

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. Imam (ed). 2001. *Galaksi Simulacra: Esai-Esai Jean Baudrillard*. Yogyakarta: LKiS.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aboujaoude, E. (2010). Problematic Internet use: An overview. *Journal World Psychiatry*, 9, 85-90
- Aprillia. (2019). *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Media Sosial (instagram) pada Remaja di SMA Harapan 1 Medan*.
- Baudrillard, Jean. 1988. *The Ecstasy of Communication* (Terjemahan Jimmy Firdaus). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, Jean. 1988. *Simulacra and Simulation* (Terjemahan Sheila Faria Glaser). Michigan.
- Baudrillard (2004). *Masyarakat Konsumsi* (Terjemahan Wahyunto). Bantul. Kreasi wacana.
- Caillois, Roger. 1967. *Les Jeux et les Hommes* (Edisi Terjemahan). Paris: Galimard.
- Eco, Umberto. 1987. *Tamasya dalam Hiperrealitas* (Terjemahan dari Travel-inHyper-reality). London: Picador.
- Febriana. (2018). *Hiperealitas "Angka" dalam Instagram (Studi Fenomologi Tentang Dampak Media Sosial di Kalangan Peserta Didik SMAN 4 Surakarta)*Surakarta: FKIP Sosiologi Antropologi
- Fitria. (2015). *Hiperealitas dalam social media (studi kasus: Makan cantik di Senoopati pada masyarakat perkotaan)*. *Jurnal Informasi kajian ilmu komunikasi* vol. 45. no 2
- Hendrawan.(2018) *Hiperealitas Pengguna Instagram Di Lingkungan FISIP Universitas Maritim Raja Ali Haji: Malang* (Universitas Maritim Raja Ali Haji)
- Heriansyah, M. 2017. *Tehnik Self Control untuk mengatasi masalah Obesitas*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2 (1), 128- 135, Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.
- Kaplan, Andreas, Heanline Michael. 2009. *Dampak dari media sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Kusdiana, Yuna. 2010. *Bimbingan Kelompok*. Bandung: Pustaka Setia.

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Prayitno. 2001. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok Dasar dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno dan Amti, Erma. 2004. *Dasar- Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rachdianti, Yuniar. 2011. Hubungan Antara *Self Control* dengan *Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir*. [ online], (<http://www.repository.uinjkt.ac.id/yuniar-rachdianti-hubungan-antara-selfcontrol-dengan-intensitas-penggunaan.internet-remaja-akhir>, diakses pada tanggal 22 November 2019)
- Rahayu, Iin Tri dan Ardani, Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia Publishing
- Riza, Alfin. 2016. *Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada pemain DOTA 2 Malang*, [online], (<http://repositoty.uinsuska.ac.id/12410025/pengaruh-kontrol-diri-terhadap-kecanduan-game-online-pada-pemain-dota2-malang/>, diakses pada tanggal 18 Januari 2020).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Pembimbing Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Sulityarini, Aknes.2005. *Panduan Dasar Wawancara*. Yogyakarta: Adictia Karya Nusa
- Winata, Udin 2016. *Pengertian Penguatan* [online], (<http://eprints.uny.ac.id/bab2/pengertian-penguatan>, diakses pada tanggal 18 Januri 2020)
- Winkel, WS dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Susanti. (2014). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Tehnik Self Control untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa kelas X SMKN 1 Pecangaan Jepara*.Kudus: FKIP Bimbingan dan Konseling
- Zarella. (2010). *Media Sosial*. Bandung: Pustaka Setia.

