

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). *Behavior of verbal violence in Online Game players: Mobile Legend: Bang-Bang*. *Journal of Social Science and Humanities*, 4(2): 184-198. <https://doi.org/10.35877/soshum2484>
- Aisyah, Rahmawati (2023). Pengaruh Konformitas Teman Sebaya dan Kontrol Diri Terhadap Agresivitas Verbal Pada Siswa SMKN 01.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.77>
- Aulia, A., & Ritonga, E. Y. (2024). Analisis perilaku agresivitas komunikasi terhadap remaja pemain Game Online PUBG (Playerunknown's Battlegrounds). *G-Couns Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 1037-1047. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i2.5907>
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Pustaka Belajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Psikologi Sosial. Jakarta: Erlangga.
- Badan Pusat Statistik Aceh Utara. (2024), Aceh Utara Dalam Angka. Lhoksukon: BPS Aceh Utara
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005). Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2. Jakarta: Erlangga. Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- Buss, A. H. (1961). *The Psychology of Aggression*.

- Coyne, S. M., & Archer, J. (2004). Aggression between women: A review of the literature. *Personality and Social Psychology Review*, 9(3), 212-230. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0803_2
- Fajar, Dewanto Putra. "Melacak penyebab agresivitas verbal di media sosial berdasarkan perspektif kajian communibiology." *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 4.2 (2020): 191-210
- Febrina, A., Maulina, B., & Sutatminingsih, R. (2025). EFEKTIFITAS METODE ANGER MANAGEMENT DALAM MENURUNKAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA PANTI ASUHAN AL-JAM'İYATUL WASHLIYAH. *Majalah Kesehatan Masyarakat Aceh*, 8(2), 60-65.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Violent video Games: The effects on youth, and public policy implications. *Social Issues and Policy Review*, <https://doi.org/10.1111/j.1751-2409.2007.00004.x>
- Hayani, H. (2021). EFEKTIVITAS ANGER MANAGEMENT TRAINING (AMT) TERHADAP PENURUNAN AGRESIVITAS REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model and Measure. *Communication Monographs*, 53(1), 61-69.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain *Game Online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9 (1), 235-242.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience* 25, 29–44.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *Games Online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3 (1).
- Kowert, R., Breuer, J., & Quandt, T. (2017). Women are from FarmVille, Men are from ViceCity: The cycle of exclusion and sexism in video *Game* content and cultures. Research Gate. <http://dx.doi.org/10.4324/9781315629308-9>
- Maharani, A., Puspita, V., Aurora, A. R., Nico, W. (2024). Understanding toxicity in *Online* gaming: a focus on communication-based behaviours towards female players in valorant. *Journal Syntx Admiration*, 5(5), 1559–1570.

<https://jurnalsyntaxadmiration.com/index.php/jurnal/article/download/1137/1564/10443>

- Mustikhatul, A., Wulandari, D., Putri, F. A., Khotijah, S., Sulistiawati, S., & Ariyanti, W. (2022). Perkembangan pada Anak menurut Santrock. *Early Childhood Journal*, 3(2), 88-101.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi *Game Online* dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19-23.
- Natingkaseh, G. N., Utami, A. B., & Ramadhani, H. S. (2022). Kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja perempuan: Menguji peranan kontrol diri. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(2), 123-130.
- Notoatmodjo . 2012. Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta : Rineka Cipta
- Pande, N. P. A. M., & Marhen, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2 (2), 163–171
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan kontrol diri dan perilaku agresif verbal pada remaja saat bermain *Games Online*. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10-10.
- Putri, D. P., Yuliansyah, M., & Handayani, E. S. (2023). Adiksi *Game Online* dan Smartphone Terhadap Prokrastinasi Akademik di SMKN Martapura. *Media Bina Ilmiah*, 17(6), 1213-1224.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak *Game Online*: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak *Game Online* Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Qarlinda, N., Tahir, M., & Ishaq, M. (2024). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo Barru Kabupaten Barru. *Relinesia: Jurnal Kajian Agama Kecamatan dan Multikulturalisme Indonesia*, 3(1), 22-29.
- Raharjo, B. D., Saragih, S., & Haque, U. A. S. Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend: Bagaimana peran intensitas bermain? *INNER:*

- Journal of Psychological Research, 3(4): 504-516.
<https://aksiologi.org/index.php/inner/article/download/1237/886/7586>
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresivitas Verbal Remaja Pemain *Game Online*: Adakah peran mediasi regulasi emosi?. *INNER: Journal of Psychological Research*. 3(1), 67-76.
- Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. C. (2016). DAngerous minds? Effects of uncivil *Online* comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461–470.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.022>
- Safitri, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan *Game* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User *Game Online*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28-33.
<https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastri, T. (2023). The Relationship Between *Game Online* Addiction and The Tendency for Verbal Aggressiveness in Multiplayer *Online Battle Arena*. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), 685-694.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Santoso, T. R., Azzahra, A., & Rahmasari, F. A. (2024). Pengaruh unsur kekerasan dalam video *Game* terhadap perilaku agresi oleh kalangan muda. *SOCIAL Psychology II*, 16(2), 1-20.
<https://doi.org/10.30595/SOCIALpsychologyII.v16i2.3361>
- Santrock, J.W. (2011). *Life Span Development (perkembangan masa hidup)* eds.
- Soleh, R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer *Online Battle Arena* (Moba) Dengan Menggunakan *Game Experience Questionnaire* (GEQ) Pada *Game Dota 2*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3067-3076.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain *Game* mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179-187.
- Yasa, B. R., Andriyani, J., & Muttaqin. (2017). Perilaku bermain *Game Online* dan agresivitas remaja. *Jurnal Psikologi An Nafs*, 11(2): 51-61.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://psikologi.unmuha.ac.id/wp-content/uploads/2020/06/PERILAKU-BERMAIN-GAME-ONLINE-DAN-AGRESIVITAS-REMAJA.pdf&ved=2ahUKEwj5h_6uweKKAxW1_DgGHRItMq0QFnoECBUQAQ&usg=AOvVaw000aL4VEBJNqXY8ZThb7f9

Yulianingrum, P. (2024). *Hubungan Penggunaan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS HARAPAN BANGSA).