

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa *Humaniora*.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3376>
- Ali Mohammad, M. A. (2010). Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*.
- Al-Gamal, E., Alzayyat, A., & Ahmad, M. M. (2016). Prevalence of Internet Addiction and Its Association With Psychological Distress and Coping Strategies Among University Students in Jordan. *Perspectives in Psychiatric Care*. <https://doi.org/10.1111/ppc.12102>
- Anhar. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- Carver, C., Scheier, M., & Weintraub, J. (1989). Assessing Coping Strategies: A Theoretically Based Approach, *Journal of Personality and Social Psychology*. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Carver, & Scheiher. (1998). *The Relationship of Preferences and Self-Regulation Among Consistent Exercisers*. Thesis. Blacksburg, Virginia: Virginia Polytechnic Institute and State University.
- CB, F. (2008). Internet gaming addiction. *Journal for Nurse Practitioners*.
- Dharma, K. K. (2011). Panduan Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian. In *Metodologi Penelitian Keperawatan*.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1996). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ekasari, P., & Hadi Dharmawan, A. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*.
- Fadilah Insaniah Baharuddin, M. Ahkam A., A. A. (2008). Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Yang Berkuliah Di Jurusan Pilihan Orang Tua. *Jurnal Pendidikan*.

- Hapsari, A., & Ariana, A. D. (2015). Hubungan antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja. In *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*.
- Harry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game Online*. Jakarta: Gramedia.
- Hendriani, W. (2018). *Resiliensi Psikologis*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Huang, S., & Hsu, C. H. C. (2009). Effects of travel motivation, past experience, perceived constraint, and attitude on revisit intention. *Journal of Travel Research*. <https://doi.org/10.1177/0047287508328793>
- Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addcition pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan. (2014). *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa universitas surabaya fitriana indahtiningrum. *Jurnal Ilmiah Universitas Surabaya*.
- Jahja, Y. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research*. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2013-0004>
- Jhon, M. E., & Shadily, H. (1996). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- KS Young, C. de A. (2011). Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment. In *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*.
- Lazarus, R. ., & Folkman, S. (1984). *Stress appraisal and coping*. Newyork: Springer Publishing Company.Inc.

- Lasmahadi, A. (2005). *Pemecahan Masalah Secara Analitis & Kreatif*. Jakarta.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Mediastama, I. G., Silakarma, D., & Griadhi, A. (2014). *Hubungan Antara Lama Duduk Dengan Sindroma Piriformis Pada Pemain Game Online Di Game Center GO-KOOL Denpasar*.
- Mu'tadin, Z. (2002). *Pengantar Pendidikan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nawawi, H., & Hadari, M. M. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panjaitan, A. ., & Khusnal, D. (2014). *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta*.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139–151.
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*.
- Pratama, I. D. P. F. Y., Pasga, R. J., Dodowori, B., Andkika, P. B., & Wibisono, Y. P. (2019). Pengaruh Game Online Bergenre Multiplayer Online Battle Arena terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa FTI UAJY. *Proceeding SINTAK 2019*, 20(7), 494–499.
- Putik, N. (2014). *Hubungan pola asuh otoriter dan intensitas bermain game online dengan perilaku bullying pada remaja di sekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Safaria, T., & Saputra, N. E. (2009). *Managemen Emosi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Sekaran, U. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siallagan, DF. (2011). *Fungsi dan Peranan Mahasiswa* (online)
- Slamet. (2012). Coping Sebagai Strategi Mengatasi Dan Memecahkan Masalah Dalam Konteks Bimbingan Konseling Islam. *Ejournal.Uin*.
- Soebastian, C. . (2010). *Dampak psikologis negative kecanduan permainan online pada mahasiswa*. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang: Semarang.
- Soetjiningsih. (2004). *Buku Ajar: Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto.
- Stuart, & Sundeen. (1991). *Principles and Practice of Psychiatric Nursing ed 4*. St Louis: The CV Mosby year book.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, M. D. (2013). Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan, Kemampuan Coping dan Resiliensi Remaja [Father Involvement in Parenting, Coping Ability and Teenagers Resilience]. *Jurnal Sains Dan Praktik Psikologi*.
- Taylor, S. ., Peplau, L. ., & Sears, D. . (2012). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta: Kencana.
- Thalib, S. . (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Media Group.

- Wang, C. W., Chan, C. L. W., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. C., & Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *Scientific World Journal*. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Wee, C. Y., Zhao, Z., Yap, P. T., Wu, G., Shi, F., Price, T., ... Shen, D. (2014). Disrupted brain functional network in internet addiction disorder: A resting-state functional magnetic resonance imaging study. *PLoS ONE*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0107306>
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Rahma, H. (2004). Kontrol Diri Dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Indonesian Psychologocycal Journal*.
- Widiana, H. S. (2004). *Hubungan antara Pengendalian Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Widyastuti, Y., Rahmawati, A., & Purwaningrum, Y. (2009). *Kesehatan Reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Yee, N. (2002). Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPGs. <http://www.Nickyee.Com/Facets/Home.Html>.
- Yen, C. F., Chou, W. J., Liu, T. L., Yang, P., & Hu, H. F. (2014). The association of Internet addiction symptoms with anxiety, depression and self-esteem among adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive Psychiatry*. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2014.05.025>
- Yusuf, S. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sumber lain :

http://issuu.com/deny_bpost/docs/bp20081012 (Banjarmasin Post Online). *Games Online Bikin Gaul*.

Brief-COPE

<https://novopsych.com.au/assessments/brief-cope/>