

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game online*: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Ad. (2016). *Jurnal Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja*. 4(3), 290–304. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL_RIKA_AGUSTINA_AMANDA_\(08-23-16-02-34-48\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL_RIKA_AGUSTINA_AMANDA_(08-23-16-02-34-48).pdf)
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). *Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja : Studi Literatur*. 4(Mei), 39–45.
- 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), 1–6. <https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96>
- Area, U. M. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Hilir Kota Medan Oleh : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan*.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3) 452-459.
- Cahyo, R. E. D. (2019). *Dampak kecanduan game online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran surabaya*. 1–88.
- Fahusni, F (2023). *Perdana, Ada 10 Juta Data Pengguna Yang Bermain Game Secara Bersamaan di Steam*. Diakses Mei 19, 2023, dari <https://selular.id/2023/01/perdana-ada-10juta-data-pengguna-yang-bermain-game-secara-bersamaan-di-steam/>
- 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.
- Game, P., Terhadap, O., Agresif, P., Oleh, R., Studi, P., Dan, B., Fkip, K., Tujuan, A., Kunci, K., Online, G., Pendahuluan, A., Barbara, M., & Online, G. (n.d.). $L = 0,000$. 2005.
- Geandra, Ferdiansa, and S Neviyarni. “Analisis Perilaku Agresif Siswa.” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5, no. 2 : 8–12, 2018.
- Griffiths, M. (2011). *Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence*. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Hafid, A., & Muhid, A. (2014). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dan Religiusitas dengan Agresivitas Remaja Anggota Perguruan Pencak Silat

- di Bojonegoro. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*. 3 (03) 205-212.
- Hardoni, Y., Neherta, M., Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah the Aggressive Behavior Characteristic of Adolescent At Vocational High School. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257–266.
- Imtiyaz, Nur. (2020). “The Study Descriptive Of Aggressive Behavior To The Students Who Are Addicted On Mobile Legends Online Game At SMP Negeri 28 Banjarmasin.” *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 3(3):173–80.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5672>
- Jabbar, T. N. K. (2014). *Hubungan Game online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. 1–61.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antar Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game online* dengan Intensitas Berperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikoberneo* Vol. 4, No. 4, hlm 739-750.
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Malang: UIN Malang.
- Kautsar. (2019). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh. *Skripsi*, 8(5), 55. <https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/9928>
- Lestari, M. (2018). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika*.
- Mathematics, A. (2016). *Dampak Game online Pada Perilaku Sosial Remaja Di Kelurahan Argasunya Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon*. 1, 1–23..
- Muhardiansyah, Y. (2020, Februari 06). *Siswa SMP yang Tendang Teman Hingga Tewas di Sidikalang Jadi Tersangka*. Diakses Mei 19, 2023, dari Merdeka.com: <https://m.merdeka.com>
- Murti, C. (2012). Hubungan Frekuensi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Myers, David G. (2012). *Social psychology (psikologi sosial)*. Alih Bahasa: Aliya Tussyani, dkk. Jakarta: Salemba Humanika.
- Noviana, D. (2020). *Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Smp Negeri 02 Grobogan*. 11(2), 247–260. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/21891>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan

- Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugroho, D. P. S. (2020). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Kecenderungan Agresivitas Gamers*.
- Nurnainah, Asneni Palembang, and Jumasnatang. 2021. "Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain *Game online* Pada Remaja Siswa." *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI): Perawat Persatuan Nasional Indonesia* 9(3):629–36.
- Oktalia, P. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. *Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo*.
- Papalia, D. E, dkk. 2008. *Human Development*. Terjemahan oleh A. K. Anwar. Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, H. (2019). Hubungan antara Kecanduan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresi pada Remaja. *Fakultas Psikologi Universitas Brawijaya*.
- Rahmalia. (2016). Relationship to Addictions to Playing Online Games to Teen Self Identity. *Jurnal Psikologi IO*, 4(1), 10.
- Rahman, A. A. (2018). *Psikologi Sosial: Integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empirik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahmawati, A., & Asyanti, S. (2017). *Fenomena perilaku agresif pada remaja dan penanganan secara psikologis*. *Prosiding SEMNAS penguatan individu di era revolusi informasi*,. 6, 3–4.
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Santrock, J. W. 2014. *Adolescence*. 5 th New York: McGraw-Hill
- Sari, Trimawati, R. A. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran: Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 085201. <http://repository2.unw.ac.id/id/eprint/1089>
- Setiawan, A & Dinardinata, A. (t.thn.). Hubungan antara Durasi Bermain Violent Video Game dengan Agresivitas pada Siswa SMK Teuku Umar Semarang. *Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro*.
- S. Lemeshow, D. W. Hosmer, J. Klar, and S. K, *Besar sampel dalam penelitian kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1997.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

Kombinasi, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Dan Perilaku Agresif Siswa. *Juiperdo*, 6(2), 83–91.
- Trimawati, & Wakhid, A. (2020). Gambaran Perilaku Agresif Pada Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Game online*. *Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567–570. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jiki/article/download/763/416/2951>
- Wahidah, P.W. (2019). Hubungan antara Kecanduan *Game online* Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa. *Fakultas Psikologi UIN Suska Riau*.
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1), 23–36. <https://doi.org/10.33373/kop.v6i1.1915>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.31101/jhes.1358>
- Zhandy, J. E. B (2022). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja di Kota Malang. *Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang*.