

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., & Mualifah, A. (2021). Faktor-Faktor Penyebab Agresivitas Pada Anak Usia Dini di “X” Islamic Preschool Yogyakarta. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 33-44.
- Amanda, A. A. A. N., & Tobing, D. H. (2017). Hubungan konformitas dan kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja madya di SMAN 7 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 4(1), 92-101.
- Amin, Q. A. (2020). *Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku Diet Pada Komunitas Warriors Ketofastosis Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Angelina, D. Y. (2013). Pola asuh otoriter, kontrol diri dan perilaku seks bebas remaja SMK. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2).
- Anjani, P. S., & Astiti, D. P. (2020). Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1, 144-155.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif: edisi 1*. Airlangga University Press.
- Auliya, M. (2014). Hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi pada siswa SMA Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 2(3).
- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, kontrol diri dan kenakalan remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(02), 126-129.
- Azwar, S. (2015). Penyusunan Skala Psikologi Edisi Revisi. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Buku Aku Dan Konsepsi Manusia Dalam Psikoanalisis. (n.d.). (n.p.): Zifatama Jawa.
- Karyanti. (2018). *Dance Counseling*. Yogyakarta: Deepublish.

- Denson, Thomas F., C. Nathan DeWall, and Eli J. Finkel. 2012. "Self-Control and Aggression." *Current Directions in Psychological Science* 21(1):20–25. doi: 10.1177/0963721411429451.
- Fasilita, D. A. (2012). Kontrol diri terhadap perilaku agresif ditinjau dari usia satpol PP Kota Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 1(2).
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2020). Teori-teori Psikologi (Edisi 3). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Guswani, A., M., & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresi pada Mahasiswa Ditinjau dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Pitutur*, 1(2): 86-92.
- Hapsari, M. F., Indrawati, E. S., & Desiningrum, D. R. (2013). Agresivitas Ditinjau dari Kontrol Diri pada Remaja Pemain Game Online di Kota Semarang. *Jurnal EMPATI*, 2(4), 288-295.
- Harsan, A. (2011). Jago Bikin: Game Online. MediaKita.
- Hendryadi. 2012. Hipotesis Tidak Terdukung. <http://teorionline.wordpress.com/> (diakses pada 25 Februari 2020).
- Hidayat, Komarudin & Khorudin Bashori. (2016). Psikologi Sosial. Aku, Kami, dan Kita. Yogyakarta: Penerbit Erlangga
- Hollingdale, Jack, and Tobias Greitemeyer. 2014. "The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression." *PLoS ONE* 9(11). doi: 10.1371/journal.pone.0111790.
- Hutomo, M. R., & Ariati, J. (2017). Kecenderungan agresivitas remaja ditinjau dari jenis kelamin pada siswa SMP Di Semarang. *Jurnal Empati*, 5(4), 776-779.
- Istiqomah, I. (2017). Penggunaan media sosial dengan tingkat agresivitas remaja. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 13(2), 96-112.
- Izzaty, R. E. (2017). *Perilaku anak prasekolah*. Elex Media Komputindo.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana.

