

## DAFTAR PUSTAKA

- Almatsier S. 2004. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ambarsari, R. T., & Listyorini, D. 2012. *Hubungan lama permainan game online dengan pola tidur anak usia 10-12 tahun di wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar*.
- Amtarina, R. 2017. *Manfaat Aktivitas Fisik Terhadap Perbaikan Fungsi Kognitif Pasien dengan Mild Cognitive Impairment*. Jurnal Ilmu Kedokteran, 10 (2), 140-147.
- Ariska, Dia Putri. 2019. *Hubungan Antara Kebiasaan Sarapan, Kebiasaan Jajan Dan Frekuensi Konsumsi Makanan Pokok Dengan Status Gizi Pada Siswa Di Min 1 Kota Padang Tahun 2019*. Doctoral Dissertation, Stikes Perintis Padang.
- Benaich, S., Mehdad, S., Andaloussi, Z., Boutayeb, S., Alamy, M., Aguenou, H., & Taghzouti, K. 2021. *Weight status, dietary habits, physical activity, screen time and sleep duration among university students*. *Nutrition and Health*, 27(1), 69-78.
- Budd, S.C, J.-C. Egea, 2017. *The Popularity and Benefits of Sport and Exercise: Implications in Dentistry*. *Sport and Oral Health*, DOI 10.1007/978-3-319-53423-7\_2.
- Bull, F.C.; Maslin, T.S.; Armstrong, T.P. 2009. *Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ): Nine country reliability and validity study*. *J. Phys. Act. Health* 2009, 6, 790–804.
- Chandra Prasetiawan, A., Aniroh, U., & Apriyatmoko, R. 2020. *Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain Game Online Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar: Tinjauan Dari Beberapa Artikel*. Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo.
- Chaput, J.-P.; Visby, T.; Nyby, S.; Klingenberg, L.; Gregersen, N. T.; Tremblay, A.; Astrup, A.; Sjodin, A. (2011). *Video game playing increases food intake in adolescents: a randomized crossover study*. *American Journal of Clinical Nutrition*, 93(6), 1196–1203.
- Christofaro, D. G. D., De Andrade, S. M., Mesas, A. E., Fernandes, R. A., & Farias Junior, J. C. 2016. *Higher screen time is associated with overweight, poor dietary habits and physical inactivity in Brazilian adolescents, mainly among girls*. *European journal of sport science*, 16(4), 498-5

- Dani, R. W., & Ngesti, S. 2014. *Fenomena Kecanduan Game online pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)*. Jurusan Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember.
- Defie, R., & Probosari, E. 2018. *Hubungan Tingkat Stress, Perilaku Merokok Dan Asupan Energi Pada Mahasiswa*. Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro), 7(2), 507-526.
- Depkes RI. 2009. *Klasifikasi Umur Menurut Kategori*. Jakarta: Dirjen Yankes.
- Fitri, N. 2013. *Studi Validasi Semi-Quantitatif Food Frequency Questionnaire Dengan Food Recall 24 Jam Pada Asupan Zat Gizi Mikro Remaja Di Sma Islam Athirah Makassar*. Doctoral Dissertation, Universitas Hasanuddin.
- Gaetano, R., Paloma, F. G., & Gaetano, A. 2015. *Anxiety in the youth physical and sport activity*. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(3 S2), 227-227.
- Guadagno, R. E., Muscanell, N. L., Okdie, B. M., Burk, N. M. and Ward, T.B. 2011. *Even in virtual environments women shop and men build: A social role perspective on Second Life*. *Computers in Human Behavior* (27:1), pp. 304-308.
- Hamrik, Z., Sigmundová, D., Kalman, M., Pavelka, J., & Sigmund, E. 2014. *Physical activity and sedentary behaviour in Czech adults: results from the GPAQ study*. *European journal of sport science*, 14(2), 193-198.
- Handayani, S. 2021. *Hubungan Perilaku Sedentari Dengan Kejadian Obesitas Pada Mahasiswa Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Surabaya*. Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Surabaya.
- Hasibuan, S.M. 2019. *Hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur pada mahasiswa FK USU*. Skripsi, Universitas Sumatra Utara.
- Hassouneh, D. and Brengman, M. 2014. *A motivation-based typology of social virtual world users*. *Computers in Human Behavior* (33: April), pp. 330–338.
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. 2012. *Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming*. *Computers in human behavior*, 28(4), 1379-1387.
- Hidayani, N. 2020. *Hubungan Antara Lama Penggunaan, Jarak Pandang Dan Posisi Tubuh Saat Menggunakan Gadget Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Kelas 5 Dan 6 Di Sdk Citra Bangsa Kupang*. *Chmk Applied Scientific Journal*, 3(1).
- Hou, H.-T. 2012. *Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game*. *Computers and Education* (58:4), pp. 1225–1233

