

DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, A. (2009). Mengenal macam-macam game. *Artikel Video Game*. Diakses 9 januari 2014, dari <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm>
- Alatas. (2011). *Status gizi anak usia sekolah (7-12 tahun) dan hubungannya dengan tingkat asupan kalsium harian di yayasan kampungkids pejaten jakarta selatan*. Skripsi Strata Satu. Depok : Universitas Indonesia.
- Alimul, A. (2006). *Pengantar kebutuhan dasar manusia*. Surabaya : Salemba Medika.
- Aprilia. (2011). *Hubungan durasi menonton televisi dan video atau bermain video game terhadap terjadinya obesitas pada anak*. Skripsi Strata Satu . Yogyakarta : UMY.
- Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Barrlett, P. C., Anderson, A. C., and Swing L.E. (2009). Video game effect-confirmed, suspected, and speculative a review of the evidence. *SAGE Publication Volume 40 Number 3 377-403*. Diakses pada tanggal 11 Februari 2014 dari <http://online.sagepub.com>.
- Behrman, et al. (1996). *Ilmu kesehatan anak*. Jakarta: EGC.
- Dahlan, M. (2011). *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Damanik, H. M. (2010). *Pola makan dan status gizi anak sekolah dasar di desa perbukitan dan di desa tepi danau kecamatan pangururan kabupaten samosir*. Medan : Universitas Sumatera Utara. Diakses pada tanggal 3 Juni 2014 dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/22464/7/Cover.pdf>.
- Donna, L.,W. (1996). *Pedoman klinis keperawatan pediatrik*. Jakarta : EGC.
- Elly, N. (2001). *Nutrisi dalam keperawatan*. Jakarta : Sagung Seto.
- Entertainment Software Association. (2013). Essential facts about the computerand video game industry. *Sales, Demographic and Usage Data*. Diakses pada tanggal 8 Januari 2014 dari http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf.
- Fauziah. (2013). Pengaruh lingkungan game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja. *E-Journal Ilmu Komunikasi, 1(3): 1-16 ISSN 0000-0000*. Diakses pada tanggal 19 Desember 2013 dari <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>.

FKUI. (1985). *Buku kuliah 1 ilmu kesehatan anak*. Jakarta : Infomedika.

Funk, J.B. (2005). Video game. *Adolscent medicine clinis*, 16, 395-411. Diakses pada tanggal 28 Desember 2013 dari <http://gabung.pdf>.

Gentile, D. (2009). *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. *Journal of the Association for Psychological Science*, 1-9

Gunter, B. (1998). *The effect of video game on children: The myth unmasked*. England: Sheffield Academic Press.

Griffiths, M. D. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? some case. study evidence. *Cyberpsychol and Behav*: 3(2):211-218.

Hajirin. (2012). *Hubungan pola makan dengan tumbuh kembang anak usia 1-5 tahun di posyandu wijaya kusuma dusun 1 geblagan kecamatan kasihan bantul yogyakarta*. Skripsi Strata Satu. Yogyakarta : UMY.

Haryani, W., Hadi, H., and Hendrartini, Y. (2002). *Hubungan antara konsumsi karbohidrat dengan tingkat keparahan gigi pada anak usia pra sekolah di kecamatan depok sleman yogyakarta*. *Berita Kedokteran Masyarakat XVIII(2)*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Irianto, D. P. (2007). *Panduan gizi lengkap keluarga dan olahraga*. Yogyakarta : Penerbit CV. Andi Offset.

Jennings, A., et al. (2013). Associations between eating frequency, adiposity, diet, and activity in healthy weight and centrally obese children 9-10 years. *Journal of Obesity (Silver Spring)*, 20 (7), 1462-1468. Diakses pada tanggal 10 Februari 2014 dari <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3736103/>.

Kementrian Kesehatan R.I. (2011). *Standard antropometri penilaian status gizi anak*. Diakses pada tanggal 25 Januari 2014 dari <http://www.gizi.depkes.go.id/wp-content/uploads/.../buku-sk-antropometri-2010.pdf>.

..... *Penerapan pola konsumsi makanan dan aktivitas fisik*. Diakses pada tanggal 9 Januari 2014 dari <http://www.gizi.depkes.go.id/.../STRANAS%20kt%20penganta.pdf>

KOMPAS. (2013). *Gizi anak usia sekolah memprihatinkan*. Diakses pada tanggal 25 Januari 2014 dari <http://www.perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file...Gizi%20Anak.pdf>.

