



DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Halaman pengesahan.....	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar isi.....	v
Daftar bagan	viii
Daftar gambar.....	ix
Daftar tabel.....	x
Daftar singkatan	xi
BAB I PENGANTAR	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Keaslian Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dampak Bermain <i>Game</i> pada Individu	7
2.2 <i>Internet Gaming Disorder</i>	8
2.2.1 Penilaian <i>Internet Gaming Disorder</i>	12
2.2.2. Epidemiologi <i>Internet Gaming Disorder</i>	12
2.2.3. Patofisiologi <i>Internet Gaming Disorder</i>	14



2.2.3.1 Mekanisme Genetik dan Kepribadian.....	14
2.2.3.2 Mekanisme Reward-Aversive dan Sistem Saraf Otonom	19
2.2.3.3 Perubahan Struktur dan Sirkuit Neural yang Mempengaruhi Dopamin	22
2.3 Faktor-faktor risiko IGD.....	27
2.3.1 Jenis Kelamin	27
2.3.2. Lama paparan	27
2.3.3. Jarak tatap layar.....	29
2.3.4. Kualitas tidur	30
2.3.5. Kesulitan berkomunikasi.....	30
2.3.6. Kecemasan	30
2.3.7. Depresi	31
2.4 Kerangka Teori	32
2.5 Kerangka Konsep	32
2.6 Hipotesis	33
2.6.1 Landasan Teori	33
2.6.2. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Rancangan Penelitian	36
3.2 Populasi dan Subyek Penelitian.....	36
3.3 Besar Sampel Penelitian	37
3.4 Variabel Penelitian	41
3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42



3.5.1. <i>Internet Gaming Disorder</i>	42
3.5.2. Jenis Kelamin	42
3.5.3. Lama paparan	42
3.5.4. Jarak tatap layar.....	43
3.5.5. Kualitas tidur	43
3.5.6. Kesulitan berkomunikasi.....	43
3.5.7. Kecemasan	44
3.5.8. Depresi	44
3.6. Instrumen Penelitian	44
3.7 Alur Penelitian	45
3.8 Etika Penelitian.....	45
3.9 Analisis Statistik	46
3.10 Waktu dan Tempat Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.2 Pembahasan	51
4.3 Keterbatasan Penelitian	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64