

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings, 2010. *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley : New Riders
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013) “A Qualitative Analysis of Online Gaming. *International Journal of Mental*, 11, 149-161.
- Berkowitz, L. (2003). *Emosional Behavior : Mengenal Perilaku Dan Tindakan Kekerasan Di lingkungan Sekitar Kita Dan Cara Penanggulangannya*. Penerjemah : Hartatni Woro Susiatni. Jakarta : CV. Teruna Grafica.
- Berkowitz, L. (2005). *Agresi : Sebab & Akibatnya*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo.
- Bungin, Burhan. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press.
- Bungin, Burhan, (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media.
- Bungin, Burhan. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Buss, Arnold H. (1978). *Psychology Behavior In Perspective. 2<sup>nd</sup> Edition*. New York: John Wiley and Sons.
- Breakwill, G.M. (1998). *Copying With Aggressive Behavior : Mengatasi Perilaku Agresif*. Terjemahan : Bernardus Hidayat, Yogyakarta : Kanisius
- Cresswell, J.W. (1994). *Research Design Qualitative & Quantitative Approach*. London : Publication.
- Dayakisni, Tri & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press.
- Dinata, Okto. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clan terhadap Perilaku Sosial*. Universitas Riau.

Pinto Rahmat Fajar, 2019

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBA MOBILE LEGEND TERHADAP AGRESI VERBAL MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Donna, L. 2004. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Edisi 4.
- Erfan, Musthofa A. (2015) “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak”. Universitas Diponegoro.
- Febrian, Jack, & Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung : CV Informatika.
- Flew, Terry. (2002) “New Media: A Critical Introduction”. UK: Oxford University Press.
- Funk, John. (2013). MOBA, DOTA, ARTS: A Brief Introduction to Gaming’s Biggest, Most Impenetrable Genre”  
”[https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-abrief-introduction-to-gamings-biggest-most.](https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-abrief-introduction-to-gamings-biggest-most)”
- Hanurawan, Fatah. (2010). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hanurawan, Fatah. (2010). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hart, Cassey. (2017) “Getting into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars”. ISSN: 1604-7982.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan Anak : Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Hussini Usman & Purnomo Akbar, 2009. *Metodologi Penelitian Sosial* Jakarta : Bumi Aksara.
- Karuniasari, Zulfanida (2017). *Peran Kontrol Sosial dalam Menghadapi Kecanduan Game Online pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kearney, Christopher. A. (2006). *Social Anxiety and Social Phobia in Youth: Characteristic, Assessment, and Psychological Treatment*. University of Nevada.

Krahe, Barbara. 2001. *The Social Psychology of Aggression*. USA: Psychology Press Ltd.

Kristiyono, (2015). *Budaya Internet : Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mendukung Penggunaan Media di Masyarakat*.

Lexy, M. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Martono, Nanang, 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Mappiere, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Offset Printing.

Miles, M dan Huberman, AM. (2007). *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta : Universitas Indonesia Press.

Moleong, Lexy J (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Moleong, Lexy J (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Monks, F.J. (1991). *Psikologi Perkembangan : Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : UGM Press.

Mulyana. (2000). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Rosda Karya

Myers G, David (2012) . *Psikologi Sosial*, Jakarta : Penerbit Salemba Humanika.

Nasution, S. (1992). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung : Tarsito.

R.A., Darmawan. (2015). *Pemaknaan Game Online Dota2*. Telkom University

Rikky, Dwi (2017) *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja*. Yayasan Bina Darma.

Pinto Rahmat Fajar, 2019

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBA MOBILE LEGEND TERHADAP AGRESI VERBAL MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rubin, K.H., Nelson L.J. (2005). *Behavioral Inhibition, Social Withdrawal, And Parenting: International Handbook Of Social Anxiety*. New York: Willey.

Santrock, J 2007. *Perkembangan Anak Jilid I* Jakarta : Erlangga.

Setiaji, Silvia. (2016). *Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal*. Jurnal Psikologi Psibernetika.

Sheilla, Andiani. (2017). *Media Baru dan Online Self Presentation*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Silalahi, Ulber. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung : Refika Aditama.

Sobur, A. 2006. *Psikologi Umum* Bandung : Pustaka Setia.

Tedjasaputra .S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Vilanova, Felipe. (2017). *Deindividuation: From Le Bon to the Social Identity Model of Deindividuation Effects*. Cogent Psychology

Widjaya,H.A.W. (2000). *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi*. Jakarta : Rineka Cipta.