

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidatama, M. F. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal. In *Orphanet Journal of Rare Diseases* (Vol. 21, Issue 1).
- Agusman, R. (2019). Hubungan Antara Stres Akademik Dengan Intensitas Bermain Game Online (Studi Korelasional Terhadap Siswa SMA PGRI 2 Padang). *Skripsi*, 11(1), 1–14.
- Aliandi, R. F. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. *Fakultas Pendidikan Psikologi*.
- Asmarasari, N. (2010). *Hubungan Antara Dukungan Sosial dengan Stres Menghadapi SNMPTN pada Lulusan SMU di Kabupaten Ciamis*.
- Aza, I. N., Atmoko, A., & Hitipeuw, I. (2019). Kontribusi Dukungan Sosial , Self-Esteem , dan Resiliensi terhadap Stres Akademik Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 4(4), 491–498. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/12285>
- Azahra, J. S. (2017). Hubungan Antara Stres Akademik Dengan Coping Stress Pada Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Skripsi di Fakultas Pendidikan Psikologi. *Skripsi*.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Jumlah Mahasiswa 1997-2018*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/09/26/tertinggi-sejak-1997-jumlah-mahasiswa-indonesia-2018-capai-7-juta-jiwa>
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161.
- Busari, A. (2014). Academic stress among undergraduate students: Measuring the effects of stress inoculation techniques. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(27).

- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Psikologi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Dahwilani, D. M. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19. *Inews*.  
<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>
- Dewardari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish.
- Elia, H. (2009). Kecanduan internet dan prinsip-prinsip untuk pecandu internet. *Jurnal Teologi Dan Pelayanan*, 10(2), 285–299.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Puspa Swara.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Etheses of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/3763>
- Harun, I. (2012). Manajemen Waktu dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi di Makassar. *Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar*.
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users : What They Do Online , What They Don ’ t , and Implications for the ‘Net ’s Future. *Pew Internet and American Life Project.*, 1–27.
- Kholidiyah, U. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*.
- Kurnia Rahmawati, W. (2015). Keefektifan Peer Support Untuk Meningkatkan Self Discipline Siswa SMP. *Jurnal Konseling Indonesia*, 2(1), 15–21.  
<https://docplayer.info/80937865-Keefektifan-peer-support-untuk-meningkatkan-self-discipline-siswa-smp.html>
- Maisa, E. A., Andrial, Murni, D., & Sidaria. (2021). *Hubungan Stres Akademik dengan*

- Kualitas Tidur Mahasiswa Keperawatan Tingkat Akhir Program Ahli Jenjang. 21(1), 438–444. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i1.1345>*
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 23–30.
- Misra, R., & Castillo, L. G. (2004). *Academic Stress Among College Students: Comparison of American and International*.
- Nashori, F. (2006). Hubungan Antara Kualitas Dan Intensitas Dzikir Dengan Kelapangdadaan Mahasiswa. *Jurnal Millah Magister Studi Islam*, 5(1), 121–136. <https://doi.org/10.20885/millah.vol5.iss1.art9>
- Ortuño-sierra, J., Fonseca-pedrero, E., Aritio-solana, R., & Luis, E. C. De. (2016). *Stress assessment during adolescence: Psychometric properties and measurement invariance of the Student Stress Inventory-Stress Manifestations across gender and age Stress assessment during adolescence: Psychometric properties and measurement invariance. 5629. <https://doi.org/10.1080/17405629.2015.1122588>*
- Piyeki, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja di Manado. 329–334.*
- Purwati, S. (2012). Tingkat Stres Akademik pada Mahasiswa Reguler Angkatan 2010 Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. *Universitas Indonesia*, 5, 98.
- Ramadhana, M. A. (2014). Hubungan Efikasi Diri Dengan Stres Akademik Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar*.
- Rangkuti, A. A. (2012). *Konsep dan Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif Bidang Psikologi dan Pendidikan*. FIP Press.
- Riski, R. (2017). *Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh. Skripsi*.
- Rollings, A., & Ernest, A. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, IV, No. 1, 27–44.*
- Setiawan, G. O. A. (2015). *Hubungan antara Stres Akademik dengan Prokrastinasi*

*Akademik pada Mahasiswa yang sedang Skripsi di Universitas Kristen Satya Wacana.* 20.

- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaratri, R. D., & Rangkuti, A. A. (2016). *Statistik Deskriptif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Fakultas Pendidikan Psikologi.
- Verizon. (2020). *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Yee, N. (2007). *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775. 1. *New York*, 772-775.
- Yikealo, D., Yemane, B., & Karvinen, I. (2018). The Level of Academic and Environmental Stress among College Students: A Case in the College of Education. *Open Journal of Social Sciences*, 06(11), 40-57. <https://doi.org/10.4236/jss.2018.611004>
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37, 355-372.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2011). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. John Wiley & Sons, Inc.
- Yuniar, G. S., & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas Viii Smp Negeri 26. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1).
- Zanida, H. (2021). *Pro dan Kontra Begadang Karena Mengerjakan Tugas*. Kumparan. <https://kumparan.com/herniva-zanida/pro-dan-kontra-begadang-karena-mengerjakan-tugas-1vjmlGG0P1v/full>