

DAFTAR PUSTAKA

- Al – Qur'an & terjemahannya. (2017). Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta: Pustaka Agung Harapan.
- Abidin, Z. (2012). *Keluarga Sehat Dalam Perspektif Islam*. KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 6(1).
- Audi, G. Korologou, A. Koutelkos, I. Vasilopoulos, G. Karakostas, K. Makrygianaki, K & Polikandrioti, M. (2017). Factors affecting health related quality of life in hospitalized patients with heart failure. *Cardiology Research and Practice*. 2017. Article ID 4690458, 12 Pages.
- Anhar, P. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial pada remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota Malang*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim:Malang.
- Andine, A.P (2018). *Peran self – compassion terhadap kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja miskin di Jakarta serta tinjauannya dalam perspektif Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI.: Jakarta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Az-Zuhaili, W. (2007). *Fiqih Islam Wa Adillatuhu*. Jilid 4. GEMA INSANI: Depok.
- American Psychological Association (APA). (2002). *Developing adolescent*. US: Department of Health and Human Services.
- Barseli, M & Ifdil, I. (2017). *Konsep stres akademik siswa*. Jurnal Konseling dan Pendidikan. 5(3). 143-148.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149-161.
- Blonna, R. (2012). *Coping with stress in a changing world*. Ed 5th. New York: The McGraw – Hill Co.
- Boenisch, E & Haney, M.C. (2004). *The stress owner's manual meaning, balance & health in your life*. Jakarta: PT. GRASINDO.

- Bukoye, R. O. (2017). Academic Stress and Drug Abuse as Factors Inhibiting Psychological Well-Being Among Undergraduates: It's Counselling Implications. *European Scientific Journal, ESJ*, 13(8).
- Christianti, A. (2016). *Studi Deskriptif: Psychological Well Being Pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Surabaya*.
- Dani, R. W. R. Sukidin & Ngesti, S. (2014). Fenomena kecanduan game online pada siswa (studi kasus pada siswa SMK Negeri 2 Jember).
- Dahlan, Z.H., Abdurrahman, Z.H., Muchtar, K.H., Alim, S.ARH., Muchtar, H., Zainuddin, M.H., Kharomen,H.H., Harsono, D.H. (1990). *Al qur'an dan tafsirnya*. Jilid 2. PT. DANA BHAKTI WAKAF: Yogyakarta.
- Dewi, A. A. A., & Valentina, T. D. (2013). Hubungan kelekatan orangtua-remaja dengan kemandirian pada remaja di SMKN 1 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 181-189.
- Ernawati, L & Rusmawati, D. (2015). Dukungan sosial orang tua & stres akademik pada siswa SMK yang menggunakan kurikulum 2013. *Jurnal Empati*, 4(4), 26-31.
- Febriandari, D. Nauli, F. A & HD, R.S. (2011). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja.
- Folkman, S., Lazarus, R. S., Dunkel-Schetter, C., DeLongis, A., & Gruen, R. J. (1986). Dynamics of a stressful encounter: cognitive appraisal, coping, and encounter outcomes. *Journal of personality and social psychology*, 50(5), 992.
- Garro, A. (2011). Health-related quality of life (HRQOL) in Latino families experiencing pediatric asthma. *Journal of Child Health Care*, 15(4), 350-357.
- Gaspar, T., Matos, M. G., Pais, R., Jose, L., Leal, I., & Ferreira, A. (2009). Health-related quality of life in children and adolescents and associated factors. *Journal of Cognitive & Behavioral Psychotherapies*, 9(1), 33-48.
- Georgia, A. (2000). *Measuring Healthy Days*. US : National Center for Chronic Disease Prevention and Health Promotion Division of Adult and Community Health.

