

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, A, dan Festilia, S 2018, 'Hubungan Pola Makan dan Aktifitas Fisik Terhadap Status Gizi di Siswa SMP Jurusan Gizi , Poltekkes Kemenkes Pontianak , Indonesia', 01(01).
- Anggarani, F 2016, 'Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern', *Buletin Psikologi*, 23(1), p. 1. doi: 10.22146/bps.10572.
- Anzarkusuma, I, Mulyani, E, Jus'at, I, Angkasa, D 2014, 'Status Gizi Berdasarkan Pola Makan Anak Sekolah Dasar di Kecamatan Rajeg Tangerang', *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 1(1), pp. 14–22. doi: 10.21776/ub.ijhn.2016.003.Suplemen.5.
- Asih, J 2015, 'Pengaruh *Game Online* Terhadap Pola Makan Anak usia Sekolah Di RW 02 Kelurahan Jomblang Kota Semarang'.
- Binus University 2016, *Game Addiction*. Available at: <http://parent.binus.ac.id/2016/08/game-addiction/> (Accessed: 11 April 2019).
- Berutu, I 2018, 'Hubungan Kebiasaan Konsumsi Buah dan Sayur, Aktivitas Fisik, dan Sosial Ekonomi dengan Status Gizi pada Remaja', *Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor*, Bogor
- Dwira, D 2017, 'Hubungan Pola Konsumsi Makanan dengan Status Gizi Mahasiswa Semester IV Jurusan DIV Bidan Pendidik di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta', (6), pp. 67–72.
- Ernawati 2013, 'Hubungan Status Gizi dengan Pertumbuhan dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di Desa Langkak Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya'.
- Ermona, N, Wirjatmadi, B 2017, 'Hubungan Aktivitas Fisik dan Asupan Gizi dengan Status Gizi Lebih Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Ketabang 1 Kota Surabaya', *Amerta Nutrition*, 2(1), pp. 97-105, doi : 10.2473/amnt.v2i1.2018.97-105
- Entertainment Software Association 2018, *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.
- Hardanti, A, Nurhidayah, I, Yuyun, S, Fitri, R 2013, 'Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah', *Jurnal Keperawatan*, 1(3), pp. 166–175.
- Karoma, R 2013, *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsumsi Mahasiswa Indekos di Kota Makassar*, Skripsi Program Sarjana, Universitas Hasanuddin Makasar

- Agustina, Permatasari, P 2018, 'Hubungan Pengetahuan dan Penerapan Pesan Gizi Seimbang pada Remaja dalam Pencegahan Anemia Gizi Besi', *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, vol 11(1), hlm. 1-9
- Kemenkes 2014, *Pedoman Gizi Seimbang*.
- Kemenkes 2017, *Buku Saku Pemantauan Status Gizi*.
- Kurniawan, M & Widyaningsih, D 2017, 'Hubungan Pola Konsumsi Pangan dan Besar Uang Saku Mahasiswa Manajemen Bisnis dengan Mahasiswa Jurusan Teknologi Hasil Pertanian Universitas Brawijaya terhadap Status Gizi', *Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ips Fis Uny*, 5(1), pp. 1–12.
- Kusumaryani, M 2017, 'Brief notes : Prioritaskan kesehatan reproduksi remaja untuk menikmati bonus demografi', *Lembaga Demografi FEB UI*, pp. 1–6.
- Kusumawati, R, Aviani, I, Molina, Y 2017, 'Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan', *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1). Available at: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955>.
- Laenggeng, H & Lumalang, Y 2015, 'Hubungan Pengetahuan Gizi dan Sikap Memilih Makanan Jajanan dengan Status Gizi Siswa SMP Negeri 1 PALU', *Jurnal Kesehatan Tadulako*, 1(1), pp. 49–57.
- Manahutu, R, Purnamasari, D, Dardjito, E (2017), ' Pengaruh Tingkat Konsumsi Energi, Protein, Lemak, Dan Status Kecacingan Terhadap Status Gizi Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Limpakuwus', *Jurnal Kesmas Indonesia*, 9(1), pp. 46-55. doi : <https://doi.org/10.20884/1.ki.2017.9.1.227>
- Maulida, L 2018, *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. Available at: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A> (Accessed: 20 March 2019).
- Miko, A & Dina, B 2016, 'Hubungan Pola Makan Pagi dengan Status Gizi pada Mahasiswi Poltekkes Kemenkes Aceh', *Aceh Nutrition Journal*, 1(2), pp. 83–87.
- Mokoginta, S & Manampiring, E 2016, 'Gambaran pola asupan makanan pada remaja di Kabupaten Bolaang Mongondow Utara', 4.
- Ningsih, A & Restuastuti, T 2016, 'Gambaran Status Gizi Pada Siswa', pp. 1–12.
- Notoatmojo, S 2012, *Metodologi Penelitian Kesehatan*. 2nd edn. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noviani, K, Afifah, E, Astiti, D 2016, 'Kebiasaan jajan dan pola makan serta

