

## DAFTAR PUSTAKA

- ABKIN. (2007). *Rambu-rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Formal*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ameliya, S. (2008). Pelatihan Asertif Training untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game pada Remaja. *Skripsi Sarjana pada UPI Bandung*: tidak diterbitkan.
- American Medical Association. (2008). *Featured Report: Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse (A-07)* [Online]. Tersedia di: <http://www.ama-assn.org/ama/pub/category/print/17694.html> [30 Januari 2011].
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Business Wire. (2005). *DFC Intelligence Forecasts Video Game Industry to Rival Size of Global Music Business* [Online]. Tersedia di: <http://www.findarticles.com/p/articles.mim0EIN/is2005Nov9/ain15786004> [30 Januari 2011].
- Blais, J.J., Craig, W. M., Pepler, D., Conolly, J. (2007). "Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships". *Journal Youth Adolescence*, 37:522-536.
- Chaplin, J. (1999). *Kamus Istilah Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chiang, Yu-Tzu., dan Sunny Lin. (2010). "Early Adolescent Players Playfulness And Psychological Needs In Online Games". *Social Behavior and Personality*. 38(5): 627-636.
- Clark, N., Scott, P. S. (2009). *Game Addiction The Experience and The Effects*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Danfort, I. (2003). *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online Game: Classification and Personality Correlates*. [Online]. Tersedia di: <http://www.iandanforth.net>. [1 april 2010].

- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik: Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiastuti, A. (2005). Hubungan antara *Traits* Kepribadian dengan *Addiction Level* pada Pemain *Online Game*. *Skripsi Sarjana pada Fakultas Psikologi UNPAD Bandung*: Tidak diterbitkan.
- Echols, J.M., dan Hasan Shadily. (2007). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Eliza, Dina Meta. (2008). Program Pribadi Sosial dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa terisolir. *Skripsi Sarjana pada UPI Bandung*: Tidak diterbitkan.
- Goldberg, I. (2002). *Internet Addiction Disorder*. [Online]. Tersedia di: [http://www.phyaics.wisc.edu/~shaizi/internet\\_addition\\_criteria.html](http://www.phyaics.wisc.edu/~shaizi/internet_addition_criteria.html). [1 Juni 2010].
- Griffiths, M. (2000). "Does Internet and Computer addiction exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*. 3: 211-218.
- Hafid, Dedi H. (1997). Profil Latar Belakang Kehidupan dan Perilaku Klien Adiksi. *Tesis Magister pada SPS UPI Bandung*: Tidak diterbitkan.
- Henry, Samuel. (2009). *Pengguna Game Online di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis*. [Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. [1 Juni 2010].
- Heriyanto, Trisno. (2009). *Remaja Dominasi Pengguna Internet Indonesia*. [Online]. Tersedia di: <http://www.detikinet.com/read/2009/03/20/104823/1102372/398/remaja-dominasi-pengguna-internet-indonesia>. [1 Juni 2010].
- Hurlock, Elizabeth. B. (1980) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Imaddudin, A. (2008). Program Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Komitmen Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Skripsi Sarjana pada UPI Bandung*: tidak diterbitkan.
- Kartinah, Eni. (2008). *Mewaspada! Kecanduan Internet*. [Online]. Tersedia di: [http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24\\_17.pdf](http://www.mediaindonesia.com/data/pdf/pagi/2008-12/2008-12-24_17.pdf). [1 April 2010].

- Makmun, A. (2000). *Psikologi Kependidikan Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marjohan. (2010). *Bila Siswa Sekolah Dasar Kecanduan Game Online*. [Online]. Tersedia di: <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=16712>. [1 April 2010].
- Merrel, K. W. (2003). *Behavioral, Social, and Emotional Assessment of children and Adolescents*, 2<sup>nd</sup> edition. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Merrel, K. W., Gimpel, G. A. (1997). *Social Skills of Children and Adolescents: Conceptualization, Assessment, Treatment*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Natawidjaja, R. (1987). *Pendekatan2 dalam Penyuluhan Kelompok I*. Bandung: Diponegoro.
- Nurihsan, A.J dan Sudianto, A. (2005). *Manajemen bimbingan dan konseling di smp kurikulum 2004*. Jakarta: Grasindo.
- Nurihsan, AJ. (2006). *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung : Refika Aditama
- Riduan. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ronvela. (2008). *Game Online Multiplayer Rpg-Battle Berbasis Web*. [Online]. Tersedia di: <http://ronvela.wordpress.com/game-online/>. [1 Juni 2010].
- Saripah, Ipah. (2006). " Program Bimbingan untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak". *Tesis pada Program Pasca Sarjana UPI Bandung* : tidak diterbitkan
- Sarwono, S. W. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, U dan Sudrajat, D. (1998). *Evaluasi dan pengembangan program bimbingan dan konseling di sekolah*. Publikasi jurusan PPB FIP UPI.
- Syah. (2004). Hubungan antara Mitos tentang Seksualitas dengan Keserbabolehan Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja ABG di Jakarta. *Skripsi pada Fakultas Psikologi Universitas Indonesia*. Jakarta: Tidak diterbitkan.

- Syaifudin, A.Z. (2008). *Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia* [Online]. tersedia di: <http://www.km.itb.ac.id/web/index.php> [30 Januari 2011]
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2007). *Bimbingan & Konseling dalam Praktek*. Bandung: Maestro.
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI. (2009). *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tohirin. (2001). *Bimbingan Pribadi Sosial Bagi Anak-anak Suku Bonai*. Tesis Jurusan PPB FIP UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Wan, Chin-Seng., Chiou, Wen-Bin. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. Dalam *CyberPsychology & Behavior* [Online], Vol 9 (9), 5 halaman. Tersedia: <http://search.ebscohost.com> [30 Januari 2011]
- Widayanti. (2007). *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi Sarjana pada UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Winkel, W. S (1997). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Yee, N. (2006). "Motivations of Play in Online Games". *Cyberpsychology & Behaviour*. 9: 772-775.
- Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.
- Young, K. S., de Abreu, C. N. (2011). *Internet Addiction A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Yusuf, Syamsu. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Syamsu., dan Nurihsan, A. Juntika. (2008). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.