

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. (2010). *Psikologi Komunikasi*. Penerbit : Remaja Rosdakarya. Jakarta.
- Adam dan Rollings. (2007). *Game Online*. diakses 27 Maret 2017 dari http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf
- Adam, E. (2010). *Fundamentals of game design*, 2nd edition. barkeley: new riders.
- Agustiani, H. (2006). *Psikologi Perkembangan : Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung : Refika Aditama
- Akbar, R. A. 2016. Evaluasi User Experience Pada Game Pubg Mobile Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. 3(2): 1660- 1668.
- Amanda, S. (2016). *Pengasuhan Anak (Perkembangan Literasi Anak)*. Remaja Rosdakarya. Jakarta.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Anhar, R. (2014). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, R. A.. dan Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. jilid 2 Edisi Kesepuluh (alih Bahasa: Ratna Djuwita, dkk). Jakarta: Erlangga.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Buss, A.H & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. The American Psychological Association, Inc

- Calvert, S.L, Pempek, T.A., dan Yermolayeva, Y.A. (2009) College Students Social Networking Experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*. Vol. 30, hal.227-238.
- Chaplin, J. P. (2009) *Dictionary of Psychology*, (Terjemah. Kartini Kartono) Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Diterjemahkan Kartini Kartono. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan
- Dayakisni, T & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- _____. (2012). *Teori dan karakteristik agresif*. [Forum online] Tersedia di <http://getargaluh.blogspot.com/2012/10/teori-dan-karakteristikagresif.html>
- Deodo, L. D. S. 2015. *Makalah Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*. tersedia: [http:// ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja](http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja).
- Deswita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Detik.com. Aktivis di Solo Kampaye Internet Sehat untuk Anak <https://news.detik.com/berita/d-1955112/aktivis-di-solo-kampaye-internet-sehat-untuk-anak>.
- DetikNews.com. (2010). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 juta Pengguna Internet Baru di RI.
- Dodge, K. A., Pettit, G. S., McClaskey, C. L., Brown, M. M., & Gottman, J. M. (1986). Social Competence in Children. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 51, 1-85.
- Edo, S. J. (2018). *The Development Of Indonesiaan Online Game Addiction Questionnaire*. *Jurnal*. 8(4).
- Eristiani, A.S. (2014). Perilaku Bermain Mobile *Game Online* Line POKOPANG pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2).
- Fisher, A. (2015). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Fitriya, Merry. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain *Game Online* (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).

- Bai, F.G. (2015). Perbedaan Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Antar Gaya Pengasuhan. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Sanata Darma. Yogyakarta.
- Haqq, T. A. (2016) Hubungan Intensitas *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowakwaru Kota Malang.
- Hasyim, M. (2013). *Ikhlas Berbuat, Jujur dalam Bertindak dan Hormati Orang*. *Dinamis*. Nomor 58 tahun VII, Januari 2013.
- Hendry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, A. A. 2007. *Metode Penelitian dan Teknik Analisis Data*..Jakarta: Salemba Medika.
- <https://theconversation.com/who>. *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?*
- Hurlock, E. B. 2006. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Indriyani. (2014). Buku Ajar Keperawatan Maternitas: Upaya Provontif dan Preventif dalam Menurunkan Angka Kematian Ibu dan Bayi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Juwarni. (2013). Pengaruh Playstation terhadap Perilaku Agresif Siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayun Groboga. Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- Kartono, Kartini. 2002. *Psikologi Umum*. Bandung : Sinar Baru Algies Indonesia.
- Kautsar. (2019). Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. *Skripsi*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Khairy, M.S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab. *Khazanah Informatika*, vol 2, no 2.
- Koeswara. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung. PT. Eresco.
- kpai.go.id, 2016.
- 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.
- Mahmudah, S. (2010). *Psikologi Sosial*. Malang: UIN-Maliki-Press
- malangpost.id, 2016. *Aksi Tawuran Antar Pelajar*.

- Musbikin, I. (2009). *Kehebatan Musik Untuk Mengasah Kecerdasan Anak*. Jogjakarta: Power Books (Ihdina).
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Edisi 10. Jilid 2. Jakarta: Salemba.
- Piyeke, P. J. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada remaja Di Manado*.
- Prasetiawan, Hardi. (2010). Children Advisory research and Education (CARE). *Jurnal Penelitian CARE*, Volume. 04, No. 1.
- Pratiwi, Y. (2012). Main *Game Online* Lebih dari 3 Jam Rentan Kecanduan, ini Tandanya. <https://www.cantik.tempo.co/amp/1105340/main-game-online-lebih-dari-3-jam-rentan-kecanduan-ini-tandanya/>
- Pratiwi, R. R., Yakub, E. & Umari, T. (2018). Siswa Yang Kecandua *Game Online* dan Perilaku Agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *Jom Fkip*, 1-14
- Rahman, A. A. 2013. *Psikologi Sosial*. Jakarta :PT Raja GrafindoPersada.
- Ridwan, S. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penangannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1), 84-92.
- Rika Agustina, Amanda. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 4(3), 290-304.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Romadhon, E. D. C (2019). Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Ruslan, Rosady. (2003). *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. Jakarata : PT. Raja. Grafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolesence Perkembangan Remaja*. (A. B. Sragih, Ed.) Jakarta: Erlangga.
- _____. (2007). *Perkembangan Anak*. edisi ketujuh, jilid dua. (Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, (Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- _____. (2017). *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup* (Ketigabelas ed.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Saputra, N. E. (2009). *Manajemen Emosi: Sebuah Panduan Cerdas Bagaimana Mengelola Emosi Positif Dalam Hidup Anda*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sears, D.O., Taylor, S. E dan Peplau, L. A. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua* Belas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, S. (2011). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soettjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Indonesian Psychological Journal*, 23(1), 84- 90.
- Soleman. (2009). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Sub Direktorat Statistik Politik dan Keamanan, 2020. Buku Pedoman Pengisian Kuesioner Statistik Politik dan Keamanan 2015.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- _____. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susantyo, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predan Media Group.
- Syahadat, M. Y. 2013. Pelatihan Regulasi Emosi Untuk Menurunkan Perilaku Agresif Pada Anak. *Humanitas*, Vol. X No.1 Januari 2013.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Trismarindra, D. (2007). *Game Online Lifestyle Baru Di Dunia Maya*. Retrieved 6 16, 2016, from kompas: <http://www.kompas.com>
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yng mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *JOM PSIK*, 1(2), 1-9.
- viva.co.id, 2010. Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun. <https://www.viva.co.id/digital/digilife/162371-pemain-game-indonesia-naik-33-per-tahun>.
- VIVA.news, 2014
- Wiratno, A. (2013) *Kecanduan Game Online Empat Anak Ingusan Nekat Nyolong*. (<http://ediscetak.joglosemar.co/berita/kecanduan-gameonline-empat-anak-ingusan-nekat-nyolong-61202.html>)
- Young, K. S. (2009). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol 1. No. 3 : 237-244.
- Yuniarsa, 2010. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja. *Skripsi*. Universitas ANDALAS: Padang.

Yuwanto, L. (2010). Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html.