- hubungannya dengan status gizi anak usia sekolah di SD Sonosewu Bantul Yogyakarta', *Jurnal Gizi dan Dietetik Indonesia (Indonesian Journal of Nutrition and Dietetics)*, 4(2), p. 97. doi: 10.21927/ijnd.2016.4(2).97-104.
- Nuryanto, Adriyan P, Niken M 2008, 'Pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan dan sikap tentang gizi anak Sekolah Dasar', *Jurnal Gizi Indonesia*, 3(Desember), pp. 32–36. doi: 10.14710/JGI.3.1.121-125.
- Indonesia, Undang-undang 2018, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 14 tahun 2018 tentang penerimaan peserta didik baru pada taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, atau bentuk lain yang sederajat*, Jakarta.
- Pitaloka, A 2013, 'Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)', pp. 1–12.
- Pradana, M & Reventiary, A 2016 'Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi di Merek Dagang Customade Indonesia)', *Jurnal Manajemen*, 6(1), pp. 1–10.
- Prastyo, Y 2017, 'Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), p. 138. doi: 10.21831/elinvo.v2i2.17307.
- Purnamawati, I 2014, 'Hubungan Permainan Video Game dengan Pola Makan dan Status Gizi Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Codong Catur, Sleman', pp. 561–565.
- Putri, D 2014, 'Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Video Game dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja', *Medika Muda*. Available at: <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/medico/article/viewFile/7706/7466%0Ahttp://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/medico/article/view/7706/7466>.
- Putro, Z 2017, 'Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja Khamim', *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu Agama*, 17(1), pp. 25–32.
- Risikesdas 2013, 'Riset Kesehatan Dasar Kementerian RI', *Proceedings, Annual Meeting - Air Pollution Control Association*, 6. doi: 1 Desember 2013.
- Romdzati *et al.* 2016 'Hubungan Problematika Permainan Video Game dengan Perilaku, Personal Hygiene, dan Status Gizi Pada Remaja', *Laporan Penelitian Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Ruslie, H & Darmadi 2017, 'Analisis Regresi Logistik Untuk Faktor-Faktor Yang

- Mempengaruhi Status Gizi Remaja', *Majalah Kedokteran Andalas*, 36(1), p. 62. doi: 10.22338/mka.v36.i1.p62-72.2012.
- Sediaoetama, A. D 2008, *Ilmu Gizi; Untuk Mahasiswa dan Profesi Jilid I*, Dian Rakyat, Jakarta
- Sindhi, N 2013, 'Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta'.
- Siwalimbono, F 2017, 'Hubungan Durasi Penggunaan Media Berbasis Layar dengan Kejadian Obesitas Pada Remaja Putri di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bantul', (6), pp. 67–72.
- Suplig, A 2017 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal Jaffray*, 15(2), p. 177. doi: 10.25278/jj71.v15i2.261.
- Suryaningsih, L, Gumilar, J, Pratama, A 2017, 'Respon Persentase Hati Sapi terhadap Kadar Protein, Kadar Lemak, dan Susut Masak Sosis Daging Sapi', 17(2), pp.77-81
- Syahrani, R 2015, 'Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), pp. 84–92. doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- Harjatmo, T.P, Holil M.P, dan Sugeng W. (2017) 'Penilaian Status Gizi'. Kemenkes RI : BPPSDM.
- W&S Market Research 2017, '*Mobile Games Trend in Indonesia*'. Available at : https://nusaresearch.com/sample/voluntary_surveys/detail.php?ID=90 (Accessed: 1 April 2019)
- Wahab, U 2016, 'Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Asupan Zat Gizi Makro dan Status Gizi Siswa SMKN 2 Jetis Yogyakarta'.
- WHO 2018, 'WHO | Gaming disorder', WHO. World Health Organization. Available at: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/> (Accessed: 1 April 2019).