

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. In *Current Opinion in Psychology* (Vol. 19, pp. 75–80). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition. Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Anastasi, A. (1976). *Psychological Testing* (4th ed.). New York: Macmillan.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 12 (5), 353-359.
- Anderson, C., A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27–51. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11752478>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media Violence and the General Aggression Model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386–413. <https://doi.org/10.1111/josi.12275>
- Arifin, B. (2015). *Psikologi sosial*. Pustaka Setia.
- Arista, D. A., & Priyana, Y. (2023). Analisis Kesejahteraan Psikologis Dalam Kaitannya dengan Kesiapan Dunia Kerja Pada Generasi-Z (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat Akhir di Salah Satu Perguruan Tinggi Swasta di Sukabumi). *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(1), 1–8. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpkws/article/view/178/406>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Aulia Rahma, & Delliana, S. (2022). Pengaruh Konten Youtube Ria Ricis Terhadap Agresi Verbal Netizen. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 11(1), 78–86. <https://doi.org/10.35457/translitera.v11i1.1668>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia* (Vol. 12).
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social psychology* (13th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Bryant, F. B., & Smith, B. D. (2001). Refining the Architecture of Aggression: A Measurement Model for the Buss–Perry Aggression Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 35(2), 138–167. <https://doi.org/10.1006/JRPE.2000.2302>

- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. The American Psychological Association, Inc.
- Deloitte. (2024). *2024 Gen Z and Millennial Survey*. <https://www.deloitte.com/content/dam/assets-shared/docs/campaigns/2024/deloitte-2024-genz-millennial-survey.pdf?dlva=1>
- Dimock, M. (2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Frisnawati, A. (2012). Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show dengan Kecenderungan Perilaku Proposial pada Remaja. *Empathy*, 1(1), 47–58.
- Gay, L. R. (2012). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications* (10th ed.).
- Hati, I. P. (2023). Windah Basudara Sukses Kumpulkan Rp1,3 Miliar Lewat Charity Streaming dalam Waktu 6 Jam. <https://hypeabis.id/read/24125/windah-basudara-sukses-kumpulkan-rp13-miliar-lewat-charity-streaming-dalam-waktu-6-jam>
- Kompas. (2019). 49 Persen Netizen di Indonesia Pernah Mengalami Bullying di Medsos. Kompas. Diakses pada 15 Juni 2025, dari <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/08290047/49-persen-netizen-di-indonesia-pernah-mengalami-bullying-di-medsos>
- Kumparan. (2024). Biodata Windah Basudara: Profil, perjalanan karier, dan penghargaannya. Kumparan. Diakses pada 14 Juni 2025, dari <https://kumparan.com/profil-tokoh/biodata-windah-basudara-profil-perjalanan-karier-dan-penghargaannya-23HOjs0XrCU/full>
- Larasati, T. A., & Manalu, S. R. (2018). Dampak Menonton Vlog terhadap Perilaku Viewers Remaja. *Jurnal Komunikasi UNDIP*, 1(3), 1–11.
- Manullang, Y., Andrean, J., Efendy, R., Irfandi, A., Dewanto, Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur. In *Jurnal Multidisiplin West Science* (Vol. 02, Issue 12).
- Moeller, T.G. (2001). *Youth Aggression and Violence: A Psychological Approach* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410606488>
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>

Natsir, A. M., Mansyur, A. Y., & Djalal, N. M. (2023). Intensitas Mengakses Konten Negatif Media Sosial dengan Agresivitas Siswa. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 3(2), 122–130.

Nuriyanti, F., Widayati, R., & Almunandar, I. D. (2024). Violent Cartoon Movie Watching Intensity on Television and Aggressive Behavior Tendency in Elementary School Students. *European Journal of Psychological Research*, 11(5), 46–57.

Priyambodo, A. D. (2023). Windah Basudara masuk Top 3 streamer game YouTube tahun 2022. Skor.id. Diakses pada 14 Juni 2025, dari <https://skor.id/post/windah-basudara-masuk-top-3-streamer-game-youtube-tahun-2022-01442881>

Saefudin, H. A., & Venus, A. (2007). Cultivation Theory. *MediaTor*, 8(1), 83–89.

Sefrandov, D., Luik, J. E., & Yogatama, A. (2022). Penerimaan Citra Windah Basudara oleh Penonton Pada Konten Charity di Youtube. *Jurnal E-Komunikasi*, 10(2), 1–12.

Shechtman, Z. (2009). *Treating Child and Adolescent Aggression Through Bibliotherapy*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09745-9>

Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (13th ed.). Bandung: Alfabeta, CV.

Taqwa, M. I. (2018). *Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Stories dengan Kesehatan Mental*.

Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>

UNICEF. (2020). *Perundungan di Indonesia: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi*.

Wibawa, A. M., & Pradekso, T. (2018). Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Interaksi Online*, ejournal3.undip.ac.id, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/21033>

Windah Basudara. (2024). *Instagram Story berisi klasifikasi usia viewers*. Dokumentasi pribadi.

Laila, Y.N. (2014). Korelasi antara Kebutuhan Afiliasi dan Keterbukaan Diri dengan Intensitas Menggunakan Jejaring Sosial pada Siswa Kelas VII SMP N 15 Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Yoga, S. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Dan Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Jurnal Al-Bayan*, 24(1), 29–46.
<https://doi.org/10.22373/albayan.v24i1.3175>

