

**PENGARUH *STRES* TERHADAP *KECANDUAN GAME ONLINE* YANG  
DIMEDIASI OLEH KONTROL DIRI PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi di  
Departemen Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia



Disusun oleh:

Nurfitri Huwaida

1505256

**DEPARTEMEN PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2020**

PENGARUH *STRES* TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* YANG  
DIMEDIASI OLEH KONTROL DIRI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS  
PENDIDIKAN INDONESIA

Oleh  
Nurfitri Huwaida

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Psikologi pada Departemen Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan

© Nurfitri Huwaida  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Desember 2019

©Hak Cipta dilindungi Undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nurfitri Huwaida  
1505256

### PENGARUH STRES TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE YANG DIMEDIASI OLEH KONTROL DIRI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Disetujui dan Disahkan Oleh:

**Dosen Pembimbing I**



Helli Ihsan M.Si  
NIP. 19750912 200604 1 002

**Dosen Pembimbing II**



M. Ariez Musthofa, M.Si  
NIP. 19740409 200812 1 002

Mengetahui,  
**Ketua Departemen Psikologi**



Dr. Sri Maslihah, M.Psi., Psikolog  
NIP. 19700726 200312 2 001

## ABSTRAK

**Nurfitri Huwaida (1505256).** *Pengaruh Stres terhadap Kecanduan Game Online yang Dimediasi oleh Kontrol Diri pada Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.* Skripsi. Departemen Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. (2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh stres terhadap kecanduan *game online* yang dimediasi oleh kontrol diri pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan partisipan penelitian berjumlah 320 mahasiswa UPI. Instrumen pada penelitian ini menggunakan alat ukur stres yang dibuat oleh peneliti yang didasarkan pada aspek stres Hardjana, instrumen kontrol diri Munazzah (2016), dan instrumen *Game Addiction Scale (GAS)* oleh Lemmens *et al* (2009). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear untuk mengetahui apakah kontrol diri memediasi pengaruh stres terhadap kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri memediasi pengaruh stres terhadap kecanduan *game online* pada mahasiswa UPI.

**Kata kunci:** stres, kontrol diri, kecanduan *game online*, mahasiswa.

## **ABSTRACT**

**Nurfitri Huwaida (1505256).** *The Effect of Stress on Game Online Addiction Mediated by Self-Control of Indonesia University of Education's Students.* Unpublished research paper. Department of Psychology, Faculty of Educational Sciences, Indonesia University of Education, Bandung (2019).

*This study aims to determine the effect of stress on game online addiction mediated by self-control of Indonesia University of Education's students. This research used a quantitative approach with 320 (n=20) Indonesia University of Education's students. The instruments used in this study were: stress instrument made by researcher based on Hardjana's self-control aspects, Munazzah's (2016) self-control scale, and Game Addiction Scale (GAS) by Lemmens (2009). Data were analyzed with linear regression analysis to determine if self-control mediated the effects of stress on game online addiction of Indonesia University of Education's students. The results showed that self-control can mediate the influence of stress on game online addiction in Indonesia University of Education's students.*

*Keywords: stress, self-control, game online addiction, college students.*

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN .....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian tentang Stres .....	9
1. Definisi.....	9
2. Faktor Stres .....	10
3. Dimensi/Aspek.....	12
B. Kajian tentang Kontrol Diri (Kontrol diri).....	13
1. Definisi.....	13
2. Faktor Kontrol Diri .....	14
3. Dimensi/Aspek.....	18
C. Kajian tentang Kecanduan <i>Game online</i> .....	19
1. Definisi.....	19
2. Faktor <i>Game Online</i> .....	20
3. Dimensi/Aspek.....	24
D. Kerangka Berpikir.....	25
E. Hipotesis .....	31
BAB III .....	32
METODE PENELITIAN.....	32
A. Desain Penelitian .....	32
B. Partisipan/Subjek Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel.....	33

D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	34
1.	Variabel Penelitian.....	34
2.	Definisi Operasional .....	34
E.	Instrumen Penelitian .....	35
1.	Spesifikasi Instrumen.....	35
2.	Kisi-Kisi Instrumen.....	36
F.	Prosedur Penelitian .....	38
G.	Analisis Data.....	39
BAB IV .....		42
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
A.	Deskripsi Demografi Responden .....	42
B.	Gambaran Stres .....	43
1.	Gambaran Umum Stres.....	43
2.	Gambaran Stres Berdasarkan Data Demografis .....	44
C.	Gambaran Kontrol Diri .....	47
1.	Gambaran Umum Kontrol Diri.....	47
2.	Gambaran Kontrol Diri berdasarkan Data Demografis .....	49
D.	Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> .....	51
1.	Gambaran Umum Kecanduan <i>Game Online</i> .....	51
2.	Gambaran Kecanduan <i>Game Online</i> Berdasarkan Demografis.....	54
E.	Pengujian Hipotesis .....	56
1.	Pengaruh Stres (X) terhadap Kecanduan <i>Game Online</i> (Y) (Model 1)..	56
2.	Pengaruh Stres (X) terhadap Kontrol Diri (M) (Model 2).....	57
3.	Pengaruh Kontrol Diri (M) terhadap Kecanduan <i>Game Online</i> (Y) (Model 3) .....	59
4.	Pengaruh Stres (X) terhadap Kecanduan <i>Game Online</i> (Y) dengan Kontrol Diri (M) sebagai Mediator (Model 4).....	61
F.	Pembahasan.....	64
G.	Keterbatasan Penelitian.....	70
BAB V.....		71
KESIMPULAN.....		71

A. Simpulan .....	71
B. Implikasi .....	72
C. Rekomendasi.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Stres.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kontrol Diri Munazzah .....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen GAS.....	37
Tabel 4.1 Deskripsi Demografi Responden .....	42
Tabel 4.2 Gambaran Umum Stres .....	43
Tabel 4.3 Gambaran Stres berdasarkan Demografis.....	45
Tabel 4.4 Gambaran Umum Kontrol Diri .....	48
Tabel 4.5 Gambaran Kontrol Diri berdasarkan Demografis .....	49
Tabel 4.6 Gambaran Umum Kecanduan Game Online .....	52
Tabel 4.7 Gambaran Kecanduan Game Online berdasarkan Demografis.....	54
Tabel 4.8 Analisis Regresi Model 1 .....	56
Tabel 4.9 Stres sebagai Prediktor Kecanduan Game Online .....	57
Tabel 4.10 Analisis Regresi Model 2.....	58
Tabel 4.11 Stres sebagai Prediktor Kontrol Diri.....	58
Tabel 4.12 Analisis Regresi Model 3.....	59
Tabel 4.13 Kontrol Diri sebagai Prediktor Kecanduan.....	60
Tabel 4.14 Analisis Regresi Model 4.....	61
Tabel 4.15 Stres dan Kontrol Diri sebagai Prediktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	62

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Model Kerangka Pemikiran .....	30
Bagan 3.2 Model Penelitian .....	32
Bagan 4.1 Model Mediasi.....	64

