

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design (third edition)*. Berkeley, CA: New Riders.
- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas edisi keempat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial, jilid 2, (edisi 10)*. Jakarta: Erlangga.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: Mcgraw-Hill Book Company.
- Berkowitz, L. (2003). Affect, aggression, and antisocial behavior. *Oxford University Press*, 804–823.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Chen & Chang (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3, 38–51.
- Dayakisni, T, &. Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.
- Gani, Irawan, dan Siti Amalia, 2015, ALAT ANALISIS DATA - Aplikasi Statistik Untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial, Edisi 1, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Hadi,S. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Hurlock, E. B. (2014). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359–371.
- Lee, E. J. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), 208–213.
- 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.

- Myers, D. G. (2012). Psikologi sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*, 189-229.
- Pratama, P. Y. (2009). *Penelitian eksploratif perilaku gamers di kalangan mahasiswa*. IPB (Bogor Agricultural University).
- Pratiwi, Yakub, & Umari. (2018). Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIP*, 5, 1–14.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rita, R. (2013). Pengaruh role model's influence pada materialism dan marketplace knowledge periode remaja akhir. *Binus Business Review*, 4(1), 157–169.
- Rondo, A. A. dkk (2019). Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa SMA N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan*, 4.
- Salmiati. (2015). Perilaku agresif dan penanganannya (studi kasus pada siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 72–75.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (keenam). Jakarta: Erlangga.
- 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 Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT raja Grafindo
- Taylor, S.E., Peplau, L.A., dan Sears, D.O. 2009. Psikologi Sosial. Edisi Keduabelas. Alih Bahasa: Tri Wibowo, B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.
- World Health Organization. (2018). *Gaming Disorder*.