

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, luthfi. (2019, March). 30 Juta Anak Milenial Gemar Bermain Game Setiap Hari. *Www.Okezone.Com*.
- Akbar, A. N. (2019, January). game tanda kemajuan teknologi. *Www.Kompasiana.Com*.
- Anastasia eka, N. hidayati. (2018). Pengaruh Religiusitas Terhadap Agresi Verbal Pada Remaja Komunitas Gereja St. Gabriel Gresik. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., Schneider 2005, 42–51*.
- Apriani, R., Probowati, D., Indreswari, H., & Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan, 5, 2*.
- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan, 3(3), 994–1008*.
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang, 3, 103–111*.
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. W. S. (2017). *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. 4*.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). pengertian jenis kelamin. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 2013–2015*.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*.
- Azwar, Syaifuddin. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi (2nd ed.)*. PustakaPelajar.
- Berkowitz, L. (1995). Some determinants of impulsive aggression: Role of mediated associations with reinforcements for aggression. *Psychological Review, 81(2), 165–176*. <https://doi.org/10.1037/h0036094>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63(3), 452–459*. <https://doi.org/10.1037/0022->

3514.63.3.452

- Carlo, G., Raffaelli, M., Laible, D. J., Meyer, K. A., Carlo, G., Raffaelli, M., Laible, D. J., & Meyer, K. A. (1999). *DigitalCommons @ University of Nebraska - Lincoln Why are Girls Less Physically Aggressive than Boys ? Personality and Parenting Mediators of Physical Aggression Part of the Psychiatry and Psychology Commons Why are Girls Less Physically Aggressive than B.*
- Dewi, P. Y. (2013). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 11(3)*, 270. <https://doi.org/10.31315/jik.v11i3.3807>
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior, 35(3)*, 311–332. <https://doi.org/10.1177/0093854807311719>
- Fitria. (2017). Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas. *Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9)*, 1689–1699.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/3763>
- Hess, N. H., & Hagen, E. H. (2006). Sex differences in indirect aggression. Psychological evidence from young adults. *Evolution and Human Behavior, 27(3)*, 231–245. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2005.11.001>
- Hutagaol, B. (2018, April). Apa itu Mobile Legends? *Www.Esportnesia.Com*.
- Indriani, U. (2019, September). 5 Game Online terlaris di 2019. *Www.Suara.Com*.
- 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.
- jpnn.com. (2021, July). Gegara Ini RF Cekcok Dengan Istri, Aniaya Anaknya Yang Balita, Sontoloyo. *Jpnn.Com*.

- Jurnal Pendidikan, indonesia. (2016). Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Periantalo, Jelpa. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Priestnall, S. L., Okumbe, N., Orengo, L., Okoth, R., Gupta, S., Gupta, N. N., Gupta, N. N., Hidrobo, M., Kumar, N., Palermo, T., Peterman, A., Roy, S., Konig, M. F., Powell, M., Staedtke, V., Bai, R. Y., Thomas, D. L., Fischer, N., Huq, S., ... Chatterjee, R. (2019). Trash-Talking Dalam Gameonline Pubg Mobile. *Dalam, Sergio*, 9(May), 6.
- Qatrunnada, S. (2020). *Efektivitas Konseling Kelompok Behavioral Teknik Live Dan Symbolic Modeling Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Pada Siswa*.
- 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 and Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Sakinah, A. M. R. (2021). *Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi Dan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Pemain Game Online*.
- Saputra, A. (2019). Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 207. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.476>
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 2(4), 142–147. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p142>
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *Bimbingan Konseling*, 1.
- Sentosa Adam. (2021). *Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresi Verbal Siswa Kelas Xi-Ia 5 Smanegeri 1Kisaran*.
- Setiawati, O., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang

- Bermain Game Online. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 3(2), 58–66.
- Simon, R., Klowden, K., & Schulman, C. K. (2018). *Future-Proofing the Video Game Industry in California Acknowledgments*.
- Sinuraya, D. (2009). *Hubungan Antar Kepribadian Ekstrovert Dengan Prilaku AGresi Pada Remaja*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sukarno, P. A. (2014). sejarah perkembangan industri game di indonesia. *Teknologi.Bisnis,Com*.
- Syamsul Arifin, B. (2015). *Bambang Psikologi Sosial* (Vol. 1, pp. 1–308). 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>
- Utomo, A. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Surakarta*.
- Walgito, B. (2011). *Teori-teori Psikologi Sosial* (Andi (ed.)).
- 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. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Yee, N. (2006). Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309- 329. *Online*, 15(3), 309–329.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). The type of descriptive research in communication study. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83–90.