

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design third edition*. San Francisco: *New Riders*.
- Adiningtyas, N., & Mardhatillah, A. (2016). *Work life balance index among technician*. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Sosial*.
- Adiningtyas, S. W. (2017). *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. *Jurnal KOPASTA*, 28-40.
- Andi Taru, (2011), *pemrograman Game dengan Java dan GTGE*, Yogyakarta: Andi Publisher.
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. *E- Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) : 532-544
- Ardianasari, L. (2013). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang*. (Thesis). Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Fakultas Psikologi.
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal*. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Fakultas Psikologi. 5 (2), 167-173.
- Alberti, R., & Emmons, M. (2002). *Your Perfect Right Panduan Praktis Hidup. Lebih Ekspresif dan Jujur pada Diri Sendiri*. Jakarta: Elex Media.
- Anwar.S., (2014). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Aqila Smart, (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : A Plus Books.
- Aqila Smart, (2010). *Prilaku di Usia Menopause*. Yogyakarta : Aplus Books.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- APPJI. (2017). Jumlah Pengguna Internet di Indonesia. <http://www.apjii.go.id>. Diakses 06:53 15 Mei, 2017.

- Charles Zastrow/Buku (2018) *Social Work With Groups: Comprehensive Practice and Self-care*. Canada: Brooks/Cole, Cengage Learning.
- 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*. 3(4), 38-51.
- Corey, Gerald. (2013) *.Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi. Terjemah E. Koswara*. Bandung. Refika Aditama.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif,. Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daniel. P, (2012). *Penerapan Metode Technique for Order Preference by Similaraty to Ideal Solution (TOPSIS)*, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Dalyono, M. (2007). *Psikkologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Detria. (2012). Efektivitas Teknik manajemen diri untuk mengurangi kecenderungan *Online Game*. *Skripsi Pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Dewi, Anindya Paramita. Sulistio, Widyana. Wiroko, Endro Puspo. (2018). *Pengaruh Kecerdasan Emosi terhadap Penyesuaian Sosial Remaja di Pondok Pesantren*. *Jurnal Psikologi*. Vol. 16, No. 1.
- D. P. Indriani. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online*, Pengawasan Orang Tua terhadap dengan Prestasi Belajar Anak, *'Interaksi Online*, vol. 1, no. 4, oct. 2013. (Online).
- Farida, Hanik dan Asri, Laksmi Riani (2006), *Pengaruh Kompetensi Utama Kecerdasan Emosional dan Afikasi Diri Terhadap Kenyamanan Supervisor Dalam Melakukan Penilaian Kerja*, *Jurnal Bisnis & Manajemen* Vol. 6, No.1.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia., S. HD. (2016). Hubungan kecanduan bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Pekanbaru: Universitas Riau. Program Ilmu Keperawatan. 4 (1), 50-56.
- Gaol, Jummy L. (2014). *Human Capital Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Griffiths, M. D. (2005). *Workaholism is still a useful construct*. *Addiction Research and Theory*, 13, 97-100.