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, H. M., Alkanhal, A. A., Mahmoud, E. S., Ponnampereuma, G. G., & Alfariis, E. A. (2011). Stress and Its Effects on Medical Students : A Cross-sectional Study at a College of Medicine in Saudi Arabia. *Journal of Health, Population and Nutrition*, 29(5), 516–522.
- Achtziger, A., & Bayer, U. C. (2013). Self-control Mediates the Link Between Perfectionism and Stress. *Motiv Emot*, 37, 413–423. <https://doi.org/10.1007/s11031-012-9321-6>
- Alamsyah, F. H., Uzra, G. N. F., Rahmalia, I. D., & Rusdi, A. (2018). Kontrol Diri pada Individu yang Orang tuanya Bercerai Ditinjau dari Pemaafan dan Religiusitas. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 06(02), 142–152.
- Amiruddin, J. H. (2014). Pengaruh Hardiness dan Coping Stress Terhadap Tingkat Stres pada Kadet Akademi TNI-AL. *Jurnal Psikologi Industri Dan Organisasi*, 03(4), 72–78.
- Aroma, I. S., & Suminar, D. R. (2012). Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 01(02), 1–6.
- Azwar, S. (2014). *Pengusunan Skala Psikologi* (2nd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bai, F. G. (2015). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan*. Yogyakarta.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research : Conceptual , Strategic , and Statistical Considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173–1182.
- Bismala, L. (2015). Analisis Perbedaan Beban Stress pada Mahasiswa Laki-Laki dan Perempuan yang sedang Menyusun Skripsi. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 1(1), 63–74.
- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The Effects of Video Game Playing on Attention, Memory, and Executive Control. *Acta Psychologica*, 129(3), 387–398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Bordalo, P., Gennaioli, N., & Shleifer, A. (2012). Salience and Consumer Choice. *Journal of Political Economy*, 121(5), 803–843.
- Bowman, N. D., & Tamborini, R. (2012). Task demand and Mood Repair: The

Intervention Potential of Computer Games. *New Media and Society*, 14(8), 1339–1357. <https://doi.org/10.1177/1461444812450426>

- Brox, R.-M. (2011). *The Influence of Social Factors on Gaming Behaviour*. Eschede.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Chen, K. H., Np, F., Oliffe, J. L., & Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder : An Emergent Health Issue for Men. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- Christiantho, D. (2017). Jenis-Jenis Game di Sekitar Kita. Retrieved from <https://www.inigame.id/8-jenis-genre-game-dan-sub-genre-nya/>
- Christyanti, D. (2010). Hubungan antara Penyesuaian Diri terhadap Tuntutan Akademik dengan Kecenderungan Stres pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hang Tuah Surabaya. *Insan*, 12(03), 153–159.
- Duckworth, A. L., Kim, B., & Tsukayama, E. (2013). Life Stress Impairs Self-control in Early Adolescence. *Frontiers in Psychology*, 3(January), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00608>
- Entertainment Software Association. (2015). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Retrieved from <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- Fakhri, N. (2017). Perbedaan Tingkat Berpikir Construal Terhadap Kontrol Diri Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 3(2), 37–40.
- Fasilita, D. A. (2012). Kontrol Diri terhadap Perilaku Agresif Ditinjau dari Usia Satpol PP Kota Semarang. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 1(2), 34–40.
- Fevre, M. Le, Matheny, J., & Kolt, G. S. (2003). Eustress, Distress, and Interpretation in Occupational Stress. *Journal of Managerial Psychology*, 18(7), 726–744. <https://doi.org/10.1108/02683940310502412>
- Fuadi, A. I. (2018). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa/i Psikologi di Universitas Medan Area*. Medan.
- Gunawati, R., Hartati, S., & Listiara, A. (2006). Hubungan antara Efektivitas Komunikasi Mahasiswa-Dosen Pembimbing Utama Skripsi dengan Stres dalam Menyusun Skripsi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(2), 93–115.

- Hairus et al. (2017). Pengaruh Kontrol Diri dan Lingkungan Kerja terhadap Stres Kerja Guru SMA Negeri di Kecamatan Kampar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 72–76.
- Handono, O. T., & Bashori, K. (2013). Hubungan antara Penyesuaian Diri dan Dukungan Sosial terhadap Stres Lingkungan pada Santri Baru. *Empathy*, 1(2), 79–89.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 1(3), 166–175.
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta* (pp. 121–126). Yogyakarta.
- Hay, C. (2001). Parenting Self-Control and Delinquency: A Test of Self-Control Theory. *Criminology*, 39(3).
- Herawati, R. F., Mulyani, S., & Redjeki, T. (2013). Pembelajaran Kimia Berbasis Multiple Representasi Ditinjau dari Kemampuan Awal terhadap Prestasi Belajar Laju Reaksi Siswa SMA Negeri 1 Karanganyat Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(2), 38–43.
- Hidayat, D. (2018). *Kontrol Diri Remaja Ditinjau dari Kelekatan terhadap Orangtua*. Malang.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 2(1), 1–17.
- Inikah, S. (2015). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Kepribadian Peserta Didik. *Konseling Religi: Jurnal Bimbingan Dan KOnseling Islam*, 6(1), 19–40.
- Joo, E., Namkoong, K., Ku, T., & Joo, S. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits, 23, 212–218. <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>
- Kardefelt-winter, D. (2014). Computers in Human Behavior Problematizing excessive online gaming and its psychological predictors. *Computers in Human Behavior*, 31, 118–122. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.017>
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress

- dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 2(4), 16–21.
- Khairunnisa, A. (2013). Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja di MAN 1 Samarinda. *EJournal Psikologi*, 1(2), 220–229.
- Kholidah, E. N., & Alsa, A. (2012). Berpikir Positif untuk Menurunkan Stres Psikologis. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 67–75.
- King, L. A. (2010). *The Science of Psychology: An Appreciative View* (First Edit). Jakarta: Salemba Humanika.
- Kothari, C. R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques* (Second Edi). Jaipur: New Age International Publishers.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
- Kurniawan, F., & Dwiyantri, R. (2013). Hubungan Religiusitas dengan Kontrol Diri pada Anggota Intelkam Polres Cilacap. *Psycho Idea*, 11(1), 54–60.
- Kusumadewi, S., Hardjajani, T., & Priyatama, A. N. (2012). Hubungan antara Dukungan Sosial Peer Group dan Kontrol Diri dengan Kepatuhan terhadap Peraturan pada Remaja Putri di Pondok Pesantren Modern Islam Assalaam Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, 1(2), 1–10.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5(1), 65–72.
- Lazarus, R. S. (1999). *Stress and Emotion: A New Synthesis*. (B. Tucker, Ed.). New York: Springer Publishing Company.
- Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of Online Game Addiction Among Korean Adolescents. *Addiction Research & Theory*, 6359(July), 1–9. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2012). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 37–41. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Listiari, E. (2011). Hubungan antara Tingkat Religiusitas dan Pengendalian Diri

pada Remaja Tingkat SMA. *Jurnal Psikologi*, 7(1), 56–66.

- Masya, H., & 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. *Bimbingan Dan Konseling*, 03(1), 153–169. <https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang*. Malang.
- Mccullough, M. E., & Willoughby, B. L. B. (2009). Religion, Self-Regulation, and Self-Control: Associations, Explanations, and Implications. *Psychological Bulletin*, 1(69), 1–25. <https://doi.org/10.1037/0033-2909>.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation, 13(3).
- Mulyadi, R. D. (2018). *Hubungan antara Depresi dan Kecanduan Online Game pada Mahasiswa di Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Munazzah, Z. (2016). *Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa S1 Perbankan Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang.
- Newzoo. (2017). The Indonesian Gamer 2017. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamers-2017>
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2016). Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Oaten, M., & Cheng, K. (2005). Academic Examination Stress Impairs Self-Control. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 24(2), 254–279.
- Park, C. L., Wright, B. R. E., Pais, J., & Ray, D. M. (2016). Daily Stress and Self-Control. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 35(9), 738–753.
- Pathmanathan, V. V, Husada, M. S., & Kj, S. (2013). Gambaran Tingkat Stres Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Semester Ganjil Tahun Akademik 2012 / 2013. *E-Journal FK USU*, 1(1), 2–5.
- Peng, Z., Mai, J., & Jing, J. (2009). Factors Associated with Internet Addiction among Adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, 12(5), 5–10.
- Piyeke et al. (2014). Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game Online pada Remaja di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1–7.
- Pranandari, K. (2008). Kecerdasan Adversitas Ditinjau dari Pengatasan Masalah Berbasis Permasalahan dan Emosi pada Orangtua Tunggal Wanita. *Jurnal Psikologi*, 349(2), 121–128.

- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Mabruhi, M. I. (2014). Hubungan Emotion Focused Coping dengan Game Online Addiction pada Remaja Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan. *Intusis: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(1), 24–27.
- Rahayu, D. P. (2018). *Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan Game Online pada Siswa-Siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti*. Gresik. Retrieved from [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=hubungan+kecerdasan+emosional+dengan+kecanduan+game+online&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DAkgl0Bzdlp8J](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hubungan+kecerdasan+emosional+dengan+kecanduan+game+online&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DAkgl0Bzdlp8J)
- Rama, A. (2008). Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) dan Perilaku Adiksi pada Mahasiswa Pemain di Jatinangor. *Jurnal Psikologi*, 6(2), 87–97.
- Ramdani, M. (2013). Premenstrual Syndrome (PMS). *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(1), 23–25. <https://doi.org/10.1016/j.npep.2015.07.002>
- Redpath, S. M., Bhatia, S., & Young, J. (2015). Tilting at wildlife: Reconsidering Human-Wildlife Conflict. *Centre for Ecology & Hydrology*, 49(2), 1–15.
- Resti Fauzul Muna, T. P. A. (2015). Correlation Between Self Control With a Tendency of Social Media Addiction in Late Adolescence. *Jurnal Empati*, 3(4), 1–9.
- Ristiyani, K., & Rahmawati, S. (2017). Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SD Segugus 1 Kecamatan Sedayu Bantul Yogyakarta. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2), 1–7.
- Rohmah, F. A. (2006). Pengaruh Diskusi Kelompok untuk Menurunkan Stres pada Mahasiswa yang sedang Skripsi. *HUMANITAS (Jurnal Psikologi Indonesia)*, 3(1), 50–62.
- Rozaq, A. (2014). *Tingkat Stres Mahasiswa dalam Proses Mengerjakan Skripsi*. Surabaya.
- Rustiana, E. R., & Cahyati, W. H. (2012). Stress Kerja Dengan Pemilihan Strategi Coping. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(2), 113–120. <https://doi.org/ISSN1858-1196>
- Safaria, T. (2006). Stres Ditinjau dari Active Coping, Avoidance Coping dan Negative Coping. *HUMANITAS (Jurnal Psikologi Indonesia)*, 3(2), 87–93.
- Safitri, A. (2018). Hubungan antara Kesabaran dengan Stres Menghadapi Ujian pada Mahasiswa. *Jurnal Islamika*, 01(01), 34–40.



- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2018). Gambaran Online Gamer. *Jurnal Empati*, 7(April), 418–424.
- Salim, A. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Makassar.
- Santoso, S. (2003). *Statistik Deskriptif: Konsep dan Aplikasi dengan Microsoft Excel dan SPSS*. Yogyakarta: penerbit Andi.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Spain Development: Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, R., Muis, M., Hamid, N., & Sari, R. (2012). Pengaruh kepemimpinan, motivasi, dan stres kerja terhadap kinerja karyawan pada bank syariah mandiri kantor cabang makassar. *Jurnal Analisis*, 1(1), 87–93.
- Shalihat, N. A. (2013). *Hubungan antara Kecerdasan Emosional dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa di Kota Bandung*. Bandung.
- Sholichatun, Y. (2011). Stres dan Staretegi Coping pada Anak Didik di Lembaga Pemasarakatan Anak. *Jurnal Psikologi Islam*, 8(1), 23–42.
- Shrout, P. E., & Bolger, N. (2002). Mediation in Experimental and Nonexperimental Studies: New Procedures and Recommendations. *Psychological Methods*, 7(4), 422–445. <https://doi.org/10.1037//1082-989X.7.4.422>
- Simbolon, I. (2015). Gejala Stres Akademis Mahasiswa Keperawatan Akibat Sistem Belajar Blok di Fakultas Ilmu Keperawatan X Bandung. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(1), 29–37.
- Simbolon, M. (2012). Perilaku Bullying pada Mahasiswa Berasrama. *Jurnal Psikologi*, 39(2), 233–243.
- Son, D. T., Yasuoka, J., Poudel, K. C., & Jimba, M. (2012). Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG): Association Between its Addiction, Self-Control and Mental Disorders Among Young People in Vietnam. <https://doi.org/10.1177/0020764012445861>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, A. S. P. (2010). Jurnal Tugas Akhir Hubungan Sense of Humor dengan Stres pada Mahasiswa Baru Fakultas Psikologi. *Journal Penelitian*, 3(1), 1–10.
- Susanto, R. E. (2010). *Dampak Penggunaan Game Online di Kalangan Mahasiswa*

(Studi Grounded di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta). Surakarta.

