

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Bagan .....	x
Daftar Lampiran .....	xi
Daftar Singkatan .....	xii
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian .....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.6 Keaslian Penelitian .....	8
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Definisi Internet .....	9
2.2 Definisi Video Games .....	10
2.3 Internet gaming disorder .....	10

2.3.1 Penilaian IGD .....	12
2.3.2 Epidemiologi IGD .....	13
2.3.3 Patofisiologi IGD .....	13
2.3.4 IGD dan Perubahan Struktur Otak .....	15
2.3.5 Faktor Risiko IGD .....	19
2.4 Definisi Asthenopia .....	22
2.4.1 Epidemiologi Asthenopia .....	23
2.4.2 Faktor Risiko Asthenopia .....	23
2.4.3 IGD dan Asthenopia .....	25
2.4.4 Penilaian Asthenopia pada IGD .....	26
2.5. Kerangka Teori .....	27
2.6. Kerangka Konsep .....	27
2.7 Hipotesis .....	28
BAB III: METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian .....	29
3.2 Subjek Penelitian .....	30
3.3 Besar Sampel Penelitian .....	30
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
3.5 Variabel Penelitian .....	32
3.6 Definisi Operasional Penelitian .....	32
3.7 Pengolahan dan Analisis Data .....	35
3.8 Alur Penelitian .....	37

3.9 Alat Penelitian .....	37
3.10 Etika Penelitian .....	38
3.11 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	38
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Subjek Penelitian .....	39
4.1 Karakteristik Demografi Subjek Penelitian .....	39
4.2 Analisis Bivariat .....	42
4.3 Analisis Multivariat .....	51
4.4 Keterbatasan Penelitian .....	53
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan .....	54
5.2 Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN	