

DaftarPusataka

Buku

- Bandura, A. ((1971). *Social Learning Theory*. . New York: Genral pers.
- Barbara, K. (2001). *Perilaku agresif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Charles R. Berger, M. E. (2014). *Handbook ilmu komunikasi*. Jakarta: : Nusa Media.
- Hanurawan, F. 2. (2010). *Psikologi social*. Bandung: Pt.Remaja Rosdakarya.
- Hudaniah, D. T. (2009). *Psikologi Sosia*. Malang: UMM Press.
- Morisan. (2013). *Teori komunikasi : Individu Hingga Massa*. . Jakarta: Prenadamedia.
- Nurudin. (2007). *Ilmu Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwoko, H. d. (2008). *Aneka Sifat Kekerasan Fisik Simbolik Birokratik dan Struktural*. Jakarta: PT Indeks.
- Sawono. (2002). *Psikologi Sosial : Individu dan Teori-Teori Pshikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pusataka.
- Singarimbun, M. d. (1989). *Metode Penelitian Survai*. Jakarta:: PT Pustaka LP3ES.
- Soekidjo, N. (2010). *Ilmu Perilaku kesehatan*. Jakarta: RinekaCipta.
- Suciati. (2015). *Psikologi Komunikasi Sebuah Tinjauab Teorits dan Prespektif Islam*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyo. (2008). *Studi Kasus Bimbingan dan Konseling*. Semarang: CV. Niew Setapak.

Jurnal

Adela, K. (2011). *Hubungan Sikap Ibu Tentang Asi Eksklusif Dengan Perilaku Pemberian Asi Eksklusif Di Desa Sendangrejo Kecamatan Tayu Kabupaten Pati*. Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang.

Adi, A. (2011). *Virtual Audience Community Radio Dalam Online Social Media*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dwianzah, W. (2015). *Video Game dan Pertemanan” Studi Etnografi Kelompok Gamer “Otacom”*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Haniah, L. (2013). *Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja Siswa Kelas XI SMA Antartika Buduran Sidoarjo* . Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Hermawan, R. F. (2013). *Pembangunan aplikasi game 2D Animals save the world* . Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Kehutanan, J. A. (2015). *Jurnal Analisis Kebijakan Kehutanan Vol.12 No.2 Agustus 2015. Bogor , Pusat Penelitian dan Pengembangan Sosial, Ekonomi, Kebijakan dan Perubahan Iklim*. Bogor: Badan Litbang Bogor.

Kholidiyah, U. (2013). *Hubungan Antara intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi* . Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kurmia, N. (2005). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru : Implikasi terhadap Teori Komunikasi*. Bandung: Universitas Islam Bandung.

Larson, A. (2013). *Hak Tenurial dan akses ke hutan : Manual pelatihan untuk penelitian*. Bogor: CIFOR.

Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial Teori dan Model Penelitian*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nuryani, E. (2014). *Hubungan Intensitas Mengakses Facebook dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang*. Samarinda: Universitas Mulawarman.

Octama, R. (2013). *Pengaruh Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (Pmr) Terhadap Perubahan Sikap Sosial Siswa Sma Negeri 1 Kotaagung Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2012/2013*. Lampung: Universitas Negeri Lampung.

Reshita, A. (2016). *Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style) dengan Gejala Perilaku Agresif Pada Remaja*. Denpasar: Universitas Udayana.

Trisnawati, J. (2004). *Faktor – faktor pyang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru*. Riau: Universitas Riau.

Wati, A. S. (2009). *Pengaruh Intensitas Menonton Sinetron “Cinta Fitri” di SCTV dan Intensitas Komunikasi Terhadap Perilaku Kekerasan di Kalangan Ibu-Ibu Rumah Tangga diPadukuhan Taman Tirto, Kasihan. Bantul*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Website

Admin , 2012 Highest Overall Earnings - eSports Player Rankings dalam <http://www.esportsearnings.com/players> diakses 6 maret 2017 pukul 21.30 WIB

Admin , 2017 What is Virtual Reality? - Virtual Reality Society dalam <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html> diakses 3 maret 2017 pukul 22.30 WIB

Admin ,2016 pembunuhan karenakan game online dalam <http://riaupos.co/98691-berita-penggorokan-di-perumahan-pemda-berawal-dari-game-poin-blank.html#.We3sIluCzIU> diakses 23 oktober 2017 pukul 08.25 WIB

Admin 2012 dalam <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/> diasksespadatanggal 6 maret jam 19.30 WIB

Admin 2013 dalam https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games diakses 1 Februari 2018 pukul 19.54 WIB

Admin dalam http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx diakses 25 maret 2017 pukul 15.00WIB

Admin. 2013 jalan cerita game gta 5 (grand theft auto v) - gameplay & fitur dalam <http://www.hotgamemagazine.com/2015/05/jalan-cerita-game-gta-5-grand-theft-auto-v.html> diakses 1 Februari 2018 pukul 19.54 WIB

