

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (Second ed.). Berkeley: New Riders. Retrieved from <https://libgen.li/file.php?md5=994c2c57423d08390c2f5e4bf86f17e9>
- Aditama, D. (2017). Hubungan Antara Spiritualitas dan Stres Pada Mahasiswa Yang Mengerjakan Skripsi. *Jurnal EL-Tabarwi*, 10(2), 39-62. doi:<https://journal.uii.ac.id/Tarbawi/article/view/11908>
- Ahmadi, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Allen, A. B., & Leary, M. R. (2010). Self-compassion, Stress, and Coping. *Journal Compilation*, 4 (2), 107-118. DOI : <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2009.00246.x>
- Andriyani, J. (2019). Strategi Coping Stres Dalam Mengatasi Problema Psikologis. *At-Taujih : Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 2 No.2. doi:<http://dx.doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6527>
- Anggraeni, N. et al. (2021). Gambaran Perilaku Bermain Game Online pada Remaja Pemain Game Online di Jatinangor. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 10(1) ; 87–99. doi:<https://doi.org/10.21009/JPP>
- Desai, V., Gupta, A., Andersen, L. et al. Stress-Reducing Effects of Playing a Casual Video Game among Undergraduate Students. *Trends in Psychol.* 29, 563–579 (2021). <https://doi.org/10.1007/s43076-021-00062-6>
- DSM-V. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (Fifth ed.). Washington DC: American Psychiatric Association.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ildil, I. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Volume 4 Nomor 3, November 2018, Hlm 211-219. doi:<https://doi.org/10.29210/127200>
- Gamayanti, W., Mahardianisa, M., & Syafei, I. (2018). Self Disclosure dan Tingkat Stress pada Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 115-130. doi:<https://doi.org/10.15575/psy.v5i1.2282>
- Ghony, D. M. (2014). *Metdologi Penelitian Kualitatif*. Malang: Ar Ruzz Media.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' Model of Addiction Within a Biopsychosocial Framework. *Journal of Substance Use*, 10(4): 191-197. doi:<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hariwijaya, M. (2017). *Metodologi Dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Elematera Publishing.
- Henricus, B. (2016). Stres Pada Mahasiswa penulis skripsi. *Studi Kasus Pada Salah Satu Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling*

- Universitas Sanata Dharma*, Skripsi thesis. Retrieved from <https://repository.usd.ac.id/id/eprints/6189>
- Indahningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol.2 No.1. Retrieved from <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/147>
- Lahey, B. (2012). *Psychology: An introduction, Eleventh Edition*. New York: The McGraw Hill companies, Inc. Retrieved from <http://libgen.li/file.php?md5=1f458839c4332bbabfeb39c1107ce9f3>
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. New York: Springer Publishing Company Inc. Retrieved from <http://libgen.li/file.php?md5=7965cdc5d7f7dd5143146b6b5346b5b5>
- Made, S., Abdushomad, M. A., & Darisman, E. (2021). Strategi Coping Stress Mahasiswa Dalam Penulisan Skripsi. *Journal of Islamic Education*, Volume 3 (1). doi: <https://doi.org/10.51275/alim.v3i1.200>
- Manalu, L. J., & Kemala, I. (2020). Strategies to cope with stress among online gamers: A Study Among University Students in Medan, Indonesia. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, Volume 15, Nomor 1. doi:<https://doi.org/10.32734/psikologia.v15i1.4437>
- Manktelow, J. (2007). *Work Life: Mengendalikan Stres*. Jakarta: Erlangga.
- Matur. Y.P., Simon. G. m., Ndorang. A. T., (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. *Jurnal Wawasan Kesehatan*, 6 (02) ; 55-66 URL: <https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/view/123>
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisrinafatin, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 135-142. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>
- Organization, W. H. (2018). *Inclusion of "Gaming Disorder" in ICD-11*. Geneva: Departemental News. Retrieved from <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>
- Pallavicini F, Pepe A, Mantovani F. (2021). Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review *JMIR Mental Health* 2021;8(8):e28150 DOI: <https://doi.org/10.2196/28150>
- Pervin, L. A., Cervone, D., & John, O. P. (2010). *Psikologi Kepribadian: Teori dan Penelitian* (Edisi 9, A. K. Anwar, Penerjemah). Jakarta: Kencana.
- Prajanandita, N. S. (2020). Game Sebagai Coping Stress : Stud Pada Laki-Laki Yang Sudah Menikah Sebagai Pecandu *Game online*. Retrieved from <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/9069>