- Houghton, S., Hunter, SC., Rosenberg, M., Wood, L., Zadow, C., Martin, K., Shilton, T. 2015. *Virtually impossible: limiting Australian children and adolescents daily screen based media use*. BMC Public Health. 15:5 1471-2458/15/5.
- [http://www.who.int/chp/steps/resources/GPAQ\\_Analysis\\_Guide.pdf](http://www.who.int/chp/steps/resources/GPAQ_Analysis_Guide.pdf)
- Ibrahim, H. S. 2012. *Hubungan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan gizi dengan status gizi lanjut usia di UPTD Rumoh Seujahtera Geunaseh Sayang Banda Aceh*. *Idea Nursing Journal*, 3(2)..
- International Physical Activity Questionnaire. 2005. *Guidelines for data processing and analysis*. <http://www.ipaq.ki.se/scoring.pdf>.
- Iqbal, M & Puspaningtyas, D. E., 2018. *Penilaian Status Gizi ABCD*. Salemba medika : Jakarta.
- Kabir A, Miah S, Islam A. 2018. *Factors influencing eating behavior and dietary intake among resident students in a public university in Bangladesh: A qualitative study*. PLoS ONE 13(6): e0198801. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198801>
- Kartono, D., & AAB, J. 2012. *Ringkasan angka kecukupan gizi (AKG) yang dianjurkan bagi orang Indonesia 2012*. In *Conference Paper. Widyakarya Nasional Pangan Dan Gizi (WNPG) X* (pp. 20-21).
- Kemenkes. *Basic Health Research* . 2013 ( 6). <https://doi.org/10.1186/14752875-6-1> December 2013
- Kementerian Kesehatan RI. 2018. *Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Indonesia tahun 2018*.
- Kharisma WD. 2015. *Keterkaitan antara konsumsi buah dan sayur serta gaya hidup dengan kejadian kegemukan pada mahasiswa TPB-IPB*. Skripsi. Institut Pertanian Bogor.
- Kharisma, A. C., Fitriyasaki, R., & Rahmawati, P. D. 2020 . *Online Games Addiction and the Decline in Sleep Quality of College Student Gamers in the Online Game Communities in Surabaya, Indonesia*. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 8987-8993.
- Khoiri, N. F. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Kumala, A. M., Margawati, A., & Rahadiyanti, A. 2019. *Hubungan antara durasi penggunaan alat elektronik (gadget), aktivitas fisik dan pola makan dengan status gizi pada remaja usia 13-15 tahun*. *Journal of Nutrition College*, 8(2), 73-80.
- Kusuma, I. A., Sirajuddin, S., & Nurhaedar, J. 2013. *Gambaran Pola Makan Dan Status Gizi Mahasiswa Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Kesehatan*

*Masyarakat Universitas Hasanuddin Makassar. Jurnal Ilmiah Kesehatan*,(online).

