

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M & Mohammad A . (2014). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Amanda, S. (2013). *Hubungan Pola Asuh Orang tua dengan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 02 Cupak Tengah Kota Padang Tahun 2013*. Skripsi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K. E. (2005). *Violent Video Game Effect on Children and Adolescents: Further Developments and Tests of Aggression Model*. New York : Oxford University Press
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental cognitive neuroscience*, 25, 29-44.
- Anggi, M. (2017). *Hubungan antara Adiksi Game Online Bertema Kekerasan dengan Agresivitas Pada Remaja di Pangkalan Kerinci*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Antasari. (2006). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Jakarta: APJII
- Auslander, W., Sterzing, P., Threlfall, J., Gerke, D., & Edmond, T. (2016). Childhood abuse and aggression in adolescent girls involved in child welfare: The role of

depression and posttraumatic stress. *Journal of child & adolescent trauma*, 9(4), 359-368.

Baron, R. A., & Nyla, B. R. (2012). *Social Psychology 13th ed.* New York : Pearson

Burns, C. E. (2017). *Pediatric Primary Care 6 th edition.* Elseiver

Casey, B. J., & Caudle, K. (2013). The teenage brain: self control. *Psychological science*. 22, 82-87. doi: 10.1177/0963721413480170

Cooper (2009). *Tips Mengatasi Kecanduan Smartphone.* Diakses pada 20 Maret 2020, dari <http://www.birotiket.biz/2012/03/tips-mengatasi-kecanduan-smartphone.html>

Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences* 03, (1-4), pp. 38-51

Dharma, K. K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan Edisi Revisi.* Jakarta: CV Trans Info Media.

Dongoran, S. (2017). *Hubungan Child Abuse dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SDN 10 Sungai Sapih Kota Padang.* Skripsi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas

Donsu, J. D. T. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan.* Yogyakarta: Pustakabaru pres

Enopadria, C., Meri, N., & Feri, F. (2018) The relationship of aggressive trauma and interpersonal relationships with aggressive adolescent behavior in Padang. *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 3.9 (2018): 384-387.

- Ekowarni, E. (2016). Peran Relasi Orang Tua-Anak dan Tekanan Teman Sebaya terhadap Kecenderungan Perilaku Pengambilan Risiko. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 2(2), 138-151.
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), 127-134.
- Gallagher, J. M., & Ashford, J. B. (2016). Buss-Perry aggression questionnaire: testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders. *Criminal Justice and Behavior*, 43(11), 1639-1652.
- Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Indonesia
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Gill, S. B. D. S. (2015). Emotional Intelligence In Relation To Emotional Maturity And Emotional Competence Of Secondary School Students. *Global Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(6), 200-204.
- Gurusinaga, M. F. (2020). Hubungan kecanduan game online dengan pola tidur pada remaja usia 16- 18 tahun di SMA Negeri 1 Dei Tua Kecamatan Deli Tua

- Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019 . *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1-8.
- Hardoni, Y. (2019). *Pengaruh Aggression Replacement Training Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja di SMKN 8 Kota Padang*. Skripsi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang
- Hardoni, Y., Meri, N., and Rika, S., . (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keperawatan Jiwa* 7.3: 257-266.
- Immanuel, N. (2009). *Gambar Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Kryzak, E.M. (2013). Assessing the effects of observing non-performance-based aggression during online violent video game play on aggressive behavior(Doctoral disserty). Bowling Green State University
- Kumari, V & Kang, T. (2017). Relationship between aggressive behaviour and parenting style. *International Journal of Current Microbiology and Applied Sciences*, 6(5), 1224-1231.
- Kumparan. (2019). *Makin di gemari Game Online Dihiasi Iklan*. Kumparan.com
- Kustiawan, Andri, A., & M. Or. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE Media Grafika
- Kyle, T., & Carman. (2013). *Essentials of Pediatric Nursing 2nd edition*. China: Wolters Kluwer.

