

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Y.N. 2016. Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 4(1): 189-199.
- Amanda, R.A. 2016. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 4(3): 290-304.
- Angela. 2013. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Hilir. *eJournal Ilmu Komunikasi* . 1(2): 532-544.
- APJII. 2017. *Infografis Penetrasi Dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia, Survey 2017*. APJII : Jakarta
- Azzahra, F. 2017. Pengaruh Resiliensi Terhadap Distres Psikologis Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 5(1): 80-93.
- Bapenas BPS (Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, Badan Pusat Statistika). 2013. *Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035*. Jakarta: Badan Pusat Statistika.
- Baqutayan, S.H.M.S. 2015. Stress and Coping Mechanisms: A Historical Overview. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. 6(2): 479-487.
- Batubara, J.R.L. 2010. Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari Pediatri*. 12(1): 21-28.
- Curtis, A.C. 2015. Defining Adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*. 7(2): 1-27.
- Deng, J. 2016. On the Politeness Strategies in Chinese Internet Relay Chat Communication. *Open Journal of Modern Linguistics*. 6(1): 293-301.
- El-Aziz, K.M. 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Stres Remaja Pada Tahun Pertama Di Pondok Pesantren Al-Munawwir Krapyak Yogyakarta. *Naskah Publikasi*. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah, Yogyakarta.
- Ernest, A. 2010. *Fundamentals of Game Design Second Edition*. New Riders :Pearson Education, Inc.
- Gale, L. 2015. *Anxiety and Depression Assessment: Using the Depression Anxiety Stress Scales*. California: Cinahl Information Systems.
- Gaol, N.T.L. 2016. Teori Stres: Stimulus, Respons, dan Transaksional. *Buletin Psikologi*. 24(1): 1-11.

- Greenberg, B.S., John, S., Kenneth, L., Kristen, L., dan Amanda, H. 2010. Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. *Simulation & Gaming*. Vol. 41(3): 238-259.
- Herlina. 2013. *Bibliotherapy : Mengatasi Masalah Anak Dan Remaja Melalui Buku*. Bandung : Pustaka Cendekia Utama.
- Holmes, T.H. dan Rahe, R.H. 1967. The social readjustment rating scale. *Journal of Psychosomatic Research*. Vol. 11: 213-218.
- House of Parliament. 2012. *Impacts of Video Game*. London: The Parliamentary Office of science and Technology.
- Indahtiningrum, F. 2013. Hubungan Antara Kecanduan Video Game Dengan Stress Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2(1): 1-16.
- Jannah, M. 2013. Gangguan Stres Pasca Trauma Gagal Untuk Menikah: Studi Fenomenologi Terhadap Seorang Perempuan Yang Mengalami Stres Pasca Trauma Gagal Untuk Menikah. *Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Jannah, M. 2016. Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*. 5(1): 243-255.
- Johnson, D., dan Scholes, L. 2013. *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*. Australia : Young and Well.
- Kardefelt-Winther, D. 2014. The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior*. 38(1): 68-74.
- Kemkes RI (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia). 2014. Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. *Infodatin (Pusat Data Dan Informasi Kementerian Kesehatan RI)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kominfo. 2014. *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia*. [https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media). 03 Maret 2018.
- Kupriyanov, R. dan Zhdanov, R. 2014. The Eustress Concept: Problems And Outlooks. *World Journal of Medical Sciences*. 11(2): 179-185.
- Kusuma, T. dan Hartanto, F. 2014. Perbedaan Masalah Mental Emosional Pada Remaja Yang Bermain Video Game Aksi Dan Non Aksi : Studi kasus di SMPN 3 Semarang. *Jurnal Medika Muda*. 3(1): 1-16.

- Larabee, R. 2007. *Normal Development: Middle Adolescence (15 to 17 Years Old)*. Denver: Sapphire Pediatrics.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P. M., Peter, J. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale. *Media Psychology*. Vol. 1(1): 77-95.
- Lubis, R. *et al.* 2015. *Coping Stress Pada Mahasiswa Yang Bekerja*. *Jurnal Diversita*. 1(2): 48-54.
- Masdar H., Saputri, P.A., Rosdiana, D., Chandra, F., Darmawi. 2016. Depresi, Ansietas, Dan Stres Serta Hubungannya Dengan Obesitas Pada Remaja. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*. 12(4): 138-143.
- Maslach, C. dan Leiter, M.P. 2016. Understanding The Burnout Experience: Recent Research And Its Implications For Psychiatry. *World Psychiatry*. 15(2): 103–111.
- Masya, H. dan Candra, D.A. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 03(1): 153-169.
- Musradinur. 2016. Stres Dan Cara Mengatasinya Dalam Perspektif Psikologi. *Jurnal Edukasi*. 2(2): 183-199.
- Nashukah, F. dan Darmawanti, I. 2013. Perbedaan Kematangan Emosi Remaja Ditinjau Dari Struktur Keluarga. *Jurnal Psikologi: Teori & Terapan*. 3(2): 93-100.
- Nasution. 2007. *Perilaku Merokok pada Remaja*. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran Universitas Sumatra Utara : Medan.
- National Institutes of Health (NIH). 2017. *Adolescent development*. <https://medlineplus.gov/ency/article/002003.html>. 02 Maret 2018.
- Nurhayati, T. 2016. Perkembangan Perilaku Psikososial Pada Masa Pubertas. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Edukasi Dan Sosial*. 5(1): 1-15.
- Papathanasiou, I.V., Tsaras, K., Neroliatsiou, A., Roupa, A. 2015. Stress: Concepts, Theoretical Models And Nursing Interventions. *American Journal of Nursing Science*. 4(2-1): 45-50.
- Paramitasari, R. dan Alfian, I.N. 2012. Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Kecenderungan Memaafkan Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 1(2): 1-6.

- Piyeke, P.J., Bidjuni, H., Wowiling, F. 2014. Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain *Game Online* Pada Remaja Di Manado. *Ejournal Unsrat*. 22(2): 1-7.
- Polinggapo, S.W. 2013. Perbedaan Tingkat Stres Pada Remaja Berdasarkan Tipe Kepribadian Somatotype Sheldon. *Journal online UM*. 2(2):1-1.
- Psychology Foundation of Australia. (2014). Depression Anxiety Stress Scales (DASS). <http://www2.psy.unsw.edu.au/DASS/>. 16 Mei 2018.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., Mabururi, M.I. 2014. Hubungan Emotion Focused Coping Dengan *Game Online* Addiction Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang Barat Dan Selatan. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*. 6(1): 24-27.
- Putra, F. dan Ramdani. 2014. Ketercapaian Tugas-Tugas Perkembangan Remaja dan Pendidikan Seksual Pada Remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 2(3): 37-41.
- Rafidah, K., Azizah, A., Norzaidi, M.D., Chong, S.C., Salwani, M.I., Noraini, I. 2009. Stress and academic performance: Empirical evidence from university students. *Academy of Educational Leadership Journal*. 13(1): 37-51.
- Santrock, J.W. 2013. *Adolescence Fifteenth Ed*. New York : Mc-Graw Hill.
- Sary, Y.N.E. 2017. Perkembangan Kognitif Dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal. *J-PENGMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1): 1-10.
- Sarwono, S.W. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Schraml, K., Perski, A., Grossi, G., M. Simonsson-Sarnecki. 2011. Stress Symptoms Among adolescents: The role of subjective psychosocial conditions, lifestyle, and self-esteem. *J Adolescence*. 34(5):987–996.
- Schwabe, L., dan Wolf O.T. (2012). Stress Modulates The Engagement Of Multiple Memory Systems In Classification Learning. *The Journal of Neuroscience*. 32(32): 11042-11049.
- Shergill, H. K. 2010. *Psychology Part 1*. New Delhi : PHI
- Spano, S. 2004. *Stages of Adolescent Development*. New York : Cornell University.
- Steinberg, L. (2014). *Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence*. Boston : Houghton Mifflin Harcourt.
- Sukadiyanto. 2010. *Stress Dan Cara Mengurangnya*. *Cakrawala Pendidikan*. 1(1): 55-66.

- Suplig, M.A. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 15(2): 178-198.
- Suryaningsih, F., Suci, M.K., Nugraha, A.K. 2016. Hubungan Antara *Self-Disclosure* Dengan Stres Pada Remaja Siswa SMPN 8 Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrawijaya*. 4(4): 300-309.
- Wade, C., Tavis, C., dan Maryanne, G. 2015. *Psychology 11<sup>th</sup> edition*. California: Pearson.
- WHO. 2018. *Gaming Disorder*. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>. 01 Mei 2018.
- Wiguna, M.A. dan Ardiyan, S.A. 2016. Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 5(2): 2337-3250.
- Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 37(05): 355–372.

