

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest,& Andrew, Rollings. (2010). *Foundamentals of game design*. Barkeley”CA : New Riders.
- Agustina, Erni. Suprihatin, Titin. & Rohmatun. 2017. *Gambaran Agresifitas Anak dan Remaja di Area Beresiko*. Jurnal Unissula
- Armanda Satria, Rivo. 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 Vol 4 No 1 p-ISSN 2301-7406 e-ISSN 2615-1138
- Digital Agency. 2019. *Data Digital Indonesia*. <http://www.tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/> diakses pada tanggal 23 Agustus 2020 jam 15.02 WIB
- Fasya, Hafizha, Satriawan, Alfiana, Ayu Friska Amelia. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makasar*. Hasanuddin Student Journal Vol 1 No 2 p-ISSN 2579-7859 e-ISSN 2579-7867
- Griffiths, M, D., Mark N.O.D. Daren Chappell. (2014). *Demographic Factors and Playing Variable in Online Computer Gaming*. Cyber Psychology ang Behavior Vol 7. No 4.
- Info Publik. 2020. *Pengertian Game Online, Sejarah, hingga Jenisnya*. Pelayanan Publik id. <https://pelayanpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/> diakses pada tanggal 24 Agustus 2020 jam 13.15 WIB
- Jessica, Giovanni. 2019. *Jenis-jenis Game yang sering menyebabkan Kecanduan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://www.sehatq.com/artikel/inilah-jenis-jenis-game-yang-sering-menyebabkan-kecanduan> diakses pada tanggal 24 Agustus 2020 jam 14.05 WIB
- La Febrina, Conni. 2014. *Pengaruh Intensitas Bermain Game On-Line terhadap Agresivitas Siswa*. Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD VOL 9 No 1 p- ISSN 1907-9176 e-ISSN 2615-5253
- Musthafa, Ananda Erfan. 2015. *Skripsi. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro.

- Ramdhani, Dedi. 2019. *Pasien Kecanduan Game di RSJ Jabar Bertambah*. Kompas.com.
<https://regional.kompas.com/read/2019/12/19/11402691/pasien-kecanduan-game-di-rsj-jabar-terus-bertambah?page=all> diakses pada tanggal 21 Agustus 2020 jam 19.20 WIB
- Rohman, Khabibur. 2018. *Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. Jurnal Perempuan dan Anak Vol 2 No 1, Juni 2018
- Setyvani Putri, Gloria. 2018. *WHO Resmi tetapkan Kecanduan Game sebagai Gangguan Mental*. WHO.
<https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental> diakses pada tanggal 21 Agustus 2020 jam 16.00 WIB
- Subair, Muh, Rismawidiawati, Abu Muslim. 2019. *Prilaku Anak Pecandu Game PUBG Berkonten Kekerasan pada Sekolah Sd Inpres Laikang Sudiang Makasar*. Seminar Series In Humanities and Social Sciences e-ISSN 2714-7355
- Susanto, Dwi Andi. 2012. *Game Bertema Kekerasan Picu Kriminalitas*. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/teknologi/gamebertemakekerasan-picu-kriminalitas.html>. Diakses pada 12 Agustus 2020 jam 14.54 WIB
- Syahrani, Ridwan. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling. 1 (1): 84-92. ISSN: 2443-2202.
- Universitas Bhakti Kencana Bandung (2020), Panduan Penelitian Literatur Review
- Vaughn, Sharon dan Candace S Bos, *Strategies for teaching students with learning and behavior problem eight edition*. Boston: Pearson, 2012.
- Wirawan, Sarlito. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Wong, D.L. (2008). *Buku ajar keperawatan pediatrik Wong* (Edisi 6, Vol.1) (Agus Sutarna, Neti Jurniati, Kuncara., Penerjemah.). Jakarta: EGC.
- Zulmedia, Subkhan, 2011. *“Kekerasan dalam Game Online Point Blank. (Studi Hubungan Antara Tingkat Usia, Pendidikan Formal, dan Pola Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Para Pemain Game Point Blank di Kota Surakarta)”*. Skripsi. Surakarta: Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Sebelas Maret.