

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo.
- Aisyaroh, N. (2010). Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Majalah Ilmiah*.
- Ali, M. (2013). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi* (1st ed.). Angkasa.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (1st ed.).
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). *Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing*. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). *An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features*. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1–4), 38–51.
- Chen, S.-H., Weng, L.-J., Su, Y.-J., Wu, H.-M., & Yang, P.-F. (2003). *Development of Chinese Internet Addiction Scale and its psychometric study*. *Chinese Journal of Psychology*, 45(3).
- Cohen, S., Janicki-Deverts, D., & Miller, G. E. (2007). *Psychological stress and disease*. In *JAMA* (Vol. 298, Issue 14, pp. 1685–1687). *American Medical Association*. <https://doi.org/10.1001/jama.298.14.1685>
- Dewangga, I. Y. (2021). Hubungan Antara Stres dengan Durasi Bermain *Game Online* pada Remaja di Surabaya.
- Dihni, V. A. (2022, February 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks.
- Dinata, O. (2017). Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clans* Terhadap Perilaku Sosial. In *Jom FISIP* (Vol. 4, Issue 2).

- Kesehatan Indonesia, 2(1), 120–130.
<https://doi.org/10.25077/jikesi.v2i1.142>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 6(2).
- Firmansyah, M. J. (2021). Dinamika Strategi Coping pada Pecandu *Game Online*.
- Fitri, & Hatta, M. I. (2022). Pengaruh Stres terhadap Adiksi *Game Online* pada Remaja Akhir. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(2), 207–213. <https://doi.org/10.29313/bcsp.v2i3.2949>
- Hati, W. E. K., Nurrohmah, A., & Gati, N. W. (2021). Gambaran Tingkat Stres pada Remaja yang Bermain *Game Online* di Desa Kentong Kecamatan Cepu. *AISYIYAH SURAKARTA JOURNAL OF NURSING*, 2(1), 6–11. <https://jurnal.aiska-university.ac.id/index.php/ASJN>
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan *Video Game* dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1).
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Islamy, I. (2019). Penelitian Survei dalam Pembelajaran & Pengajaran Bahasa Inggris.
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya dalam Islam. *In Jurnal Psikoislamedia* (Vol. 1, Issue 1).
- Lazarus, R., & Cohen, F. (1979). *Health Psychology: A Handbook*.
- Manita, E., Mawarpury, M., Khairani, M., & Sari, K. (2019). Hubungan Stres dan Kesejahteraan (*Well-being*) dengan Moderasi Kebersyukuran. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 178. <https://doi.org/10.22146/gamajop.50121>
- Markam, S. S. (2007). *Pengantar Psikologi Klinis* (2nd ed.). UI-Press.
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan Kesepian dengan Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2). <https://doi.org/10.29313/.v6i2.24003>
- Muslim, M. (2015). Manajemen Stres Upaya Mengubah Kecemasan Menjadi Sukses. *ESENSI*, 8(2).

- Nasution, I. K. (2007). Stres pada Remaja.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *RAUDHAH*, 5(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pinasti, A. Y., & Khoirunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Remaja di Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5).
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain *Game Online* pada Remaja di Manado. *E-Jurnal Keperawatan*, 2(2).
- Pradana, W. (2021, March 24). Kecanduan *Game Online*, 2 Bocah Cimahi Berhenti Sekolah Setahun. DetikNews.
- Purnami, C. T., & Sawitri, D. R. (2019). Instrumen “*Perceive Stress Scale*” *Online* Sebagai Alternatif Alat Pengukur Tingkat Stress Secara Mudah Dan Cepat.
- Putro, K. Z. (2017a). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32.
- Putro, K. Z. (2017b). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32.
- Ragita, S. P., & Fardana, N. A. (2021). Pengaruh Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Terhadap Kematangan Emosi Pada Remaja. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 1(1), 417–424.
- Rahayu, D. P. (2018). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa-Siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rahmawati, M. N., Rohaedi, S., & Sumartini, S. (2019). Tingkat Stres Dan Indikator Stres Pada Remaja Yang Melakukan Pernikahan Dini. *JURNAL*

PENDIDIKAN KEPERAWATAN INDONESIA, 5(1).
<https://doi.org/10.17509/jpki.v5i1.11180>

Rikfi, B. (2022, January 6). *Fantastis! Jumlah Pemain Esports di Indonesia Capai 52 Juta Orang*. Esports.Id.
<https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang>

Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2012). *Health psychology : Biopsychosocial Interactions*.

Setiawan, N. (2005). *TEKNIK SAMPLING*.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Tarjo. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SISTEM 3X BACA*. Deepublish.

Taylor, S. E. (1995). *HEALTH PSYCHOLOGY*.

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *STOP KECANDUAN GAME ONLINE* (S. Y. Wardani, Ed.; 1st ed., Vol. 1). UNIPMA PRESS.

Wahyuni, N. (2014). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. Binus Quality Management Center.

Wahyuningsih, D., Wilson, & Fitriangga, A. (2019). Hubungan Durasi Bermain Game Online dan Tingkat Stres pada Siswa SMPN

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. In *American Journal of Drug and Alcohol Abuse* (Vol. 36, Issue 5, pp. 268–276).
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. In *European Journal of Information Systems* (Vol. 21, Issue 3, pp. 321–340). Palgrave Macmillan Ltd.
<https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. In *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 9, Issue 6). www.liebertpub.com

Yuliana, A. T., & Annatagia, L. (2019). *THE RELATIONSHIP BETWEEN MEANING IN LIFE AND STRESS IN HYPERTENSIVE PATIENTS*.