

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. *Psychological Science*, 12, 353–59
- Adam, Ernest, & Andrew, Rollings (2007). *Foundamentals of game design*. New jersey : Person Education, Inc.
- Afrianti, L. (2009). *Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif*. *Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Alwi, H. (2005). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Almatsier, S. (2004). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Almatsier S, Susirah S, Moesijanti S, (2011). *Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 159-195.
- Anwar, MH. 2008. *Peranan gizi dan Pola Asuh dalam Meningkatkan Tumbuh Kembang Anak*. Diakses: 6 Desember 2013.
- Arisman, (2009). *Gizi Dalam Daur Kehidupan Edisi 2*. EGC. Jakarta.
- Beck, J.C & Wade, M. (2006). *How the gamer generations is changing the workplace*. Harvad Business School Press.
- Fahru, Muhammad (2011). “*Penegertian Game Online dan Sejarahnya*”. Artikel diakses pada _____ dari _____ : <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>
- Gentile, D. (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. *Jurnal of the Association for Psychological Science*, 1-9.
- Griffith, M.D., Davies, M.N., & Chapell, D. (2004). *Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers*. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96.
- Hardinsyah dan Tumbunan V. (2005). *Angka Kecukupan Energi, Protein, Lemak dan Serat Makanan*. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.
- Hernandez, Roger E. (2005). *Remaja dan Media*. Bandung: Pakar Raya.
- Hong, J-C. & Liu, M-C. (2003). *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*. *Computers in Human Behavior*, 19, 245-58.
- Jessica, M. 1999. *History Of Game Online*. Diakses pada 18 Agustus 2015 dari situs <http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTORY~3>.
- Mudanijah, S. (2004). *Pola Konsumsi Pangan*. Di dalam: *Pengantar Pangan dan Gizi*. Penebar Swadaya: Jakarta.
- Moejhi, (2003). *Pengetahuan Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta : Gramedia Jakarta.

- Notoadmodjo, S. (2010). *Motodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Notoadmodjo, S. (2010). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka cipta
- Notoadmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, 121- 128.
- Novanana (2003), *Perilaku remaja dalam mengakses dan strategi mengatasi dampak negative* . Tesis. Ilmu Sosiologi.Ul
- Novianto, J (2008). *Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game dengan Tingkat Kreativitas. Skripsi*. (Tidak Diterbitkan). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pitaloka, Ardanarewari Ayu. (2013). *Perilaku Konsumsi Games Online Pada Pelajar*. Surakarta: Jurnal Universitas Sebelas Maret.
- Riyadi, (2006). *Gizi dan Kesehatan*. Edisi ke-3. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Rollings and Adams (2003), Daily and Compulsive Internet Use and Well-Being in Adolescence. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 68:722–727.
- Rosanti Widyarningsih, (2010). *Penelitian Motif Remaja Bermain Online*. Skripsi Universitas Airlangga
- Santoso, S., Ranti, AL. (2009). *Kesehatan dan Gizi*. PT. Asdi Masatya: Jakarta.
- Suhadjo, (2003). *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Trias, Rini (2012). *Hubungan Lama Permainan Game Online Dengan Pola Makan Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar*. Surakarta: Jurnal Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Van Rooij, A.J. (2011). *Online Video Game Addiction: Exploring A New Phenomenon*. Disertasi, tidak diterbitkan. Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.
- Yanto., (2011). Pengaruh game online terhadap perilaku remaja (Studi Kasus : 5 orang remaja pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat,Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). PADANG : Universitas andalas