

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E dan Andrew, R. 2007. *Foundamentals of game design*. Person Education, Inc. New jersey.
- Almatsier, S. 2005. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi* PT.Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Anwar, Khoirul. 2013. *Konsumsi Pangan dan Gizi Serta Skor Pola Pangan Harapan (PPH) Pada Dewasa Usia 19 - 49 tahun di Indonesia. Skripsi : Institut Pertanian Bogor Fakultas Ekologi Manusia. Bogor*
- Arisman. 2010. *Gizi Dalam Daur Kehidupan*. Jakarta:Penerbit Buku Kedokteran EGC. Jakarta.
- Badan Pusat Statistik. 2017. *Kota Malang dalam Angka 2017*. BPS Kota Malang. Malang.
- Badriah, DL. AIFO. 2014. *Gizi dalam Kesehatan Reproduksi*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Baliwati Y. 2001 . *Pengantar Pangan dan Gizi*. Penerbit Penebar Swadaya. Jakarta.
- Cakrawati dan Mustika NH, Dewi. 2012. *Bahan Pangan, Gizi ,Dan Kesehatan*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Hal 38-51.
- Dinas Kesehatan Kota Malang. 2014. *Profil Kesehatan Kota Malang Tahun 2014*. Dinkes, Jawa Timur.
- Departemen Kesehatan. 2014. *Gizi dan Kesehatan Masyarakat*. PT: Rajagrafindo Persada. Depok.
- Dewi A.B.G.K., Pujiastuti, N., Fajar, I. 2013. *Ilmu Gizi Untuk Praktisi Kesehatan..* Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Dieny, F. F. 2014. *Permasalahn Gizi pada Remaja Putri*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dwijyanthi, L., Nugroho, W. A., & Santoso, N. 2011. *Ilmu Gizi Menjadi Sangat Mudah*. Penerbit : EGC. Jakarta.
- Entertainment Software Association. 2013. *Essentian facts about the computerand video game industry. Sales, Demographic and Usage Data*.http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf. 2 November 2017.
- Gentile, D. 2009. *Pathological video-game use among youth ages 8 to 18*. Journal of the Association for Psychological Science, 1-9

- Griffiths, M. D. 2000. *Does internet and computer "addiction" exist? Some case. Study evidence. Syberpsycol and behave: 3(2) : 211-218.*
- Hanifah, E. 2011. *Cara Hidup Sehat.* Sarana Bangun Pustaka. Jakarta Timur.
- Hardiansyah. 1996. Measurement and Determinants of Food Diversity: Implication for Indonesia's Food and Nutrition Policy [Disertation]. Brisbane: Faculty of Medicine. University of Queensland.
- Hardinsyah, Baliwati Y, Martianto D, Rachman H. S, Widodo A, Subiyakto. 2001. *Pengembangan Konsumsi Pangan Dengan Pendekatan Pola Pangan Harapan.* Jakarta : Badan BIMAS Ketahanan Pangan.
- Hartati, S. 2009. *Bermain dan Penataan Lingkungan main bahan penataran Pendidik PAUD, PTKPNF-PMPTK Depdiknas.* Jakarta.
- Ismail. 2016. *Fenomena Permainan Game Online Defensi of Ancient (Dota2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang. Skripsi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.*
- Khapipah. 2000. *Kebiasaan Makan Pagi Dan Jajan Serta Status Gizi Anak Sekolah Dasar Di Kota Bogor, Jurusan Gizi Masyarakat Dan Sumberdaya Keluarga.* Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor. Bogor. Diakses tanggal 18 Juli 2018 dari <http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/20201/A00kha.pdf?sequence=2>
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2010. *Profil Kesehatan Indonesia 2010.* Jakarta. Diakses tanggal 15 Juli 2018 dari <http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/profil-kesehatan-indonesia-2010.pdf>
- KemDikBud Universitas Negeri Malang. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.* Malang: Universitas Negeri Malang.
- Kementrian Kesehatan RI. 2014. *Pedoman Gizi Seimbang (2014).* Kemenkes RI : Jakarta.
- Khomsan, A. dan Faisal, A. 2008. *Sehat Itu Mudah.* Mizan Publika. Jakarta Selatan.
- Kurniasih, D. 2010. *Sehat dan Bugar Berkat Gizi Seimbang.* Penerbit Buku Gramedia. Jakarta.
- Nammi, S. 2004. *Obesity: An overview on its current perspectives and treatment option.* Pharmacology Division, Department of Pharmaceutical Sciences, Andhra University. Visakhapatnam.
- Nuraini, D.N. 2013. *Terapi Makanan Upaya Pencegahan Penyakit Melalui Pola Makan dan Pola Hidup Yang Sehat.* Gava Media. Yogyakarta.
- Notoatmodjo. 2011. *Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Seni.* Rineka Cipta. Jakarta.

