

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2005). Penghakiman Massa. Jakarta : Erlangga
- Agung, Bakhtiar Dwi & Matulesy, Andik. (2012). Kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual dan agresivitas pada remaja. Jurnal Psikologi Indonesia, 1 (2), 99-104.
- Anderson, C.A & Bushman, B.J.(2002). Human aggression. [4] Psychol, 53, 27-51.
- Annisavitry, Y., & Budiani, M. S. (2017). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Agresivitas Pada Remaja. Jurnal Psikologi pendidikan, 1-6.
- Azwar, S. (2007). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bagaskara, B. (2022). Kota Bandung Punya Ekosistem Baik Untuk Perkembangan E-Sport. Detikjabar. (Diakses 10 Januari 2024). <https://www.detik.com/jabar/jabar-gaskeun/d-6460909/kota-bandung-punya-ekosistem-baik-untuk-perkembangan-e-sport>
- Bandura, A. (2002). Selective *moral disengagement* in the exercise of moral agency. Journal of Moral Education, 101-119.
- Baron, R.A., dan Byrne, D.B., 1994. Social Psychology. Understanding Human Interaction. Boston: Allyn & Bacon.
- Berkowitz, A. (1993). Agresi “Sebab dan Akibatnya”. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Presindo.
- Brigham, J.C., 1991. Social Psychology. New York: HarperCollingns Publishers Inc.
- Daheri, M, et al. (2023). Dampak Permainan Kekerasan Online Terhadap Karakter Anak Sistematis Literatur Riwiew. Journal on Education, Volume 05, No. 04.
- Dihni, V, A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks. (Diakses 7 Februari 2024). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fitriana, A. (2024). Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 133-145. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10501265>.
- Guswani, A & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. Jurnal Psikologi Pitutur, Volume I, No 2.

- Hartmann, T. (2012). *Moral disengagement during exposure to media violence: Would it feel right to shoot an innocent civilian in a video game?* New York: Routledge.
- Hasibuan, N, S. (2022). *Hubungan Moral Disengagement Dengan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Media Sosial*. Skripsi Uin Suska Riau.
- Hurlock E.B. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Hymel, S., & Bonanno, R. A. (2014). Moral Disengagement Processes In Bullying. *Theory Into Practice*, 53(4), 278–285.
<https://doi.org/10.1080/00405841.2014.947219>
- Hymel, S., & Perren, S. (2015). Introduction To The Special Issue: Moral Disengagement And Aggression In Children And Youth. *Merrill-Palmer Quarterly*, 61(1), 1–9.
<https://doi.org/10.13110/Merrpalmquar1982.61.1.0001>
- Hymel, S., Rocke-Henderson, N., & Bonanno, R. A. (2005). *Moral Disengagement : A Framework For Understanding Bullying Among Adolescents*
- Istiqomah. (2017). Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Kecenderungan perilaku agresivitas Remaja. *Jurnal Insight Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 13(2), 96–112.
- Iwai, T., Carvalho, J. V. F., & Lalli, V. M. (2019). Explaining transgressions with moral disengagement strategies and their effects on trust repair. *Brazilian Administration*, 15(4), 1-23. <http://dx.doi.org/10.1590/1807-7692bar2018180016>.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assess-ment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Klimmt, C., Schmid, H., Nosper, A., Hartmann, T., & Vorderer, P. (2006). How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 309-328.
- Moral Disengagement : A Framework For Understanding Bullying Among Adolescents. *Journal Of The Social Sciences*, 8(1), 1–11.
- Moore, C. (2015). Moral disengagement. *Current Opinion in Psychology*, 199-204.
- Mutakim, A. (2023). *Perkembangan Game Di Indonesia*. OSC media. (Diakses 6 Februari 2024) <https://osc.medcom.id/community/perkembangan-game-di-indonesia-5617>
- Pamungkas, W,W. (2022). Kota Bandung Cocok Jadi Pusat Perkembangan Industri E-Sports. *Bisnis.com*. (Diakses 10 Januari 2024).

<https://bandung.bisnis.com/read/20221214/550/1608483/kota-bandung-cocok-jadi-pusat-perkembangan-industri-e-sports>

- Parwati, Y. (2023). Sering Dianggap Sama Padahal Berbeda Beragam Jenis Game Online. Kompasiana. (Diakses 3 Januari 2024). <https://www.kompasiana.com/yuyun125/65337b4aee794a15b35f95c3/sering-di-anggap-sama-padahal-berbeda-beragam-jenis-game-online>
- Rahmawati, D. U. W. (2018). Hubungan Antara Stres Kerja dan Agresifitas Pada Anggota Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Kabupaten x (Skripsi). Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Fakultas Psikologi.
- Rifa hidayah. 2009. Psikologi pengasuh anak. Malang : Uin Maliki Press
- Setiawan, Muhammad Haiqal, Komarudin, Rachman., & Kholifah, Desiaana Nur. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Tampilan Dan Promosi Terhadap Keputusan Pemilihan Aplikasi Marketplace. Jurnal Infortech. Vol.4, No.2.
- Sitorus, C., Hutagalung, P., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa, Volume. 2 No. 5. DOI: <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>
- Usoh, T. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. Jurnal Keperawatan, Volume 12, No 1.
- Wibisono, A, & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legends Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. E-Journal UNDIP.
- Wicaksana, F. (2022). Komunikasi, Koordinasi dan Kerja Sama Dalam Game Kompetitif Mobile Legend. Jurnal Ilmiah Indonesia, Vol. 7, No. 5.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents. The American Journal of Family Therapy, 355-372.
- Young. (2013). thics in the virtual world. The morality and psychology of gaming. Durham: Acumen.
- Yu, C., Xie, Q., Lin, S., Liang, Y., Wang, G., Nie, Y., Wang, J., & Longobardi, C. (2020). Cyberbullying Victimization And Non-Suicidal Self-Injurious Behavior Among Chinese Adolescents: School Engagement As A Mediator And Sensation Seeking As A Moderator. Frontiers In Psychology, 11(November), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.572521>.