- Hasibuan, A.D. (2018). *Peran bersyukur terhadap kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja miskin Kota Jakarta serta tinjauannya dari sisi Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI: Jakarta.
- Hastungkara, A. A, Iswardani, A.T & Wisnuwardhani. (2013). *Pengaruh kepribadian & motivasi dalam bermain game online terhadap adiksi game online MMORPG*. (artikel). Universitas Indonesia:Depok.
- Indahtingrum, F. (2013). *Hubungan antara kecanduan video game dengan stress pada mahasiswa Universitas Surabaya*. CALYPTRA, 2(1), 1-17.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Kartini, H. (2016). *Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik WR Soepratman Samarinda*. PSIKOBORNEO, 4(4), 739-750.
- Kaplan, R. M., & Saccuzzo, D. P. (2012). *Pengukuran Psikologi : Prinsip, Penerapan Dan Isu* (A. N. L. Seniati Ed. 7 Ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Khasanah, P. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Manajemen Konflik Melalui Konseling Kelompok*. Psikopedagogia. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 3(2), 67-77.
- Kaloka, M. R. (2018). *Hubungan Tingkat Adiksi Video Game Online Dan Kuantitas Merokok Dengan Tingkat Stres Mahasiswa Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*. (Doctoral dissertation).Universitas Muhammadiyah: Surakarta.
- Kawitri, Z. A (2018). *Peran self – compassion terhadap kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja dip anti asuhan serta tinjauannya dalam Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI: Jakarta.
- Krisnayanti, A. (2018). *Peran resiliensi dalam kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja miskin Kota Jakarta serta tinjauannya dalam Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI: Jakarta.

- Kouzma, N. M & Kennedy, G. A. (2002). Homework, stress, and mood disturbance in senior high school students. *Psychological Reports*, 91(1), 193-198.
- Konu, A. I., & Lintonen, T. P. (2006). School well-being in Grades 4–12. *Health Education Research*, 21(5), 633-642.
- Masya, H & Candra, A. D. (2016). *Faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun ajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Dosen Fakultas Tarabiyah & Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung. Vol 3 (1). 153-169.
- Mello, A. D. C., Engstrom, E. M., & Alves, L. C. (2014). Health-related and socio-demographic factors associated with frailty in the elderly: a systematic literature review. *Cadernos de saude publica*, 30(6), 1143-1168.
- Molina, T., Montaño, R., González, E., Sepúlveda, R., HidalgoRasmussen, C., Martínez, V., & George, M. (2014). Propiedades psicométricas del cuestionario de calidad de vida relacionada con la salud KIDSCREEN-27 en adolescentes chilenos. *Revista médica de Chile*, 142(11), 1415-1421.
- Munir, T., Shafiq, S., Ahmad, Z., & Khan, S. (2015). Impact of loneliness and academic stress on psychological well being among college students. *Academic Research International*, 6(2), 343.
- Nansar, N., Munir, A., & Nurwahyuni, N. (2016). *Efektivitas layanan informasi manajemen stress dalam mereduksi stress akademik siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Pasangkayu*. Jurnal Konseling dan Psikoedukasi.
- Nisfianoor,M. (2009). *Pendekatan Statistik Modern*. Jakarta: Universitas Trisakti Press.
- Nurmaliyah, F. (2014). *Decreasing Student's Academic Stress Levels by Using Self Instruction Technique*. Jurnal Pendidikan Humaniora (JPH), 2(3), 273-282.
- Papalia, D.E., Olds, S.W & Fledman, R. D. (2003). *Human Development*. Ed 9th. New York:McGraw-Hill.

- Priatini, W., Latifah, M., & Guhardja, S. (2008). *Pengaruh tipe pengasuhan, lingkungan sekolah, dan peran teman sebaya terhadap kecerdasan emosional remaja*. Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen, 1(1), 43-53.
- Piyake, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado*. Jurnal Keperawatan, 2(2).
- Prabu, S. P. (2015). A study on academic stress among higher secondary student. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 4, 63-68.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Mabruri, M. I. (2014). *Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addiction pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan*. Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, 6(1), 24-27.
- Pradono, J. Hapsari, D & Sari, P. (2009). *Kualitas hidup penduduk Indonesia menurut International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF) dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Analisis Lanjut Data RISKESDAS 2007). *Buletin Penelitian Kesehatan*.
- Patti, F., Pozzilli, C., Montanari, E., Pappalardo, A., Piazza, L., Levi, A., ... & Italian Study Group on Quality of Life in MS. (2007). Effects of education level and employment status on HRQoL in early relapsing-remitting multiple sclerosis. *Multiple Sclerosis Journal*, 13(6), 783-791.
- Pekmezovic, T., Popovic, A., Tepavcevic, D. K., Gazibara, T., & Paunic, M. (2011). Factors associated with health-related quality of life among Belgrade University students. *Quality of life research*, 20(3), 391-397.
- Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 3(1).
- Rahmawati, D. B. (2018). *Peran resiliensi terhadap kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja di panti asuhan serta tinjauannya dalam Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI: Jakarta.

