

## DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung: Pustaka Setia 2009
- Anis Tiana, *Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi Anak di Surakarta*, (Surakarta: Naskah Publikasi, 2014) h. 6 (online) tersedia di <http://www.distrodoc.com/219582-hubungan-antara-bermain-game-online-dengan-perilaku-agresif.html> diakses tanggal 6 Maret 2019
- Ardi Ramdhani, *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kendala dan Mutant di Samarinda)*, eJoURNAL Ilmu Komunika, Vol. 1, No. 1 (2013)
- Arif Muttaqin & Sari Kurmala, *Gangguan Gastrointestinal: Aplikasi Asuhan Keperawatan Medikal Bedah*, Jakarta: Salemba Medika 2011
- Barbara Krahe, *Buku Panduan Psikologi Sosial*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia edisi 22 Maret 2018
- Buss, A.H & Perry, M, *The Aggression Questionnaire Journal of Personality and Social Psychology*.
- David G. Mayers, *Psikologi Sosial*, Jakarta Selatan, Salemba Humanika, 2010
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Yogyakarta: Penyelenggara Penerjemahan Al-Qur'an, 2006.
- Dita Septefanny, "Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Rw 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pemulang Kota Tangerang Selatan", (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2013
- Elgharori Hadi, "*Komunitas Clan Wutang Kungfu Legacy Online (Studi Kasus Dampak Positif dan Negatif Game Online dalam Perspektif Kesejahteraan Sosial)*", (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014)
- Fharyhadiyan, *Pengaruh Positif dan Negatif Game Online (2016) (online)* tersedia di <https://fharyhadiyan.wordpress.com/2013/01/2016/pengaruh-positif-dan-negatif-game-online/html>. Diakses pada tanggal 6 Maret 2019

Herudin *Ada 25 juta Orang Indonesia Doyan Game Online*, (Online) tersedia di <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

<http://penalaran-unm.org/metode-penelitian-kualitatif-dengan-jenis-pendekatan-studi-kasus/>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Efek\\_Dunning%E2%80%93Krugger](https://id.wikipedia.org/wiki/Efek_Dunning%E2%80%93Krugger), di akses pada tanggal 21 juni 2019

<https://id.wikipwdia.org/wiki/Permainan> diakses 5 Maret 2019

Izzatun, Iffah, “*Kerenggangan Sosia Jama’ah Majelis Tafsir AL-Qur’an (MTA) dengan Masyarakat Dusun Kunan, Kelurahan Kebon, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten*”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.

Jesse Schell, *The Art Of Game Design “a book of lisenca”* (United state of America: Elsevier, 2008) h.31 (online) tersedia di <http://www.sg4adults.eu/files/art-game-design.pdf> diakses pada tanggal 5 maret 2019

Jessilyn Beverly Veronica, *sejarah game dan definisi menurut para ahli*, (online) tersedia di <http://makarioiart.blogspot.co.id/2013/09/sejarah-game-online-dan-definisi-menurut-para.html> diakses tanggal 11 Desember 2015

Laura A. King, *Psikologi umum sebuah pandangan apresiatif*, Jakarta: Salembang Humanika, 2010

Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.4.

M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Miles Mattew dan Huberman A. Michael, *Analisi Data Kualitatif: Buku Sumber Tantang Metode-Metode Baru* (Jakarta: UI Press, 1992)

Nasution, Muhammad Farddan Fachrudin, *Penelitian Praktis*, Medan: Pustaka Widya Sarana. 1997.

Nanan Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), cet ke 10, hal 18

Panduam Akademik Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin, h. 7

Panduam Akademik Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin

Rahmat Fitrah Tuasikal, *Hubungan Antara Intensitas Komunikasi Interpersonal Dengan Agresivitas*. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi.

S. Nasution, *Metode Research* (Penelitian Ilmiah), Jakarta: Bumi Aksara, 2000.  
Setengah Abad IAIN Antasari Jalan Menuju Universitas Islam Negeri Antasari, h. 114

Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, tahun 2005

Tammy Nur Komala Jabbar, “Hubungan Game Online Terhadap Agresif Remaja”, (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2004).

Tan, *Dampak Positif dan Negatif dari Bermain Game Online (2014)* (online) tersedia di [https://www.gudang\\_kesehatan/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/.html](https://www.gudang_kesehatan/dampak-positif-dan-negatif-dari-bermain-game-online/.html). diakses tanggal 6 Maret 2019