

DAFTAR PUSAKA

- A.H Buss, dan M. Perry, *The Aggression Questionnaire*. Journal Of Personality
- Adams, E. 2013. *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing
- Al Ikrar, Skripsi berjudul “*Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.*” IAIN ParePare (2020).
- Alfiya Alfian, Skripsi “*Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku And Social Psychology*, The American Psychological Association, Inc, 1992
- Angela, 2013. *Ejurnal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2*, Samarinda: 532-544
- Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang? - Esportsnesia
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Munandar, Skripsi “*Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.*” UIN Antasari Banjarmasin 2020
- Barkowitz, L. *Emotional Behavior : Mengenal Perilaku dan Tindak Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya*. Jakarta: Teruna Grafica. (2003).
- Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*”, Research and Development Journal of Education, Vol. 2 No. 1 Oktober 2015.
- Berapa Jumlah Pemain Mobile Legends di Indonesia? Ini Detailnya - HiTekno.com.
- Berkowitz, L.(2003). *Agresi 1*, Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo.
- Bon, G. L. *The Crowd: A Study of Popular Mind*. Kitchener: Batoche Book. (1896).
- Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. *In A Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User’s Liking Of Design Feature*. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No. 1-4. Taiwan.
- Coppa, F., 2014. *Pop Culture, Fans and Social Media*. s.l.:s.n.

- Dayaksini, T., & Hudaniah *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press. (2015).
- Elizabeth B.Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, edisi kelima*, (Erlangga, Jakarta, 2006), 206.
- Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, Penerbit Pustaka Setia Bandung, 2006, 168-169.
- Gemilang, Renada Aulia Salsabila, Amir Mu'tashim Billah, (2020) *Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring*, 20(2), 106-110, <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>
<https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). *Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure*. *Communication Monographs*, 5 (3), 63–69. DOI:
- Jenab dan Adeng Hudaya, “*Pengaruh Adiktif Game online terhadap Prestasi*
- Jenis-jenis Komunikasi dalam Permainan Mobile Legends (hipwee.com)
- Jumlah Perangkat Seluler di Indonesia Capai 370,1 Juta pada 2022 (suara.com)
- Kemenkominfo Mencatat Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Mencapai 202,35 Juta Orang - Tribunnews.com
- Khamim Zarkasih Putro, “*Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*” 17, no. 1 (2017)
- Kimberly S. Young. 2017. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kumala, Intan Dewi. 2017. *Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh*. *Jurnal Sains Psikologi* Jilid 6 No:2
- Masa remaja awal dimulai ketika usia seorang anak telah genap 12/13 tahun dan berakhir pada usia 17/18 tahun. Pada masa anak belasan tahun sering ditujukan bagi remaja awal.
- Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*, (Pustaka Setia, Bandung, 2006), 63
- Naskah Publikasi: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (2015).
- Nur Aini Rakhmawati, Etria Sepwardhani Purba, Cita Engedi K, Venus Oktanada Przybylski, A. K. (2014). *Electronic gaming psychosocial adjustment*. *Pediatrics*, 134(3), e716–e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>

- Ridoi, M. *Cara mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Malang, 2018
- Saputri, Y. A. *Hubungan antara konformitas dengan perilaku agresi pada remaja*.
- Simanjuntak, MC. 2015. *Hubungan antara stress dengan perilaku agresif verbal orang tua terhadap anak pra sekolah*. <http://respository.uin-suska.ac.id>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2018. Skripsi: Tidak diterbitkan
- Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior.*” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2020
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Teressa M. Mc Devitt, Jeanes Ellis Omrod, *Child Development and Education*, (Colombos Ohio, Merril Prentice Hall,2002), h. 17.
- Wijiarti, Della Nur. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa)*. Manado: Universitas Sam Ratulangi www.netaddiction.com/net_copulsions.htm (2012- 2013).
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. *Cyberpschology and Behavior*. (26 februari 2013)
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health concern for the new Millennium*.