

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. &. (2010). Fundamentals of game design (2nd ed). *Barkeley. CA: New Riders.*
- Burka, J. B. (2008). Procrastination Why you do it, what to do about it now . *Hachette UK.*
- Cowie. (1994). advanced learner's dictionary. *Britain: Oxford University press.*
- Elia, H. (2009). kecanduan internet dan prinsip-prinsip untuk menolong pecandu internet. *Jurnal Teologi dan Pelayanan*, 285-299.
- Ferrari, J. R. (1995). Procrastinasi and task avoidance theory, research, dan treatment. *Springer Science & Business Media.*
- Golizek. (2005). Manajemen stres : cara tepat untuk menghilangkan rasa cemas. *Bhuana ilmu populer.*
- Griffith, M. D. (2004). Online computer gaming a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescene*, 84-96.
- Harun, I. (2012). Stres akademik dan manajemen waktu.
- Husada, P. &. (2009). Gambar tingkat stres pada mahasiswa fakultas kedokteran universitas sumatera utara semester ganjil .
- Indahtingrum. (2013). Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa universitas surabaya . *jurnal ilmiah mahasiswa universitas surabaya*, 1-17.
- Kariv, H. d. (2005). Task-Oriented versus emotion-oriented coping strategies. *Collage student Journal.*
- Nafessa, N. (2018). Faktor-Faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik siswa yang menjadi anggota organisasi siswa intra sekolah. *Journal of social and cultural anthropology*, 53-67.
- Niehorster, C. &. (2011). adjustment to college as measured by the student adipation to collage questionnaire: A quantitative riview of this structure and relationship with correlates and consequences. *Educational Psychology Review*, 133-165.
- perry, P. &. (2005). *Fundamental keperawatan, konsep, proses dan praktik (edisi 4).*
- Jakarta. R, G. M. (2010). Teori-Teori Psikologi. *Arruss Media.*
- Rahardjo, W. J. (2013). Computer Anxiety, Academic Stres, and Academic Procrastination on Collage Students. *Journal of Education and Learning*, 147.
- Ramadhan, R. P. (2016). Prokrastinasi akademik menurunkan prestasi akademik siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 163-169.
- Rasmun, 2. (2004). Stres Koping dan Adaptasi teori dan pohon masalah keperawatan. *Sagung*

*seto.* Rollings, A. :. (2006). Fundamentals of game design. *Prentice Hall*.

Ursia, N. R. (2013). Prokrastinasi akademik dan self control pada mahasiswa skripsi fakultas psikologi universitas surabay. *Makara seri sosial humaniora*, 1-18.



- W, T. B. (1991). The Development and Concurrent Validity of the procrastination scale. *Educational and Psychology Measurement*, 473-480.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online game. *Journal of cyber psychology and behavior*, 772- 775.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for adolescents. *The American Journal of family therapy*, 355-372.
- Yusuf. (2004). *Perkembangan anak dan remaja*. Bandung .

