

DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Rollings (2009). *Fundamentals of Game Design Fundamentals*. Disakses 09 April 2018 dari : http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf
- Agustian D (2012). Faktor – factor yang Memengaruhi Kualitas Tidur Pada Pekerja Shift Di PT. Karakatau Tirta Industri Cilegon. *Jurnal FIK UI*. 3(9),21-26
- Amalia (2017). Hubungan Kualitas Tidur Terhadap Nafsu Makan dan asupan Makan Pada Pekerja Shift Petugas PUSat Keamanan, Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (PK4L) UGM. Diakses pada 07 Agustus 2018.dari : http://etd.respository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=penelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=113977&obyek_id=4
- Ana Musfirotun (2014). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet dengan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Semester VI Di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto. Diakses pada 11 April 2018 dari <http://repository.poltekkesmajapahit.ac.id/index.php/S1KEP/article/view/147/117>
- Anggita (2016). Perbedaan gender dan faktor yang mempengaruhi kecanduan game online. Diakses 1 Agustus 2018. Available From : <http://www.google.com/amp/s/anggitaprisilia.wordpress.com/2017/01/06/review-jurnal-perbedaan-gender-dan-faktor-yang-mempengaruhi-kecanduan-game-online-pada-remaja-di-taiwan-the-journal-of-nervous-and-mental-disease-vol-193-no-4-april-2005/amp/>
- Ariani (2012). *Pengaruh pemberian Aromaterapi Cendana Terhadap Kualitas Tidur Remaja*. Denpasar Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana
- Detik health (2012). Penduduk negara berkembang negara pada kurang tidur kecuali indoeisa. Diakses 15 Mei 2018. Available from : <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1981494/penduduk-negara-berkembang-pada-kurang-tidur-kecuali-indonesia>
- Devi (2017). Hubungan perilaku bermain Virtual Game dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Kelas V Di SD N Ngupasan Yogyakarta. Diakses Pada 10

September 2018. Dari:

http://digilib.unisayogya.ac.id/2519/1/Nasakah%2520Publikasi_DEVI%2520NUR%2520LAELA.pdf&ved=2ahUKEwjrsTfp6_dAhVQFHIKHc_xCjEQFjABegQICBAB&usg=AOvVaw26PXbopYQBsj9G4-AIBtm5

Dominic (2009). *Video Game Gendre, Evolution and Innovation. Journal for Computer Game Culture.* 3 (2).p. 149-176. Diakses 31 July 2018 dari: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65/125>

Eliason (2013). Poliving the Poachers in the Unites States: A Qualitaive Analysis of Game Wardens and Profiling. Diakses 10 April 2018 dari :<http://www.sascv.org/ijcjs/pdfs/eliasonijcjs2013vol8issue2.pdf>

Fhary (2013). PEngaruh Positif dan Negatif Game Online. Diakses 09 April 2018 dari :<https://fharyhadiyan.wordpress.com/2013/01/16/pengaruh-positif-dan-negatif-game-online/>

Fuziyah yani, Fifi Siti dkk (2018). Penerapan Video Game Terhadap Disfungsi Kognitif Pasien Skozofrenia: *A Literature Review*. hlm, 31. Prosiding Seminar Nasional Dan Diseminasi Penelitian Kesehatan 2018. Pnerbit P3M (pusat penelitian dan pengabdian masyarakat).

Gaultney. The Prevalence Of Sleep Disorder In College Students: Impact On Academic Performance. *Journal Of America College Health.* USA : Taylor & Fracis Inc.2010. Diakses tanggal 10 januari 2018. Avalaible from : <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07448481.2010.483708>

Gunawan dan Waluyo. 2015. *Risk Based Behavioral Safety Membangun Kebersamaan Untuk Mewujudkan Keunggulan Operasi.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Hartoko, A. 2010. *You Won.* Cetakan Pertama. Yogyakarta: Ghratama

Hidayat, Arif dan widiyanto (2016). Perbedaan Pola Tidur Antara Kelomppok Terlatih Tidak Terlatih. <https://journal.uny.ac.id/index.php/medikora/article/viewFile/10073/8657> (18/04/2018)

Hidayat, Aziz Alimul. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia.* Jakarta: Salemba Medika; 2008

Hikaru (2018). Shorter Sleep Duration And Better Sleep Qualityare Associated Withgreater Tissue Density In The Braind. Diakses 11 September 2018, dari <http://www.nature.com/article/s41598-018-24226-0>

