

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Permasalahan	13
C. Tujuan dan Manfaat	14
D. Penelitian Terdahulu	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i>	23
1. Definisi <i>Video Game</i>	23
2. Klasifikasi <i>Video Game</i>	24
3. Definisi Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i>	30
a. Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> dalam Pandangan Neurosains	32
b. Proses Terjadinya Adiksi <i>Video Game</i>	33
c. Kriteria Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i>	39
d. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Adiksi <i>Video Game</i>	42
e. Dampak Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i>	47
B. Kesenian (<i>Loneliness</i>)	48
1. Definisi Kesenian	48
2. Teori Kesenian	50
3. Jenis-Jenis Kesenian	52
4. Kesenian Pada Anak	54
5. Faktor Penyebab Kesenian Pada Anak	55
6. Hubungan Kesenian dengan Adiksi	56
C. Dukungan Sosial	
1. Definisi Dukungan Sosial	58
2. Sumber Dukungan Sosial	59
3. Tipe Dukungan Sosial	60
4. Dukungan Sosial Pada Anak	61
5. Hubungan Dukungan Sosial dengan Adiksi	62
D. Perkembangan Anak	63
1. Perkembangan Fisik	64
2. Perkembangan Kognitif	64
3. Perkembangan Sosio-Emosional	66
E. Hubungan Antar Variabel	69
F. Kerangka Konsep Penelitian	72
G. Hipotesis	72

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel	73
1. Variabel Penelitian	73
2. Definisi Operasional	74
B. Subjek Penelitian	76

C. Cara Pengumpulan Data	76
1. Skala Adiksi <i>Video Game</i>	77
2. Skala Kesepian Pada Anak	78
3. Skala Penerimaan Dukungan Sosial <i>offline</i>	80
D. Validitas dan Reliabilitas	83
E. Desain Penelitian	91
F. Prosedur Penelitian	91
G. Metode Analisis Data	92

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek	95
B. Deskripsi Data Penelitian	95
C. Hasil	113
1. Analisis dengan Regresi Berganda	113
2. Analisis dengan SmartPLS3	114
a. Pengujian Goodness of Fit Model Struktural (Inner Model)	113
b. Pengujian Convergent Validity Outer Model Refleksif	116
c. Pengujian Discriminant Validity Model Struktural (Outer Model)	118
d. Pengujian Composite Reliability Outer Model	118
e. Hasil Pengujian Model Struktural (Inner Model)	119
f. Pengujian Pengaruh Tak Langsung Variabel Dukungan Sosial Offline (X) Terhadap Kecenderungan adiksi Video game (Y) dengan Melalui Variabel Kesepian (M) Sebagai Mediasi	122
g. Pengujian Multigrup untuk Membandingkan Pengaruh Variabel JK	123
h. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	125
D. Pembahasan	126
1. Hubungan Dukungan Sosial offline (X) pada Kesepian (M)	126
2. Hubungan Langsung Dukungan Sosial Offline (X) pada	
3. Kecenderungan Adiksi Video game (Y)	128
4. Hubungan Langsung Kesepian (M) pada Kecenderungan	
5. Adiksi Video game (Y)	128
6. Hubungan Tak Langsung Dukungan Sosial Offline (X) pada	
7. Kecenderungan Adiksi Video game (Y) dengan Kesepian (M) sebagai Variabel Mediasi	132
8. Analisis Tambahan	135
E. Keterbatasan Penelitian	139

BAB V. Penutup

A. Kesimpulan	140
B. Saran	141

DAFTAR PUSTAKA	143
----------------------	-----