

DAFTAR ISI

Halaman sampul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Daftar Singkatan.....	xii
Abstract	xiii
Abstrak	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Keaslian Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. <i>Internet Gaming Disorder</i>	8
1. Definisi	8
2. Epidemiologi	10
3. Patofisiologi.....	10
4. Faktor Risiko	15
1) Genetik.....	15
2) Jenis kelamin	15
3) Usia.....	16
4) Ciri-ciri kepribadian	16
5) Durasi main.....	15
6) Jenis Gadget.....	18
7) Jenis Game.....	19
5. Dampak IGD.....	20
B. <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	21
1. Definisi	21
2. Epidemiologi	22
3. Anatomi	23
1) <i>Carpal tunnel</i>	23
2) <i>Nervus Medianus</i>	22
4. Etiopatologis.....	25
5. Patofisiologi Kompresi Saraf	26
1) Peningkatan tekanan pada <i>carpal tunnel</i>	26
2) Cidera mikrovaskular <i>nervus medianus</i>	26
3) Perubahan jaringan ikat pada <i>nervus medianus</i>	27
4) Edema intraneural akibat kompresi.....	27

5) Cidera Iskemik reperfusi pada CTS	27
6. Diagnosis	28
1) Riwayat Keluhan Pasien	28
2) Pemeriksaan Klinis.....	32
3) Pemeriksaan Penunjang	33
C. <i>Internet Gaming Disorder</i> dan <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	36
D. Kerangka Teori	39
E. Kerangka Konsep	40
F. Hipotesis Penelitian	40
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Populasi Penelitian	42
C. Besar Sampel	42
D. Variabel Penelitian	43
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	44
F. Instrumen Penelitian	46
G. Alur Penelitian	47
H. Etika Penelitian.....	47
I. Analisis Statistik	48
J. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Pelaksanaan Penelitian	49
B. Karakteristik Dasar Penelitian	49
C. Analisis Bivariat	59
D. Analisis Multivariat	67
E. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	79