

## DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, Paul J. C., Willoughby, Teena. 2011. *The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has The Greatest Influence?*. Kanada: Brock University. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/vio-1-4-259.pdf> (diakses pada 15 Juni 2020 pukul 20.05 WIB)
- Amalia, Putri., Syam, Hamdani M. 2017. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh*. FISIP: Universitas Syiah Kuala. Volume 2, No. 3.
- Amanda, Rika Agustina. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. FISIP: Universitas Mulawarman. [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20\(08-22-16-08-44-21\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/08/JURNAL%20(08-22-16-08-44-21).pdf) (diakses pada 20 Februari 2019 pukul 13.00 WIB)
- Asyaktur, Muhammad Abdul Basith. Puspitadewi, Ni Wayan Sukmawati. 2017. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya*. FIP: Universitas Negeri Surabaya. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/20709/18986> (diakses pada 19 Februari 2019 pukul 11.15 WIB)
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Validitas dan Reliabilitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, Robert A. Byrne, Donn. 2005. *Psikologi Sosial: Edisi Kesepuluh Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Buss, A. H., Perry, M. 1992. *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Dini, Ferina Oktavia. Indrijati, Herdina. 2014. *Hubungan antara Kesepian dengan Perilaku Agresif Pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar*. Surabaya: Universitas Airlangga. <http://journal.unair.ac.id/downloadfull/JPKS8890-fe467d73d3fullabstract.pdf> (diakses pada 2 Maret 2019 pukul 20.39 WIB)
- Myers, David G. 2012. *Social Psychology 11<sup>th</sup> Edition*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Sanderson, Catherine. 2010. *Social Psychology*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Santrock, John W. 2016. *Adolescence 16<sup>th</sup> Edition*. New York: McGraw-Hill Inc.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. 2013. *Kecanduan Game Online, Bocah Ini Nekat Mencuri Motor*. DetikNews: Bandung. <https://m.detik.com/news/berita-jawa-barat/d-2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor> (diakses pada 8 Maret 2019 pukul 16.56 WIB)
- Amini, Nova K. 2016. *Perbedaan Tingkat Agresivitas Siswa MTS Sunan Kalijogo Malang Berdasarkan Jenis Kelamin*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/3702/1/12410093.pdf> (diakses pada 12 Februari 2020 pukul 11.35 WIB)
- Cindy, Marsia Susanti. 2016. *Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Task Commitment Pada Mahasiswa Pemain Game Online Aktif Di Universitas Andalas*. <https://scholar.unand.ac.id/5636>. (diakses pada 23 Februari 2019 pukul 20.45 WIB)
- Febrina, Conni La. 2014. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa*. PG PAUD: Universitas Negeri Jakarta. <https://media.neliti.com/media/publications/260148-pengaruh-intensitas-bermain-game-on-line-1270f5df.pdf> (diakses pada 19 Februari 2019 pukul 12.00 WIB)
- Haq, Ukta Maulana Iqbal. 2018. *Hubungan Antara Game Online Dengan Perilaku Agresi Siswa Laki-laki Kelas VIII Di SMPN 1 Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2017/2018*. FKIP: Universitas Nusantara PGRI Kediri. [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2018/11.1.01.01.0302.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2018/11.1.01.01.0302.pdf) (diakses pada 20 Februari 2019 pukul 17.50 WIB)
- Mustafa, Ananda Erfan. 2015. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. FISIP: Universitas Diponegoro Semarang. <https://media.neliti.com/media/publications/199111-pengaruh-intensitas-bermain-game-online.pdf> (diakses pada 19 Februari 2019 pukul 11.30 WIB)
- Oemar, Ira. 2012. *Anak SD Melakukan Pembunuhan Berencana Terhadap Temannya*. <https://www.kompasiana.com/iraannisa/552bb5b36ea8344f6f8b457b/anak-sd-melakukan-pembunuhan-berencana-terhadap-temannya> (diakses pada 22 Februari 2019 pukul 18.00 WIB)
- Rachmawati, Ai Rika. 2018. *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379> (diakses pada 22 Februari 2019 pukul 18.15 WIB)
- Ulum, Bahrul. 2018. *Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*. Fakultas Ushuluddi dan Filsafat: UIN Surabaya. [http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum\\_E71213100.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27232/3/Bahrul%20Ulum_E71213100.pdf) (diakses pada 24 Februari 2019 pukul 07.20 WIB)
- Utomo, Aldian. 2014. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Surakarta*. Fakultas

Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (diakses pada 12 Februari 2020 pukul 16.38 WIB)  
(<https://www.google.co.id/amp/s/esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/amp/> diakses pada 21 Maret 2019 pukul 19.18 WIB).

