

## DAFTAR PUSTAKA

- Araiza, A. M., & Lobel, M. (2018). *Stress and eating: Definitions, findings, explanations, and implications*. 1–13. <https://doi.org/10.1111/spc3.12378>
- Fink, G. (2016). *Outlined: Lessons from Anxiety*. In *Stress Concepts and Cognition, Emotion, and Behavior*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-800951-2.00001-7>
- Indahningrum, Fitriana. 2013. Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1) 1-17.
- Iqbal, M. (2018). HUBUNGAN TINGKAT STRESS DENGAN KUALITAS TIDUR PADA MAHASISWA YANG SEDANG MENYUSUN SKRIPSI DI PROGRAM STUDI MATEMATIKA DI STKIP PGRI. SKRIPSI. Madiun :  
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Usada Mulya.
- Mansur, Khadijah. 2017. Efek *Game Online* Action Terhadap Visual Attention Dengan Menggunakan Attentional Blink Paradigm. SKRIPSI. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Maryam, Siti. 2017. Strategi *Coping*: Teori Dan Sumberdayanya. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2) 101-107.
- Maulana, M. A. 2020. Hubungan Antara Tingkat Stress Belajar Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di SMK Negeri 2 Jember. SKRIPSI. Jember: Fakultas Keperawatan Universitas Jember.
- Mohamed, S., & Baqutayan, S. (2015). *Stress and Coping Mechanisms: A Historical Overview*. 6(2), 479–488. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n2s1p479>
- Pasaribu, B. S. (2018). Hubungan Tingkat Stres dengan Motivasi Mahasiswa Mengerjakan Skripsi di Fakultas Kesehatan Masyarakat USU SKRIPSI, 1–123.
- Pratama, Wahyu. 2014. *Game Adventure* Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*.7(2) 13-31.
- Pratinika, M., Hendriyani, R., Mabruhi, 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*. Universitas Negri Semarang.

- Riski, Rahmat. 2017. *Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh*. SKRIPSI. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Russell, G., & Lightman, S. (2019). The human stress response. *Nature Reviews Endocrinology*, 15(9), 525–534. <https://doi.org/10.1038/s41574-019-0228-0>
- Siregar, Nadia Itona & Muljono, Pudji. 2017. Pengaruh Perilaku Bermain *Game Online* Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, 1(3) 261-276.
- Ruzyanei, Nik; Jaafar, Nik; Baharuddin, Azlin; Tajjudin, Izzat; Ling, Ling Shiao; Amirul, Muhammad; *et al.*, (2021). Factors Correlated With Internet Gaming Disorder Among Malaysian University Students. *Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences*. 17(2). 54-62
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sastroasmoro, S., & Ismael, S. (2011). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Klinis*. Sutjiato, M., & Tucunan, G. D. K. A. A. T. (n.d.). *Hubungan Faktor Internal dan Eksternal dengan Tingkat Stress pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Internal and External Factors Correlated with Stress Levels Medical Students University of Sam Ratulangi*. 30–42.
- Sussi; Munadi, Rendy; Prasojoe, Rahmat Ramadan; Fitriyanti, Nurwulan; & Shihab, Kusviwahan Muhammad. 2019. Pembuatan *Game Online* BoMClean Sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5(1) 113-118.
- Tua, N., & Gaol, L. (2016). *Teori Stres : Stimulus, Respons, dan Transaksional*. 24(1), 1–11. <https://doi.org/10.22146/bpsi.11224>
- Yoon, Y., Cederbaum, J. A., & Schwartz, A. (2018). Childhood sexual abuse and current suicidal ideation among adolescents: Problem-focused and emotion-focused coping skills. *Journal of Adolescence*, 67(June), 120–128. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.06.0>