

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR SKEMA	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Bagi Penulis	6
2. Manfaat Bagi Institusi	6
3. Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN TEORI	7
A. Konsep Remaja	7
B. Konsep <i>Game Online</i>	13
C. Konsep <i>Internet Gaming Disorder</i>	23

D. Konsep Kontrol Diri.....	33
E. Kerangka Teori	40
BAB III KERANGKA PEMIKIRAN	41
A. Kerangka Konsep.....	41
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	42
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN.....	47
A. Desain Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat	48
1. Waktu Penelitian	48
2. Tempat Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel	49
1. Populasi	49
2. Sampel	49
D. Pengumpulan Data	54
1. Instrumen Penelitian.....	54
2. Teknik Pengumpulan Data.....	58
3. Prosedur Penelitian.....	59
E. Prosedur Pengolahan Data.....	60
1. Pengolahan Data.....	60
2. Analisa Data.....	62
F. Interpretasi Data.....	63
G. Etika Penelitian	63
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	66
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan Penelitian	75
D. Keterbatasan Penelitian	80
BAB VI KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	82

A. Kesimpulan	82
B. Rekomendasi	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1	Kerangka Teori	40
Skema 3.1	Kerangka Konsep.....	41
Skema 4.1	Rumus Perhitungan Sampel	50
Skema 4.2	Rumus Perhitungan Drop Out	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Variabel dan Definisi Operasional	43
Tabel 4.1	Waktu Penelitian.....	48
Tabel 5.1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Fase <i>Internet Gaming Disorder</i>	74

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis	
Kelamin	68
Diagram 5.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Riwayat	
Bermain Game	69
Diagram 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi	
Bermain Game	70
Diagram 5.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Biaya	
Bermain Game	71
Diagram 5.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Media	
Bermain Game	72
Diagram 5.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tujuan	
Bermain Game	73
Diagram 5.7 Distribusi Frekuensi Kontrol Diri Responden Dengan	
<i>Internet Gaming Disorder</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Penjelasan Penelitian
- Lampiran 2** Lembar Persetujuan Responden
- Lampiran 3** Lembar Kuesioner A : Data Diri Responden
- Lampiran 4** Lembar Kuesioner B : *Internet Gaming Disorder*
- Lampiran 5** Lembar Kuesioner C : Kontrol Diri
- Lampiran 6** Master Tabel Karakteristik Responden
- Lampiran 7** Master Tabel *Screening Internet Gaming Disorder*
- Lampiran 8** Master Tabel Kontrol Diri Responden
- Lampiran 9** Surat
- Lampiran 10** Lembar Bimbingan
- Lampiran 11** Riwayat Hidup
- Lampiran 12** Lembar Persembahan