

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Corey, G. (1986). *Theory and Practice Of Counseling and Psychotherapy*. Third Edition. _____: Brooks/Cole Publishing Company a Division of Wadsworth Inc.
- Corey, G. (2007). *Theory and Practice Of Counseling and Psychotherapy*. Alih Bahasa (2003). E. Koswara. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: Aditama.
- Danfort, I. (2003). *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online game: Classification and Personality Correlates*. [Online]. Tersedia: <http://www.iandanforth.net>. [21 Maret 2005].
- Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara Traits Kepribadian dengan Addiction Level pada Pemain Online Game*. Skripsi pada Fakultas Psikologi UNPAD Bandung: tidak diterbitkan.
- Echols, J. M., dan Hassan Shadily. (1995). *Kamus Indonesia – Inggris*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Furqon. (2001). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Gail, E. Myers. (1992). *The Dynamics of Human Communication: A Laboratory Approach*. Singapura: Mc. Graw-hill, Inc.
- Gamesport. (2004). *Jenis Video Games. Games Sport* [Online]. Tersedia: <http://www/videogames.gamesport.com/featur/html>. [11 September 2007].

George, Rickey L. and Therese Stridde Cristiani. (1981). *Theory, Methods, and Processes of Counseling and Psychotherapy*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs.

Guntoro. (2007). *Asertif kah Kita ?* [Online]. Tersedia: <http://www.glorianet.org/mau/kliping/klipaser.htm>. [11 Januari 2008].

Hafid, D.H. (1997). *Profil Latar Belakang Kehidupan dan Perilaku Klien Adiksi*. Tesis Magister pada Sekolah Pasca Sarjana UPI. Bandung: tidak diterbitkan.

Hendrayani. (2007). *Penggunaan Konseling Kognitif-Perilaku untuk Mengubah Perilaku Adiktif pada Remaja*. Skripsi. Bandung: tidak diterbitkan.

Kharisma, W. (2008). "Candu Permainan Jaringan". *Pikiran Rakyat* (3 Maret 2008).

Kartadinata, S., dkk. (2005). *Petunjuk Teknis Penggunaan Inventori Tugas Perkembangan Siswa SLTA*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Kartadinata, S., dkk. (2008). "Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal", dalam *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional.

Nanik. (2004). *Model Konseling Kelompok berdasarkan Pendekatan Kognitif-Perilaku untuk Membantu Remaja dalam Menangani Krisis Identitas dan Dampaknya Pada Penurunan Tingkat Problem Psikologi Sosial*. Disertasi Program Doktor PPS UPI. Bandung: tidak diterbitkan.

Nasution, S. (2000). *Metode Research*. Jakarta: PT Bumi.Aksara.

Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Nurihsan, J dan Akur Sudioanto. (2005). *Manajemen Bimbingan dan Konseling di SMA Kurikulum 2004*. Jakarta: PT. Gramedia.

- Nurliana, I. (2007). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Kompetensi Pribadi-Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Prayitno, dkk. (2004). *Pedoman Khusus Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Depdiknas.
- Rachmawati, A. (2007). *Efektivitas Program Bimbingan Sosial-Pribadi dalam Meningkatkan Asertivitas Remaja*. Skripsi pada FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Richard, H. (1982). *Counseling Theory and Process (Third Edition)*. Boston: Allyn and Bacon, Inc.
- Rathus, S. A., and Nevid, J. S. (1980). *Behavioral Therapy Strategies of Solving Problem in Living*. New York: A Signet Book.
- Santrock, Jhon. W. (2002). *Life Span Development 'Perkembangan Masa Hidup'*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, Jhon, W. (2003). *Adolescence 'Perkembangan Remaja'*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito, W. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- SD Integral LH. (2007). *Jika Anak Sudah Kecanduan Game*. [Online]. Tersedia: http://Groups.Google.Co.Id/Group/Ampfkunpad/Browse_Thread/. [26 September 2007].
- Setiono, V., dan Adrian Pramadi. (2005). *Pelatihan Asertivitas dan Peningkatan Perilaku Asertif pada Siswa-Siswi SMP*. Indonesian Psychological Journal. 20, (2), 149-168.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Willis, S. S. (2004). *Konseling Individual; Teori dan Praktek*. Bandung : Alfabeta

Widayanti. (2007). *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi. Bandung: tidak diterbitkan.

Yusuf, S. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.

