

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings. (2007). *Fundamentals Of Game Design*. Second Edition. Barkeley, CA; New Riders.
- American Associant Of School Administrators. (2009). *Aggresif At School And Online. Education*. Com Hoklings, Inc.
- Amini, Sari. (2012). *Hubungan Prilaku Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SMPN 4 Padang Tahun 2012*. Fakultas Keperawatan Universitas Andalas. (Skripsi).
- Anne, Lesley Ey. and Glenn, C. Cupit., 2011. *Exploring young children's understanding of risks associated with Internet usage and their concepts of management strategies*. Journal of Early Childhood Research.
- Amanda, Sutrayi. (2013). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Kecanduan Bermain Game Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2013*. Fakultas Keperawatan Universitas Andalas. (Skripsi)
- Anantasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta : Kanisius.
- Burhan, 2005. *Pengertian Game Online*. Diakses tanggal 19 Oktober 2015 dari <http://does.google.com>
- Berkowitz, L. (2003). *Emotional Behavior*. Jakarta : Ppm.
- Brian dan Hastigs. (2005). *Addiction To Internet And Game Online Gaming*. *Journal Of Cyber Psycology And Behaviour* Volum e 8, No 2. Depaul University, Chitagong
- Block Jerald, 2008. *Pecandu Game Lebih Pemalu Dari Pecandu Pornografi*. Diakses tanggal 9 januari 2016 dati <http://www.catroxs.org>
- Chen & Chang. (2008). *Faktor yang mempengaruhi game online addiction*. Diakses tanggal 29 Oktober 2015 dari <http://www.asia.edu.tw/ajhis/vol5203/3.pdf>
- Cooper. (2009) *Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone*. Diakses dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>

- Dodson, (2006). *Gamers Game Online*. Universitas Guna Darma
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesi Pusat Bahasa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Dwiastuti, (2005). *Hubungan Antara Traits Kepribadian Dengan Addiction Level Pada Permainan Online Game*. Falkutas Psikologi Unpad Bandung. (Skripsi).
- Deviandri. (2012). *Dampak bermain game online di Kelurahan Gunung Padang Kota Padang*. (Skripsi).
- Eyefni. (2011). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas 2L2 Dan Kelas 2M3 Di SMK N 5 Padang Tahun 2011*. Fakultas Keperawatan Universitas Andalas. (Skripsi)
- Eisenberg, N. Fabes, R.A & Spinrad, T. (2006) *Prosocial Development*. In. N. Eisenberg (Ed) *Handbook Of Child Psychology: Social Emotional And Personality Development* (6 th cd, vol. 3, PP. 646-718). Hoboken, NJ: John Wiley dan Sons.
- Freeman, C. B. (2010). *Internet gaming addiction*. The journal for Nurse Practitioners-JNP. American college of nurse pratitioners. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006
- Fitrianto & Sodikin. (2008). *Bertemu Teman Di Medan Perang Game Online*. Indogamers
- Friedman, Marilyn. M. (2010) *Buku Ajar Keperawatan Keluarga :Riset. Teori Dan Praktek*. Jakarta EGC.
- Haryanto, ( 2012). *Tujuan Pendidikan Nasional*. Diakses tanggal 17 November 2015 dari <http://belajarpikologi.com/tujuan-pendidikan-nasional>.
- Hurlock, E.B. (2006). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, A. Alimul. (2007). *Pengantar Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, A. Alimul. (2011). *Riset Keperawatan Dan Teknik Penulisan Ilmiah Ed. 2*. Jakarta : Salemba Medika.
- Hendri. (2007). *Cerdas Dengan Game: Apa Saja Yang Dipengaruhi Oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia

- Ira Petranto (2006). *Rasa Percaya Diri Anak adalah pantulan Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta: DWP Psikologi
- Kamila, Nurina. (2012). *Peran Orang Tua dalam Kemajuan Teknologi*. Jakarta: Gramedi.
- Kusumadewi, T. N (2010). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*. Universitas Indonesia Jakarta. (Skripsi).
- Krahe, Barbara. (2005). *Perilaku Agresif, Buku Panduan Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kuniadarni, E. (2010) *Psikologi Perkembangan*. Bogor: Pustaka.
- Koo, C.L, Wati, Y Choong, C .L & Hea ,Y.O (2011) *Internet-Addictid Kids And South Korean Government Efferts:Boot Camp Case*. Jurnal Cyberpsychologi, Behavior And Social Net Working, 14(16)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95
- Lozen. (2009). *The Positive Effects Of Online Video Games On Children*. Diakses 13 Januari 2016 dari <http://ezinearticle.com>
- Masykouri, (2005). *Faktor Penyebab Anak Berperilaku Agresif*. Diakses tanggal 10 Oktober 2015 dari <http://belajarpsikologi.com/faktor-penyebab-anak-berperilaku-agresif>.
- Nielsen, (2011). *Game Symbian Dan Java Masih Menggeliat*. Diakses 12 Oktober 2015 dari <https://docs.google.com/>
- Nashori. F. (2008) *Psikologi Islami*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- O'hagan, K. (2006). *Identifying Emotional & Psychological Abuse*. New York : Open University Press, Mcgraw-Hill Education.
- Permatasari, D. Y (2015).*Hubungan Menonton Tayangan Televisi Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dan Pengaruh Teman Sebaya Dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah Di Sdn 15 Ulu Gadu Kec. Pauh Padang*. Fakultas Keperawatan Universitas Andalas. (Skripsi).
- Potter & Perry. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses & Praktek. Edisi 4. Vol 1*. Jakarta: EGC.

- Praborini, N. (2011) *Hubungan Eksposur Kekerasan Dalam Video Games Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Suruh Kabupaten Semarang*. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana. Skripsi.
- Rimm. (2003). *Orang Tua Otoriter Dan Perkembangan Kepribadian Siswa*. Diakses pada 27 Oktober 2015 dari <http://www.perkuliahan.com/orang-tua-otoriter-dan-perkembangan-kepribadian-siswa/>
- Ramadhani, Ardi. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas remaja awal (studi kasus Di Warnet zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)*. eJournal Ilmu Komunikasi, 1 (1): 136-158
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rachmat, Adam. (2012). *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game Online*. Di akses desember 2015 dari <http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-games-online>.
- Santrock. (2003). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga
- Sopriyo (2008) *Studi Kasus Bimbingan Dan Konseling*. Semarang Nieuw Setapak.
- Sundari, Siti. (2005) *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta . Rineka Cipta.
- Setiadi. (2007). *Konsep & Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika
- Suveraniam. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Siswa SMA Di Kota Medan*. Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara. (Skripsi)
- Sugiyono. (2009). *Buku Ajar Psikologi Sosial*. Semarang
- Sunarto, (2009). *Televisi, Kekerasan, Dan Perempuan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sherry, John L. (2001) *The Effects Of Violent Video Game On Aggression Meta Analisis*. Human Communication Research, Vol 27 No 3, 409-431.
- Suprihatin, Titin. (2011). *Agretivitas Anak (Suatu Studi Kasus)*. Jurnal psikologi proyeksi. Vol 6 (1), 53-61.

- Satria, R A. (2014). *Hubungan Kecanduan Bermain Game yang Mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-Laki kelas IV dan V di SD N 02 Cupak Tangah Pauh*. FK UNAND. (Skripsi)
- Surbakti, E. (2008). *Awas Tayangan Televisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Wieland, (2005) *Addiction Disorder*. Diakses 25 februari dari : <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/Chapter%20II.pdf>.
- Wan & Chiou, (2006). *Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324
- Wong, Donna L, Marylin Hockennbery-Eaton, David Wilson, Marylin L Winkelstein, Patricia Schwartz. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatric Vol 6. Ed. 1*. Jakarta : EGC
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Young, K. S (2007). *Treatment out comes with internet addicts*. Clinical Director Center For Internet Addiction Recovery Published In *Cyberpsychology & Behavior*, 2007. 10 (5) 671-679.
- Young, (2005). *Massively Multiplayer Role Playing Game (MMPRG)*. Diakses 12 Februari dari [http://repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%Tinjauan%20Pustaka\\_109pyp](http://repository.ipb.ac.id/.../BAB%20II%Tinjauan%20Pustaka_109pyp)
- Yee, N (2006). *The Demographics, Motivations And Derived Experiences Of Users Of Massvel-Multruser Online Graphical Environments*. *Presence Teleoperators And Vittual Environments*, 15, 309-329.

