

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan	6
2. Manfaat bagi Pembuat Kebijakan	6
3. Manfaat bagi Sekolah dan Orangtua	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II	12
TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Telaah Pustaka	12
1. <i>Games Online</i>	12
2. <i>Internet Gaming Disorder (IGD)</i>	19
3. Depresi	25
4. Teori Perilaku Kesehatan	28
B. Kerangka Teori	31
C. Kerangka Konsep	32
D. Hipotesis	32
BAB III	33
METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Subyek Penelitian	33
1. Batasan Populasi	33
2. Besar Sampel	33
3. Cara Pengambilan Sampel	34
D. Identifikasi Variabel Penelitian	35
E. Definisi Operasional Variabel	36
F. Instrumen Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	39
1. <i>Internet Gaming Disorder Scale (IGD Scale)</i>	39
2. <i>Center for Epidemiologic Studies Depression Revised Scale (CESD-R)</i>	40

3. Cara Pengumpulan Data	42
G. Cara Analisis Data	42
H. Etika Penelitian	43
I. Keterbatasan Penelitian	43
J. Jalannya Penelitian	43
BAB IV	45
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Karakteristik Sosiodemografis dan Aktivitas Bermain <i>Games Online</i> Responden Penelitian	45
2. Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i>	47
3. Kejadian Depresi	47
4. Analisis Bivariat	49
5. Analisis Multivariat	50
B. Pembahasan	54
1. Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i>	54
2. Kejadian Depresi	58
3. Kecanduan Bermain <i>Games Online</i> dan Kejadian Depresi	61
4. Implikasi Temuan pada Program Promosi Kesehatan	63
BAB V	66
KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2. Definisi Operasional	36
Tabel 3. Karakteristik Responden	45
Tabel 4. Domain Kecanduan <i>Games Online</i>	47
Tabel 5. Proporsi Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i> Kategori IGD <i>Scale</i>	47
Tabel 6. Proporsi Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i>	47
Tabel 7. Domain Depresi	48
Tabel 8. Proporsi Kejadian Depresi Kategori CESD-R	48
Tabel 9. Proporsi Kejadian Depresi	48
Tabel 10. Hubungan Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i> dan Variabel Luar terhadap Kejadian Depresi	49
Tabel 11. Hubungan Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i> terhadap Kejadian Depresi setelah Dipengaruhi Variabel Luar Lainnya	52
Tabel 12. Pertanyaan Karakteristik Responden	87
Tabel 13. Pertanyaan Tingkat Kecanduan <i>Games Online</i> (IGD <i>Scale</i>)	88
Tabel 14. Pertanyaan Kejadian Depresi (CESD-R)	90
Tabel 15. Daftar <i>Games Online</i> yang dimainkan Responden	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori Green <i>et al.</i> (2022)	31
Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian	32
Gambar 3. Perhitungan Sampel Menggunakan OpenEpi	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Studi Pendahuluan	80
Lampiran 2. <i>Ethical Clearance</i>	80
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Program Studi	82
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	83
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Kepala SMP Negeri 3 Palembang	84
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Kepala SMP Negeri 19 Palembang	85
Lampiran 7. Lembar Persetujuan Kepala SMP Negeri 36 Palembang	86
Lampiran 8. Kuesioner Penelitian.....	87
Lampiran 9. Dokumentasi Pengumpulan Data Penelitian	92
Lampiran 10. Daftar <i>Games Online</i> yang dimainkan Responden.....	95
Lampiran 11. Hasil <i>Output</i> STATA.....	97