

Daftar Pustaka

- Arizona M, Bin B, Purba D, Gultom PL. Hubungan Lamanya Bermain Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Siswa SMA Negeri 1 Deli Tua. Vol. 3. 2021.
- Assagaf AR, Tamtelahitu CL, Rahawarin H. Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Online Game Dengan Tingkat Astenopia Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon. PAMERI Pattimura Med Rev. 2021;2(2):145–160.
- Berliana, n., & rahmayanti, f. (2017). faktor - faktor yang berhubungan dengan keluhan kelelahan mata pada pengguna komputer. jurnal kesehatan terpadu 1, 24 – 30
- Choi et al. (2020) Pengaruh Main Game Online Terhadap Kesehatan Mata Menurut Dinas Kesehatan Kota Tangerang
- Coralia F. (2013). Peran Komunikasi Orangtua dan Anak Dalam Penanganan Kegemaran Bermain Game Online. Bandung: Universitas Islam Bandung
- Firdani, Fea. (2020). Faktor yang Berhubungan dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Pekerja Operator Komputer. Jurnal Endurance. 110-115. <https://doi.org/10.75533/ygw.v6y8.5.20>
- Fitria, R. (2019). Lama Permainan Game Online Terhadap Gangguan Pola Tidur Mahasiswa. Real in Nursing Journal, 2(2), 72. <https://doi.org/10.32883/rnj.v2i2.484>
- Gaol TL (2012). Hubungan Kecemasan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Depok: FKUI
- Giandi AF.(2012) Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. Bandung.Gramedia
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada remaja usia 16-18 tahun di SMAN 1 Deli tua. Journal Penelitian Medical, 2(2).
- Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra. (2016). faktor - faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di madrasah Aliyah Al furqon Prabumulih. Jurnal penelitian. 5(2)
- Hidayat, A. A. (2011). *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data*. Salemba Medika.
- Kustiawan, andri arif. (2018). pengaruh game online dan tindak pencegahan.

magetan: media grafika.

Medelin F, Merylin P. The Relationship of Screen Time and Asthenopia Among Computer Science Students Universitas Klabat. *Rev Nutr.* 2020;01–06.

Notoatmodjo, S. (2011). *Kesehatan Masyarakat*. Rineka Cipta.

Notoatmodjo, Soekidjo. (2017). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.

Notoatmodjo. (2012). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta.

Notoatmodjo. (2014). *Ilmu Prilaku Kesehatan*. PT. Rineka Cipta.

Notoatmojo, & Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (P. P. Lestari (ed.); 5th ed.). Salemba Medika.

Puspita Dewi, N. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>

Ratnasari, C. D. (2016). Gambaran Kualitas Tidur Pada Komunitas Game Online Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Diponegoro., 6(3), 14– 15. Retrieved from http://eprints.undip.ac.id/51197/1/BAB_1-3.pdf

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Revisi). CV. Alfabeta.

Syahputra S. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Fakultas Mipa Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh. *J Ilm Mhs Fisip Unsyiah*. 2018;3(1):1324.