

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, R. T., & Listyorini, D. 2012. Hubungan Lama Permainan Game Online dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar. *Publikasi Ilmiah*, 5(1), 35-43.
- Aryani, M. 2013. Hubungan Antara Sikap Terhadap Kesehatan Dengan Perilaku Merokok Di SMA Negeri 1 Pleret Bantul. *Emphaty*, 2(1), 1-16.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017* [serial online] [disitasi pada Maret 2018]. Diakses dari URL : https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/Laporan%20Survei%20APJII_2017_v1.3.pdf.
- BPS Kalbar. 2017. *Profil Kesehatan Kalimantan Barat 2017*. Pontianak: BPS.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. 2008. An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1), 38-51.
- Chumbley, J., & Griffiths, M. 2006. Affect and the Computer Game Player: The Effect of Gender, Personality, and Game Reinforcement Structure on Affective Responses to Computer Game-Play. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(3): 308-316.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta.
- Donsu, J. D. T. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta : Pustabarupress.
- Efendi, N. A. 2014. Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya bagi Remaja [serial online] [disitasi pada September 2018]. Diakses dari URL : http://eprints.ums.ac.id/29906/15/NASKAH_PUBLIKASI.pdf.

- Eristiani, A. D., & Hasanah, R. 2014. Perilaku Bermain Mobile Game Online Line Pokopang. *Avant Garde*, 2(2), 27-4.
- Firdaus, D. 2017. Hubungan Perilaku Bermain Video Game Online dengan Ketajaman Visus Mata Anak Usia Sekolah. *Jurnal Medika Respati*, 1-10.
- Fitrotunnisa, W. Y. U. F. A., & Kustiningsih. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta* [serial online] [disitasi pada Agustus 2018]. Diakses dari URL: <http://digilib.unisayogya.ac.id/3926/>.
- Giri, K. G. B dan Dharmadi, M. 2013. *Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Siswa Laki-laki Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Kerja Puskesmas Gianyar 1 Bulan Maret-April 2013* [serial online] [disitasi pada Januari 2018]. Diakses dari URL : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/eum/article/view/12642>.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. 2012. Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 1-11.
- Hapsari, A. & Ariana, A. D. 2015. Hubungan antara Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 4(3), 164-171.
- Hapsari, P. R.. & Ariati, J. 2016. Perbedaan Kelekatan terhadap Orang Tua pada Remaja Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Usia. *Jurnal Empati*, 5(1), 78-80.
- Hardanti, H. A. 2013. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Padjadjaran Nursing Journal*, 1(3), 166-175.
- Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI). 2013. *Kesehatan Remaja di Indonesia* [serial online] [disitasi pada Januari 2018]. Diakses dari URL : <http://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/kesehatan-remaja-di-indonesia>.

- Indahtiningrum, F. 2013. Hubungan Antara Kecanduan Video Game dengan Stress Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Calyptra*, 2(1), 1-17.
- Indriani, D. P. 2013. *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak dengan Prestasi Belajar Anak* [serial online] [disitasi pada Agustus 2018]. Diakses dari URL: <http://media.neliti.com/media/publications/188772-ID-hubungan-intensitas-penggunaan-game-onli.pdf>.
- Jeko, I. R. 2017. *Jumlah Pengguna Internet Dunia Sentuh 3,8 Miliar* [serial online] [disitasi pada Maret 2018]. Diakses dari URL : <http://tekno.liputan6.com/read/3051109/jumlah-pengguna-internet-dunia-sentuh-38-miliar>.
- Kartini, H. 2016. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik WR. Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 4(4), 739-750.
- Kemenkes RI. 2014. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- , 2015. *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta Selatan: Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI.
- Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Gusjigang*, 3(1), 97-103.
- Kuss, D. J. 2013. Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Martanto, A. 2013. *Perilaku Kecanduan Game-online Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres, Surakarta* [serial online] [Disitasi pada Januari 2018]. Diakses dari URL : <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/148288/MTQ4Mjg4>.

- Muna, K. 2017. Pengaruh Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling*, 1(6), 112-123.
- Naibaho, S. H. 2015. Perilaku Remaja Pengguna Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Remaja Pengguna Game Online di Saribudolok Kecamatan Silimakuta Kabupaten Simalungun). *Flow*, 2(11), 1-10.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. 2016. Adiksi Game Online dan Keterampilan Penyesuaian Diri Pada Remaja. *Empati*, 5(1), 19-23.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nofianti. 2018. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Akhir. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(2), 182-186.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. 2016. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Pasolong, H. (2013). *Metode Penelitian Administrasi Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Pitaloka, A. A. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Sosialitas*, 3(1), 1-12.
- Piyeke, P. 2014. Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Tingkat Bermain Game Online Pada Remaja di Manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2), 1-7.

- Prabowo, O., & Juneman. 2012. Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta. *Mimbar*, 28(1), 9-18.
- Prasetiawan, H. 2016. Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Counselia*, 6(1), 1-13.
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. 2013. Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan. *Jurnal Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistik*, 1(2), 1-8.
- Purwoastuti, T. E., & Walyani, E. S. (2015). *Perilaku dan Softskills Kesehatan*. Yogyakarta : Pustabarupress.
- Putra, K. P. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153.
- Putro, T. A., & Nurjanah. 2013. Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online di Dinustech Semarang dan Dampaknya bagi Kesehatan. *Visikes*, 12(2), 141-146.
- Ramadhani, A. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutan di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136-158.
- Reza, M., Adnyana, I. S., Windiani, I. G. A. T., & Soetjningsih. 2016. Masalah Adiksi Game Online pada Anak. *CDK*, 43(4), 262-265.
- Roswendi, A. S. 2013. The Correlation Between the Duration of Playing Game Online with the Learning Motivation in Student Class VII and VIII at SMPN 1 Cimahi. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 8(1), 71-80.
- Rudhiati, F., Apriany, D., Hardanti, N. 2015. Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12-17.

- Sari, I. M. 2017. Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *Gemassika*, 1(1), 1-9.
- Sholiha, E. U. N., & Salamah, M. 2015. Structural Equation Modeling-Partial Least Square untuk Pemodelan Derajat Kesehatan Kabupaten/Kota di Jawa Timur (Studi Kasus Data Indeks Pembangunan Kesehatan Masyarakat Jawa Timur 2013). *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 4(1), 2337-3520.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- (2015). *Statistik Untuk Kesehatan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS.
- Syahputra, T. R. 2018. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 1-12.
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jl. HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM*, 4(1), 1-13.
- Wind, D. 2016. *Bahaya dan Efek Negatif Kecanduan Game Online bagi Kesehatan* [serial online] [disitasi pada Januari 2018]. Diakses dari URL : https://www.kompasiana.com/danurwind/bahaya-dan-efek-negatif-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan_57d1256f107f610c45d1712b.
- Young, K. S. 1996. Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- (2007). Treatment Outcomes with Internet Addicts. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 671-679.

-----, 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American of Journal Family Therapy*, 37: 355-372.

Young, K. S. & Rodgers, R. C., 1998. The Relationship between Depression and Internet Addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(1), 25-28.