

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardanawati Ayu P. 2013. 1. *Perilaku Konsumsi Game Online*. Tersedia dalam <http://www.google.com/search?q=jurnal+online+fkip+uns&ie=utf-8&oe=utf.8> (diakses tanggal 01 Januari 2021 pukul 17.20 WIB).
- Corey, Gerald. 2005. *Teori Dan Praktik Konseling & Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Corey, Gerald. 2013. *Teori Dan Praktik Konseling & Psikoterapi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Cormier, W. H. Dan Cormier L. S. 1985. *Interviewing Strategies For Helpers Fundamental Skill and Behavioral Interventions*. 2 ed. Monterey, California: Publishing Company.
- Djali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fauziawati, Wieke. 2015. *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. Vol. 4, No. 2.
- Gunarsa, Singgih. 2007. *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Teknik*. Jakarta: PT Bumi Akses.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kartini, Kartono. 2001. *Psikologi Umum*. Bandung: Remaja Rosda.
- Komalasari, Gantina. Wahyuni, Eka. dan Karsih. 2011. *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Komalasari, Gantina, dkk. 2014. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Komalasari, Gantina, dkk. 2016. *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Latipun. 2011. *Psikologi Konseling*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Merici, Angelia. 2017. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*, [online]. Diakses dalam <http://www.academia.edu/6127239/>. (dikutip pada tanggal 02 Januari 2021 pukul 10.00 WIB).
- Natawidjaja, Rochman. 2009. *Konseling Kelompok Konsep Dasar & Pendekatan*. Bandung: Rizky Press.
- Nisfah, Shoimatun. 2019. *Penerapan Konseling Behavioristic Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kesulitan Menyesuaikan Diri Siswa Kelas XI SMA N 1 Nalumsari Jepara Tahun 2018/2019*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Prasetiawan, Hardi. 2016. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*. Jurnal Fokus Konseling. Vol. 2, No. 2, Hlm. 116-125.
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnamasari, Lilis Ratna. 2012. *Teknik-Teknik Konseling*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahardjo, Susilo. dan Gudnanto. 2012. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Rahardjo, Susilo. dan Gudnanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Jakarta: Kencana.
- Ratna, Lilis. 2013. *Teknik-Teknik Konseling*. Yogyakarta: Deepublish.
- Resminingsih&Astuti, Ebdang Sri. 2001. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono, 2004. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. Vol. 01, No. 01.
- Thompson, Rosemary A. 2003. *Counseling Techniue*. New York: Routledge Taylor&Francis Group.
- Winkel, WS. 2004. *Bimbingan dan Konseling di institusi pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Walgito, Bimo. 2005. *Bimbingan dan Konseling (Studi & Karir)*. Yogyakarta:CV Andi Offse

Willis, Sofyan S. 2010. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung: CV Alfabeta.

Young, K.S. (2009) “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolesceny*” *The American Journal Of Family Therapy*. Hal. 37:355-372.

