

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F. (2019). Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. In *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP (JIMFISIP) Unsyiah*, 2, 1–12.
- Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96>
- Aninsi, N. (2021). *Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh Terbanyak di PlayStore. 2021*, 1–9.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Bai, F. G. (2015). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan*.
- Berkowitz, L. (2003). *Emotional Behavior*. CV. Taruna Grafica.
- Breakwell, G. M. (1998). *Mengatasi perilaku agresif Coping with aggressive behavior* (1st ed.). Kanisius.
- 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>
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.
- CNN Indonesia. (2019). Video Gim Bertema Kekerasan Dorong Perilaku Agresif. In *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190320145010-284-379080/video-gim-bertema-kekerasan->

dorong-perilaku-agresif

- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 09(1), 28–35.
- Ferawati, F., 2018. (2018). *Hubungan antara sensation seeking dengan kecenderungan perilaku agresi pada siswa SMK BKM 2 Bekasi*. Repository Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. <http://repository.ubharajaya.ac.id/1712/>. 1–9.
- Indonesia, A. P. J. I. (2022). Profil Internet Indonesia 2022. *Apji.or.Od*, June. [apji.or.id](http://apji.or.id)
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kiswarawati. (1992). *Perilaku agresi*. Ghalia Indonesia.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Myres, D. G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Salemba Humanika.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurfaujiyanti. (2010). *Hubungan Antara Pengendalian Diri (self-control) Dengan Agresivitas Anak Jalanan*.
- Oktalia, P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo*

*Local.*, 1(69), 5–24.

- Periantalo, J. (2016). *PENELITIAN KUANTITATIF UNTUK PSIKOLOGI*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jurnal of Nursing Care*, 3(2), 110–118.
- Putro, K. Z. (2015). Agresifitas pelajar di kota Yogyakarta (Studi kasus di SMA Muhammadiyah I Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Psikologi Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 3(1), 1–7.
- Ramdhani, D., Farasonalia, R., Zamani, L., Jaya, T. P., Bempah, R. T., & Sukoco. (2019). 5 Kasus Kecanduan Game Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang. In <https://Regional.Kompas.Com/Read/2019/12/20/06360071/5-Kasus-Kecanduan-Game-Online-Bolos-Sekolah-4-Bulan-Hingga-Bunuh-Sopir-Taksi?Page=All>.
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- 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), 238–242. <https://doi.org/10.25077/jka.v4i1.228>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- We Are Social. (2022). Digital 2022: another year of bumper growth. *Global Digital Insights*, 1–300. <https://wearesocial.com/sg/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth/>

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.  
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.  
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

