

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarina, F. D. (2008). *Konseling kognitif untuk mereduksi perilaku adiksi online game pada remaja. Skripsi UPI.*
- Ameliya, R.S. (2008). *Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada Remaja. (Skripsi tidak diterbitkan).* Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Azwar, Saifuddin. (2012). *Penyusunan skala psikologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi.* Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An exploration of tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian journal of Health and Information Sciences.* Vol 3. No 1-4.
- Cooper, A. (2000). *Seks Maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity.* Philadelphia: G.H.Buchanan.
- Corey, G. (2010). *Teori dan Praktik Konseling dan Psikoterapi.* Alih bahasa oleh E. Koswara. Bandung: PT Refika Aditama.
- Daradjat, Zakiyah. (1994). *Remaja Harapan dan Tantangan.* Jakarta : Ruhama.
- Darminto, Eko. (2007). *Teori-Teori Konseling.* Surabaya : University Press.
- Dewi, Rahmia. (2019). Psikolog: Kecanduan *Game Online* Berpengaruh Pada Perilaku Remaja. Diunduh dari <http://www.ajnn.net/news/psikolog-kecanduan-game-online-berpengaruh-pada-perilaku-remaja/index.html> pada 10 September 2019.
- Faruza, Muhammad Fikri. (2018). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung. *Skripsi UIN Sumatra Utara.*
- Fauzan, dkk. (1994). *Modul Konseling Kelompok Realita.* Malang : IKIP Malang.
- Gebrina, A. (2015). Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen. *(Skripsi tidak diterbitkan).* Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.

- Gladding, T. (1994). *Effective Group Counseling. Journal*. Greensboro: Scholof Education, University of North Carolina.
- Halleyda, Nuriah. (2018). Upaya Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Clieen Centered Pada Siswa (Kasuistik) Di SMP Negeri 2 Jatisrono Semester Gasal Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi Universitas Sebelas Maret Jawa Tengah*.
- Handayani, Tri. (2017). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung*.
- Hardoko, E. (2015). Koran Kompas Online. Diunduh dari <http://internasional.kompas.com/read/2015/09/03/21360261/Main.Game.Online.22.Hari.Tanpa.Henti.remaja.Rusia.Tewas>. pada 15 Agustus 2019.
- Hurlock, B.Elizabeth..(1980). *Pikologi Perkembangan Suatu Pendakatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Jacobs ED. E, et al. (2012). *Group Counseling: Strategies and Skills, Seventh Edition*. USA: Brooks/Cole.
- Komalasari, Gantina, dkk..(2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT.INDEKS.
- Kusumawardhani, S.P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada ClanIndo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*.4(2), 154-163.
- M. Ali & M.Asrori. (2009). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Noor, Juliansyah. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugroho, Yohanes Anton. (2011). *Olah Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Prasasti, A.W. (2018). Koran Bangkapos *Online*. Diunduh dari <http://bangka.tribunnews.com/2018/06/09/kisah-viral-wanita-ketagihan-game-mobile-legends-hingga-terkapar-di-rumah-sakit> pada 15 Agustus 2019
- Prayitno & E. Amti.(2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Purwanti, Septi Rahayu. (2013). *Mengatasi Masalah Kepercayaan Diri Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Karangpucung Kabupaten Cilacap*. Skripsi. BK/FIP/UNNES.
- Putri, G.S. (2018). Koran Kompas Online. Diunduh dari <https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental> pada 15 Agustus 2019
- Rachmawati, Fitri. (2018). Mataram Kompas Online. Diunduh dari <https://regional.kompas.com/read/2018/02/01/15052171/keranjingan-game-mobile-legends-dua-pemuda-nekat-curi-sepeda> pada 15 Agustus 2019
- Sharf, Richard S. (2012). *Theories of Psychotherapy and Counseling*. USA: Cengage Learning, Inc.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sundari, S. (2005). *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Vitnalia, Radhesti dan Lukitaningsih, Retno Kons. (2013). *Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Wibowo, Mungin Eddy. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada.
- Yee, N. (2005). *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behaviour.
- Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_compulsions.htm pada 11 September 2019
- Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.