- Lemmens JS, Velkenburg PM, Peter J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*. *Journal Media Psychology*. 2009; 12(1): 77-95. Tersedia dalam: [dx.doi.org/10.1080/15213260802669458](https://doi.org/10.1080/15213260802669458).
- Lepp, A., Barkley, J. E., Sanders, G. J., Rebold, M., & Gates, P. 2013. *The relationship between cell phone use, physical and sedentary activity, and cardiorespiratory fitness in a sample of US college students*. *International Journal of Behavioral Nutrition and physical activity*, 10(1), 1-9.
- Lim, S. H., Kim, M. H., & Choi, M. K. 2016. *Dietary life status according to smart device use of university students in Korea*. *The Korean Journal of Food And Nutrition*, 29(3), 363-370.
- Lisetyaningrum, I., Pujasari, H., & Kuntarti, K. 2021. *A cross-sectional analysis of snacking habits, eating habits, physical activity, and indicators of obesity among high school students in Jakarta, Indonesia*. *Journal of Public Health Research*, 10(s1).
- Mandriyarini, R., Sulchan, M., & Nissa, C. 2017. *Sedentary lifestyle sebagai faktor risiko kejadian obesitas pada remaja SMA stunted di Kota Semarang*. Doctoral dissertation, Diponegoro University.
- Manzoor, A., Basri, R., Ali, I., Javaid, S., Amjad, M., Amin, U., & Kamran, H. 2020. *Smartphone Addiction/Overuse and Its Effect on Dietary Behavior and Lifestyle-A Systematic Review*. *EAS J Nutr Food Sci*, 2, 289-97.
- Mardiyati, N. L. 2018. *Screen time dengan konsumsi sayur dan buah serta kenaikan berat badan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan*. *Jurnal Nutrisia*, 20(2), 53-60.
- Masturoh, Imas dan Temesvari, Nauri Anggita. 2018. *Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan Metodologi Penelitian Kesehatan*. Kementerian Kesehatan RI : Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Meule, A., & Vögele, C. 2013. *The psychology of eating*. *Frontiers in psychology*, 4, 215.
- Muezzin, E. 2015. *An Investigation of High School Students' Online Game Addiction With Respect To Gender*. *TOJET: The Turkish Online Journal of Education Technology*, July 2015, North Cyprus.
- Muharni, M., Mairyiani, H., & Ryanti, S. 2015. *Perbedaan Pola Makan, Aktivitas Fisik Dan Status Gizi Antara Mahasiswa Indekos Dan Tidak Indekos Poltekkes Kemenkes Riau*. *JPK: Jurnal Proteksi Kesehatan*, 4(1).

- Mulyaningsih, A. R., Susanto, T., & Susumaningrum, L. A. 2020. *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kegemukan Pada Remaja Di Wilayah Jember*. *Penelitian Gizi Dan Makanan*, 43(1), 11-19.
- Nia, A., & Tri, P. 2015. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Tingkat Insomnia Pada Siswa Sma N 1 Sedayu Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Alma Ata).
- Rahman, M. B. 2021. *Makna Game Online Bagi Mahasiswa (Studi Fenomenologi pada Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Malang)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Nofianti, N. 2018. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(2), 182-186.
- Pangesti, N., Gunawan, I. M. A., & Julia, M. 2016. *Screen based activity sebagai faktor risiko kegemukan pada anak prasekolah di Kota Yogyakarta*. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, 13(1), 34-41.
- Park, K. 2017. *Dietary and lifestyle habits and dietary behaviors according to level of smartphone addiction in university students in Kyungnam Province*. *Journal of the Korean Dietetic Association*, 23(4), 408-430.
- Pengembangan Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI. 2018. *Laporan nasional riset kesehatan dasar 2018*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI, 2018.
- Pentz, M. A., Spruijt-Metz, D., Chou, C. P., & Riggs, N. R. 2011. *High calorie, low nutrient food/beverage intake and video gaming in children as potential signals for addictive behavior*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 8(12), 4406-4424.
- Porotu'o, L. I., Joseph, W. B., & Sondakh, R. C. 2015. *Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Pelajar Sekolah Dasar Katolik Santa Theresia 02 Kota Manado*. *Kesmas*, 4(1).
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. 2020. *Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan*. *Journal of Nursing Care*, 3(2).
- Pratama, Wahyu. 2017. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. *Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014*. Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Purwokerto
- Putri, N. P. A. W., & Sundari, L. P. R. 2019. *Hubungan Antara aktivitas Bermain Game online Dengan Kebugaran Fisik Pada Remaja SMP Di Kota Denpasar*. *Jurnal Medika Udayana*, 8(7).
- Rahmadi, I., Mareta, D. T., & Fithriyani, D. 2021. *Adequacy level of energy and macronutrients for 3rd year students of the Food Technology*

