

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Ahuvia, A. C., & Wong, N. Y. (2002). *Personality and value based materialism: Their relationship and origins*. *Journal of Consumer Psychology*, 12(4), 389-402. doi:10.1207/15327660260382414
- Apriyanti. M.F. (2015). *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan 03(03): 1-15. FIS UNESA. Surabaya.
- Baron, R. A & Byrne, Donn. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Berkowitz, L. (1995). *Agresi: Sebab Akibat*. Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo
- Carlson, M., Newhall, A. M., Miller. N. (1990). *Effects of Situational Aggression Cues: A Quantitative Review*. *Journal of Personality and Social Psychology* 1990, Vol. 58, No. 4,622-633.
- Chaplin, J.P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan oleh Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Press.
- Crick, N. R., & Grotperer, J. K. (1995). *Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment*. *Child Development*, 66(3), 710–722.
- Dayakisni, T & Hudaniah. (2001). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Echols, J. M. dan Hassan, S. 2005. *Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia
- Fitriyani, R. (2014). *Pengaruh penggunaan teknologi informasi, keahlian Pemakaian dan intensitas Pemakaian terhadap Kualitas Informasi Akuntasi*. Skripsi, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Gentile, D. A. (2009) *Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study*. *Psychological Science*, 20(5), 594-602.

- Grinder, R.E. 1978. *Adolescent Second Edition*. New York : John Wiley dan Sons, Inc.
- Hall, C.S dan Lindzey, G. 1993. *Psikologi Kepribadian I Teori-teori Psikodinamik (klinis)*. Kanisius. Yogyakarta
- Hapsari, R.M. & Retnaningsih. (2007). *Sumbangan perilaku asertif terhadap harga diri pada karyawan*. Jurnal Penelitian Psikologi, 1, 35-40.
- Haqq, Taufan Akbar. (2016). *Hubungan Intensitas bermain Game online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet "A, B, Dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Hazim, N. (2005). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: UT PUSTEKOM
- Hinduja S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press
- Hurlock, E.B. 2003. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga. Jakarta.
- Jabbar, T.N.K. (2014). *Hubungan Game online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unoversitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jalaludin. (1997). *Kamus Ilmu Jiwa dan pendidikan*. Jakarta/; CV Majasari Indah
- Kartono, K. & Gulo, D. (2000). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pioner Jaya.
- Kim, K.H., Park, J.Y., Kim, D.Y., Hak, M.,& Chun, H.C (2002). *E-Lifestyle and motives to use online games*. Irish Marketing Review, 15(2), 71-77.
- Koeswara. (1988). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Eresco.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif, Buku Panduan Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kurniawan, D.E. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1. 97-103

- Lewis, M. D., & Granic, I. (2000). *Cambridge studies in social and emotional development. Emotion, development, and self-organization: Dynamic systems approaches to emotional development*. New York, NY, US: Cambridge University Press.
- Liem, E. (2003). *Maraknya Game online*. <http://thegadget.wordpress.com> (diakses 12 Februari 2017)
- Mujati. A. (2018). *Prefensi Perilaku Agresi Mahasiswa Pemain DOTA2*. SKRIPSI. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Myers, D. G. (2002). *Social Psychology-8th ed*. New York: McGraw-Hill
- Nashori, F. (2006). *Hubungan Antara Kualitas dan Intensitas Dzikir dengan Kelapangdadaan Mahasiswa*. Jurnal Millah Magister Studi Islam. (MSI-UII.Net-28/1/2006). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Neuman, W. L. (2006). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approach*. 6th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Priyatno, D. (2009). *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Rangkuti, A.A. & Wahyuni, L.D. (2016). *Modul Analisis Data Penelitian Kuantitatif Berbasis Classical Test Theory dan Item Response Theory (Rasch Model)*.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Sarwono, S.W. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.Fakultas Psikologi Universitas Semarang.
- Sears, D . O, Freedman. J. L., & Peplau. L. A. (2009). *Psikologi Sosial*. edisi kelima. Jakarta : Erlangga
- Sindo News. (2019). *Ditegur Main Game online, Suami Aniaya Istri hingga Tewas*. <https://metro.sindonews.com/read/1404501/170/ditegur-main-game-online-suami-aniaya-istri-hingga-tewas-1557921814>, diakses pada tanggal 9 Agustus 2019.

- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tribun Jateng. (2015). *Teguran Main Game online Berbuntut Pembunuhan*. <https://jateng.tribunnews.com/2015/07/23/teguran-main-game-online-berbuntut-pembunuhan>, diakses pada tanggal 9 Agustus 2019.
- Tribunnews. (2019). *Hanya Gara-gara Kalah Main Game, Anak Orang Kaya Ini Tikam Temannya 27 Kali Hingga Tewas*. <https://www.tribunnews.com/internasional/2019/05/28/hanya-gara-gara-kalah-main-game-anak-orang-kaya-ini-tikam-temannya-27-kali-hingga-tewas>, diakses pada tanggal 9 Agustus 2019.
- Utami, F.K., Retnaningsih. (2007). *Impact of Video Game addiction in teenagers*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Vedia. R. K. (2012). *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game online di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*. SKRIPSI. Purwokerto : UMP.
- Wikipedia Indonesia. (2019). *Strategi waktu nyata*. (Online). https://id.wikipedia.org/wiki/Strategi_waktu_nyata. di akses pada 2 November 2019
- Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. 8 April 2004.
- Yuniar, G.S & Nurwidawati, D. (2013). *Hubungan antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) pada Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya*. Character, 02 (01). Semarang