

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta : Bounabooks.
- Ali & Asrori. (2014). *Psikologi remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- APJII. (2011). Survei Pengguna Internet di Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>
- Anderson, CA & Bushman, BJ. (2110). *Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic rievew of the scientific literature*. *Psychological Science*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Benbadis SR.(2006). *Introduction to EEG*. Lee-Chiong T. Sleep: A Comprehensive Handbook. Hoboken, NJ: Wiley & Sons
- Elizabeth, C J. (2009). *Buku Saku Patofisiologi: Sistem Kardiovaskuler Edisi I*. Jakarta: EGC.
- Ganong, W F. (2008). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran Edisi 22*. Jakarta: EGC.
- Guam, I. S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews* 21, 50-58.
- Ghufron & Rini. (2011). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hidayat, A A. (2006). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: Salemba Medika.
- (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta : Salemba Medika.
- (2008). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia: Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- (2009). *Metode penelitian keperawatan dan tekhnik analisis data*. Jakarta : Salemba Medika.

- Hong, JC & Liu, MC. (2003). *A study on thinking strategy between expert and novices of computer games*. Computer in Human Behavior.
- Immanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Marilyn J. Hockenberry, D. W. (2014). *Nursing care of infants and children*
- National Sleep Foundation. (2006). *Melatonin and Sleep*. Style sheet: [http://www.sleepfoundation.org/site/c.hulXKjM01xF/b.4832231/k.E5A0/Melatonin\\_and\\_sleep/htm](http://www.sleepfoundation.org/site/c.hulXKjM01xF/b.4832231/k.E5A0/Melatonin_and_sleep/htm) (diakses pada 15 September 2016).
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Potter & Perry. (2006). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, proses, dan praktik vol 2 edisi 4*. Jakarta: EGC.
- Rachmat, A. (2012). Pengaruh bermain *game online* pada remaja. *Jurnal online Indonesia*. 01
- Rini (2011). Hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan *game online* dengan keluhan kelelahan mata di kelurahan padang bulan medan, Universitas Sumatra Utara
- Riyadi, S & Widuri, H. (2015). *Kebutuhan Dasar Manusia: Aktivitas Istirahat*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Sastroasmoro, S., & Ismael, S. (2010). *Dasar-dasar metodologi penelitian klinis Edisi; 4*. Jakarta: Sagung Seto.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *game online* dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 84-92.
- Tri, K.M. (2011). *Perilaku kecanduan game online pada remaja pelajar SMA di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wong, DL. (2001). *Wong's essential of pediatric nursing edisi 6*. Mosby: Year Book Inc.
- Yolanda, A. (2009). *Tidur Bermutu Rahasia Hidup Berkualitas*. Purwokerto Utara: Keluarga Dokter.
- Young, K.S. (2009). Understanding *game online* addiction and treatment issue for adolescent. *The American Journal* (2008). *Pengantar Kebutuhan Dasar*

*Manusia: Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan.* Jakarta: Salemba Medika.

*Journal of Family Therapy.* 37 (355-372).

Young, Kimberly S & Cristiano, N. A. (2011). *Internet addiction: A Handbook and Guide to Evaluation And Treatment.* New Jersey: Jhon Wiley & Sons Inc.