- Rakhmawati, I. Farida, P & Nurhalimah (2014). *Sumber stress akadameik dan pengaruhnya terhadap tingkat stress mahasiswa keperawatan DKI Jakarta*. Jurnal Keperawatan, 1(3), 72-84.
- Ravens-Sieberer, U., Gosch, A., Rajmil, L., Erhart, M., Bruil, J., Duer, W., & Mazur, J. (2005). KIDSCREEN-52 quality-of-life measure for children and adolescents. *Expert Review of Pharmacoeconomics & Outcomes Research*, 5(3), 353-364.
- Ravens-Sieberer, U., Erhart, M., Rajmil, L., Herdman, M., Auquier, P., Bruil, J & Mazur, J. (2010). Reliability, construct and criterion validity of the KIDSCREEN-10 score: a short measure for children and adolescents' well-being and health-related quality of life. *Quality of Life Research*, 19(10), 1487-1500.
- Ravens-Sieberer, U., Auquier, P., Erhart, M., Gosch, A., Rajmil, L. (2007). The KIDSCREEN-27 quality of life measure for children and adolescents: psychometric results from a cross-cultural survey in 13 European countries. *Qual Life Res*, 16, 1347–1356.
- Rogers, M. E., Creed, P. A., & Searle, J. (2012). Person and environmental factors associated with well-being in medical students. *Personality and Individual Differences*, 52(4), 472-477.
- Sarita, S. (2015). Academic stress among students: role and responsibilities of parents. *International Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(10), 385-388.
- Sarwono, W.S. (2015). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sabra, R. F. (2015). *Studi deskriptif mengenai stress appraisal dan coping stress terhadap tuntutan akademik pada siswa SMA X di Bandung*. Doctoral dissertation. Universitas Padjadjaran.
- Sarina,Y.N. (2012). *Hubungan antara stres akademis dan psychological well being pada mahasiswa tahun pertama di Universitas Indonesia*. (*Skrripsi*). Fakultas Psikologi Universitas Indonesia: Depok.
- Santoso, D.R.Y & Purnomo, T. J. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*. 4(1). 27-44.

- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.
- Shannon, S., Breslin, G., Fitzpatrick, B., Hanna, D., & Brennan, D. (2017). Testing the psychometric properties of Kidscreen-27 with Irish children of low socio-economic status. *Quality of Life Research*, 26(4), 1081-1089.
- Shahmohammadi, N. (2011). Students' coping with Stress at high school level particularly at 11th & 12th grade. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 395-401.
- Shihab, Q.M. (2000). *Tafsir Al – misbah pesan, kesan dan keserasian Al – qur ’an*. Cetakan I. Lentera Hati: Ciputat.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjiato, M. (2015). *Hubungan faktor internal dan eksternal dengan tingkat stress pada mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado*. JIKMU, 5(1).
- Suryaningsih, F. Karini, S. M & Karyanta, N. A. (2016). *Hubungan antara Self-Disclosure dengan Stres pada Remaja Siswa SMP Negeri 8 Surakarta*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa, 300-310.
- Sun, J. Dunne, M. P. Hou, X. Y & Xu, A. Q. (2011). Educational Stress Scale for Adolescents: Development, validity, and reliability with Chinese students. *Journal of Psychoeducational Assessment*, 29(6), 534-546.
- Sun, J. (2012). Educational stress among chinese adolescents: measurement , risk factors and associations with mental health. (*Thesis*). Queensland University of Thecnolgy.
- Suyono, A. (2016). *Pengaruh Latar Belakang Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Prestasi Belajar yang Dimediasi oleh Fasilitas Belajar*. Journal of Accounting and Business Education, 1(2).
- Suwartika,I. Nurdin, A & Ruhmadi.E. (2014). *Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Stress Akademik Mahasiswa Reguler Program Studi D III*

