

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design (2nd Ed)*. Barkeley, CA: New Riders
- Aji, C.Z. (2012) Berburu rupiah lewat game online. PT.Bounabooks
- Alimul, Hidayat A.A., (2010). Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif. Jakarta: Health Books
- Amalia, Putri. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak dibanda aceh. Jurnal ilmiah mahasiswa Fisip.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Saleem, M. (2010). *Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. Psychological Bulletin*, 136, 151–173. <http://doi.org/dv96dw>
- Anderson, C.A., & Bushman, B. (2010). Effects of violent games on aggressive behavior aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. *Psychological sciece*, 12, 252-259.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2016).
- Bailey, K, West R,. And Anderson, C.A (2010). *The influencer of video games on social, cognitive, and affective information proccession. Offord: Draft of chapter to appear in handbook of social and neurosciense* (Oxford University Press)
- Baron, R. A, dan Byrne, D. (2010). Psikologi Sosial Jilid 2 edisi ke sepuluh. Jakarta: Erlangga.
- Bungin, H., M., B. (2010). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana.
- David G, Myers. (2010). *Social Psychology*. Singapore: Mc Graw Hill

- Erizka, Martunis,&Abu Bakar (2019). Korelasi intensitas bermain game online Mobile legend dengan keterampilan sosial siswa Man 3 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Syiah Kuala Fasya,Hafizha. 2017).
- Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja dikota makasar. Hasanudin student journal.
- Febrina, Conni La. (2014) Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. PG PAUD Universitas Negeri Jakarta
- Freeman, C. B. (2010). *Internet gaming addiction. The Journal for Nurse Practitioners-JNP. American College of Nurse Practitioners.* doi: 10.1016/j.nupra.2007.10. 006.
- Haqq, T.A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet A, B, dan C kecamatan lowokwaru kota malang. Universitas Maulana Malik Ibrahim
- Herlen, Kartini. Jurnal Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R Soeratman Samarinda. 2016. Vol 4. No 4
- Hidayati, Khoirul Bariyyah (2016). Konsep diri, Adversity Quetient dan Penyesuaian Diri pada Remaja
- Hollingdale, Jack. & Greitemeyer, Tobias. (2014) *The effect of online violent video games on levels of aggression.*
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta : Erlangga
- Id.wikipedia.org jenis game online. Diakses pada bulan September 2019.
- Ihnawan, Rafli Ahya. (2016). Hubungan antara frekuensi penggunaan jejaring social (facebook) dengan kejadian insomnia pada pelajar di SMA Negeri 1 Rawalo 2016. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Jiang, Q. (2014). “Erica Jacobs: Video game addiction swell numbers of college dropouts”, Washington examiner.
- King, L.A. (2010). Psikologi Umum: Sebuah pandangan apresiatif buku kedua. Jakarta: Salemba Humanika

Kun zheng, Jia. Zhiang, Qian (2016) *Priming effect of computer game violence on children's aggression levels.*

Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). *Teens, technology and friendships. Pew Internet and American Life Project.* <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>

Ludfi, N., & Dewi,A (2019) Penerapan metode pembelajaran simulation body paintig DiSMA Giki 1 Surabaya dan Sman 21 Surabaya (Doctoral disertation, stikes bang tua surabaya).

Maryati, Kun Suryawati, Juju. (2012). *Sosiologi untuk SMA dan MA kelas XII.* Jakarta : ESIS

Mesgarani, M., and Shafiee. S. (2013). *Study the relatinship between internet addiction and emostinal intelligence, sensation seeking and metacognition among those who referred to cofes. Internasional research journal of applied and basic sciences, Vol 4(4), 889-893*

Musthafa, Ananda Erfan (2015) *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*

Notoatdmojo, S. (2010). *Metodelogi penelitian kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Nursalam. (2015). *Metodologi Penelitian Ilmu keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika.

Oliver, M. B., & Raney, A. A. (2011). *Entertainment as pleasurable and meaningful: Identifying hedonic and eudaimonic motivations for entertainment consumption. Journal of Communication, 61, 984–1004*
Parlindungan Marius dan Sapto Anggoro Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2016 diakses pada September 2019

Panjaitan, R. D. A. (2014) *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta. Skripsi STIKES „Aisyiyah Yogyakarta*

Permana,I Made Dian dan Tobing,David Hizkia. (2019). *Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di kota Denpasar. Jurnal psikologi udayana*

- PPA Sat Reskrim Polres Kebumen dalam dwi lusi wahyuningtyas (2018). Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada anak di SDIT ibu abas kebumen.
- Pratiwi, P. C. (2012). Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja. Diperoleh tanggal 17 September 2019 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id>
- Purnomo, Luthfie Arguby. & Lukfianka Sanjaya Purnama. (2013). Mendesain pembelajaran bahasa Inggris berbasis video game. Surakarta: Fataba Press
- Reiss, A. (2010). Video game activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds. Stanford University School of Medicine.
- Riyanto, A. (2011). Aplikasi metodologi penelitian kesehatan. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Samuel, Henry (2010). Cerdas dengan game: panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010
- Sanditaria, W. (2011). Adiksi game online pada anak usia sekolah diwarung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang. Sumedang: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran
- Santrock, J.W. 2010. Remaja (Edisi kesebelas). Jakarta: Erlangga
- Sarwono, Jonathan. (2011). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, S. (2011). Psikologi Remaja. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Saryono. (2011). Metodologi penelitian keperawatan. Purwokerto: UPT. Percetakan dan Penerbitan Universitas Jenderal Soedirman.
- Setiawati, Rina (2015). Hubungan antara kecanduan emosi dengan perilaku agresif remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah (anger management). Jurnal psikologi, 37(1), 50-64
- Hubungan intensitas bermain..., Ema Putri Oktaviani, Fakultas Ilmu Kesehatan UMP, 2020

- Smart, Aqila. (2010). Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game, Jogjakarta, A plus books
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susantyo, Badrun. (2011). Memahami perilaku agresif
- Thalib, S. B. 2010. Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif.
- Trianti, W.H. (2013). Video Game Picu Kekerasan? <http://www.femina.co.id/isu.wanita/topik.hangat/video/game/picu.kekerasan/005/007/226/06/2/2013>
- Ulum,Bahrul. (2018). Game mobile legend bang bang dikalangan mahasiswa uin sunan ampel surabaya dalam tinjauan one dimensial man herbert marcuse. Universitas negeri sunan ampel Suarabaya
- Wahyuningsih, Dwi Lusi (2018). Hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif anak di SDIT ibnu abbas kebumen. Stikes Gombang.
- Wikipedia.org. *Player Unknown's Battlegrounds* (2019)
- www.kemkes.go.id, Kecanduan game adalah gangguan perilaku. Diakses pada tanggal 25 oktober 2019.
- Yee, N. (200). The demographics, Motivations, and derived expe-riences of user of massively-mult-iuser online graphical environments. Presence: Teleoperators and virtual environments, 15, 309-329.