ID website:
<https://republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/26/o68vgz361-anak-pemain-gim-daring-cenderung-berkata-kasar>
- Ilham. (2016). KPAI Catat Kasus Pencurian oleh Anak Akibat Game Online.

Retrieved January 23, 2020, from REPUBLIKA.CO.ID website:
<https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/25/o66q96361-kpai-catat-kasus-pencurian-oleh-anak-akibat-game-online>

Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo*, 4(4), 739–750. Retrieved from <http://www.portal.fisip-unmul.ac.id/site/?p=5368>

kulsum, umi, & jauhara, mohammad. (2014). *psikologi sosial* (tim prestasi, Ed.). Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.

Kumalasari, F., & Ahyani, L. N. (2012). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Penyesuaian Diri Remaja Di Panti Asuhan Latifah Nur Ahyani*. 1(1).

Liputan6. (2012). Kecanduan Game Bikin Anak Jadi Emosional. Retrieved January 23, 2020, from Liputan6.com website:
<https://www.liputan6.com/teknoread/453945/kecanduan-game-bikin-anak-jadi-emosional>

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), 97–112.

Maulida, L. (2020). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. Retrieved May 8, 2020, from tek.id website: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>

Mauss, I. B., Cook, C. L., & Gross, J. J. (2007). Automatic emotion regulation during anger provocation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(5), 698–711. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2006.07.003>

Meyriana, A. (2017). HEADLINE: Candu Game Online Lebih Bahaya dari

Narkoba? Retrieved January 23, 2020, from Liputan6.com website:
<https://www.liputan6.com/news/read/3197538/headline-candu-gim-online-lebih-bahaya-dari-narkoba>

Monks, F. ., Knoers, A. M. ., & Haditono, S. R. (2014). *Psikologi Perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.

Mutia, C. (2019). Survei APJII: Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Capai 64,8%. Retrieved May 8, 2020, from katadata.co.id website:
<https://katadata.co.id/berita/2019/05/16/survei-apjii-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-capai-648>

Nashori, fuad. (2008). *Psikologi Sosial Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.

Olga, N. F. (2019). *HUBUNGAN KEMATANGAN EMOSI DENGAN AGRESIVITAS VERBAL YANG DILAKUKAN PADA KALANGAN MAHASISWA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA.

Palinoan, E. L. (2015). *Pengaruh Konformitas Dengan Agresivitas Pada Kelompok Geng Motor Di Samarinda*. 4(1), 79–94.

Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pradana, K. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PADA PRESTASI BELAJAR ANAK USIA SD. Retrieved February 20, 2020, from KORANBOGOR.com website: <http://koranbogor.com/berita/politik/pengaruh-game-online-pada-prestasi-belajar-anak-usia-sd/>

Pratomo, A. G. (2016). Dampak Kecanduan Game Online dari Kacamata Psikolog. Retrieved January 30, 2020, from teknno.okezone.com website:
<https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/207/1459259/dampak->

kecanduan-game-online-dari-kacamata-psikolog

Santrock, John W. (2003). *Adolescence : perkembangan remaja* (edisi ke 6; Y. Sumiharti & W. C. Kristian, Eds.). Erlangga.

Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.

Sholikhah, I. (2019). Dampak Positif dan Negatif Game Online. Retrieved November 15, 2019, from Kompasiana.com website:
<https://www.kompasiana.com/ianatussholikhah12/5d22bfe0097f3633301e4da3/dampak-positif-dan-negatif-game-online>

Solopos, A. (2018). Ketahui 4 Efek Positif Bermain Game Online. Retrieved January 17, 2020, from teknno.okezone.com website:
<https://techno.okezone.com/read/2018/07/31/326/1929622/ketahui-4-efek-positif-bermain-game-online?page=3>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Tama, V. (2020). Hujat pemain ML Singapura, bocil player toxic bakal musnah dari mobile legends. Retrieved May 1, 2020, from esportsku.com website:
<https://esportsku.com/hujat-pemain-ml-singapura-bocil-player-toxic-bakal-musnah-dari-mobile-legends/>

Thohar, S. F. (2017). Regulasi Emosi Sebagai Prediktor Perilaku Agresivitas Remaja Warga Binaan LPKA. *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 15(1), 29. <https://doi.org/10.18860/psi.v15i1.6660>

Thohar, S. F. (2018). *PENGARUH MINDFULNESS TERHADAP AGRESIVITAS MELALUI REGULASI EMOSI PADA WARGA BINAAN LEMBAGA PEMBINAAN KHUSUS ANAK KELAS I BLITAR*. 2, 27–50.

Trisnawati, J., Nauli, F., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi

perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru. *Jom Psik*, 1(2), 1–9.

Umaroh, S. K. (2017). Agresivitas Siswa Ditinjau Berdasarkan Iklim Sekolah Dan Keyakinan Normatif Mengenai Agresi. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 17.

<https://doi.org/10.20527/ecopsy.v4i1.3411>

Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGEND DAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA. 000*, 1–9.

Wind, D. (2016). Bahaya dan Efek Negatif Kecanduan Game Online bagi Kesehatan. Retrieved January 30, 2020, from Kompasiana.com website: <https://www.kompasiana.com/danurwind/57d1256f107f610c45d1712b/bahaya-dan-efek-negatif-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan?page=all>

