

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajrin, D., & Utama, D. P. (2022). Pengaruh kualitas barang terhadap kepuasan pelanggan dengan pembelian menggunakan aplikasi shopee. *Jurnal Cafetaria*, 3(2), 78-86.
- Andrew, Y. T., Eunike, V. M., Felicia, T. M., & Situmorang, A. V. (2022). Hubungan kecenderungan adiksi bermain game online dengan perilaku agresi pada mahasiswa selama masa pandemi. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (pp. 29-37).
- Anggraini, S., & Ia, E. Y. (2022). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2(3), 51-60.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023, Mei). Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia. *APJII* [on-line] Diakses pada tanggal 10 Juni 2023 dari <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 299-304).
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59-67.
- Azwar, S. (2019). *Konstruksi tes kemampuan kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2019). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metode penelitian psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azzam, M. (2022, November). Tawuran pelajar di Karawang, satu orang luka bacok, polisi tangkap 4 pelaku di rumah masing-masing. *Tribun Bekasi* [on-line]. Diakses pada tanggal 16 Januari 2022 dari <https://bekasi.tribunnews.com/2022/11/18/tawuran-pelajar-di-karawang-satu-orang-luka-bacok-polisi-tangkap-4-pelaku-di-rumah-masing-masing>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Karawang. (2023, Februari). Kabupaten Karawang dalam angka 2023. *BPS Kabupaten Karawang* [on-line]. Diakses pada tanggal 18 Juni 2023 dari https://karawangkab.bps.go.id/publication/2023/02/28/eb073fb3923593eaa_d022864/kabupaten-karawang-dalam-angka-2023.html
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Einstein, G., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku agresif siswa/siswi SMK Yudyakaryamagelang. *Jurnal Empati*, 5(3), 491-502.
- Fasya, H., Satriawan., Alfiana., & 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.

- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 15(2), 182-191.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121-128.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2022). Agresi. *KBBI* [on-line]. Diakses pada tanggal 2 Desember 2022 dari <https://kbbi.web.id/agresi>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2022). Perilaku. *KBBI* [on-line]. Diakses pada tanggal 2 Desember 2022 dari <https://kbbi.web.id/perilaku>
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2018, Mei). Menkes: remaja Indonesia harus sehat. *Kemkes* [on-line]. Diakses pada tanggal 25 Juni 2023 dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/18051600001/menkes-remaja-indonesia-harus-sehat.html>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020, Mei). Data kasus perlindungan anak 2016-2020. *KPAI* [on-line]. Diakses pada tanggal 4 Desember 2022 dari <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan game online dan empati pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65-73.
- Kustiyan, R. (2021). Adiksi game online mobile legend pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27.
- 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.
- Masnurdiansyah. (2016, Oktober). Saling ejek pelajar SMK di Karawang terlibat tawuran satu orang tewas. *Detik News* [on-line]. Diakses pada tanggal 17 Januari 2022 dari <https://news.detik.com/berita/d-3314413/saling-ejek-pelajar-smk-di-karawang-terlibat-tawuran-satu-orang-tewas>
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan kesepian dengan kecanduan game online pada mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 687-692.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurhayati, N., & Setyani, I. G. A. W. B. (2021). Trauma masa anak-anak dan perilaku agresi. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 2(3), 164-174.
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan antara konsep diri dengan kecanduan game online pada pemain game mmorpg. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 15(1), 60-70.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2017). *Menyelami perkembangan manusia edisi 12 buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Periantalo, J. (2015). *Penyusunan skala psikologi: asyik, mudah & bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).

- Rahayu, L. P. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua dan kontrol diri terhadap perilaku agresif. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 257-266.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85-90.
- Retnowuni, A., & Yani, A. L. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yang tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic Nursing Science*, 6(1), 36-43.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMAN 2 Ratahan. *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, 7 (1), 1-8.
- Sa'adah, N. L., & Ariana, A. D. (2022). Hubungan antara menonton film kekerasan dengan agresivitas pada remaja awal. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, 2(1), 31-36.
- Salam, B. (2020, Maret). Tawuran dua kelompok pelajar di Karawang, satu orang tewas kena sabet. *Merdeka.com* [on-line]. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022 dari <https://m.merdeka.com/peristiwa/tawuran-dua-kelompok-pelajar-di-karawang-satu-orang-tewas-kena-sabet.html>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Darma*, 4(1), 027-044.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development: perkembangan masa hidup edisi 13 jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Silitonga, Y. F. (2021, September). 2 Bocah dibacok saat tawuran, polisi tangkap 8 pelajar Karawang. *Detik News* [on-line]. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022 dari <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5745348/2-bocah-dibacok-saat-tawuran-polisi-tangkap-8-pelajar-karawang/amp>
- Siregar, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif: dilengkapi perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Teofanda, R. (2020). Intensitas bermain game online mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Wigati, W. A., & Kusumaningsih, L. P. S. (2018). Hubungan antara harga diri dengan perilaku agresif pada remaja Suku Komerling di Desa "X" Kabupaten Ogan Komerling Ulu Timur (OKUT). *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 13(2), 166-176.