

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A. (2012). *Game Digsain and Development* (pp. 134–140). New Reader Publishing.
- Akramina, Y. (2016). *Pengaruh Bermaian Game online Terhadap Efektifitas Swarga Baru Kota Sangatta*. 4(1), 189–199.
- Aleksandrovna, E., & Lvovna, E. (2019). *Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents*. 12(2), 157–165. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019257663>
- Ali, M. dan Asrori, M. (2010). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku agresif pada remaja. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4, 3: 290-304.
- American Phychiatric Association. (2018). *DSM-5 Internet Gaming*. Di <http://www.psychiatry.org> di akses 20 Mei 2019.
- Andrita, A., Rondo, A., & Wungouw, H. I. S. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA NEGERI 2 Ratahan*. 7.
- An Nisaa Noor Rachmawati, D. H. (2017). *Parental Self-Efficacy Dan Praktik Peasuhan Menentukan Perilaku Agresif Anak Usia Prasekolah Abstrak Parental Self-Efficacy and Parenting Practice to Aggressive Behavior in Preschool Children*. 10(3), 227–237.
- Antara, H., Game, B., Dengan, O., Anak, A., Surakarta, D. I., & Tiani, A. (2014). *Naskah publikasi*.
- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet Indonesia*.
- Apriyanti, F, M & Harmanto, H. (2015). *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. UNESA
- Arthur,S & Emily. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Kontruksi Tes*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Baron, R.A., & B. N. R. (2012). *Social Psychology* (13th ed.). Peasns Education, Inc.
- Berk, L. E. (2012). *Child Development* (10th ed.). Pearson.
- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire Journal of Personality and Social Psychology*.
- Calvert, S.L, & Pempek, T. (2009). Collage Students' Social Networking Experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, 227–238.
- Chariris, Mochamad. 2018. Gara-Gara Kecanduan Game Online, Siswa SMP Pukuli Kepala Sendiri. <http://www.radarmojokerto.id> Di akses 9 Februari 2019.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). *hyperactivity disorder symptoms in adolescents*. 10. <https://doi.org/10.1186/1744-859X-5-16>
- Cipto, Sucipto. (2018). Sambil Buka Baju, Murid MTs Menantang Gurunya Berkelahi. <http://news.okezone.com> Di akses 9 Februari 2019.
- Depkes RI. (2007). Standart Asuhan Keperawatan Jiwa. Magelang RSJ Prof. Dr. Soeroyo Magelang.
- Dharma, Kelana, K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Trans Info Media.
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*.
- Fagan. (2016). *Psikologi Remaja*. PT Gramedia.
- Fauzi, A. (2019). *Fauzi : Pengaruh Game Online Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown ' S Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Ii(1), 61–66.
- Fitryah, L., & Jauhar, M. (2014). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Forsythe, M. (2017). *Internet Gaming and Aggression in Adolescent Males*.
- Ghustara. (2019). *Game Android Multiplayer Online Terbaik dan Terpopuler*.
- Handayani, D. (2018). *faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik*.
- Harfiyanto, Doni, D. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. 1(2).
- Herawati, J. dan. (2016). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi*.
- Hidayat, A. (2017). *Metodelogi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Salemba Medika.

- Hussain Z, G. M. (2011). The attitudes, feelings and experiences of online games: A quality Analysis. *Cyberpsychol Behav*, 12, 747–21.
- Indriyani. (2014). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Ilmu Keperawatan*, 2(1).
- Islamic, J. O. F. (2017). *Hubungan permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba*. 2, 20–29.
- Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Kencana Perdana Media Group.
- Keliat. (2005). *Proses Keperawatan Kesehatan Jiwa (terjemahan)*. Jakarta CGC.
- Krisitanto, A. (2018). *Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*. Gramedia.
- Kusmiran E. (2012). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. Salemba Medika.
- Lemmens, J. S. (2009). *Development and Validation Of a Game Addiction Scale for Adolescents*. 12(1), 77–95.
- Lestari, M. A. Y. U. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan*.
- Merdekasari, Arih & Chaer, T. M. (2018). *Perbedaan perilaku agresif antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan konseling*.
- Mawarani, Galuh. (2019). *Hubungan antar Kecenderungan Internet Addiction dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar*. Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
- Myers, G. . (2012). *Psikologi Sosial* (10th ed.). Salemba Humantika.
- Notoadmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- nurhidayati, S., Nasriati, R., & Oktavian, N. (2018). Pengaruh Durasi Bermain Game Online terhadap Regulasi Remaja di warung Internet XGC Kecamatan Dolopo Kabupaten madiun. *Health Sciences Journal*, 2(2), 72–82.
- Nursalam. (2011). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penellitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika.
- Olson, C. K., D, S., Kutner, L. A., Ph, D., Warner, D. E., Ph, D., ... D, M. (2007). *Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls*. 41, 77–83. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.01.001>

- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R. D. (2012). *Human Development* (11th ed.). McGraw-Hill Companies, Inc.
- Pekanbaru, K. T. (2016). *atau 4032.276 ≥ 0.195 , maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y). Kata kunci : Game Online, Perilaku Gamer, Kecanduan Games. 4(1), 1–13.*
- Pitakasari, A. A., & Pambudi, A. (2017). *Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship Of Online Game Exposure To Violence Towards Aggressive Behavior In Adolescents. 96–102.*
- Piyeke, P. J., H., & Wowiling, F. (2014). *Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Manado.*
- Piyeke, P.J., Bidjudin, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stress dengan Durasi Bermain Game Online pada Remaja Manado. *Jurnal Keperawatan, 2(2).*
- Pradana, Y. I., Dwikurnianingsih, Y., & S. (2018). Hubungan antara menonton televisi dengan perilaku agresif pada siswa SMP di Salatiga. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 5(1), 55–65.*
- Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari, T. (2018). *Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP N 14 Pekanbaru. 5(1).*
- Probolinggo, K & Faisol, A. (2019). *ketagihan “Game Online”, Siswa Nekat Rampok Rumah Anggota TNI. 2019.*
- Publikasi, N. (2018). *Hubungan hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku bully pada remaja di smk n i temon kulonprogo.*
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (n.d.). *Dampak Game Online Terhadap Perubahan. 98–103.*
- Riska Diah Anggraini. (2018). Hubungan hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku bully pada remaja di smk n i temon kulonprogo. *Hubungan Hobi Bermain Vidio Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Di SMK Negeri 1 Temon Kulonperogo, 1.*
- Rizqi Arianto, T. (2016). *Dampak Online Game Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. 1(1), 45–50.*
- Saifullah, F. (2016). *Hubungan Antara Konsep Diri dengan Bullying pada Siswa-Siswi SMP. 4, 200–214.*
- Santrock, J. . (2012). *Child development* (McGraw-Hill (ed.); 12th ed.).

- Santrock, J. . (2017). *Adolescence: Perkembangan remaja* (A. ; S. S. Shinto B (ed.)). Erlangga.
- Saputra. (2017). *Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta*. 2(4), 142–147.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). *Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online Analysis of The Aggressive Behavior Forms of Online Games User Students*. (1).
- Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi Remaja*. Rajawali.
- Sarwono, S. W. (2015). *Psikologi Remaja*. PT RajaGrafindo Perseda.
- satria, R.A., Nurdin, A.E., & Bachtiar, H. (2014). *Hubungan Kecanduan Bermain Vidio Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-Laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*. 238.
- Seminar, P., Magister, N., Universitas, P., & Dahlan, A. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan ISSN: 2715-7121*. (1992), 299–304.
- Setiawan, H, S. (2018). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Aktivitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*. 11(2), 146–157. <https://doi.org/10.30998>
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D*. ALF.
- Suplig, M. A., Dian, S., & Makassar, H. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. 15(2).
- Sumbaga, M. (2012). *Agresivitas ditinjau dari jenis kelamin di kelas X SD*.
- Suryanto, R. N. (2015). *Dampak Positif dan Negatif permainan Game Online di kalangan Pelajar*. 2(2), 1–15.
- Syafaruddin, D. (2016). *Sosiologi Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penangannya. *Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Syam, A. putri & H. (2017). *Hubungan penggunaan gadget dengan perilaku agresif pada anak di banda aceh*. www.jim.unsiyah.ac.id/FISIP
- Taylor, S.E., Peplau, L.A., & S. D. O. (2009). *Social Psychology* (terjemahan: T. Wibowo, Ed.). Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. (2019). *Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen*. 7, 1–7.
- Trisnawati, F. A. N. (2007). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru*. 1, 1–9.
- Tobing, I. D. L. (2015). Hubungan durasi dan frekuensi bermain game online dengan masalah mental emosional pada remaja. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Wass, P. . (2015). *Hubungan kecanduan bermain game online jenis massively multiplayer online first person shooter dengan perilaku agresif pada mahasiswa universitas kristen satya wacana (Doctoral dissertation program study Psikologi FPSI-UKSW)*.
- Wibowo, D. (2017). Self Regulation and Agressive Behavior on Male Adolescence. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 48–59.
- Widyastuti, Y. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta.
- Wijanarko, J. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Era Global*. Keluarga Bahagia.
- Yanto, R. (2011). *pengaruh game online terhadap perilaku remaja*.
- Yosua Ivan Pradana, Yari Dwikurnaningsih, S. (2018). *Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga*. 5(1), 55–56.
- Zalqi, A. (2018). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas ‘ Aisyiyah Yogyakarta Hubungan Bermain Game Online Dengan Kecanduan* .
- Zulkarnain. (2018). Miris, Siswa MTsN 2 Bombana Jadi Korban Bullying Tujuh Temannya. <http://www.penasultra.com> Di akses 9 Februari 2019.