

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game Online* : Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9-20.
- Adams E & Rollings A. (2010). *Fundamentals Of Game Design*, 2nd ed. Barkeley, CA: *New Riders*.
- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). *Fully Human Being* Pada Remaja Sebagai Pencapaian Perkembangan Identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), 9-11.
- Aji, C.Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks
- Akbari, Y. (Skripsi). 2016. Hubungan Intensitas Penggunaan Sosial Media Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif Pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK 3 klaten. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Alkarim, U. (2022). Dampak Intensitas *Game Online* Terhadap Remaja Desa Pohsangit Lor Kecamatan Wonomerto Kabupaten Probolinggo. *Al-Hikmah*, 8(1), 44-58.
- Amanda, R.A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2010). *Human Aggression*. *Journal Annual Revision Psychology*, Vol.53 (27-51).
- Anggraini, F.C. (2020). Hubungan Keberfungsian Keluarga Dengan Kecenderungan Melakukan Agresi Verbal Pada Remaja Skripsi.
- Aridhona, J., & Setia, R.D. (2022). Perilaku Agresi Verbal Pada Remaja. *PSIKOVIDYA*, 26(1), 11-15.
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas *Gaming* Surabaya. *Psikologi Pendidikan*, 4, 1-6.

- Azwar, Saifuddin. (2011). Reliabilitas dan Validitas (Edisi ke-3). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Baron, R.A. & Byrne,D. (2005). Psikologi Sosial. (Edisi ke-10) : Jilid 2. Jakarta : Erlangga
- Bulletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Nov 2020. Diakses 26 September 2024, <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>
- Dahwilani, D.M. (2020). Survei : 16,5% Masyarakat Habiskan Waktu Main *Game Online* Selama Pandemi Covid-19. Inews. ID. Diakses Pada 26, September 2024. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Databoks Kata Data. (2022). Jumlah *Gamers* Indonesia Terbanyak Ketiga Didunia. Diakses Pada 26, September 2024 <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dayakisni, Tri & Hudaniah. (2009). Psikologi Sosial. Malang:UMM Press.
- Decision Lab*. (2018). Pemain *Game Online* Menurut Usia, Diakses Pada 26 September 2024 Retrieved From <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>.
- Dewi, F.K.S.,& Natalia, B. (2021). *Identifying The Faktors Of Online Game Acceptance Using Technology Acceptance Model*. *Indonesia Journal Of Information Systems*, 4(1), 87-98
- Fasya, H., Satriawan, Alfiana, & Amelia, A.F.(2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak dan Remaja Di Kota Makassar (Studi Kasus Di Kecamatan Tallo). Hasanuddin *Student Journal*, 127-134

- Fatimah, F.S. (2022). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Di Komunitas Anbu *Project*. Bimbingan dan Konseling Banyuwangi. 1(1), 7-12
- Fauziah, S.A (2022). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Di SMK PGRI 1 Kediri (*Doctoral Dissertation*, IAIN Kediri).
- Febrina, Conni La. (2013). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Siswa. Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI, Vol.9, No.1
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ildil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6(3), 211-219.
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan *Game Online* Terhadap Remaja. *Prosiding Sains dan Teknologi*, 2(1), 103-108.
- Hapsari, Y.D.D. (2019). Hubungan Antara Tekanan Teman Sebaya Dengan Agresi Verbal Remaja Putra Di Sekolah Berasrama. Fakultas Psikologi. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- Hasibuan, N.S.P., Djalal, I.D., & Hasibuan, M.A. (2022). Studi Kasus Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Anak Di Kab Padang Lawas Sumatera Utara. BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 2(1), 103-116.
- Horrigan, J.B. (2002). *New Internet Users : What They Do Online, What They Don't, and Implications For The Net's Future*. Pew Internet and American Life Project, 1-27.
- Ifa Nabila. (2021). Saling Memaki Saat Main *Game Online Free Fire*, Para Pemuda Tawuran. Diakses 27 September 2024 dari <https://sultra.tribunnews.com/2021/06/26/saling-memaki-saat-main-game-online-free-fire-para-pemuda-tawuran>.

