

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Keaslian Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Manfaat Internet.....	7
B. Adiksi internet dan Internet Gaming Disorder.....	10
C. Depresi pada siswa SMP.....	14

D. Hubungan depresi dengan adiksi internet.....	15
E. Landasan Teori.....	21
F. Kerangka Teori.....	22
G. Kerangka Konsep.....	23
H. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Kriteria Pemilihan Sampel Penelitian	26
C. Variabel Penelitian.....	28
D. Definisi Operasional.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Jenis dan Cara Analisis Data	33
G. Metode Analisis Data.....	34
H. Etika Penelitian.....	34
I. Waktu Penelitian.....	35
J. Alur Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Karakteristik demografis subyek penelitian.....	37
2. Karakteristik klinis subyek berdasarkan hasil pengisian kuesioner.....	38
3. Hasil analisis variabel bebas dengan adiksi internet.....	39
4. Hasil analisis variabel perancu dengan adiksi internet	40

5. Hasil analisis multivariat	41
B. Pembahasan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	49
REFERENSI.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori	22
Gambar 2. Kerangka Konsep	23
Gambar 3. Alur penelitian	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	5
Tabel 2. Karakteristik demografis subyek penelitian	37
Tabel 3. Karakteristik klinis subyek penelitian	38
Tabel 4. Hasil Uji Analisis Chi-square hubungan kecenderungan depresi dengan adiksi internet	39
Tabel 5. Hubungan variabel perancu dengan adiksi internet.....	40
Tabel 6. Uji analisis regresi logistik.....	41

DAFTAR SINGKATAN

APA	<i>American Psychiatric Association</i>
ARPANet	<i>The Advanced Research Projects Agency Network</i>
CERN	<i>Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire</i>
CDI	<i>Children's Depression Inventory</i>
DIY	Daerah Istimewa Yogyakarta
DLPFC	<i>Dorsolateral Prefrontal Cortex</i>
DSM-5	<i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition</i>
DARPANet	<i>The Defense Advanced Research Projects Agency Network</i>
GAS	<i>Game Addiction Scale</i>
GAS-7	<i>Game Addiction Scale – 7 items</i>
HTTP	<i>Hypertext transfer protocol</i>
ICD-11	<i>International Classification of Disease, 11th edition</i>
IGD	<i>Internet Gaming Disorder</i>
rsFC	<i>Resting State Functional Connectivity</i>
SMP	Sekolah Menengah Pertama
WHO	<i>World Health Organization</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan Kepada Responden	57
Lampiran 2. Persetujuan Berpartisipasi dalam Penelitian.....	61
Lampiran 3. Kuesioner Data Diri dan Instrumen Game Addiction Scale-7 Versi Indonesia	62
Lampiran 4. Instrumen <i>Children's Depression Inventory</i> versi Indonesia	64
Lampiran 5. <i>Ethical Clearance</i>	67