

DAFTAR PUSTAKA

- Abozahra, A. A. (2019). Internet Addiction and Internet Gaming Disorder and Associated Insomnia among a Sample of Al-Azhar University Students, Clinical Study. *Egyptian Journal of Hospital Medicine*. 10/9/2019, Vol. 77 Issue 5, p5718-5729. 9p.
- Altintas, E. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry research [Psychiatry Res] 2019 Mar*; Vol. 273, pp. 487-492. Date of Electronic Publication: 2019 Jan 11.
- Amalia, E. I. (2020). *Jumlah Gamer di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang*. Retrieved from Hybird: <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>
- Azizah, L. (2018). Hubungan Kebiasaan Bermain Games Online Dengan Kualitas Tidur Remaja Pada Siswa Kelas X (Studi Di Sekolah Menengah Kejuruan Dwija Bhakti 2 Jombang)
- Febriandari, D., & Nauli, F. A. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*. 4(1), 50–56.
- Kasiati, & Rosmalawati, N. D. (2016). *Kebutuhan Dasar Manusia I*. Jakarta Selatan, Jakarta, Indonesia: Pusdik SDM Kesehatan
- Khasanah, K., & Hidayati, W. (2012). Kualitas Tidur Lansia Balai Rehabilitasi Sosial Mandiri Semarang. *Jurnal Nursing Studies*.
- Lee, E. (2019). *Survei Peluncuran GameStart Asia: Pasar dan Potensi Gamer Asia Tenggara*. Retrieved from extraventures: <https://extraventures.net/2019/10/16/survei-peluncuran-gamestart-asia-pasar-dan-potensi-gamer-asia-tenggara/>
- Manuputty, C. J. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2g Supernova Malalayang. *KESMAS Vol 8, No 7 (2019)*.
- Maulida, L. (2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta Di 2020*. Retrieved from tek.id: <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Nabila, M. (2019). *Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Capai 171,17 Juta Sepanjang 2018*. Retrieved from Dailysocial.id: <https://dailysocial.id/post/pengguna-internet-indonesia-2018>

- Nofianti. (2018). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir. *Vol 12 No 2 (2018): Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* .
- Nurdila, N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa* .
- Rachman, A. (2017). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kuantitas Dan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Sma Sultan Agung 1 Semarang.
- Ramadhan, M. (2017). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Usia Remaja Di SMAN 10 Semarang”.
- Ramdhani, D. (2019). *RSJ Jabar Tangani 81 Pasien Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Game*. Retrieved from Kompas.com: <https://bandung.kompas.com/read/2019/11/29/09472501/rsj-jabar-tangani-81-pasien-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-game?page=all>
- Saputra, R. A. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 13-16 Tahun Di Warnet Wilayah Kebumen. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Setiadi. (2013). *Konsep Dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siyoto, S., & Sodik, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sugiyono. (2014). Teknik Pengumpulan Data. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. <https://doi.org/10.3354/dao02420>
- Suprajitno. (2016). *Pengantar Riset Keperawatan*. Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan.
- Wahidmurni, M. P. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *Journal Skripsi*.
- Welly, W. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja Di Smp Adabiah Padang Tahun 2017. *UNES Journal of Social And Economics Research*. <https://doi.org/10.31933/ujser.3.2.196-202.2018>
- Wong, H. Y. (2020). Relationships between Severity of Internet Gaming Disorder, Severity of Problematic Social Media Use, Sleep Quality and Psychological Distress. *Int J Environ Res Public Health*.

