

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mighwar, M. (2016). Psikologi Remaja: Petunjuk bagi guru dan orangtua. Pustaka Setia.
- Andi Silfiana Andi Silfiana. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Stres Pada Remaja Di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo. *Jurnal Kesehatan Luwu Raya* 8 (2), 70-74.
- Biggs, A., Brough, P., & Drummond, S. (2017). Teori stres dan coping psikologis dari Lazarus dan Folkman. Dalam C. L. Cooper & J. C. Quick (Ed.), *The Handbook of Stress and Health: A Guide to Research and Practice* (hlm. 349–364). Wiley-Blackwell.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain games online pada mahasiswa pemain games online di games center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.
- Dewi, N. K., & Putra, A. S. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Games online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 315-320.
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58, 7–11. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>
- Donsu\$, J.D.T., & Cornelli, V. (2019). Mental Health and Stress: The Role of External Influences and Internal Responses. *Journal of Mental Health Research*, 12(3), 123-130. <https://doi.org/10.1080/09638237.2019.1581654>
- Duchaine, C., Lavoie, J., & Gagnon, J. (2020). The Impact of Workload on Stress Levels in Educational Settings: A Review. *International Journal of Educational Research*, 102, 101590. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101590>
- Donsu, J.D.T., & Cornelli, V. (2019). Mental Health and Stress: The Role of External Influences and Internal Responses. *Journal of Mental Health Research*, 12(3), 123-130. <https://doi.org/10.1080/09638237.2019.1581654>
- Evans, K. (2017). Understanding Stress: A Physiological Perspective. *Journal of Health Psychology*, 22(5), 678-690. <https://doi.org/10.1177/1359105316640268>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan

- Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50-56.
- Herman, R., & Setiawati, S. (2022). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jambura Journal dari Masyarakat Pemberdayaan*, 2(1), 23–35. <https://doi.org/10.37411/Jjce.V3i1.1261>
- Kartika, R.A. (2019). Managing Stress: Strategies for Individuals and Communities. *Journal of Community Psychology*, 47(4), 789-803. <https://doi.org/10.1002/jcop.22112>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97-103.
- 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.
- Lovibond, S.H., & Lovibond, P.F. (1995). *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales*. Psychology Foundation of Australia.
- Moonton. (2021). *Mobile Legends: Bang Bang Player Statistics*. MLBB Official Report.
- Musabiq, S. A., & Karimah, I. (2018). Gambaran Stres dan Dampaknya Pada Mahasiswa. *InSight Jurnal Ilmiah Psikologi*, 20(2), 75-83.
- Notoadmodjo, Soekidjo. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novrialdy, E. (2019) Kecanduan Game online pada Remaja Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, 27(2), p. 148. Available at <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Octa Reni Setiawati, Sulis Setyowati. (2021). Kecanduan game online dengan stres akademik pada siswa SMP. *Holistik Jurnal Kesehatan* 15 (1), 81-88.
- Oktaviani, N., & Herlina, D. (2021). Hubungan antara intensitas bermain game online Mobile Legends dengan kecanduan game pada remaja. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 8(1), 55–67.
- Purmani, C.T. and Sawitri, D.R. (2019) ‘Instrumen’ Perceive Stress Scale’ Online

- Sebagai Alternatif Alat Pengukur Tingkat Stress Secara Mudah Dan Cepat, Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP-UNNES, pp. 311-314. Available at: <https://proceedings.undip.ac.id/index.php/sennasppm2019/article/download/119/138>.
- Putri, M. A., & Wibowo, M. E. (2022). Pengaruh kecanduan game Mobile Legends terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 14(2), 123–135.
- Pratama, A., Sari, D., & Rahmawati, N. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja: Analisis dan Implikasi. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 9(2), 101-115.
- Rachman, M.A. and Ghozali, M.L. (2023) ‘Studi Fenomenologi: Perilaku Konsumtif Game online Pada Remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya Perspektif Masalah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9(02), pp. 1698-1704. Available at [aas.ac.id/index.php/jei/article/download/7912/3678](https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/download/7912/3678). [https://jurnal.stie-](https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jei/article/download/7912/3678)
- Saputri, E., & Sugiharto, S. (2024). Aspek-aspek Stres. Dalam Hubungan Antara Self Efficacy dan Social Support dengan Tingkat Stres Mahasiswa. *Konseling Edukasi: Journal of Guidance and Counseling*, 107-122. 1
- Saputro, K. Z. (2018), Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: jurnal Aplikasi ilmu-ilmu gama* 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2017). *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions*. John Wiley & Sons.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Irdil, I. (2017). Tingkat. Kecanduan internet pada remaja awal. *JPPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110-117.
- Sukardiyanto. (2018). Penyebab Stres dan Jenis Stresor. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 123-135.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryana, E. Et al. (2022) ‘Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), pp. 1917- 1928. Available at: <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.
- Syarifah Masthura, Budi Satria, Maulina Maulin. (2025). Hubungan Tingkat Stres

Dengan Durasi Waktu Bermain Gim Online Pada Remaja Di Sekolah Menengah Atas Kota Banda Aceh *Indonesian Journal of Professional Nursing* 5 (2), 150-158

- Tersiana, A. (2022). Metode Penelitian Dengan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Utami, T. W., & Hodikoh A. 2020 Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal keperawatan* Volume 17 No 1 Hal 17: Poltekkes Kemenkes Bandung
- Windha Ellyana Kusuma Hati, Anjar Nurrohmah, Norman Wijaya Gati. (2021). Gambaran Tingkat Stres pada Remaja yang Bermain Game Online di Desa Kentong Kecamatan Cepu. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)* 2 (1), 6-11
- Wulandari, A., & Kurniawan, B. (2021). Dampak psikologis kecanduan game online pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Psikologi Insight*, 13(2), 60–70.
- Yuliana, F., & Sari, L. M. (2023). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap kesehatan mental remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(3), 90–104.
- Yusup, M., & Muhammad Shoffa Saifillah Al Faruq. (2021). Stress as a Reaction to Life Changes: A Psychological Perspective. *Journal of Psychology and Behavioral Science*, 9(2), 45-52.
<https://doi.org/10.11648/j.jpbs.20210902.11>