- Departement, ITERA. Journal of Science, Technology, and Visual Culture, 1(1), 44-50.*
- Ratnasari, Candra Dewi dan Hartati, Elis. 2016. *Gambaran Kualitas Tidur Pada Komunitas Game Online Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Diponegoro*. Undergraduate thesis, Diponegoro Univeresity.
- Riyanto, A. 2011. *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Bantul: Nuha Medika
- Saputro, W. A., & Fidayani, Y. 2020. *Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi angka kecukupan energi rumah tangga petani di Kabupaten Klaten*. VIGOR: Jurnal Ilmu Pertanian Tropika dan Subtropika, 5(2), 51-55.
- Septian, Renaldo Devan. 2018. *Hubungan bermain game online Dota 2 terhadap pola makan dan status gizi pada orang dewasa di Kota Malang*. Diploma thesis, Poltekkes Malang.
- Sherwood L. 2011. *Fisiologi manusia: dari sel ke sistem*. Alih bahasa: Brahm U Pendit. Editor edisi bahasa Indonesia: Nella Yesdelita. Edisi 6. Jakarta: EGC.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. 2019. *Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY*.
- Siervo, M., Gan, J., Fewtrell, M. S., Cortina-Borja, M., & Wells, J. C. 2018. *Acute effects of video-game playing versus television viewing on stress markers and food intake in overweight and obese young men: A randomised controlled trial*. *Appetite, 120*, 100-108.
- Sirajuddin., Surmita., Astuti, Triana. 2018. *Survey Konsumsi Pangan*. Kementrian Kesehatan RI: Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan
- Stevens, R. E., Loudon, D. L., Yow, D. A., Bowden, W. W., & Humphrey, J. H. 2013. *Stress in college athletics: Causes, consequences, coping*. Routledge.
- Strath, S. J., Kaminsky, L. A., Ainsworth, B. E., Ekelund, U., Freedson, P. S., Gary, R. A., ... & Swartz, A. M. 2013. *Guide to the assessment of physical activity: clinical and research applications: a scientific statement from the American Heart Association*. *Circulation, 128(20)*, 2259-2279.
- Sudrajat, A. S., & Sinaga, T. 2017. *Analisis biaya makan terhadap ketersediaan makanan serta tingkat kecukupan gizi santri di Pondok Pesantren Darul Arqam Garut*. *Gizi Indonesia, 39(2)*, 115-124.
- Supariasa, I.D.N. dkk. 2013. *Penilaian Status Gizi (Edisi Revisi)*. Jakarta : Penerbit buku kedokteran EGC

- Suplig, M A. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*. Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017
- Tremblay, M. S., Colley, R. C., Saunders, T. J., Healy, G. N., & Owen, N. (2010). *Physiological and health implications of a sedentary lifestyle*. Applied physiology, nutrition, and metabolism, 35(6), 725-740.
- Uce, L. 2018. *Pengaruh Asupan Makanan Terhadap Kualitas Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 4(2), 79-92.
- Welis, Wilda and Sazeli, Rifki Muhamad. 2013. *Gizi untuk Aktifitas Fisik dan Kebugaran*. Sukabina Press, Padang. ISBN 978-602-1650-02-8
- Widodo, BS., NW. Kusnaniik. 2013. *Tingkat Kesegaran Jasmani pada Siswa SMP Negeri 2 Krembung dan SMP Negeri 2 Sidoarjo*. Jurnal Prestasi Olahraga, 1 (1), hal.1-5.
- Wijayanti, A., Margawati, A., & Wijayanti, H. S. 2019. *Hubungan stres, perilaku makan, dan asupan zat gizi dengan status gizi pada mahasiswa tingkat akhir*. Journal of Nutrition College, 8(1), 1-8.
- Wike K.H. 2015. *Examining The Relationship Between Physical Activity, Psychological Well-Being, And Stress In A College Population*. A Thesis Submitted to the Faculty of the University of Tennessee at Chattanooga in Partial Fulfillment of the Requirements of the Degree of Master of Science: Psychology.
- Wiyono, S., & Harjatmo, T. P. 2019. *Penilaian Status Gizi*. Kementrian Kesehatan RI: Badan Pengembangan Dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan
- Wojtyla-Buciora, P., Stawinska-Witoszynska, B., Wojtyla, K., Klimberg, A., Wojtyla, C., Wojtyla, A., ... & Marcinkowski, J. T. 2014. *Assessing physical activity and sedentary lifestyle behaviours for children and adolescents living in a district of Poland. What are the key determinants for improving health?*. Annals of Agricultural and Environmental Medicine, 21(3).
- World Health Organization. 2010. *Global Recommendations on Physical Activity for Health*. Geneva: WHO; available at [http://whqlibdoc.who.int/publications/2010/9789241599979\\_eng.pdf](http://whqlibdoc.who.int/publications/2010/9789241599979_eng.pdf)
- World Health Organization. 2012. *Global physical activity questionnaire (GPAQ) analysis guide*.