- Infante,D.A., Trebing, J.D., Shepherd, P.E.,& Seeds, D.E. (1984). *The Relations Hip Of Argumentativeness To Verbal Aggression. Southern Speech Communication Journal*, 50(1),67-77.
- 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.
- Kartini, H.(2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4)
- Monks,FJ & Knoers, Amp, Haditono, (1999). Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, (Terjemahan Siti Rahayu Haditono). Yogyakarta: *Gadjah Mada University Press*.
- Mustafa, A.E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Poilitk*, 3 (11), 1-13.
- Nanang Fahrurozi, (2019). Perkara *Game online*, dua Pemuda Di Kerinci Baku Hantam. Diakses 27 September 2024 <https://regional.inews.id/berita/gara-gara-game-online-2-pemuda-di-kerinci-berkelahi>.
- Nasution, I.K. (2007). Stress Pada Remaja. Universitas Sumatra Utara,1-26.
- Nata, S. A., Nurdalifah, N., Nopiyanti, N., & Rusmawati, R. (2023). Hubungan Pengetahuan dan Sikap terhadap Perilaku Seks Bebas pada Remaja di SMK Negeri 9 Pangkep Tahun 2023. *JURNAL ILMIAH OBSGIN: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan & Kandungan P-ISSN: 1979-3340 e-ISSN: 2685-7987*, 15(3), 519-527.
- Nugroho,Desy Permata Sari. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kecenderungan Agresivitas *Gamers*.

- Oktaviani, E. P. (2021). *The Correlation Between The Intensity Of Playing Online Game and The Aggressive Behavior Of Adolescents In SMA Muhammadiyah Sokaraja*. *Human Care Journal*, 6(2), 295-301.
- Perpustakaan komnas perempuan, diakses 21 Oktober 2024, https://perpustakaan.komnasperempuan.go.id/web/index.php?p=show_detail&id=502#:~:text=Batasan%20usia%20remaja%20menurut%20WHO,dewasa%20atau%20bukan%20lagi%20remaja.
- Rachmawati. (2020). Kronologi Remaja Bunuh Rekan Kerja Karena Kalah Main *Game Online* Sembunyi Di Sawah. Diakses 27 Oktober, 2024 dari <http://regional.kompas.com>
- Rahman, J.O.& Nursalim,M. (2021). Studi Kepustakaan Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online Mobile legends* Pada Siswa SMA. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 93-100
- Rizqi, A. (2021). Hubungan *Self Control* Dengan Perilaku Agresivitas Di SMPN 17 Bandar Lampung 2020/2021. (*Doctoral Dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Rois, Muhammad. (2022). Hubungan Antara Kecerdasan Spritual dan Agresivitas Verbal Anggota Pramuka Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achamad Siddiq Jember (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Safitri,S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada *User Game Online*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28-33.
- 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 tangah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1)
- Sears, D.O., Peplau, L.A.,& Taylor, S.E (2009). *Psikologi Sosial* (Edisi Ke-12). Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Seroh, G. A. (2022). Peran Pastoral Gereja Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristiani Tentang *Self-Image* Kepada Remaja Kristen. *JURNAL TRANSFORMASI: Jurnal Teologi dan Kepemimpinan*, 1(1), 1-22.
- Setiawati, O.R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP yang Bermain *Game Online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Suyajid, C. I. P. (2022). *The Relationship of The Intensity Playing Online Games Contain Hardness with Verbal Aggressiveness in Junior High School Students (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya)*.
- Thalib, Syamsul Bachri (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta : Kencana.
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Todingrante, I. R. (2022). *Keberfungsian keluarga sebagai prediktor terhadap perilaku agresi verbal pada remaja akhir di kota makassar*.
- Yaqin, R.A., & Aviani, Y.I. (2022). *Kecenderungan Perilaku Agresi Verbal Pengguna Instagram Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Siswa SMA*. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021 (4).