- Griffiths, M. D. (2015). *Working towards an international consensus on criteria for assessing internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al.*(2014). *Addiction*. <http://dx.doi.org/10.1111/add.13057>.
- Gunarsa, S.D. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta : BPK. Gunung Mulia.
- Gunarsih, S.D. (2007). *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Hardanti, 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), pp. 166-175.
- Hartono & Soedarmadji, B. (2012). *Psikologi Konseling*. Jakarta: Kencana.
- Helen Fisher. (2015) .*The First Sex: The Natural Talents of Womanand How They are Changing the World*.
- Hetti Rahmawati. (2008). *Modifikasi Perilaku*. Malang: LP3 Universitas Negeri Malang.
- Hidayati, W. & Purnamani, S. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: TERAS.
- Hurlock, Elizabeth. B. (1981). *Developmental Psychology Life Span Approach. Fifth Edition*. New Delhi : Tata Mc. Graw Hill.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assesment, Treatment and Prevention*. New York: Academic Press.
- Kusumawati R, Aviani YI, Molina Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduaan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *J RAP (Riset Aktual Psikol Univ Negeri Padang) (Internet)*. 2017;8(1):88-99.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M.D. (2012). *Online gaming addiction in adolescence: A literature review of empirical research*. *Journal of Behavioural Addiction*, 1, 3-22.
- Kuss, D. J. (2013). *Internet gaming addiction: current perspectives*. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137
- Latipun. (2011). *Psikologi konseling*. Malang:UMM Press.
- Lee, Han, Kim & Renshaw. (2015) *Thatbeing said, it is still under discussion whether problematic internet use can be labeled as an addiction*.
- Lee, Y. S., Han, D. H., Kim, S. M., & Renshaw, P. F. (2015) *Substance abuse precedes game addiction*. *Addictive Behaviors*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.12.024>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009) *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. Netherlands: Media Psychology. (Online), Volume 12, Issue 1. Tahun 2009. ISSN:1521-3269.
- Marlina, (2016). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016*, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2016, Hal 17.
- Mashudi, Farid. (2012). *Psikologi Konseling*, Jogjakarta, Diva press.
- Maurice Andrew Suplig, (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*, Jurnal Jaffray, Vol. 15 No. 2, 2017.
- Masya Hardiyansyah, Dian Adi Candra (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. Vol 3, No 2 (2016).
- Maula, L., & Yuniastuti, A. (2017). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penyalahgunaan dan Adiksi Alkohol pada Remaja di Kabupaten Pati. *Public Health Perspective Journal*, 2 (2). 168-174.
- Muhammad Fikri Faruzza, (2018), *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Mapn 4 Martubung*. Skripsi.
- Nanda, (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, ([http://Ejournal.Iikom.FisipUnmul.Ac.Id/Site/Wpcontent/Uploads/2013/07/Jurnal%2520pdf%2520\(07-16-13-03-10-24\).PdfDiakses](http://Ejournal.Iikom.FisipUnmul.Ac.Id/Site/Wpcontent/Uploads/2013/07/Jurnal%2520pdf%2520(07-16-13-03-10-24).PdfDiakses) Pada 15 Januari 2020 Pukul 13.29).
- Nada Kurnada, Rossi Iskandar (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Nelson, Richard & Jones. (2014). *Teori dan Praktek Konseling dan Terapi*. (Terjemahan Helly Prayitno dan Sri Mulyantini). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Neni Noviza dan Hartika Utami Fitri, (2018). *Teknik Umum dan Teknik Khusus. Dalam Konseling Individual*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Ngalim Purwanto, (2018). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Novita Fitri, Egy & Marjohan. (2016). *Manfaat Layanan Konseling Kelompok dalam menyelesaikan masalah pribadi siswa*. Jurnal EDUCATIO.
- Pirantika, A., Purwanti (2017) Adiksi bermain *Game Online* pada Siswa Sekolah Dasar. Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal PGSD Indonesia, 2017.
- Pramuditya. (2015). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PANTI REHABILITASI NARKOBA DI YOGYAKARTA.S1thesis, UAJY*.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. J., Karyanta, N. A. (2013). *Perilaku Adiksi Game Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Jurnal. Surakarta : Jurusan Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.
- Rachmat, Adam (2012). *Ciri-ciri Anak Kecanduan Game online*. :<http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-games-online>.
- Rahman, Hibana, (2003). *Bimbingan Konseling Pola 17*, Yogyakarta : Ucy Press,
- Ratna, Lilis. (2013). *Teknik – Teknik Konseling*. DIY : CV. Budi Utama.
- Rizki Aprilia, Aat Sriati, Sri Hendrawati. (2020) *Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran JNC- Volume 3 Issue 1 February 2020*. Email: sri.hendrawati@unpad.ac.id
- Rosi Kusumawati, Yolivia Irna Aviani, Yosi Molina. (2017). *Differences level of online game addiction in adolescent seen from parenting style*. UNP, e-mail: rossi.k27@gmail.com
- Sari, A.P., Ilyas A., Ifdil. (2017). *Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal*. Jurnal penelitian Pnedidikan Indonesia. Vol. 4 : (2). Hlm. 110-117.
- Sdrulla,dkk., dkk (2014). *American Society Of Addiction Medicine (ASAM)*
- Setyanto, D.W,. (2015). *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara*, Jurusan Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro, Surabaya.
- Soetjipto. (2017). *Kecanduan internet panduan konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2017.
- Sofyan S. (2013). *Konseling individual ,Teori dan Praktek*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala *Likert*, *Jurnal Class Quality Company*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suplig, M. A (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. *Jurnal Jaffray*, 178-200.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1 (1), 84-92.
- Utama, Renaldy Putra (2020). *PROFIL ADIKSI GAMAE DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING – SKP.BK 0026*. Skripsi thesis. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). *Internet Addiction Or Excessive Internet Use*. *The American Journal Of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 277-283
- Wei L, et al. (2017). *Characterization of Terminators in Saccharomyces cerevisiae and an Exploration of Factors Affecting Their Strength*. *Chembiochem* 18(24) : 2422-2427
- Willis, Sofyan S. (2011). *Konseling Individual, Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabeta
- WHO. (2018). *Gaming Disorder international Classification of Diseases (ICD-11)*. <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Young. (2009). *Online Public Relations: A Pratical Guide to Developing an Online Strategy in The World of Social Media*. United Kingdom: Kogan Page Limited.