Kuss, D. J., Louws, J and Wier, R. (2012). Online gaming addiction? motives play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Journal of cyberpsychology, behavior, and social networking volume 15, number 9*

- Lajunen, H., Rahkonen, A., Pulkkinen, L., *et al.* (2007). Are computer and cell phone use associated with body mass index and overweight? a population study among twin adolescents. *BMC Public Health*, 10.1186/1471-2458-7-24. Diakses pada tanggal 23 Mei 2014 dari <http://www.biomedcentral.com/>.
- Malahayati. (2012). *Hubungan kebiasaan bermain video game dengan tingkat motivasi belajar pada anak usia sekolah*. Skripsi Strata Satu. Depok: Universitas Indonesia.
- Moehji, S. (2003). *Ilmu gizi II Penanggulangan gizi buruk*. Jakarta: Jakarta Bhratara.
- Natkin, S. (2006). *Video games and interactive media: a glimpse at new digital entertainment*. A K Peter, Limited. ____ tanpa kota penerbitan.
- Notoatmodjo and Soekijo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Notoatmojo. (2011). *Kesehatan masyarakat dan ilmu seni*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. (2013). *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan edisi 2*. Jakarta : Salemba Medika.
- Oktiani, H. W., Corry, A. A., Firman, A and Sucisca, W. (2012). Penyuluhan dampak negatif bermain game dan menonton tayangan bermuatan kekerasan pada anak (penyuluhan pada siswa sdn 2 rajabasa, bandar lampung). *Seminar Hasi-hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat-Dies Natalis FISIP Unila*. Diakses pada tanggal 10 Februari 2014 dari <http://www.fisip.unila.ac.id/jurnal/files/journals/2/articles/31/.../31-106-1-PB.pdf>.
- Pentz, M., Donna, S., Chih, P and Nathaniel, R. (2011). High calorie, low nutrient food/beverage intake and video gaming in children as potential signals for addictive behavior. *International Journal of Environmental Research and Public Health*: ISSN 1660-4601. Diakses pada tanggal 22 Mei 2014 dari www.mdpi.com/journal/ijerph.
- Potter and Perry. (2010). *Fundamental keperawatan buku 3 edisi 7* . Jakarta : Salemba medika.
- Proverawati, A and Siti A. (2009). *Buku ajar gizi untuk kebidanan*. Yogyakarta : Nuha Media.
- Purwanto. (2009). *Hubungan antara pola makan pagi dan status gizi dengan prestasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar di SD Meijjing Patukan*. Skripsi Strata Satu. Yogyakarta: IPM.

- Qurahman. (2010). *Hubungan perilaku hidup sehat dan gizi seimbang dengan status gizi anak sekolah dasar negeri bulukantil di ngoresan surakarta*. Skripsi Strata Satu. Surakarta : Universitas Sebelas Maret. Diakses pada tanggal 13 Februari 2014 dari eprints.uns.ac.id/7353/1/125990308201008491.pdf.
- RISKESDAS. (2010). Badan penelitian dan pengembangan kesehatan kementerian kesehatan RI. Diakses pada tanggal 25 Januari 2014 dari http://www.litbang.depkes.go.id/sites/.../buku.../Laporan_riskesdas_2010.pdf.
- Salguero, T., Ricaro, A., and Moran, B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents *Universidad Nacional de Educacion a Distancia, Spain*. Diakses pada tanggal 11 Februari 2014 dari <http://www.hera.ugr.es/doi/15022742.pdf>.
- Sanditaria. (2012). *Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online jatinangor sumedang*. Skripsi Strata Satu. Padjajaran : Universitas Padjajaran.
- Santrock, W. J. (2011). *Masa perkembangan anak*. (11th ed.). Jakarta : Salemba.
- Sari. (2012). *Pengaruh pola makan dan perilaku perawatan gigi dan mulut terhadap angka kejadian karies gigi pada anak di SD Brajan TamanTirto Kasihan Bantul Yogyakarta*. Skripsi Strata Satu. Yogyakarta : UMY.
- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta : EGC.
- Suangga, A., et al. (2013). *Hubungan aktivitas bermain video game dengan school myopia pada siswa-siswi sd asy syifa 1 bandung*. Skripsi Strata Satu. Yogyakarta : UMY.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung : r&d. alfabeta.
- Supriasa, I.D., et al. (2009). *Penilaian status gizi*. Jakarta : EGC.
- Surakhmad, W. (1998). *Pengantar penelitian ilmiah (dasar metode tehnik)*. Bandung : Tarsito.
- Sutiari, et al. (2008). *Pola makan dan aktifitas fisik pada siswa gizi lebih di sdk soverdi tuban, kuta-bali*. jurnal poltekkes denpasar-bali. Diakses pada tanggal 19 Desember 2013 dari <http://www.poltekkesdenpasar.ac.id/files/JIG/V1N1/Sutiari.pdf>.

Waladow, *et al.* (2013). Hubungan pola makan dengan status gizi pada anak usia 3-5 tahun di wilayah kerja puskesmas tompaso kecamatan tompaso. *Ejournal Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado*. Diakses 22 Januari 2014 dari <http://www.ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/2184> .

WARTA KESRA. Pengetahuan & budaya.edisi 161 | 15-29 Februari 2012.

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36: 268-276. Diakses pada tanggal 10 Februari 2014 dari www.sfu.ca/.../Computer%20and%20Video%20G.

WHO. (2005). *The WHO Child Growth Standards*.

Wibowo, D. P. (2009). *Perbedaan agresi pada remaja pemain video game bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang tidak bermain video game*. Skripsi Strata Satu. Depok : Universitas Indonesia.

Wong. (2008). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta : EGC.

Yanto. (2011). *Pengaruh game online terhadap perilaku remaja*. Studi Kasus