

DAFTAR PUSTAKA

- Abreu, C.N. & Goes, D.S. (2011). "Psychotherapy for internet addiction" dalam *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: Wiley
- Ameliya, S. (2008). *Pelatihan asertif training untuk mereduksi perilaku adiksi online game pada remaja*. Skripsi Sarjana pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik ed. VI*. Jakarta: AsdiMahasatya.
- Astuti, et al. (2010). *Pengaruh terapi kognitif restrukturisasi terhadap penurunan skor depresi pada gangguan jiwa*. Jurnal Keperawatan Soedirman. Vol. 5. (3).
- Cabral, J. (2011). "Is generation y addiction to social media?". The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications, 2, (1), 5-14.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). *an exploration of the tendency to online games addiction due to user's liking of design features*. Journal of Health and Information, 3 (1-4), 38-51.
- Darmawan. D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Detria. (2012). *Efektivitas manajemen diri untuk mengurangi kecanduan online game pada remaja*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- DEPDIKNAS. (2008). *Penataan pendidikan profesional konselor dan layanan bimbingan dan konseling dalam jalur pendidikan formal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dobson, K. S. (2001). *Hand book of cognitive-behavioral therapies*. (Second Ed.). New York: The Guildford Press.
- Dobson, D., & Dobson, K. S. (2009). *Evidence-based practice of cognitive behavioral therapy*. New York: The Guildford Press.
- Dobson, K.S. (2010). *Hand book of cognitive-behavioral therapies*. (Third Ed.). New York: The Guildford Press.

- Dobson, K.S. & Dozois, D.J.A. (2010). "Historical and philosophical bases of the cognitive-behavioral therapies", dalam *hand book of cognitive-behavioral therapies*. New York: The Guildford Press.
- Dwiastuti, A. (2005). *Hubungan antara traits kepribadian dengan addiction level pada pemain game online*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran. Bandung: tidak diterbitkan.
- Farzana, A. (2009). *101 Tips & ide mencegah anak kecanduan game*. Yogyakarta: Edukasia.
- Greenfield, D. (2011). "The addictive properties of internet usage", dalam *internet addiction: a handbook and guide to evaluation dan treatment*. Canada: Wiley.
- Griffiths, M. (2005). "A 'component' model of addiction within a biopsychosocial framework". *Journal of Substance Use*. 10, (4), 191-197.
- Griffiths, M. (2011). "Gambling addiction on the internet". dalam *internet addiction: a handbook and guide to evaluation dan treatment*. Canada: Wiley.
- Griifths, Terry & Szabo. (2003). *The exercise addiction inventory: a new brief screening tool*. *Addiction Research and Theory*. Vol 12 (5).
- Griffiths, Terry & Szabo. (2004). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adulst gamers*. *Journal of Adolescence*. Vol 27: 87-96).
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M.D. (2007). "Excessive computer game playing: evidance for addiction and aggression?". *Cyber Psychology & Behavior*. 10, (2), 290-292.
- Hurlock. E. B. (1980). Alih bahasa: Istiwidiyanti. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jessica, M. (1999). *History of game online*. [Online]. Tersedia : http://tharsis_gate.org/articles/imaginary/history~3.htm.(3 April 2015).
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Definisi adiksi*. [Online]. Tersedia di : <http://kbbi.web.id/adiksi>. (20 Januari 2015).
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Definisi kecenderungan*. [Online]. Tersedia di : <http://kbbi.web.id/adiksi>. (20 Januari 2015).
- Lan, C.M. & Lee, Y.H. "Guidances effects of students with internet addiction in taiwan". *International Proceedings of Economics Develpment & Research*. 40, 91-95.

- Liga Games. Game online di indonesia.* [Online]. Tersedia di : www.ligagames.com (23 Desember 2014).
- Lumban. T. (2012). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik universitas indonesia.* **Skripsi**Program Sarjana Reguler Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia: Diterbitkan.
- Munsawaengsub, *et al.*, (2008). *Factor affecting computer game addiction and mental health of male adolescents in.* *Journal of Public Health.* Vol. 38 (3) : 313-370.
- Nevid, S. J., Rathus, A. S., & Greene, B. (2005). *Psikologi abnormal jilid 1 edisi ke-5.* Jakarta: Erlangga.
- Pew Internet & American Life Project. (2003). *Let the games begin:gaming technology and entertainment amog college students.* Washington: Pew Internet & American life Project.
- Pusat Pelatihan Hypnosis & Hypnotherapy. *Kecanduan.* [Online]. Tersedia di : www.Hypnosis45.com. (13 November 2014).
- Ramadhani, D. (2013). *Efektivitas teknik restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kejenuhan belajar peserta didik.* **Skripsi**Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak Diterbitkan.
- Rusmana. (2009). *Bimbingan dan konseling kelompok di Sekolah, (Metode, teknik dan aplikasi).* Bandung: Rizqi Press.
- Santrock, John W. (1995). Alih bahasa: Widjaya Kusuma. *Life-span development (terjemahan).* Jakarta: Erlangga.
- Solihat, I. S. (2011). *Efektivitas teknik restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecemasan sosial remaja.* **Skripsi**Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak Diterbitkan.
- Subino. (1987). *Konstruksidananalisis,es, suatupengantarkepadateoritesdanpengukuran.* Jakarta: LPTK DEPDIBUD.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S, N. (2005). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: Kerjasama Program Pascasarjana UPI dengan Remaja Rosdakarya.

- Suliyanto. (2011). *Perbedaan pandangan skala likert sebagai skala ordinal atau skala interval*. Prosiding Seminar Nasional Statistika. Fakultas Ekonomi. Universitas Jenderal Soedirman.
- Wan & Wen. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming*. Journal of CyberPsychology & Behavior. Vol 9. (6) : 762-766.
- Woog. K. M. (2009). *Computer gaming addiction in adolescents and young adults, solutions for moderating and motivating for success*. [Online] : <http://paperzz.com/doc/1144003/computer-gaming-addiction---stillwaters-counseling-and>. (10 Januari 2015).
- Wordpress. (2012). *Cognitive behaviour therapy*. [Online]. Tersedia di: <https://juniditha.wordpress.com/2012/04/13/cognitive-behavior-therapy/>. (23 Desember 2014).
- Yee, N. (2002). *Ariadne-understanding MMORPG addiction*. New York: Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Yee, N. (2006). *The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments disorder*. *cyberpsychology & behavioral*. Jurnal Psikologi. Vol. 1,(3) : 237-244.
- Young, K. S. (1996). *Internet Addiction : The emergence of a new clinical disorder*. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol 1, 3, 237-244.
- Young, K.S., Yue, X.D.& Ying, L. (2011) "Prevalence estimates and etilogic models of internet addiction", dalam *internet addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: Wiley.