

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., dan Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design (2<sup>nd</sup> Ed)*. Barkeley, CA: New Riders.
- Agrestya, U.F. (2013). Skripsi. *Fenomena kekerasan dalam game online (Studi etnometodologi game online terhadap perilaku kekerasan pelajar usia 6-16 tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Agustiani, H. (2009). *Psikologi Perkembangan (Pendekatan Ekologi Kaitanya dengan Konsep diri dan Penyesuaian diri pada Remaja)*. Bandung: Rafika Aditama.
- Ahira, A. (2009). *Mengenal Macam-Macam Game*. Diakses tanggal 17 Januari 2018. <http://www.anneahira.com/macam-macam-games>.
- Ajzen, I. (2009). *Attitude, Personality, & Behavior*. Open Universiti Press.
- Ali, M & Asrori, M. (2009). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ameliola, S., dan Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arikuntto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badriyah, L. (2013). *Pengaruh Empati dan "self control" Terhadap Agresivitas Remaja SMA N 3 Kota Tanggerang Selatan*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Dewi. (2014). *Hubunagn Lama Permainan Game Online dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar*. Diakses pada 18 Juli 2018. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3650/Rini%20TRIAS%20-20%DEWI%LISTYOWATI%20Fix%20bgt.pdf?sequence=1>
- Fauziah, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Journal Ilmu Komunikasi. Diakses Pada 18 Juli 2018. <http://ejournal.ilkom.fisip>.
- Fromme, J. (2012). Computer games a part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*.

- Griemeyer, dan Osswald, (2010). *Effect of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2678173>.
- Gustina, M. (2011). *Pola Asuh Orang Tua dan Perilaku Agresif Remaja di STM Raksana Medan*. Skripsi. S1. Fakultas Ilmu Keperawatan. USU. Diakses pada 18 Juli 2018. <http://respiratory.usu.ac.id>
- Haqq, A, T. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Harfiyanto, D., Utomo, B.C dan Budi, T. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*. Vol 1 (4), 1-5.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Herawati, A. (2014). *Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X TM (Teknik Mesin) SMKN 2 Kota Bengkulu*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Hidayah, Arniati. (2009). *Hubungan antara Kelekatan (Attachment) Orang Tua dengan Agresivitas Remaja*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Herliawati, Idriansari, A, Sari, A, P. (2015). Pengaruh Latihan Asertif Terhadap Penurunan Perilaku Agresif pada Laki-laki Usia Remaja Awal yang Bermain Game Online Jenis Agresi di SMP Negeri 2 OKU. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*. Vol 2 (2), 183-189.
- Hurlock, E. (2011). *Development Psychology*. New Delhi: Hills Publishing
- Jabbar, K.N.T. 2014. *Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja*. Skripsi. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. *ejournal psikologi fisif unmul*. Vol 4 (4), 744-746.
- Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia. (2014). *Penggunaan Internet di Indonesia Capai 82 juta*. Artikel Berita Kementerian. [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Penggunaan+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Penggunaan+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker). Di akses pada tanggal 19 Januari 2018.

- Khusumah. (2011). *Perkembangan Kognitif pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto.
- King, L.A. (2010). *Psikologi Umum (Sebuah Pandangan Apresiatif)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kozier, B., Erb, G., Berman, A., Snyder, S.J. (2010). *Buku Ajar Pundamental Keperawatan (Konsep, Proses, dan Praktik)*. Edisi 7. Volume 2. Jakarta: EGC.
- Kuspartianingsih, S. (2012). *Hubungan antara Verbal Abuse Orang Tua dengan Perilaku Agresif pada Remaja Agresif di SMA N 129 Jakarta*. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kusmiran, (2012). *Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita*. Jakarta: Salemba Medika.
- Madyanti, A. T. (2011). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online dengan Aggressive Driving pada Remaja*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Universitas Indonesia.
- Maryati, A.S, (2012). *Pengaruh Hukuman Fisik Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Muhith. (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Andi.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Potter, P.A. & Perry, A.G. (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan (Konsep, Proses, dan Praktik)*. Edisi 4. Volume 2. Alih Bahasa: Renata Komalasari. Jakarta: EGC.
- Prasetio, dan Hartosujono, (2013). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan dengan Perilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo*. Jurnal Spirits. Vol 3 (2), 51.
- Purnamawati. (2014). *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Codong Catur,*

*Sleman*. Diakses pada 18 Juli 2018.  
<http://thesis.umsida.ac.id/datapublik/t34649.pdf>

Ramadhani, A. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela, dan Mutant di Samarinda)*. eJournal Komunikasi. Vol 1.

Riset Kominfo dan UNICEF. *Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*.[https://kominpo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+riset+kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+0+siaran\\_pers](https://kominpo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+riset+kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+0+siaran_pers). Di akses Tanggal 19 Januari 2018.

Rolling & Ernest. (2008). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Diakses pada 18 Juli 2018.  
<http://aptika.kominfo.go.id/index.php/artikel/166-evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia>

Sanjaya, R., dan Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati Tren Digitalis Pada Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga.

\_\_\_\_\_. (2011). *Masa Perkembangan Anak: Children*. Edisi 11. Buku 2. Jakarta: Salemba Humanika.

Sari, P.T., dan Mitsalia., A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TK IT Al Mukmin*. Jurnal Profesi. Vol 13.

Sarwono, S.W. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta. Rajawali Pers.

Setiadi. (2007). *Konsep dan Proses Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sarwono & Mienarno. (2009). *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Thalib, S.B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Trisnawati, J., Nauli, A.F., dan Agrina., 2014. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK N 2 Pekanbaru*. Jum Psik. Vol 1.

Utomo, A. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Remaja di Surakarta*. Skripsi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Videbeck, S.L. (2008). *Buku Ajar Keperawatam Jiwa*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran: EGC.

Perpustakaan  
Universitas Jenderal Achmad Yani  
Yogyakarta