

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & R, 2010, *Fundamental Of Game Design*, Barkeley, CA: NewRiders.
- Amini, S, 2012, *Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP 4 Padang*, Skripsi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Adalaa, Padang.
- Chen, C. Y. & Chang. S, L, 2009. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. 1-4 Taiwan.
- Dharma, K. K, 2011, *Metodologi Penelitian Keperawatan (Pedoman Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta:Trans Info Media.
- Dr.Kelana, 2011-2015. *Metodologi Penelitian Keperawatan (pedoman melaksanakan dan menerapkan hasil penelitian*, Jakarta:Trans info media.
- Eddy L , 2004, *Indonesia Largest Gaming Community*. Artikel, *Organizer for World Cyber Games Indonesia 2002 – 2007*, diambil dari <http://www.pan-west.com/ArticleDetails?id=a099000000AqOrtAAF&type=Education>, diunduh pada tanggal 7 Januari 2010.
- Eriyanti, S, 2010, *Hubungan Pola Tidur Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Keperawatan Di UNAI Bandung*, Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Advent Indonesia, Bandung.
- Freeman, C. B, 2008. *Internet gaming addiction*. The Journal for Nurse Practitioners – JNP. American College of Nurse Practitioners. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006.
- Gaol, L, T, 2012, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*, Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Jakarta.
- Hardanti, N, F, 2013, *Faktor Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*, Jurnal, Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Idris, 2012, *Hubungan Kecanduan bermain game online dengan gizi seimbang pada remaja di SMA N 1 Kebumen*, Skripsi, Jurusan Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Duta Gama, Kebumen.
- Kem, L 2008. *Gamer addiction*. Artikel online dari www.nacada.ksu.edu/article-02/2006_socialhealth/htm, diunduh pada 10 Oktober 2012.

- Lemmens, J. S. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology, 12 (1), 77-95. Doi: 10.1080/15213260802669458 (diakses Maret 2012).
- Notoatmodjo, S, 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Notoatmodjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Panjaitan, 2014. *Hubungan Kecanduan video game online terhadap prestasi akademi pada anak usia sekolah di MTS Miftahul Ulum, Malang*, Skripsi, STIKES Maharani, Malang.
- Patricia A. P, 2011. *Fundamental Of Nursing, Edisi 7*, Hak Cipta Oleh Elsevier Inc.
- Perdana. 2009, *Hubungan adiksi game online dengan perubahan pola tidur pada remaja di SMP N 1 Manado*, Jurnal,, Ilmu Ilmu Keperawatan, Politeknik Kesehatan Manado.
- Pratiwi, A, K, 2012, *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampil Pada Remaja Di Surakarta*, Jurnal, Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret.
- Purnawati, 2014, *Hubungan Permainan Video Game Dengan Pola Makan Dan Status Gizi Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Condong Catur Sleman*, Skripsi, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Putroh, N. 2013. *Perilaku Adiksi Game Online Di Dinustech Semarang Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*, Skripsi, Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.
- Rosanti.W, 2010. *Penelitian Motif Remaja Bermain Ragnarok Online*. Skripsi : Universitas Airlangga.
- Sanditaria, Fitri, Mardhiyah, 2011. *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatnagor Sumedang*, Jurna, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Saputra, W.R , 2008. *Hidup Dalam Dunia Game; Perbedaan Intensitas Bermain Game Online Ditinjau dari Gaya Hidup*. Skripsi. Sarjana Strata 1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan.
- Setiadi, 2013. *Konsep dan praktik penulisan riset keperawatan*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sidhi, Khusnal, 2011. *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Game Online Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Usia Remaja Di SMA*

Muhamadiyah 4 Yogyakarta, Skripsi, Fakultas Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Aisyiyah Yogyakarta.

Weinstein, A. M. 2010. *Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users*. The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879 (diakses Oktober 2011).

Widuri, 2014. *Hubungan Kecanduan game online dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMP 2 Bayangkara, kabupaten pesisir*, Jurnal, Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Yusup, 2014, *Metodologi Penelitian Dasar – Dasar Penelitian Ilmiah*. Padang: UNP Press.

Yee, N. 2006. *Motivations for Play in Online Games*. *Journal of cyberpsychology & behavior*. Volume 9, Number 6, 2006, p:12-34.

