

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENGANTAR	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6

1.6 Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Definisi Internet	9
2.2 Definisi <i>video games</i>	10
2.3 <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD).....	11
2.3.1 Penilaian <i>Internet Gaming Disorder</i>	13
2.3.2 Epidemiologi <i>Internet Gaming Disorder</i>	13
2.3.3 Daerah pedesaan.....	14
2.3.4 Patofisiologi <i>Internet Gaming Disorder</i>	15
2.3.5 Pengaruh IGD pada fungsi kognitif.....	29
2.3.6 Faktor-faktor risiko IGD.....	30
2.3.7 Penilaian Status Kognitif Pada Penderita IGD	33
2.4 Kerangka Teori.....	34
2.5 Kerangka Konsep.....	35
2.6 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Rancangan Penelitian	36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.3 Populasi dan Subjek Penelitian.....	37
3.4 Besar Sampel Penelitian.....	38

3.5 Teknik Pengambilan Sampel	38
3.6 Variabel Penelitian	39
3.7 Definisi Operasional Variabel	39
3.7.1 Internet Gaming Disorder	39
3.7.2 Status kognitif	39
3.7.3 Jenis Kelamin	40
3.7.4 Tipe/Genre Game	40
3.7.5 Durasi aktivitas internet	40
3.8 Pengolahan dan Analisis Data	40
3.9 Alur Penelitian	42
3.10 Etika Penelitian	42
3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Karakteristik demografis populasi penelitian	44
4.1.2 Karakteristik subjek Penelitian	45
4.1.3 Analisis Fungsi Kognitif	47
4.1.4 Analisis Variabel Luar dengan Status Kognitif	50
4.1.5 Analisis Multivariat	52
4.2 Pembahasan	53

4.3 Keterbatasan Penelitian	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Simpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
Lampiran	75