

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Tinjauan Teoritis.....	12
1. Video Game	12

2.	Kecanduan <i>Video Game</i>	16
3.	Remaja	30
4.	Instrumen untuk Mengukur Risiko Kecanduan Video Game.....	38
B.	Landasan Teori.....	43
D.	Kerangka Teori	45
E.	Kerangka Penelitian	46
F.	Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
A.	Jenis dan Rancangan Penelitian	48
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	48
D.	Variabel Penelitian.....	50
E.	Definisi Operasional Variabel.....	51
F.	Instrumen Penelitian	52
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	53
H.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
I.	Jalannya Penelitian.....	57
J.	Etika Penelitian	59
K.	Analisis Data.....	60
L.	Hambatan dan Keterbatasan Penelitian	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
A.	Hasil Penelitian	63



B.	Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		83
A.	Kesimpulan	83
B.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN.....		101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Prevalensi kecanduan <i>video game</i> di dunia	19
Tabel 2. Daftar SMP negeri dan SMP swasta yang terpilih	50
Tabel 3. Definisi Operasional	52
Tabel 4. Kisi- Kisi Instrumen	53
Tabel 5. Karakteristik Responden Anak SMP di Kota Yogyakarta	66
Tabel 6. Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> Pada Anak SMP di Kota Yogyakarta ..	67
Tabel 7. Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> Pada Anak SMP di Kota Yogyakarta Berdasarkan Karakteristik Responden	68
Tabel 8. Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> Pada Anak SMP di Kota Yogyakarta Berdasarkan Kriteria Instrumen IGDS9-SF	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka teori	46
Gambar 2. Kerangka penelitian	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar penjelasan kepada calon responden

Lampiran 2. Persetujuan keikutsertaan dalam penelitian

Lampiran 3. Instrumen penelitian data demografi dan instrumen *Internet Gaming*

Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)

Lampiran 4. Jadwal Penelitian

Lampiran 5. *Ethical Clearance* Penelitian

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

Lampiran 7. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen *Internet Gaming*

Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF)