

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings. 2007. *Foundamentals of game design*. New jersey : Person Education, Inc.
- Afrianti, L. (2009). Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Agustini, H. (2007). Perkembangan Remaja Menurut Pendekatan Ekologi Serta Hubungannya dengan Konsep diri dan Penyesuaian Diri. *Jurnal Psikologi*. Vol. 9. No.1, Hal.13-23.
- 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*, Vol.12, No.5
- Antasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresi Anak*. Yogyakarta: Kanisius
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2002). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Breakwell, G. M. (1988). *Copying With Aggressive Behavior: Mengatasi Perilaku Agresif*. (Terjemahan oleh B. Hidayat) Yogyakarta: Kanisius.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2001). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Felisiani, T. (2012). *Kejahatan Kian Meningkat di Ibukota*. <http://m.tribunnews.com/metropolitan.30/12/2012>.
- Feri. 2004. *Pengertian Game Online*. Diperoleh dari <http://www.total.or.id>

- Griffith, M.D., Davies, M.N., & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96
- Hadi, S. (2000). *Manual SPS Paket Midi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- _____. (2004). *Metedologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2004). *Metodologi Research Jilid 3*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2000). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hastuti, D. (2000). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2001). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pengantar Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jacobs, G., Ip, B. & Watkins, A. (2008). Gaming Frequency and Academic Performance. *Australasia Journal of Educational Technology*, 24, 355-373
- Kartono, K., & Gulo, D. (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pioner Jaya.
- Kartono, K. (2002). *Psikologi Sosial 3: Gangguan-Gangguan Kejiwaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. (Berkowitz, 2003)
- Kumaidi. (2004). Interpretas Korlasii Skor Butir dengan Skor Total Uji Kebermaknaan Koefisien Reliabilitas KR-20 dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Jilid 2* , Nomor: 2
- Koesworo, E. (1988). *Agresi Manusia*. Bandung : Eresco.
- Madyanti, A. T. (2011). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Balapan Online dengan Aggressive Driving pada Remaja. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Mappiere, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Offset.
- Monk, F. J., & Knoers, A. (2006). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Naga, D. S. (2004). *Pengantar Teori Sekor Pada Pengukuran Pendidikan*. Jakarta: Gunadarma.

- Novianto, J. (2008). Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game dengan Tingkat Kreativitas. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pujiatni, K. (2000). Komunikasi Interpersonal yang Efektif dalam Keluarga. Surakarta: *Jurnal Kognisi*. Hal.11-21.
- Poerwadarminta, W. J. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santrock, J. W. (2005). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (Terjemahan oleh S. B. Adelar, & S. Saragih) Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (Hastuti, 2000)
- Silvia, & Iriani, R. D. (2003). Pengaruh Tayangan Kekerasan dalam Film Terhadap Perilaku Agresi pada Remaja Awal Laki-Laki. *Phronesia* , Vol.5. No.10. Hal.70-80.
- Siregar, D. (2013). Tawuran Siswa SMK Disabet Celurit. <http://www.tempo.co/read/news/2013/05/15/064480733/Tawuran-Siswa-SMK-Tewas-Disabet-Celurit>
- Suryabrata, S. (1994). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Sears, D. O., Freedman, J. L., & Peplau, L. A. (1994). *Psikologi Sosial Jilid 2* (Edisi Kelima). (M. Ardyanto, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Setiyadi, A. (2013). *Ratusan Siswa di Solo Tawuran*. <http://m.sindonews.com.04/09/2013>.
- Soleman, M. (2007). Tips Agar Tidak kecanduan Game Online. <http://www.travian.co.id>
- Tadris, T. (2007). Efek Kecanduan PS dan Game Online. Diperoleh dari <http://id.wordpress.com>.
- 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>
- Tvone. (2012). Kilas Kriminal 2012: Rampok Terinspirasi Game Online. Dimuat tanggal 31 Desember 2012

- Wahono, R.S. (2009). Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). <http://www.m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>. Akses 13 Mei 2010.
- Yulianingsih, T. (2012). Awas Video Game Kekerasan Berbahaya Bagi Anak Anda. <http://tekno.liputan6.com/read/443329/awas-video-game-kekerasan-bahaya-bagi-anak-anda/09/10/2012>