

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Jhonie J., B., & Anderson, Craig A., B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75–80.
<https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R., & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
<https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Aran, E. (2021). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021 Relationship Between Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Students at STIKES Persada Husada Indonesia in 2021 Abstrak Pendahuluan*. 8(31), 1–11.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*. Apji.or.Od. apji.or.id
- Aulia, S., Chandra, A., Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan
JOUSKA, D., & Ilmiah Psikologi, J. (2022). JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan Correlation Between The Online Game Addiction With Aggressive Behavior In Teens In The Mabar Hilir Of Medan City. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59–67.
<https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Badan Pusat Statistik Kota Bekasi. (2022). *Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin*.
<https://bekasikota.bps.go.id/statictable/2022/12/20/46/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-.html>

- BCC News. (2019). *Anak kecanduan game online: “Memegang pisau” dan “memukul wajah ibu”, dirawat di rumah sakit jiwa*. BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- Brem, A. K., Baeken, C., Arns, M., Brunoni, A. R., Filipčević, I., Ganho-Ávila, A., Langguth, B., Lehto, S. M., Padberg, F., Poulet, E., Rachid, F., Sack, A. T., Vanderhasselt, M. A., & Bennabi, D. (2020). Depressive Disorders DSM 5. In *Non Invasive Brain Stimulation in Psychiatry and Clinical Neurosciences*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43356-7_6
- Buss & Perry. (1992). The Buss-Perry Aggression Questionnaire : Construct validity and gender invariance among Argentinean adolescents Cuestionario de Agresión de Buss-Perry : validez de constructo e invarianza de género en. *International Journal of Psychological Research*, 4(2), 30–37.
- CNN Indonesia. (2019). *Video Game Bertema Kekerasan Mendorong Perilaku Agresi*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190320145010-284-379080/video-gim-bertema-kekerasan-dorong-perilaku-agresif>
- Craig A. Anderson, B. J. B. (2002). Human aggression. *Current Opinion in Psychiatry*, 7(6), 442–445. <https://doi.org/10.1097/00001504-199411000-00003>
- detiknews. (2020). *Polisi Sebut Remaja Penusuk Ibu Di Jakarta Barat Kecanduan Game Online*. Detik News. <https://news.detik.com/berita/d-4891542/polisi-sebut-remaja-penusuk-ibu-di-jakbar-kecanduan-game-online/1>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Griffiths, M. (2013). Violent Video Games and Aggression: A Review Of The Literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 56–66. <https://doi.org/10.1353/esp.2013.0019>
- Griffiths, M., Mclean, L., & Street, B. (2013). *Violent video games and attitudes*

towards victims of crime. 2, 1–16.

Ikhwan, H. (2021). *Hubungan antara self control dengan kecanduan game online pada siswa smpn 17 pekanbaru.* 1–67.

Kompas.com. (2019). *Kecanduan, puluhan pelajar di Solo diterapi.* Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-game-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi?page=all>

Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity". *Personnel Psychology. Personnel Psychology, 28, 563–575.*

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>

Ligagame.com. (2001). *The Leading Esports Company In Indonesia.* <https://www.ligagame.tv/our-story>

Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 2(1), 1.* <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>

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.* <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung, 8(2), 29–38.* <https://ejournal.unibba.ac.id>

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan

- Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Onukwufor, J. N. (2013). *Physical-and-Verbal-Aggression-among-Adolescent-Secondary-School-Students-in-Rivers-State-of-Nigeria2*. 1(2), 62–73.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi* (1st ed.). Pustaka Pelajar.
- Potirniche, N., & Enache, R. G. (2014). Social Perception of Aggression by High School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 127, 464–468.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.291>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- 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>
- Santrock, J. w. (2008). *Life-Span Development*.
- Seluler.id. (2023). *Pengguna game secara bersamaan*.
<https://seluler.id/2023/01/perdana-ada-10-juta-data-pengguna-yang-bermain-game-secara-bersamaan-di-steam/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

Wahidah, W. P. (2019). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Smarthphone Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa.*

Young, K. S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction.Pdf. In *The American Journal of Family Therapy* (Vol. 37, pp. 355–372).



