

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	..iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
E. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama .....	11
1. Definisi Mahasiswa Kedokteran .....	11
2. Profil Program Studi Kedokteran FK-KMK UGM .....	11
3. Stressor yang dialami mahasiswa kedokteran tahun pertama.....	12
B. <i>INTERNET GAMING DISORDER</i> (IGD) .....	15
1. Kriteria Diagnosis <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) .....	15
2. Neurobiologi <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) .....	17
3. <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) pada Mahasiswa Kedokteran .....	19

4. Faktor Risiko <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD) pada Mahasiswa	
Kedokteran.....	20
C. DUKUNGAN SOSIAL .....	24
1. Definisi.....	24
2. Jenis Dukungan Sosial .....	25
3. Sumber dukungan sosial .....	26
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi dukungan sosial .....	28
5. Neurobiologi Dukungan Sosial.....	29
6. Teori Psikologi tentang Dukungan Sosial dan Kesehatan Mental.....	31
D. Hubungan Dukungan Sosial dengan kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama .....	32
E. Landasan Teori.....	36
F. Kerangka Teori.....	38
G. Kerangka Konsep .....	39
H. Hipotesis .....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian .....	40
D. Instrumen Penelitian .....	43
E. Identifikasi Variabel Penelitian.....	45
F. Definisi Operasional.....	46
G. Jalannya Penelitian .....	47
H. Analisis Hasil.....	49
I. Etika penelitian .....	50
J. Alur Penelitian .....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
1. Karakteristik Subjek Penelitian .....	53
2. Gambaran Dukungan Sosial pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama FK-KMK UGM .....	54

3. Gambaran Kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i> pada Mahasiswa Kedokteran Tahun Pertama FK-KMK UGM .....	55
4. Analisis bivariat antara dukungan sosial dengan kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	56
5. Analisis Bivariat antara Variabel Perancu dengan Kecenderungan IGD58	
6. Analisis multivariat .....	59
B. PEMBAHASAN .....	60
C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian .....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian.....	9
Tabel 2. Kisi-kisi kuesioner <i>Multidimensional Scale of Perceived Social Support</i> .....	43
Tabel 3. Definisi Operasional Variabel.....	45
Tabel 4. Karakteristik Subjek Penelitian (n=75).....	54
Tabel 5. Gambaran Dukungan Sosial.....	54
Tabel 6. Gambaran Sumber Dukungan Sosial .....	55
Tabel 7. Gambaran Kecenderungan <i>Internet Gaming Disorder</i> .....	56
Tabel 8. Distribusi respon jawaban pada setiap item kuesioner IGDS9-SF .....	56
Tabel 9. Analisis Bivariat antara Dukungan Sosial dengan Kecenderungan IGD .....	57
Tabel 10. Analisis Bivariat antara Sumber Dukungan Sosial dengan Kecenderungan IGD.....	58
Tabel 11. Analisis Bivariat antara Variabel Perancu dengan Kecenderungan IGD .....	59
Tabel 12. Analisis multivariat .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	38
Gambar 2. Kerangka Konsep .....	39
Gambar 3. Alur Penelitian.....	52