- Jamal, N. A. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KEMATANGAN EMOSI DENGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA MADYA LAKI-LAKI YANG BERMAIN GAME ONLINE JENIS MOBILE LEGENDS* (Doctoral dissertation, Fakultas Psikologi UNISSULA).
- Jaradala, N. V. (2017). *Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Penggemar Musik Metal di Kalangan Mahasiswa* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Jemadu, L. (2018). Pelajar Bunuh Guru Gara-Gara Game PUBG. <https://m.suara.com/tekno/2018/11/30/142524/pelajar-bunuh-guru-garagara-game-pubg> diakses pada 27 Juli 2019
- Khoir, A. M. (2019). Kontrol diri dengan tingkat agresivitas remaja yang memiliki orang tua TNI atau Polri. *Cognicia*, 7(2), 202-213
- Krahe, B. (2005). *Buku Panduan Psikologi Sosial: Perilaku Agresif*. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kustiyani, R. (2021). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27.
- Martono, N. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi 2*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.
- Murti, C. A. (2012). Hubungan Frekuensi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja.
- Murti, M. W. W. (2021). *HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI TERHADAP AGRESIVITAS PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS SEMAR MLBB SEMARANG* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Agung).
- Muyassaroh, Y. (2022). 1.3 Psikologi Perkembangan. *Psikologi perkembangan*, 166, 3.
- Myers, D. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Ngazis, Amal Nur, and Misrohatun Hasanah. 2018. "VIDEO: Gara-Gara ML, Dua Remaja Berkelahi Di Kantor Polisi." Viva.Co.Id.
- Nugraha, P. A. (2018). *PERSEPSI KOMUNITAS GAMERS TERHADAP GAME ONLINE (STUDI DESKRIPTIF TENTANG PERSEPSI KOMUNITAS GAMERS SURABAYA TERHADAP GAME ONLINE MOBILE LEGENDS)* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitatif untuk psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Permana, D., & Praetyo, A. F. (2021). *PSIKOLOGI OLAHRAGA Pengembangan Diri dan Prestasi*. Penerbit Adab.
- Permana, Dian Ade. (2018). Siswa SMK Pembunuh Supir Taksi Online terpengaruh Video Game. <https://m.merdeka.com/amp/peristiwa/siswa-smkpembunuh-sopir-taksi-online-terpengaruh-video-game.html> diakses pada 27 Juli 2019
- Prasetio, R. E., & Hartosujono, H. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan Dengan Peilaku Agresi Pada Pelajar di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, 3(2), 50-57.
- Pratiwi, H. D., Situmorang, N. Z., & Yuzarion, Y. (2019, November). Gambaran agresivitas remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 227-233).
- Rahmadani, S., & Okfrima, R. (2022). Hubungan kontrol diri dengan kenakalan remaja. *Psyche 165 Journal*, 74-79.
- Raviyoga, T. T., & Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 44-55.
- Renggo, Y. R., & Kom, S. POPULASI DAN SAMPEL KUANTITATIF. *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN KOMBINASI*, 43.

- Retnawati, H. (2017, September). Teknik Pengambilan Sampel. In *Disampaikan Pada Workshop Update Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, Dan Isu Plagiarisme* (pp. 1-7).
- Reza, T. (2020). Intensitas bermain game online mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Rumandjo, K. R. (2015). Hubungan Deprivasi Kolektif Dan Agresivitas. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1).
- Satrian, B., & Gusrianty, G. (2020). Penerapan Algoritma K-Nn untuk Klasifikasi Gamers Usia Sekolah. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 2(1), 19-23.
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 14(1), 27-31.
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51-55.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Soetjiningsih, C. H. (2018). *Seri psikologi perkembangan: perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Kencana.
- Soraya, F. *Pengaruh kontrol diri, konformitas, religiusitas dan pelepasan moral (moral disengagement) terhadap agresivitas suporter sepak bola* (Bachelor's thesis, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugi. (2018). Terobsesi Game Perbuatan Remaja 15 Tahun Ini Bikin Merinding. <https://m.dream.co.id/amp/unik/terobsesi-game-remajaa-15-tahun-bunuhseorang-pelajar-wanita-180504a.html> diakses pada 27 Juli 2019
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.

Toda, Y., & Oh, I. (2016). *International Journal Of Psychology. Aggression and Prosocial Behavior*, 15-30

Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). *Populasi Dan Sampel. Pengantar Statistika, 1*, 33.

Wibisono, Andika, and Agus Naryoso. 2019. "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja." *Interaksi Online* 7(3):179– 87.

Widyastuti, A. (2020). *77 Permasalahan Anak dan Cara Mengatasinya*. Elex Media Komputindo.

