

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriyanan, Tri, Widiyanti. (2011). *Kebutuhan Dasar Manusia.*, Yogyakarta : Muha Medika
- Albert Aldine, (2016). *Mengenal Tipe-tipe Game* (internet). www.kompasiana.com/femiardine/mengenal-tipe-tipe-game_552a43b2f17e61b46fd623b. (Diakses 12 Februari 2017)
- Anonim, (2013). *Sejarah game online dan offline antar generasi.* (internet). https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring. (Diakses 12 Januari 2017)
- Dhita Novellia Sindhi. (2013). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur Pada Anak Usia Remaja di Sma Muhammadiyah 4 Yogyakarta*
- Diana, M. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Edisi 1. Jakarta : Prenada Media Group
- Dr., Lyndon, Saputra. (2013). *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*. Tangerang Selatan : Karisma Publishing
- Emi, Diarti. Ani, Sutriningsih. & Wahidyanti, Rahayu, (2017). *Hubungan Antara Penggunaan Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Mahasiswa PSIK Unitra Malang*. Vol. 2 No.3
- Hapsari, I, I, (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Edisi 1. Jakarta : Indeks
- Muhammad, Nur, Wahyudah. & Harmanto. (2014). Surabaya. Vol.2 No.2
- Tarwoto., & Wartonah. (2010) *Kebutuhan Dasar Manusia Dan Proses Keperawatan*. Edisi.4., Jakarta : Salemba Medika
- Rahayu, C, S, (2011). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Tingkat Kemampuan Anak Dalam Sosialisasi Teman Sebaya Di SDN Kebun Bunga 5 Banjarmasin*. Skripsi STIKES Muhammadiyah Banjarmasin
- Rini Trias Ambarsari. (2012). *Hubungan Lama Permainan Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karangayar*

Sari, I, M, (2017). *Peningkatan Pengetahuan Siswa Smp Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan*. STIKES 'Aisyiyah Surakarta

Siprianus, Koi., Ni, Luh, Putu, Eka, Sudiwati., & Lasri, (2017). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III Dan IV SDN Merjosari 1 Malang*. Vol. 2, No.1

Wahit, Iqbal, Mubarak. & Nurul, Chayatin. (2005). *Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta : Buku Kedokteran EGC

Wieke, Fauziawati. (2015). *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. Yogyakarta. Vol. 4, No.2