

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| INTISARI | xiii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Pertanyaan Penelitian | 20 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 20 |
| D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya | 21 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> | 28 |
| 1. Pengertian Kecenderungan Adiksi | 28 |
| 2. Faktor Penyebab Kecenderungan Adiksi | 33 |
| 3. Proses Terbentuknya Adiksi | 35 |
| 4. Pengertian <i>Video Game</i> | 41 |
| 5. Bentuk dan Jenis <i>Video Game</i> | 42 |
| 6. Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> | 49 |
| 7. Ciri-ciri kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> | 50 |
| 8. Aspek Adiksi <i>Video Game</i> | 52 |

| | |
|---|----|
| 9. Faktor yang mempengaruhi Adiksi Video Game | 53 |
| 10. Indikator Adiksi Video Game | 55 |
| B. <i>Academic stress</i> (Stres Akademik)..... | 59 |
| 1. Pengertian Stres..... | 59 |
| 2. Pengertian <i>Coping Stress</i> | 61 |
| 3. Bentuk-bentuk dan Indikator <i>Coping Stress</i> | 62 |
| 4. Pengertian <i>Academic Stress</i> | 65 |
| 5. Sumber <i>Academic Stress</i> | 68 |
| 6. Aspek <i>Academic Stress</i> | 73 |
| 7. Simptom-simptom <i>Academic Stress</i> | 75 |
| C. Dukungan Sosial | 76 |
| 1. Definisi Dukungan Sosial | 77 |
| 2. Jenis Dukungan Sosial | 78 |
| 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Dukungan Sosial | 80 |
| 4. Sumber Dukungan Sosial..... | 82 |
| 5. Manfaat Dukungan Sosial | 84 |
| D. Perkembangan Masa Anak-anak Akhir | 86 |
| E. Dinamika Hubungan Antar Variabel..... | 90 |
| F. Kerangka Konseptual | 93 |
| G. Hipotesis | 94 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Variabel Penelitian..... | 95 |
| B. Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel | 95 |
| 1. Variabel Dependen..... | 95 |
| 2. Variabel Independen | 96 |
| 3. Moderator | 96 |
| C. Subjek Penelitian | 97 |
| D. Metode Pengumpulan Data..... | 97 |
| 1. Kuesioner Demografis | 98 |
| 2. Skala Adiksi <i>Video Game</i> | 99 |

| | |
|--|-----|
| 3. Skala <i>Academic Stress</i> | 99 |
| 4. Skala Dukungan Sosial | 99 |
| E. Uji Coba Alat Ukur | 104 |
| F. Validitas dan Reliabilitas | 109 |
| G. Desain Penelitian | 111 |
| H. Prosedur Penelitian | 111 |
| I. Metode Analisis Data | 112 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Subjek Penelitian | 114 |
| 1. Gambaran Data Diri Subjek | 114 |
| 2. Gambaran Demografi Subjek Terkait Gawai dan <i>Video Game</i> | 115 |
| B. Deskripsi Reliabilitas Skala | 118 |
| C. Deskripsi Hasil Penelitian | 120 |
| D. Hasil | 122 |
| 1. Uji Asumsi | 122 |
| 2. Uji Hipotesis | 125 |
| 3. Analisis Tambahan | 127 |
| E. Pembahasan | 128 |
| 1. Hubungan langsung <i>academic stress</i> dengan kecenderungan adiksi <i>video game</i> | 129 |
| 2. Hubungan <i>academic stress</i> dengan kecenderungan adiksi <i>video game</i> dimoderatori oleh dukungan sosial | 130 |
| 3. Analisis Tambahan | 133 |
| F. Keterbatasan Penelitian | 134 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 136 |
| B. Saran | 136 |
| DAFTAR PUSTAKA | 137 |
| LAMPIRAN | 145 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Adiksi Game | 101 |
| Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Skala <i>Academic Stress</i> | 102 |
| Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Skala Dukungan Sosial pada Anak..... | 103 |
| Tabel 3.4 <i>Blueprint</i> Skala Final Adiksi Game | 106 |
| Tabel 3.5 <i>Blueprint</i> Skala Final <i>Academic Stress</i> | 107 |
| Tabel 3.6 <i>Blueprint</i> Skala Final Dukungan Sosial pada Anak..... | 108 |
| Tabel 4.1 Gambaran Diri Subjek Berdasarkan Rentang Usia dan Jenis Kelamin, | 115 |
| Tabel 4.2 Gambaran Demografi Subjek Terkait Gawai dan <i>Video Game</i> | 116 |
| Tabel 4.3 Reliabilitas Skala Penelitian..... | 119 |
| Tabel 4.4 Statistik Deskriptif | 120 |
| Tabel 4.5 Rumus Hitung dalam Norma Kategorisasi..... | 121 |
| Tabel 4.6 Nilai Kategorisasi Variabel Berdasarkan Nilai Hipotetik..... | 121 |
| Tabel 4.7 Jumlah Kategorisasi Variabel Berdasarkan Nilai Hipotetik..... | 122 |
| Tabel 4.8 Uji Linearitas..... | 123 |
| Tabel 4.9 Model Hubungan Adiksi Video Game dan Stres Akademik dengan Dukungan Sosial..... | 125 |
| Tabel 4.10 Model Analisis Tambahan Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> berdasar Rekan Bermain..... | 127 |
| Tabel 4.11. Model Analisis Tambahan Kecenderungan Adiksi <i>Video Game</i> berdasar Penggunaan Internet..... | 128 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1. Persentase Pemanfaatan Internet Bidang Gaya Hidup..... | 7 |
| Gambar 1.2. Persentase Konsumsi Konten pada Perangkat Anak..... | 8 |
| Gambar 2.1. <i>The Brain and Nucleus Accumbens</i> | 29 |
| Gambar 2.2. Kerangka Konsep..... | 93 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Kuesioner Penelitian..... | 147 |
| Lampiran 2. Data Tryout..... | 157 |
| Lampiran 3. Analisis Reliabilitas dan Daya Diskriminasi Aitem..... | 160 |
| Lampiran 4. Analisis Validitas Isi..... | 163 |
| Lampiran 5. Data Penelitian..... | 166 |
| Lampiran 6. Uji Asumsi..... | 175 |
| Lampiran 7. Uji Hipotesis..... | 178 |
| Lampiran 8. Analisis Tambahan..... | 179 |