

DAFTAR PUSTAKA

- Akcay, D., & Akcay, D. B. (2019). Effect of media content and media use habits on aggressive behaviors in the adolescents. *The European Research Journal*, 5(3), 433-439.
<http://doi.org.10.18621/eurj.395892>
- Ardiano, E., & Erdinaya, K. L. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Astuti, R. D., & Setiowati, A. E. (2019). Hubungan Antara Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan dan Persepsi Terhadap Pola Asuh Permisif dengan Agresivitas pada Siswa SD di Kota Semarang. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 2*.
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Bullying pada Remaja Awal. *Nursing News*, 4(1), 54–66.
<https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/download/1473/1047>
- Coyne, S. M., Ehrenreich, S. E., Holmgren, H. G., & Underwood, M. K. (2019). "We're not gonna be friends anymore": Associations between viewing relational aggression on television and relational aggression in text messaging during adolescence. *Aggressive behavior*, 45(3), 319–326. <https://doi.org/10.1002/ab.21821>
- Denis McQuail. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Fatmawati, F. (2017). HUBUNGAN PERMAINAN VIDEO GAMES (PLAYSTATION) DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DAN REMAJA DI AREA TERMINAL KABUPATEN BULUKUMBA. *Journal of Islamic Nursing*, 2(2), 20-29.
- Hafied Cangara. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). PENGARUH SMARTPHONE ADDICTION TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA. *Proyeksi: Jurnal Proyeksi*, 15(2), 182-191.
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PloS one*, 9(11), e111790.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>
- Irfanuddin. (2019). Cara Sistematis Berlatih Meneliti Merangkai Sistematika Penelitian Kedokteran dan Kesehatan. Jakarta: Rayyana Komunikasindo.
- Istiqomah. (2017). Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Agresivitas Remaja. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 13(2), 96-111.
- Jahja, Y. (2013). *Psikologi Perkembangan Edisi Pertama*. Kencana Prenadamedia Group.
- Jatmika Sidik, D. (2010). Genk Remaja. Kanisius.
- Juansyah, E. D., Rosidin, O., & Pahamzah, J. (2020). Perilaku Kekerasan Verbal Sebagai Dampak Pajanan Tayangan Kekerasan dalam

Sinetron Studi Kasus Terhadap Siswa SMPN 3 Kota Serang. *Jurnal Membaca*, 5 (1).

Kartika Sari, D. (2015). *Buku Ajar Kesehatan Mental*. UPT UNDIP Press Semarang

Lim, J. A., Gwak, A. R., Park, S. M., Kwon, J. G., Lee, J. Y., Jung, H. Y., Sohn, B. K., Kim, J. W., Kim, D. J., & Choi, J. S. (2015). Are adolescents with internet addiction prone to aggressive behavior? The mediating effect of clinical comorbidities on the predictability of aggression in adolescents with internet addiction. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 18(5), 260–267.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0568>

Malfasari, E., Febtrina, R., Maulinda, D., & Amimi, R. (2020). Analisis Tanda dan Gejala Resiko Perilaku Kekerasan pada Pasien Skizofrenia. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(1), 65.

<https://doi.org/10.32584/jikj.v3i1.478>

Martínez-Ferrer, B., Moreno, D., & Musitu, G. (2018). Are Adolescents Engaged in the Problematic Use of Social Networking Sites More Involved in Peer Aggression and Victimization?. *Frontiers in psychology*, 9, 801. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00801>

Mößle, T., Kliem, S., & Rehbein, F. (2014). Longitudinal effects of violent media usage on aggressive behavior-the significance of empathy. *Societies*, 4(1), 105-124. doi:

<http://eresources.perpusnas.go.id:2089/10.3390/soc4010105>

- Muhith, A. (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa (Teori Dan Aplikasi)* (1st ed.). CV. Andi Ofset.
- Nursalam. (2013). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 4*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pradana, I. Y., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2018). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 55-65.
- Restu, Y., & Yusri. (2013). Studi Tentang Perilaku Agresif Siswa di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 243-249.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32. ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia
- Setiowati, A., & Supriyadi. (2020). Hubungan Penggunaan Media Sosial, Religiusitas Dengan Agresivitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 230-237. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in psychology*, 10, 384. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Siregar, I. N., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja.

Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, 1(3), 261-276.

Trisnawati, J., Nauli, F., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jom Psik*, 1(2), 1–9.

Ummal, V. F., & Ridha, M. (2019). The Relationship Between Watching Violence in Media and Aggressive Behavior of Students at SMK N 9 Padang. *Jurnal Neo Konseling*, 1(4).

<http://neo.ppi.unp.ac.id/index.php/neo>

Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S., van den Berg, Y., & Cillessen, A. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive behavior*, 44(3), 257–267.

<https://doi.org/10.1002/ab.21748>

Wakoli, O. C. (2018). Relationship between Exposure to Mass Media and Aggressive Behavior among Adolescents in Secondary Schools. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 8(12), 829-839. <http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP>

Wiyani, N. A. (2013). Save Our Children from School Bullying. Ar-Ruzz Media.

Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility,

and disinhibition. *Aggressive behavior*, 45(6), 662–670.

<https://doi.org/10.1002/ab.21860>