

DAFTAR PUSTAKA

- Alif,R. 2013. *Faktor-faktor penyebab munculnya perilaku agresi anak jalanan dikota malang*. Malang. <http://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2013/10/Jurnal-Skripsi.pdf> (diunduh pada tgl 30 November 2014)
- Andriani.I. 2011. *Gambaran kecenderungan agresivitas pemilihan game online pada anak..* Depok : Universitas Gunadarma. http://repository.gunadarma.ac.id/428/1/GAMBARAN%20KECENDERUNGAN%20AGRESIVITAS_UG.pdf (diunduh pada tgl 22 Februari 2015)
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia <http://apjii.or.id/v2/> (diunduh pada tgl 22 Februari 2015)
- BPS (2010). *Profil kriminalitas remaja*. <http://www.bps.go.id> (diunduh pada tgl 22 Februari 2015)
- Dharma,K. 2011. *Metodelogi penelitian keperawatan*. Jakarta : Trans Info Media
- Dermawan,D. 2013. *Konsep dan kerangka kerja asuhan keperawatan jiwa*. Yogyakarta : Gosyen Publishing.
- Deviandri,M. 2010. *Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar dikelurahan gunung pengilun kecamatan padang utara kota padang*. Padang: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan. <http://www.jurnal.stkip-pgriumar.ac.id/MHSGEO/index.php/GEO20121/article/view/43/43> (diunduh tgl 15 Oktober 2014)
- Effendi,F. 2009. *Keperawatan kesehatan komunitas : teori dan praktik dalam keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika
- Griffith.M, Davies.N, Chappel.D. 2004. *Online computer gaming: acomparison adolescent & adult gamers*. <http://bscwapp1.let.ethz.ch/pub/bscw.cgi/d5907569/GriffithsDaviesChappell-Online%20computer%20gaming-A%20comparison%20.pdf>. (diunduh pada tgl 18 Februari 2015)
- Hastanto,S. 2007. *Analisa data kesehatan*. Depok: Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Indonesia.
- Hidayat.A. 2007. *Metode penelitian kebidanan dan teknik analisis data*. Surabaya: Salemba.
- Hilmuniati.F. 2011. *Dampak bermain game online dalam pengalamna ibadah shalat pada anak di kelurahan pisanan kecamatan ciputat kota*

tangerang. Jakarta : Universitas Islam Negeri.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/410/1/FINA%20HILMUNIATI-FDK.PDF> (diunduh pada tgl 30 Maret 2015)

Loton,D. 2007. *Problem video game playing, self esteem and social skills : an online study*. Honours thesis thesis Victoria University.
<http://vuir.vu.edu.au/687/1/Problemvideogameplaying.pdf> (diunduh pada tgl 18 Februari 2015)

Lumban,T. 2012. *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa difakultas teknik universitas Indonesia*. Depok: Universitas Indonesia.
<http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf> (diunduh pada tgl 30 November 2014)

Notoatmodjo. 2010. *Metodelogi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rnika Cipta

Novitallya,E. 2009. *Hubungan antara pola asuh otoriter orang tua dengan perilaku bermain game online pada remaja*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
http://eprints.unika.ac.id/2921/1/05.40.0184_Elisabeth_Novitallya_Sugiyanto.pdf (diunduh pada tgl 15 Oktober 2014)

Marlina. 2014. *hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas v di sekolah dasar saraswati i denpasar tahun 2014*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana file:///C:/Users/Duppy/Downloads/10787-21518-1-PB%20(1).pdf (diunduh pada tgl 14 Maret 2015)

Octaviani,C. 2010. *Dampak psikologis negatif kecanduan permainan game online pada mahasiswa*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.
http://eprints.unika.ac.id/3194/1/05.40.0066_Cynthia_Octaviana_S.pdf (diunduh pada tgl 15 Oktober 2014)

Permana,D. 2012. *Profil kecenderungan perilaku agresif remaja yang bermain game online*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fresearch.upi.edu%2Foperator%2Fupload%2Fs_bk_0703953_chapter1.pdf&ei=vNPoVOerCYS3uASD6YHYAQ&usg=AFQjCNEoGNR63uGcWbpVxJggHdjzLF6PhQ&sig2=GS7AnqL0hlnJczWyAHHJ8w (diunduh pada tgl 2 Februari 2015).

Praditasari,D. 2009. *Profil need dan press pemain game online*. Semarang: UniversitasSoegijapranata.
http://eprints.unika.ac.id/2519/1/03.40.0006_Dian_Praditasari.pdf (diunduh pada tgl 15 Oktober 2014)

Priyo,S. 2011. *Analisa Data kesehatan*. Depok : Basic Data Analysis for Health Research Training.

Ramadhani,A. 2013. *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus diwarnet zerowings candela dan mutata)*.Samarinda.[http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/03/eJournal_Ardi%20Ramadhani%20\(03-07-13-11-38-51\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/03/eJournal_Ardi%20Ramadhani%20(03-07-13-11-38-51).pdf) (diunduh pada tgl 30 November 2014)

Siddiqah,L. 2010. *Pencegahan dan penanganan perilaku agresif remaja melalui pengelolaan amarah*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. <http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/39/28> (diunduh pada tgl 1 Desember 2014)

Istiwidayanti & Soedjarwo. 2001. *Developmental Psychology A Life-Span Approach*. Jakarta: Erlangga.

Triharim. 2013. *Pengembangan konseling kelompok untuk peningkatan pengelolaan diri pada remaja yang kecanduan game online*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jspp/article/viewFile/1351/1446_umm_scientific_journal.pdf (diunduh pada tgl 15 Oktober 2014)

Trisnawati,J. 2014. *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMKN 2 pekan baru*. Riau : Universitas Riau. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdownload.porta.lgaruda.org%2Farticle.php%3Farticle%3D186713%26val%3D6447%26title%3DFaktorFaktor%2520Yang%2520Mempengaruhi%2520Perilaku%2520Agresif%2520Remaja%2520Di%2520Smk%2520Negeri%25202%2520Pek%2520anbaru&ei=9NTToVirkCoyJuASjnYLoBQ&usg=AFQjCNHsmLpRJJDSOhL1J35ESAj8NCPNTA&sig2=DQLqhJnVHGgcl8bNAS6FZw> (diunduh pada tgl 22 Februari 2015)

Yuan, K. (2013). *Cortical Thickness Abnormalities in Late Adolescence With Online Gaming Addiction*. (online), (<http://www.plosone.org/article/info:doi/10.1371/journal.pone.0053055>), (diunduh tanggal 14 Maret 2015)

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/31205/4/Chapter%20II.pdf>

<http://eprints.uny.ac.id/8119/4/bab%205%20-08520244018.pdf>

<http://bleadz.mywapblog.com/manfaat-game-dan-bahaya-bermain-game-bag.xhtml>