

Daftar pustaka :

- Adam & Rolling. (2007). *Game online*. Diakses 27 Juni 2020 dari http://www.designernotebook.com/Book/Fundamental_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf.
- Allen , A. B., & Leary, M. R. (2010). Self-compassion, stress, and coping. *Jurnal Compilation*, 4 (3), 107-118.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders. Fifth Edition*. London : American Psychiatric Publishing.
- Anam, C., Himawan, A, T (2005). *Peran emotion focused coping terhadap kecenderungan post-traumatic stres disorder pada karyawan yang menyaksikan peledakan bom di depan Kedutaan Besar Australia di Jakarta tahun (2004)*. Humanitas : Indonesia Psychological Journal 2/2
- Andriyanto, Y. 2019. *Pengaruh game online PUBG terhadap prestasi nilai mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Semarang*. Skripsi. Semarang : Universitas Semarang.
- Anggraeni, F. K. (2015). *Internet gaming disorder : Psikopatologi Budaya Modern*. *Jurnal Psikologi Vol 23*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
- APJII. (2018). *Laporan asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia 2018*. Jakarta : APJII. <http://apjii.or.id/survei>
- APJII. (2020). *Laporan asosiasi penyelenggaraan jasa internet Indonesia 2020*. Jakarta : APJII. <http://apjii.or.id/survei>
- Azahra, J., S. (2017). *Hubungan antara stres akademik dengan coping stress pada mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi di fakultas pendidikan psikologi*. Skripsi. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Azwar, S . (2000). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Sikap manusia : teori dan pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Balai Pustaka Pelajar
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jilid II Edisi Kesepuluh (terjemahan Djuwita, R). Jakarta : Erlangga.
- Carver, C. S., Scheier, M. F., & Weintraub, J. K. (1989). Assessing coping strategies : a theoretical based approach. *Jurnal of Personality & Social Psychology*, 52, 267-283.
- Cohen, Bruce. J. (2009). *Peranan, sosiologi suatu pengantar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dong, G., Wang, Z., Wang, Y., Du, X., & Potenza, M. (2019). Gender-related functional connectivity and craving during game and immediate abstinence during a Mandatory Break : Implications for development and progression of internet gaming disorder. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*.
- Farid, Marshudi . (2012). *Psikologi konseling*. Jogjakarta : IRCiSoD.

- Fauziah, N. Cahyani, F. Rumaningsih, F. Fadillah, H. N, & Ambarwati, L. (2021). Overview of stress levels factors in students during online learning during the covid-19 pandemic in 2021. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : Universitas Jakarta K.H. Ahmad Dahlan.
- Fitri, S. Y., Hardanti., Nurhidayah. (2013). Faktor-faktor yang melatar belakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan*. Bandung : Universitas Padjadjaran.
- Hadi, S. (2016). *Statistik*. Yogya : Pustaka Pelajar.
- Heryana, A. (2018). Internet gaming disorder. *Jurnal Prodi Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : Universitas Esa Unggul.
- Imanuel, N.(2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Skripsi. Depok : Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Jayusman., R. A. (2018). *Hubungan antara dukungan sosial dan coping stress pada mahasiswa perantau di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). *How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity ? an evidence-focused literature riview*. Florence : Unicef
- King, D.L., Delfabbro, P.H., Zwaans, T., & Kaptis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *internasional Jurnal of Mental Health and Addiction* . doi : 10.1007/s11469-013-9461-2
- King, D.L., & Delfabbro , P.H. (2017). *Internet gaming disorder : theory, assessment, treatment, and prevention*. New York : Academic Press.
- Ko, et al. (2005). Gender diffrences and relate factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *Jurnal of Nervous and Mental Disease*, 193 (5), 273-277.
- Kuss, D. J. (2003). *Internet gaming addiction : current perspectives*. Psychology Research and Behavior Management 6. 125-137.
- Lazarus, R S., Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. USA : Spinger Publihing Company, New York.
- Lemmens, J.S. Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95.
- Manalu, L. J. (2020). *Gambaran strategi coping stress pada mahasiswa yang kecanduan game online di Kota Medan*. Skripsi. Medan : Universitas Sumatra Utara.
- Munawaroh.. (2011). *Stressor dan coping stress mahasiswa yang sedang menyusun skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Marcovitz, H .(2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press

- Molina, Y., Kusumawati, R., Irna, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) game online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP Volume 8*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Noya, M. & Salamor, P. (2021). Dampak kecanduan game online mahasiswa bimbingan dan konseling (studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Universitas Hein Namotemo). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan Vol 5*. Maluku Utara : Universitas Hein Namotemo .<http://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt>.
- Pambudhi., Y, Rudianto., Aspin. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada dewasa awal di desa Mondoke. *Jurnal SUBLIMAPSI. Vol 1 No 1* . Universitas Halu Oleo.
- Periantalo, J. (2016). *Penelitian kuantitaif untuk psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Petrides, K.V., & Furnham, A. (2000). *On the dimensional structure of emotional intelegence. personality and individual difference*. [www.elsevier.com/ locate/paid](http://www.elsevier.com/locate/paid).
- Pranitika, M. Hendriyanti R. & Maburi, I. (2014). Hubungan emotion focused coping dengan game online addiction pada remaja di game centre bagian Semarang Barat dan Selatan. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Indonesia : Universitas Negeri Semarang.
- Safitri, R. M. (2017). *Modul praktikum analisis data*. Yogyakarta : Modul
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Santrock, J. W. (2003). *Psychology edisi 7*. Boston, MA : McGraw-Hill.
- Santrock, J.W. (2012). *Life span development : perkembangan masa hidup jilid 1*. (B.Widyasinta, Penerjemah). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Sarwono. (1978). *Pengertian dan definisi mahasiswa*. Bina Aksara. Jakarta.
- Septiani., Ruth P., Desy N, S., Defiana G. (2018). Gambaran coping stress pada pendatang baru yang tinggal di lingkungan padat dan bising di Jakarta. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*. Jakarta : Universitas Tarumanegara.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitaif kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Suryajaya, M. (2014). *Marxisme dan video game*, <http://indoprogress.com/2014/04/marxisme-dan-video-game/>
- Susanto, M.D. (2013). Ketertiban ayah dalam pengasuhan, kemampuan coping, dan resiliensi remaja. *Jurnal Sains dan Praktik Psikologi*.
- Taylor, S. E. (1995). *Health psychology edisi 3*. NY : MCGraw-Hill
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D.O. (2009). *Psikologi sosial edisi kedua belas*. (penerjemah Tri Wibowo B.S). Jakarta : Kencana
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2001). *Kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka

- Umayya, S. H. (2006). *Hubungan antara emotion-focused coping dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Indonesia : Yogyakarta.
- Wan, C.S dan Chio, B.C. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming. An Interview Study in Taiwan, *Cyberpsychology and Behavior Jurnal. Mary Ann Liebert Inc. Vol. 9.. No. 6.*
- Wijayanti, N. (2013). *Strategi coping menghadapi stress dalam penyusunan tugas akhir skripsi pada mahasiswa program S1 fakultas ilmu pendidikan*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Wong., C. (2019). *Perbedaan strategi coping pada mahasiswa baru etnis Jawa dan etnis Tionghoa*. Skripsi Psikologi. Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata.
- World Health Organization. (2018). Gaming disorder. World Health Organization : <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2011). *Internet game addiction. Canada*
- Yuwanto, Listyo. (2010). *Mobile phone addict. Artikel Psikologi*. Surabaya : Universitas Surabaya.https://ubaya.ac.id/2018/Conten/articles_detail/10/Mobile-Phone-addict.html