

Daftar Pustaka

- Adam, E., & Andrew, R. (2007). *Foundamentals of game design*. New jersey: Person Education, Inc.
- Afianti, I. (2009). Perbedaan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Yang Bermain Game Online Jenis Agresif Dan Non Agresif. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi UMS
- Afryani E. S. (2013). *Anak Bersikap Agresif? Ini Dia Faktor Pemicunya*. [Http://health.detik.com/read/2013/05/17/080032/2248415/1301/anak-bersikap-agresif-ini-dia-faktor-pemicunya](http://health.detik.com/read/2013/05/17/080032/2248415/1301/anak-bersikap-agresif-ini-dia-faktor-pemicunya) (diakses tgl 20 juni 2013 jam 21.32)
- Antasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Anugrah. (2013). *Duh! Tiru Film Porno, 5 Bocah SD Perkosa Anak TK*. [Http://news.detik.com/read/2013/01/25/184743/1554457/10/duh-tiru-film-porno-5-bocah-sd-perkosa-anak-tk](http://news.detik.com/read/2013/01/25/184743/1554457/10/duh-tiru-film-porno-5-bocah-sd-perkosa-anak-tk) (diakses 20 juni 2013 jam 22.05)
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (1988). *Sikap manusia : teori dan pengukurannya*. Yogyakarta : Liberty
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2003). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Berkowitz, L. (2003). *Emotional Behavior*. Mengenali Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya. Buku Kesatu. Alih Bahasa: Hartatni Woro Susiani. Jakarta: CV teruna Gravika.
- Boden, M. (1988). *Computer Models of Mind*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Boden, M. A. (1979). *The computational metaphor in psychology*. Philosophical Problems in Psychology. London; Methuen.
- Bowman, N. D. (2008). *Journal of Media Psychology: Perception and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits*. Vol 13, No. 2 Spring. (diakses 26 juni 2013)
- Budiarto, E. (2001). *Biostatistika Kedokteran EGC*. Jakarta: Erlangga.

- Chandra, A. N. (2006). *Jurnal Pendidikan Penabur*. Gambaran Pelaku dan Motivasi Pemain Onlines Games. No7/Th. V/Desember (1-11).
- Chaplin, J. P. (2004). *Media, Teknologi & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Indo.
- _____. (2004). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa.
- Enung, F. (2007). *Psikologi perkembangan: perkembangan peserta didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Feist, J. & Feist, G. J. (2010). *Teori kepribadian: Theories of personality jilid 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fromme, J. (2003). *The Internasional Journal of Computer Game Research*. Computer Games as a Part of Children's Culture.: Volume 3, Issue 1 May. (diakses 15 juni 2013)
- Hadi, S. (1989). *Satatistik jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [Http://edukasi.kompas.com/read/2012/12/23/09443360/Bullying.Masih.Jadi.Momok](http://edukasi.kompas.com/read/2012/12/23/09443360/Bullying.Masih.Jadi.Momok) (diakses tgl 23 juni 2013 jam 13.42).
- [Http://www.m.cuplik.com/read/news/2013/05/07/8986/pengamat-anak-anak-bisa-menjadi-agresif-jika-sering-melihat-kekerasan.html](http://www.m.cuplik.com/read/news/2013/05/07/8986/pengamat-anak-anak-bisa-menjadi-agresif-jika-sering-melihat-kekerasan.html) (diakses tgl 20 juni 2013 jam 21. 42)
- Huh, S. & David, N. B. (2008). Perception of and Addiction to Online Games as a Function of Personality Traits. *Jurnal of Media Psychology*. No. 2. Vol. 13.
- Kim, E. J. (2008). *Aggresive in Children European Psychiatry*. London: SAGE Publication.
- Kim, K, H. MacConell, L. & Fineman, M. (2002). *E-lifestyle and motives to use online games*. Irish Marketing Review: INFORM Global.
- Kurniawati, Y. (2010). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja. *Skripsi*. (Tidak diterbitkan). Semarang: Fakultas Psikologi UNIKA.

- Muniarti. (2013). *Membolos, 40 Siswa Terjaring Razia*. [Http://joglosemar.co/2013/03/membolos-40-siswa-terjaring-razia.html](http://joglosemar.co/2013/03/membolos-40-siswa-terjaring-razia.html) (diakses tgl 23 juni 2013 jam 14.01)
- Musbikin, I. (2007). *Mendidik Anak Nakal*. Yogyakarta: Mitrapustaka.
- _____. (2009). *Mengapa anakku malas belajar ya?*. Yogyakarta: Diva press.
- Nasution. (2009). *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paul, H. A. (2008). *Konseling & Psikoterapi Anak*. Yogyakarta: Idea Publisng.
- Pratisti, D. W. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Qanun, A. (2012). *Awas! Akibat Game Online Anak Bisa Membunuh, Merampas & Memperkosa*. [Http://www.bekamsteriljakarta.com/2012/09/awas-akibat-game-online-anak-bisa.html](http://www.bekamsteriljakarta.com/2012/09/awas-akibat-game-online-anak-bisa.html) (diakses tgl 20 juni 2013 jam 21.40)
- Santrock, J. W. (2003). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Terjemahan*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Sugiyono, (2008). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, P. (2013). *Siswa SD Dikeroyok: Dikeroyok 13 Anak, Tangan & Kaki Siswa SD Karanganyar Diikat*. [Http://www.harianjogja.com/baca/2013/11/23/siswa-sd-dikeroyok-dikeroyok-13-anak-tangan-kaki-siswa-sd-karanganyar-diikat-467796](http://www.harianjogja.com/baca/2013/11/23/siswa-sd-dikeroyok-dikeroyok-13-anak-tangan-kaki-siswa-sd-karanganyar-diikat-467796)
- Weiten ,W. (2011). *Psychology Themes and Variation*. University of Nevada, Las Vegas : Wadsworth Cengage Learning.
- Willis, S. (2012). *Anak & Permasalahannya*. Bandung: Alfabeta.
- Yahaya, A., Ma'alip, H. Dan Idris, F.B. (2011). *Journal of Educational Psychologi and Counseling*. Persepsi Pelajar Terdapat Perlakuan Agresif yang Berlaku Di Lima Buah Sekolah Menengah di Kawasan Bandar Johor Bahru: Vol 1.