

DAFTAR PUSTAKA

- Alimul , A. H. (2006). *Kebutuhan Dasar Manusia* . Jakarta: Salemba Medika.
- Arora, T., & Taheri, S. (2014). Associations among late chronotype, body mass index and dietary behaviors in young adolescents. *International Journal of Obesity*, 39-44.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta . (2018). *Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka*. Yogyakarta: Badan Pusat Statistik Propinsi D.I. Yogyakarta.
- Buletin, A. (2018, October 29). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Retrieved from Retrieved From Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Intenet Indonesia : <http://apjii.or.id/survei>
- Dhamayanti, M., Faisal, & Maghfirah, E. C. (2019). Hubungan Kualitas Tidur dan Masalah Mental Emosional pada Remaja Sekolah Menengah . *Sari Pediatri Departement Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Padjajaran Rs Dr. Hasan Sadikin, Bandung Vol.20 No.5* .
- Febriandari , D., Nauli , F. A., & Rahmalia, S. H. (2016). Hubungan Kecanduan bermain game online terhadap identitas diri . *Jurnal Keperawatan Jiwa Vol.4 no.1*, 50-56.
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 1-8.
- Guyton, A. C., & Hall, J. E. (2014). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran Edisi 12*. Jakarta: EGC.
- Hardianti, A. H., Nurhidayah, I., & Fitri , S. R. (2013). Faktor- Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah . *Fakultas Keperawatan Universitas Padjajaran vol.1 No.3*, 166-175.
- Haryono , A., Rindiarti, A., Arianti, A., Pawitri, A., Ushuluddin, A., Setiawati, A., . . . Sekartini, R. (2009). Prevalensi Gangguan Tidur

Pada Remaja Usia 12-15 Tahun di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. *Sari Pediatri*, 149-154.

Hutasoit, M., & Alpazara, H. (2019). Perilaku Remaja Dalam Bermain Online Game di Yogyakarta. *Media Ilmu Kesehatan vol. 8 No.1*, 33-38.

Jannah, N., Mudjiran, & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 119-207.

Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. PSIKOBORNEO*, 739-750.

Khasanah, K., & Hidayati. (2012). Kualitas Tidur Lansia Balai Rehabilitasi Sosial Mandiri Semarang. *Journal Nursing Studies*, 189-198.

Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013, Agustus 30). *Hubungan antara Intensitas Bermain Gmae Online dnegan Kecerdasan Emosi*. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id>

Kozier, B. (2015). *Fundamental Of Nursing*. New York: Addison Wesley.

Kumalasari, P. P., & Wijayanti, D. Y. (2013). Konsep Diri Anak Jalanan Usia Remaja Di Wilayah Semarang. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 156-160.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 97-103.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2013). Internet gaming addiction : A Systematic review of empirical research . *International Journal of Mental Health and Addiction*.

Manuputty, J. C., Sekeon, S. A., & Kandou, G. D. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS, Vol. 8, No. 7*, 61-66.

- Nofianti. (2018). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* , 182-186.
- Nurdilla, N., Arnelliwati, & Elita, V. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *JOM Fkp Vol 5 No.2*, 120-126.
- Organization, W. H. (2020, Agustus 20). *ICD-11 For mortality and morbidity statistics*. Retrieved from <http://icd.who.int>
- Permadi, A., & Khusnul, E. (2017). Hubungan Perilaku Penggunaan gadget dengan kualitas tidur pada anak usia remaja di SMA N 1 Srandakkan Bantul.
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan (Konsep, Proses, dan Praktik) Edisi 4 Volume 2*. Jakarta: EGC.
- RI, K. K. (2017). *Pusat Data dan Informasi Analisis Lansia* . Jakarta .
- Santosa , Y. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Pada Remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, 027-044.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak children*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, J. W., & Children. (2011). *Masa Perkembangan Anak* . Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, W. S., & Mienarno. (2013). *Psikologi Remaja (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan. Hr Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru . *JOM.FISIP*, 4(1): 1-13.
- Wong, D. L. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Edisi 6 Volume 1*. Jakarta: EGC.