

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin D. (2012). “*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kualitas Tidur pada Pekerja Shift di PT Krakatua Tirta Industri Cilegon*”. Skripsi. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.
- Ahira, A. (2009). *Mengenal Macam-Macam Game*. Diakses tanggal 01 Januari 2019. <http://www.anneahira.com/macam-macam-games>.
- Amir.,N.(2007). *Gangguan Tidur pada Lanjut Usia Diagnosis dan Penatalaksanaanya*. Cerminan Dunia Kedokteran. No. 157: Jakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmadi. (2008). *Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Astuti, Sri. (2018). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa/Siswi Di SMP Negeri 24 Samarinda*.
- Buyse, D. J., et al. (1989). *The Pittsburgh Sleep Quality Index (PSQI): A new Instrument for Psychiatric Practice and Research*, Pittsburgh: Elsevier Scientific Publishers Ireland Ltd. Diakses tanggal 20 april 2014
- Choo, H.G., dkk. (2010). *Pathological Video Gaming Among Singaporean Youth. Annuals Academy of Medicine*.
- Craven & Hirnle. (2000). *Fundamentals of Nursing. Philadelphia*: Lippincott
- Darmojo, Boedhi. (2009). *Buku Ajar Geriatri*. Jakarta: Balai Penerbit FK UI.
- Depkes RI. (2003). *Manajemen Puskesmas*. Jakarta: Depkes RI
- Dlugosz, A, Jump (2012). <http://www.thejavahub.net/index.php?topic=1683.msg11436;topicseen#msg11436> diakses pada tanggal 15 september 2012 pukul 08.00(GMT +7)
- Fromme, J. (2012). Computer games a part of Children’s Culture. *The International Journal of Computer Game Research*.
- Gatot S. Broto (2014). *Riset Kominfo Dan Unicef Mengenai Perilaku Anak Dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Dalam <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17PIHKOMINFO2014+tentang+Riset+Kominf>

o+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siar an\_pers. Diakses pada 09 juli 2019

Gentile, D., Lynch, P.J., Walsh, D.A. (2012). *The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive behaviors, and Schools Performance. Journal of Adolescence*. Diakses pada 07 September 2019 <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000927>

\_\_\_\_\_ Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Journal of the Association for Psychological Science*

Haekal, Mohammad. (2007). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stress, Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur Serta Perilaku Agresif*.

Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Mediakita.

Haqq, A, T. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang..

Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Hidayat., A.A. (2006). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia: Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Hendriati, A. (2006), *Psikologi Perkembangan; Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian diri pada Remaja*. Refika Aditama. Bandung.

Herliawati, Maryatun, & Herawati. (2015). Pengaruh pendekatan spiritual terhadap tingkat kesepian pada lanjut usia di panti sosial tresna werdha warga tama kelurahan timbangan kecamatan indralayu utara. *Jurnal keperawatan sriwijaya*, 1(1), 22,24.

Karlina Ina, Purwaningsih, dan Wahyu (2010). *Asuhan Keperawatan Jiwa*. Cetakan II. Yogyakarta : Nuha Medika.

Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda*. *ejournal psikologi fisif unmul*. Vol 4 (4), 744-746.

Khairiyah, S. (2017). *Hubungan kualitas tidur dengan prestasi belajar siswa smk negeri 1 Bukittinggi*. [scholar.unand.ac.id](http://scholar.unand.ac.id)

- Khairunnisa (2014). *Dampak Aplikasi Instagram terhadap perilaku konsumtif remaja dalam berbelanja online di kalangan siswa-siswi SMA Negeri 2 Tenggarong*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 220-230
- Khasanah, K., & Hidayati. (2012). *Kualitas tidur lansia balai rehabilitasi sosial mandiri semarang*. *Journal nursing studies*, 1(1), 189-198. <http://ejournal3.undip.ac.id>
- King, L.A. (2010), *Psikologi Umum (Sebuah Pandangan Apresiatif)*, Selemba Humadika. Jakarta.
- Kozier, B., Erb, G., Berman, A., & Snyder, S. J. (2010). *Fundamental keperawatan: Konsep, proses, dan praktik* (Esty Wahyuningsih, Devi Yulianti, Yuyun Yuningsih & Ana Lusyana, Penerjemah). Jakarta: EGC.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Lisa, Desriyanti. (2018). *Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Di Lingkungan Universitas Sumatra Utara*. Skripsi
- Malahayati, D. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Prestasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi. Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Universitas Indonesia.
- Mubarak., W.I (2007). *Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: EGC.
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nofianti. (2018). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*. *Jurnal Ilmiah kesehatan*. Vol 12. No 2.
- Potter, P.A. & Perry, A.G. (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan (Konsep, Proses, dan Praktik)*. Edisi 4. Volume 2. Alih Bahasa: Renata Komalasari. Jakarta: EGC.
- Prayudi, S. A. (2014). *Fenomena Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar di SMP Islam Athirah I Makasar*. Skripsi. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar.

- Rohmaningsih., N. (2013). *Hubungan Antara Kualitas Tidur dengan Tingkat Kecemasan*.[http://eprints.undip.ac.id/44110/1/NovitasariRG2A009063 Bab0 KTI.pdf](http://eprints.undip.ac.id/44110/1/NovitasariRG2A009063_Bab0_KTI.pdf). Skripsi.
- Samani, M dan Hariyanto. (2012) *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono & Mienarno. (2013). *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Satghare, P. et al. (2016). 'Prevalence of Sleep Problems Among Those With Internet Gaming Disorder in Singapore', *Asean Journal of Psychiatry*, vol. Universitas Sumatera Utara 51 17, no. 2, hal. 188–198
- Shindi, D.N. (2013). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta*. Skripsi keperawatan Universitas 'Aisyiyah, Yogyakarta
- Siregar, Sofyan. (2011). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada
- Silvanasari., I.A. (2012). *Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kualitas Tidur yang Buruk pada Lansia di Desa Wonojati Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember*.<http://respiratory.ur.ej.ac.id/bitstream/handle/123456789/3229/Irwina%20Angelia%20Silvanasari.pdf?sequence=1>. Skripsi
- Soetjiningsih. (2013). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Sagung Seto. Jakarta.
- Sofiyya, I., Julia, M., & Huriyati, E. (2015). *The relationship between sleep quality and concentration of study in adolescents in Yogyakarta*. etd.respiratory.ugm.ac.id
- Stanley., M dan Patricia., G.B. (2007). *Buku Ajar Keperawatan Gerontik*. Edisi 2. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi (1)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Taylor., C.R., Lillis., C., Lemone., P., & Lynn. (2011). *Fundamental of Nursing: The Art and Science of Nursing Care*. Edisi 7. Lippincott Williams & Wilkins. Philadelphia.

- Thomee 2012 Thomée, S., Härenstam, A., Hagberg, M. 2012, 'Computer use and stress, sleepdisturbances, and symptoms of depression among young adults – a prospective cohort study', *BMC Psychiatry*, vol. 12, no. 1, hal. 176
- Wicaksono, D.W. (2012). *Analisis Faktor Domain yang Berhubungan dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya*.
- Wong, D.L. (2009), *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Edisi 6, Volume 1, EGC, Jakarta.
- Wu, Y. H. S. (2008). *Social Skill In The Workplace: What is Social Skill and How Does It*, Columbia: University of Missouri.
- Young, K. (2009). *Understanding onlien gaming addtion and treatment issues for adolescents. The American Journal of family therapy*, 37 ,355-372. Diperoleh tanggal 29 september 2012.