- 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.
- Liu, J., Lewis, G., & Evans, L. (2013). Understanding aggressive behaviour across the lifespan. *Journal of psychiatric and mental health nursing*, 20(2), 156-168.
- Malik, H., Lestari, D. R., & Hafifah, I. (2018). Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan dan Keperawatan*, 9(1), 35-44.
- Marcus, R. F. (2017) *The Development of Aggression and Violence in Adolescence*. Springer
- Maria, T., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas bermain game online berunsur kekerasan dan perilaku agresif siswa. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado (Juiperdo)*, 6(2), 83-91.
- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S. C., Ionio, C., Miragoli, S., & Di Blasio, P. (2015). Violent video games and Children's aggressive behaviors: An italian study. *SAGE Open*, 5(3), 2158244015599428.
- Mokdad, A. H., Forouzanfar, M. H., Daoud, F., Mokdad, A. A., El Bcheraoui, C., Moradi-Lakeh, M., & Kravitz, H. (2016). Global burden of diseases, injuries, and risk factors for young people's health during 1990–2013: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2013. *The Lancet*, 387(10036), 2383-2401.

- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Perilaku Agresif pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah AL-Furqan Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 03(1)(2016) 153-169
- Muhith, A. (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa: Teori dan Aplikasi*. Penerbit Andi.
- NewZoo. (2019). *The Global Game Market Will Generate \$152. Billion In 2019 As The U.S OverTakes China As The Biggest Market*.
- Nielsen. (2012). *Game Symbian dan Java Masih Menggeliat*. Diakses pada 14 Agustus 2020 dari <https://docs.google.com/>
- Nurjanah, R. (2019). *Hubungan Child Abuse dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMKN 8 Kota Padang*. Skripsi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang
- Nursalam. (2013). *Konsep Penerapan Metode Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96-102.
- Prabowo, Eko. (2014). *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Nuamedika

- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(2).
- Ramadhani, Neila., Wimbarti, Supra & Susetyo, Yuli. F. (2016). *Psikologi untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rondo, Amelia, A. A., Herlina I., W., & Franly O. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan 7.1*
- Salmiati. (2015). Perilaku Agresif dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 66-76
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Siregar, N. I., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(3), 261-276.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suryani, A. D. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online yang mengandung Unsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SDN 15 Ulu Gadut Kecamatan Pauh Kota Padang Tahun 2016*. Skripsi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang

Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Santrock, J. W. (2011). *Life-span development thirteenth edition*. New York (US) :
Mcgraw-Hill Humanities

Shao, Rong, & Yunqiang W. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in psychology* 10 (2019): 384.

Sarwono, Sarliato W., & Meinarno, E., A. (2011). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Saryono & Mekar D., A. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam bidang kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika

Satuan Polisi Pamong Praja Kota Padang. *Laporan Penerbitan kasus 2018, 2019, 2020*. Padang: Satpol PP Kota Padang

Setiawati, O., R. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP yang Bermain Game Online di Yosodadi Metro. *Jurnal Psikologi Malahayati* Vol 1 No1.

Siddiqah, L. (2015). Pencegahan dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah (*Anger Management*). *Jurnal Psikologi*, 37(1), 50-64.

Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A Plus

Stuart, G., W. (2016). *Prinsip dan Praktik Keperawatan Jiwa Stuart*. Singapore: Elsevier.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto. (2009). *Televisi, Kekerasan dan Perempuan*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Taylor, S. E. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Kencana
- WHO. (2016). Youth Violence. Diakses pada 1 Maret 2020, dari <http://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>
- WHO. (2018). Gaming Disorder. Diakses pada 1 Maret 2020, dari <http://www.who.int/features/ga/gamingdisorder/en/>
- Wakoli, C., Kiptiony, G., Chemwei, B., & Chonge, H. (2016). Peer Influence on Aggressive Behaviour of Adolescents in Secondary Schools in Bungoma County. *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences (IJAHSS)*, 1(3), 59-66.
- Wiguna, G., Y., & Herdiyanto, Y., K. (2018). Coping Pada Remaja yang Kecanduan Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 5, No. 3, 669-678.
- Wong, D.L. (2009). *Buku ajar Keperawatan Pediatrik Wong Edisi 6 Vol.1*. Jakarta: EGC
- Wong, I., L., K., & Lam, M., P., S. (2016) Gaming behavior and addiction among Hongkong adolescent. *Asian journal of gambling issues and public health*.
- Yanizon, A & Vina, S. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1).

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37, 355-37

Young, K. S & Abreu, C. N. D. (2017). *Kecanduan Internet Konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Zhu, X. W., Chu, X. W., Zhang, Y. H., & Li, Z. H. (2020). Exposure to online game violence and cyberbullying among Chinese adolescents: normative beliefs about aggression as a mediator and trait aggressiveness as a moderator. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 29(2), 148-166.

Zulkifli. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