- Keperawatan Cirebon Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya. Jurnal Keperawatan Soedirman, 9(3), 173-189.*
- Taufik, T. Ifdil, I & Ardi, Z. (2013). *Kondisi Stres Akademik Siswa SMA Negeri di Kota Padang*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 1(2), 143-150.
- Ulpa, P. E (2015). *Hubungan antara stress akademis dengan kesejahteraan psikologis remaja*. Prosiding Seminar Nasional. Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Malang. Hlm. 103-109.
- Widyastuti, S. F (2012). *Kecanduan mahasiswa terhadap game online (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain game online di Seturan Sleman)*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, R. S. (2015). Hubungan Kemandirian dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 1(3).
- Wijayanti, S (2018). *Peran kebersyukuran terhadap kualitas hidup terkait kesehatan pada remaja di panti asuhan serta tinjauannya dalam Islam*. (Skripsi). Universitas YARSI:Jakarta.
- World Bank. (2011). *Perkembangan triwulan perekonomian indonesia. Investing in Indonesia's Institutions*.
- World Health Organization (WHO). (2010). *Adolescent health and development*.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Yuwono,S. (2010). *Mengelola stres dalam perspektif Islam dan psikologi*. PSYCHOIDEA, 8(2)

Internet/ Media Massa

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia(APJII). (2016). Penetrasi & perilaku Pengguna Internet Indonesia. Diperoleh 29 Semptember 2017, dari <https://www.apjii.or.idb>
- Ajungroso, F. (2014). Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online. Jakarta: Tribunews.com. Diperoleh 30 September 2017, dari <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>

- Hartomo, G. (2018). Bank dunia ungkap alasan pelemahan nilai tukar rupiah terhadap dolar AS. Diperoleh 13 Juli 2017, Dari <https://economy.okezone.com/read/2018/06/06/20/1907277/bank-dunia-ungkap-alasan-pelemahan-nilai-tukar-rupiah-terhadap-dolar-as>
- Kidscreen. (2011). Diperoleh 29 September 2017, dari <https://www.kidscreen.org/english/measurement-model/>
- Sofia, H. (2014). Industri game Indonesia hasilkan 190 juta dolar. Jakarta: Antaranews.com. Diperoleh 14 November 2017, dari <https://www.antaranews.com/berita/416564/industri-game-indonesia-hasilkan-190-juta-dolar>
- Tempo.co. (2011). Awas penyakit ancam pecandu game online. Jakarta : Gaya.Tempo.co. Diperoleh 30 November 2017. Dari <https://gaya.tempo.co/read/371036/awas-penyakit-ancam-pecandu-game-online>
- World Healt Organization (WHO). (2018). Subtance abuse. Diperoleh dari 14 July 2018. Dari http://www.who.int/substance_abuse/activities/gaming_disorders/en/
- Widiartanto, H. Y. (2016). Pengguna internet di Indonesia capai 132 Juta. Jakarta: TeknoKompas.com. Diperoleh 23 Oktober 2017, dari <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/24/15064727/2016.pengguna.internet.di.indonesia.capai.132.juta>
- Septania, C. R. (2018). Kecanduan main *game* kini masuk kategori gangguan mental. Jakarta:Tekno.Kompas.com.Diperoleh 5 Januari 2018,dari <http://tekno.kompas.com/read/2018/01/03/18460017/kecanduan-main-game-kini-masuk-kategori-gangguan-mental>
- Rusmaidi. (2018). WHO menetapkan, kecanduan main game masuk kategori gangguan mental. Belitung: Tribunnews.com. Diperoleh 7 Januari 2018, dari <http://belitung.tribunnews.com/2018/01/04/who-menetapkan-kecanduan-main-game-masuk-kategori-gangguan-mental?page=3>
- Detik. (2012). Diperoleh 18 Febuari 2018, dari <https://inet.detik.com/games-news/d-2055633/kecanduan-game-4-remaja-dibawa-ke-rsj-grogol>.