- Rahmandani, A., Karyono, & Dewi, E. (2010, Oct). Strategi Penanggulangan (Coping) Pada Ibu Yang Mengalami Postpartum Blues di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Semarang. *Jurnal Psikologi*, 5, 1. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/206>
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21, 126-142. doi: <https://doi.org/10.1027/1864-1105.21.3.126>
- Rustiana, E.R., dan Cahyati, W.H (2012). Hubungan antara stress kerja dengan pemilihan strategi coping pada dosen. *Jurnal KEMAS*, 7(2), 144-150. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kemas/article/view/2811>
- Sarafino, E., & Smith, T. W. (2010). *Health Psychology: Biopsychosocial Interaction Seventh Edition*. USA: John Wiley & Sonc, Inc.
- Sawitri, A. R., & Wideasavitri, P. N. (2021). Strategi Coping Stres Mahasiswa yang Sedang Menyusun Skripsi di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.8, No.1, 78-85. doi:<https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/67729/39375>
- Schneider, L., King, D., & Delfabbro, P. (2018). Maladaptive Coping Styles in Adolescents with Internet Gaming Disorder Symptoms. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi:<https://doi.org/10.1007/s11469-017-9756-9>
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan *Game online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, Vol. 9 No. 2. Retrieved from <https://journal.ubm.ac.id/index.php/psibernetika/article/view/460>
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental: Konsep, Cakupan dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- S.Psi., I., & Kholifah, N. (2017). HUBUNGAN ANTARA OPTIMISME DENGAN PROBLEM FOCUSED COPING PADA MAHASISWA YANG SEDANG MENGERJAKAN SKRIPSI. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 4(1), 19-25. Retrieved from <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMU-PSIKOLOGI/article/view/852>
- Taylor, S. E. (2018). *Health Psychology (Edisi ke-10)*. McGraw-Hill Education. ISBN: 978-1-259-87047-7 URL : <https://libgen.li/file.php?md5=4c770c8239c53de78c815991dff61b26>
- Titi Andriyani, Y. F. Y. P. (2019). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–180. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3840736>
- Ukeh, M. I., & Hassan, A. S. (2018). The Impact of Coping Strategies on Psychological Well-being among Students of Federal University, Lafia,

Nigeria. *Journal of Psychology & Psychotherapy*, 08(05).
doi:<http://dx.doi.org/10.4172/2161-0487.1000349>

Wistarini, Ni Nyoman Imas Pradnyanita dan Adijanti Marheni. (2018). Peran Dukungan Sosial Keluarga dan Efikasi Diri Terhadap Stres Akademik Mahasiswa Baru Fakultas Kedokteran Universitas Udayana Angkatan 2018. *Jurnal Psikologi Udayana*. Program Studi Sarjana Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/52516>

Weinberg, R. S., & Gould, D. (2003). *Foundations of Sport & Exercise Psychology*. Champaign: IL: Human Kinetics. URL:
<http://scholar.worldlib.site:8000/upload/202109/07/202109071304394128.pdf>

Weinsten, A. (2010). Computer and Video Game Addiction: a comparison between game users and non-game users. *The american journal of drug and alcohol abuse*, 36:268-276.
doi:<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

WHO. (2018). *Inclusion of "Gaming Disorder" in ICD-11*. Departemental News. Geneva: World Health Organization. Retrieved September 14, 2018, from
<https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>

Zakaria, D. (2017). Tingkat Stres Mahasiswa Ketika Menempuh Skripsi. *Skripsi University of Muhammadiyah Malang*. Retrieved from
<http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/43367>