

DAFTAR PUSTAKA

- Anshell J. (1997). Computer Vision Syndrome : Causes and Curses. *Managing Office Technology*. 42: 17-19. Diakses tanggal 30 Maret 2011, dari <http://proquest.umi.com/pdqweb/did=13249186>
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2005). *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1473/MENKES/SK/X/2005 tentang Rencana Penanggulangan Gangguan Penglihatan dan Kebutaan untuk Mencapai Vision 2020*. Jakarta.
- Eva R.P. (2000). *Anatomi dan embriologi mata*. In: Vaughan DG, Asbury T, Eva RP (eds.), *Oftalmologi umum* (14th ed). Jakarta: Penerbit Widya Medika.
- Gabriel, J.F. (1996). *Fisika Kedokteran*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Ganong, W.F. (1995). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Gobba, F.M., Broglia, A., Sarti, R., Luberto, F., Cavalteria, A. (1988). Visual Fatigue in Video Display Terminal Operators: Objective Measure and Relation to Environmental Condition [Abstrak]. *International Archives Occupational Environmental Health*. 60: 81-87.
- Goldsborough R. (2007). Keeping your eyes healthy in front of the computer screen. *Tech Direction Ann Arbor*. 66: 12. Diakses tanggal 30 Maret 2011, dari <http://proquest.umi.com/pdqweb/did=1272326531>
- Guyton and Hall. (2007). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Ika, Aprillia. (2011, 24 Maret). *Game online asing masuki pasar Indonesia*. *Indonesia Finance Today*. Diakses 01 April 2011, dari <http://www.indonesiainancetoday.com/read/5155/Game-Online-Asing-Masuki-Pasar-Indonesia>
- Ilyas, H. Sidarta. (2004). *Ilmu Penyakit Mata* (Edisi 3). Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Lang G.K. (2000). *Ophthalmology a short textbook*. Stuttgart: Thieme.
- Loebis, Rozalina. (2011). Pengaruh komputer pada mata anak . Diakses tanggal 13 Desember 2011, dari <http://mommiesdaily.com/2011/10/18/pengaruh-komputer-pada-mata-anak/>

- Mahendrastari, R. (2006). *Anakku dan kacamata*. Seminar awam auditorium R.S.I.B. Jakarta.
- Marieb E.N., & Hoehn K. (2007). *Human Anatomy & Physiology* (7th ed.). Pearson Education Inc.
- Miller H. (2004). *Vision and the Computerized Office*. Herman Miller Inc.
- Munir, Juliana. (2006). *Pengaruh interaksi komputer terhadap progresivitas miopi dan astigmatisma*. Karya Tulis Ilmiah strata satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Murtopo, ichwan dan Sarimurni. (2005). Pengaruh Radiasi Layar Komputer Terhadap Kemampuan Daya Akomodasi Mata Mahasiswa Pengguna Komputer di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Penelitian Sains & Teknologi*, Vol. 6, No. 2, 2005: 153 – 163. Diakses tanggal 10 Desember 2011, dari <http://eprints.ums.ac.id>.
- Novianto, Arief. (2011, 18 Maret). IAH targetkan 500.000 pemain *game online* sepak bola. *Bisnis Jabar Online*. Diakses 01 April 2011, dari <http://bisnis-jabar.com/berita/iah-targetkan-500-000-pemain-game-online-sepak-boia.html>
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Perdami. (2010). Refraksi. *Persatuan Dokter Mata Indonesia*. Diakses tanggal 12 Januari 2012, dari http://www.perdami.or.id/?page=news_seminat.detail&id=3
- Putri, Rindang Sitarani. (2008). *Pengaruh monitor komputer terhadap kelelahan mata pada orang yang gemar bermain game online*. Karya Tulis Ilmiah strata satu, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sheerwood, Lauralee. (2001). *Fisiologi Manusia dari Sel ke Sistem* (Edisi 2). Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sitzman K. (2006). Tips for managing computer vision syndrome. *Journal of the American Association of Occupational Health Nurses*. 53: 566. Diakses tanggal 30 Maret 2011, dari <http://proquest.umi.com/pqdweb/did=974245311>
- Telkom Sasar Komunitas *Game online*. (2010, 07 Maret). *Republika Online*. Diakses 25 Maret 2011, dari <http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/ekonomi/10/03/07/105839-telkom-sasar-komunitas-game-online>

Ustinaviciene & Januskevicius. (2006, 12 Juli). Association between occupational asthenopia and psycho-physiological indicators of visual strain in workers using video display terminals [Abstrak]. *Medical Science Monitor*. 12(7): CR296-301.

Watten, R.G., & Lie, I. (1992). Time factors in VDT-induced myopia and visual fatigue: an experimental study [Abstrak]. *Journal of Human Ergology*. 21: 13-20.

WHO. (1987). *Deskription And Classification Of Visual Display Terminal In VDT And Woker's Health*, Genewa, WHO Ofset Publication, p. 99.