- Nursalam. 2013. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan ed. 2*. Salemba medika. Jakarta.
- Manuhutu, A.P., h. Rehatta dan J.J.G. Kailola. 2014. Pengaruh Konsentrasi Pupuk Hayati Bioboost terhadap Peningkatan Produksi Selada (*Lactuca sativa*). *Jurnal Agrologia* Vol 3 No 2. Ambon : Universitas Pattimura.
- Miko, A dan Bela, P.D. 2016. *Hubungan Pola Makan Pagi Dengan Status Gizi Pada Mahasiswa Poltekkes Kemenkes Aceh*. KTI Jurusan Gizi, Politeknik Kesehatan Kemenkes Aceh. Aceh Besar.
- Piaget, J. 1951. *Play, Dreams and Imitation in Childhood..* Routledge and Kegan Paul Ltd. London.
- Prasetyo, E. 2013. *Data Mining : Konsep Dan Aplikasi Menggunakan Matlab*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Proverawati, A dan Wati, E.K. 2011. *Ilmu Gizi untuk Keperawatan & Gizi kesehatan*. Nuha Medika. Yogyakarta.
- Purnawati. 2014. *Hubungan Permainan Video Game dengan Pola Makan dan Status Gizi pada Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, Sleman*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Puspitosari, W.A dan Ananta, L. 2009. *Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi*. Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta.
- Riyadi. 2001. *Metode Penilaian Status Gizi secara Antropometri*. Diktat Program Studi Gizi Masyarakat dan Sumberdaya Keluarga. Bogor: Fakultas Pertanian Institut Pertanian Bogor.
- Renakusuma. 1990. *Obesitas dan Manfaat Serat*. *Gizi Indonesia*, 15 (1), 76-80.
- Romdzati. 2016. *Hubungan probelmatika Permainan Video Game dengan Perilaku, Personal Hygiene, Dan Status Gizi Pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta : Yogyakarta.
- Salguero, T., Ricaro, A., and Moran, B. 2002. *Measuring Problem video game palying in adolescents* *Universidad nacional de education a Distancia, Spain*. Diakses tanggal 3 Januari 2018 dari <http://www.hera.ugr.es/doi.15022742.pdf>.
- Supariasa, I.D.N. Bakri, B., dan Fajar, I. 2002. *Penilaian Status Gizi*. Penerbit Buku Kedokteran. EGC. Jakarta.
- Supariasa, I.D.N. Bakri, B., dan Fajar, I. 2014. *Penilaian Status Gizi, Ed. 2*. Penerbit Buku Kedokteran EGC. Jakarta.
- Suangga, A dkk. 2013. *Hubungan aktivitas bermain video game dengan school myopia pada siswa-siswi sd asy syifa 1 bandung*. Karya Tulis Ilmiah Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran. Bandung.

- Wahdani. 2010. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Status Gizi Lebih Pada Polisi Di Kepolisian Resort Kota Bogor*. Skripsi : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan. Jakarta.
- Widyanto, L. & Griffiths, M. 2006. Internet addiction: A critical review. *Int J Ment Health Addict*, 4. 31-51.
- Waspadji S. 2010. *Pengkajian Status Gizi*. Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Jakarta.
- Yanto. 2011. *Pengaruh game online terhadap perilaku remaja*. Studi Kasus Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Andalas. Padang.
- Young, K. 2009. *Internet addiction : The emergence of anew clinical Disorder*. University of Pittsburgh at Bradford Toronto, Canada. Vol. 1 No. 3. Hal 237-244.
- Young, K. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy. Taylor and Francis Group.
- Zhang H, Chen Z, Peng Q dan Lin X. 2008. Evaluation of Dietary Pattern by the Desirable Dietary Pattern (DDP) Score in Urban and Rural Population in Guangxi, China. *The FASEB Journal*. 2008; 22:1083.2.

Sumber dari internet :

www.Harianjogja.com (diakses 21 juli 2018, Jam 16.25)

www.vgi.co.id (diakses 10 July 2018, Jam 08.07)

<https://steamspy.com/app/570> (diakses 28 Desember 2017, Jam 10.03)

<https://DOTA2.com> (diakses tanggal 29 Desember 2017 Jam 13.09)

<http://steamcommunity.com> (diakses 27 Desember 2017, Jam 14.03)

<http://steamcharts.com/app/570#All>, (diakses pada tanggal 27 Desember 2017 jam 20.49 WIB.)

<http://www.valvesoftware.com/games/dota2.html> (diakses 1 September 2018, Jam 14.17)