

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. (2015). Physical , Verbal , Anger and Hostility Aggressiveness in University ' s Physical Education Students. *International Journal of Sports and Physical Education (IJSPE)*, 1(2).
- Akbar, A. N. (2019). Game Tanda Kemajuan Teknologi. <https://www.kompasiana.com/andinurunmuhammadakbar/5d9e75a9097f364862762c32/game-tanda-kemajuan-teknologi>. Diakses pada tanggal 10 januari 2020.
- Amanda, R. A. (2016). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresi Remaja di Samarinda*. 4(3),
- Anantasari. (2006). Menyikapi Perilaku Agresi Anak. Yogyakarta: Kanisius.
- APJII. (2019). *Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. 1–6.
- Apriyanti, F. M., & Harmanto. (2015). *Perilaku Agresi Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol. 03. No. 03.
- Asyaktur, M. A. B., & Puspitadewi, N. W. S. (2017). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya*. 4(3).
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badudu, J. (2007). Kamus kata-kata serapan asing dalam bahasa indonesia. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Alih bahasa: Ratna Djuwita.
- Batistuta. G. (2019). Mari Mengenal Tentang Apa Itu MOBA ? <https://www.kompasiana.com/giobatistuta1375/5d3903830d82307e0b5aee85/mari-mengenal-tentang-apa-itu-moba> diakses pada tanggal 27 april 2020

- Berkowitz, L. (1995). *Agresi I*, Jakarta : Pustaka Binaman Pressindo.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. 63(3).
- Chaplin, J. P. (2011). Kamus Lengkap Psikologi. Diterjemahkan: Kartini Kartono. Jakarta: PT RadjaGrafindo Persada.
- Cowie. 1994. *Advanced Learner's Dictionary. (4th Ed)*. Britain: Oxford University Press
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresi Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Psikohumaniora*.
- ESA. (2018). *The Canadian Video Game Industry 2018*.
- Fathurriza, A. (2018). 5 Game Online Android Dengan Player Terbanyak 2018. <https://jalantikus.com/tips/5-game-online-android-player-terbanyak-2018/> Diakses pada tanggal 29 Februari 2020.
- Febrina, C. La. (2014). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa*. 9(1).
- Freeman, C. B. (2008). Internet Gaming Addiction. *The Journal for Nurse Practitioners (JNP)*. American College of Nurse Practitioners.
- Goenawan, M. A. (2019). Game, Aplikasi Paling Terkaya di Play Store dan AppStore. <https://inet.detik.com/games-news/d-3476675/game-aplikasi-paling-kaya-di-play-store-dan-app-store>. Diakses pada tanggal 10 januari 2020.
- Grace, Lindsay (2005). *Game Type and Game Genre*.
- Griffith, M.D., Davies, M.N., & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*.
- Hamilton, M. A. (2011). Verbal Aggression: Understanding the Psychological Antecedents and Social Consequences. *Journal of Language and Social Psychology*, 31(1).
- Haqq, T. A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A,B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi : Fakultas Psikologi Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the „Net“s Future. Pew Internet and American Life Project pg. 1-27
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Hutagaol, B. (2018). Apa Itu Mobile Legends?.
<https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>.
 Diakses pada tanggal 29 Februari 2020.
- Indriani, R., & Utami, L, S. (2018). Ini 5 Game Android Terlaris Agustus 2019.
<https://www.suara.com/tekno/2019/08/10/093300/ini-5-game-android-terlaris-agustus-2019?page=all>. Diakses pada tanggal 31 maret 2020.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresi Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*.
- Karyanti. 2018. *Dance Counseling*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Kim, K, H. Dkk. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, 15(2),
- Kostelnik ,Marjorie J., et al. (2009). Guiding children's social development & learning. 6th Edition USA: Delmal Cengange Learning.
- Luthfi, A. (2019). 30 juta anak milenial gemar bermain game setiap hari, 1–19.
<https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari>. Diakses pada tanggal 03 januari 2020
- Madyanti, A. T. (2011). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online dengan Aggressive Driving pada Remaja*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2).
- Mustofa, A. (2018). [Opini] Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah?

<https://hybrid.co.id/post/opini-perlu-khentikan-toxic-saat-main-game-online>.

Diakses pada tanggal 8 januari 2020.

Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Nashori. F. (2005). Hubungan antara kualitas dan intensitas dzikir dengan kelapangdadaan mahasiswa. *Millah*, 1(5).

Priyatno, Duwi. (2012). *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi.

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

Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). *Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar*. 6(1)

Putri, R. H. N. (2011). *Hubungan Perilaku Sosial Dengan Agresivitas Siswa di SMK Negeri 1 Cikarang Barat*. *Jurnal Psikologi : Universitas Padjajaran*

Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.

Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II. Jakarta : Erlangga.

Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). *Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresi Siswa Pengguna Game Online Analysis of The Aggressive Behavior Forms of Online Games User Students*. (1).

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukarno, P. A. (2014). Sejarah Perkembangan Industri Game Di Indonesia. <https://teknologi.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 03 januari 2020.

Straus, M. A., & Sweet, S. (1992). Verbal/Symbolic Aggression in Couples: Incidence Rates and Relationships to Personal Characteristics. *Journal of Marriage and Family*, 54(2).

- Trijaya, R. (2011). *Bagaimana Konsep Diri Pecandu Game Online Di Kota Bandung* (Studi Deskriptif Tentang Konsep Diri Pecandu Game Online Di Kota Bandung). Skripsi. Universitas Komputer Indonesia.
- Vissing, Y. M. V., Gelles, R. J., & Harrop, J. W. (1991). *Verbal Aggression by Parents and Psychosocial Problems of Children*. 15(3).
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Anak Remaja*.
- Winn, B, M, & John, W, F. (2004). Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games. Accepted for presentation at Computer Game Technology Conference Toronto, Canada, April 8th, 2004.
- Yee, N. (2006). *The Demographics , Motivations , and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online*. 15(3), 309–329.
- Young , K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*.