- Sutjiato, M., Kandou, G. D., & Tucunan, A. A. T. (2015). Hubungan Faktor Internal dan Eksternal dengan Tingkat Stress pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jikmu*, 5(1), 30–42.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 84–92. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tahali, U. I. (2017). *Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Coping pada Gamer*. DIY Yogyakarta.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 72(2), 271–323.
- Tanwirulfikri, V. (2017). *Perbandingan Kontrol Diri Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin: Studi Komparatif terhadap Peserta Didik SMP Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017*. Bandung.
- Tattakuna, N. (2016). *Game Online dan Mahasiswa (Studi tentang Respon Mahasiswa atas Keberadaan Game Online)*. Yogyakarta.
- Urbayatun, S., & Widhiarso, W. (2012). Variabel Mediator dan Moderator dalam Penelitian Psikologi Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Psikologi*, 39(2), 180–188.
- Virilia, S. S. & S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93–101.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. Ş., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *Sage Open*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Wahdah, N. I. (2016). *Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri dengan Intensitas Penggunaan Facebook pada Siswa SMP Sunan Giri Malang*. Malang.
- Ward, J. T., Gibson, C. L., Boman, J., & Leite, W. L. (2010). Assessing the Validity of the Retrospective Behavioral Self-Control Scale. *Criminal Justice and Behavior*, 37(3), 336–357. <https://doi.org/10.1177/0093854809359673>
- Weinstein, A. M., & Ph, D. (2010). Computer and Video Game Addiction — A Comparison between Game Users and Non-Game Users, (4), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

- Widarti, I. (2010). *Hubungan antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Malang*. Malang.
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol Diri dan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1(1), 6–16.
- Widiastuti, H. (2012). Peran Guru dalam Membentuk Siswa Berkarakter. In *Seminar Nasional dan Call for Papers Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMS 2012* (pp. 41–53). Surakarta: Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450–459.
- Williams, B. (2010). Exploratory Factor Analysis: A Five-Step Guide for Novices. *Journal of Emergency Primary Health Care*, 8(3), 1–13.
- Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in Youth's Videogame Glaying, Overall Computer Use, and Communication Technology Use: The Impact of Self-Esteem and the Big Five Personality Factors. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 763–769. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.025>
- Wulandari, R., & Ali, C. (2015). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka dalam Kelurahan 26 Iir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*, 00.
- Wulaningsih, R. (2015). Hubungan antara Persepsi Pola Asuh Orangtua dan Kontrol Diri Remaja terhadap Perilaku Merokok di Pondok Pesantren. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 04(4), 119–126.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2011). Online game addiction among adolescents : motivation and prevention factors, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Yolanda, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2015). Kontribusi Kecerdasan Emosi pada Kecanduan Games Online Remaja di Kota Bukittinggi. *Jurnal Riset Psikologi*, 2015(3).
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Zhou, & Xingyuan, S. (2010). *Gratifications, Loneliness, Leisure Boredom and Self-esteem as Predictors of SNS-Game Addiction and Usage Pattern among Chinese College Students*. Hong Kong.

- Zuama, S. N. (2009). Kemampuan Mengelola Stres Akademik pada Mahasiswa yang sedang Skripsi Angkatan 2009 Program Studi PG PAUD, 78–87.
- Zulfikar, M. R. (2018). *Pola Asuh sebagai Prediktor Kontrol Diri*. Surakarta.
- Zulkarnain. (2002). *Hubungan Kontrol Diri dengan Kreativitas Pekerja*. Medan.