- Hughuci S, Motohashi, Liu Y, Maeda A. Effects of Playing a Computer Game Using a Bright Display On Presleep Physiological. *Journal of sleep Research* Vol. 14 No 3 ; 2005. Diakses tanggal 07 Mei 2018. Available from: <https://www.semanticscholar.org/paper/Effects-of-playing-a-computer-game-using-a-bright-Higuchi-Motohashi/63aa33bb556beac6987d3483ccca82cf987cf965>
- Lam, T Lawrence. Internet Game Addction, Problematic Use Of the Internet, and Sleep Problems: A Systematic Review. *Child and Adolescent Disorders*. DOI DOI 10.1007/s11920-014-044-1. Sydney, Asutralia 2014. Diakses 25 April 2018 <http://download.springer.com/static/pdf/982/art%253A10.1007&25Fs11920014-0444-1.pdf>
- Malcolm (2017). *Time to Rethink: A Reflection on the First Five Years Of the Computer Game Journal and the Challenges Facing It*. Vol. 7, pp 193-197. Diakses 31 July 2018. dari: <http://link.spring.com/journal/40869>
- Monica (2014). Hubungan Penggunaan Minuman Berkafein Terhadap Pola Tidur dan Pengaruhnya Pada Tingkah Laku Mahasiswa/I Universitas Surabaya. Diperoleh 07 Agustus 2018. dari : http://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://download.portalgaruda.org/articel.php%3fartichel%3D175563%26val%3D5455%26title%3HUBUNGAN%2520PENGGUNAAN%2520MINUMAN%2520BERKAFEIN%2520TERHADAP%2520POLA%2520TIDUR%2520DAN%2520PENGARUHNYA%2520PADA%2520TINGKAH%2520LAKU%2520MAHASISWA/I%2520UNIVERSITAS%2520SURABAYA&ved=2ahUKEwIU98H689ncAHVEQN4KHQxqAkIQFjAAegQIAhAB&usg=AOvVawlwGCml_YMhrVK-sN2LvNS1.
- Mubarok, Wahid Iqbal. Buku Ajar Kebutuhan dasar Manusia: Teori & Aplikasi dalam Praktik. Jakarta : EGC; 2007
- Nationa Sleep Foundation How Much Sleep Do We Really Need ; 2007. Diakses pada tanggal 05 Mei 2018. Available from :<http://sleepfoundation.org/>
- Nurul Jannah (2015). Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. Diakses 07 Mei 2018. Available from: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/download/6473/5023>
- Panggiring (2018). Pengaruh Kronotipe Dan *Jetlag* Sosial Terhadap Tingkat Stres Pada Mahasiswa Dengan Adiksi *Game Online* Di Fakultas Komunkasi Dan

Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses 11 april 2018 dari :
<http://eprints.ums.ac.id/58493/12/Naspub.pdf>

Prasadja, A. 2009. *Ayo Bangun Dengan Buger Karena Tidur Yang Benar*. Jakarta :
Penerbit Hikmah

Rosi, dkk. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Game Online* Pada Re,aja
Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. Diakses 1 Agustus 2018. Dari :
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/articel/view/file/7955/6074&ved=2ahUKEwiaz7WD9cvcAhUUVH0KHQuOBToQFjABegQIBBAB&usg=AOvVaw3VT7s2ut7YuXvbGXxCj9W0>

Sibero Ivan C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Penerbit MediaKOM.
Yogyakarta.

Soetjiningsih & IG.N Gde Ranuh. *Buku Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta :
EGC; 2014.

Vicky Muhammad (2015). Pengenalan Tentang Game . Diakses 10 April, 2018.
Available from :
<https://vickymuhammadr197.wordpress.com/2015/08/06/pengenalan-tentang-game/>

W Sanditari (2012).: Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di
warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinagor Sumedang. Diakses. 08 april
2018 dari :<https://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/745/791>

Wahida. (2016). Hubungan Antara Tingkat Depresi Dengan Kualitas Tidur Pada Ibu
Hamil Di Puskesmas Mlati Sleman. diakses pada 10 September 2018 dari :
http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?od=penelitian_detail&sub=penelitianDetail&act=view&typ+html&buku_id=96482&obyek_id=4

Whayu pratama (2014). *Game Adventure* Misteri Kotak Pandora. Diakse 10 April
2018 dari :
<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/247/222>