

## DAFTAR ISI

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                  | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....             | ii   |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....      | iii  |
| KATA PENGANTAR.....                 | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....            | vi   |
| DAFTAR ISI .....                    | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                  | xiii |
| DAFTAR SINGKATAN.....               | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                | xv   |
| INTISARI.....                       | xvi  |
| <i>ABSTRACT</i> .....               | xvii |
| BAB I. PENDAHULUAN .....            | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah .....     | 1    |
| B. Rumusan Masalah Penelitian ..... | 10   |
| C. Tujuan Penelitian.....           | 10   |
| 1. Tujuan umum .....                | 10   |
| 2. Tujuan khusus.....               | 10   |
| D. Manfaat Penelitian.....          | 11   |
| E. Keaslian Penelitian .....        | 12   |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....       | 16   |
| A. Tinjauan Teori .....             | 16   |

|  |    |
|--|----|
| 1. Remaja.....   | 16 |
| 2. Strategi koping .....   | 23 |
| 3. Risiko kecanduan <i>video game</i> .....  | 38 |
| B. Landasan Teori .....  | 54 |
| C. Kerangka Teori.....   | 56 |
| D. Kerangka Penelitian .....   | 57 |
| E. Pertanyaan Penelitian .....   | 58 |
| F. Hipotesis Penelitian.....   | 58 |
| BAB III. METODE PENELITIAN.....  | 59 |
| A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....  | 59 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....   | 59 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian .....  | 59 |
| 1. Populasi .....  | 59 |
| 2. Sampel .....  | 60 |
| D. Variabel Penelitian .....   | 61 |
| E. Definisi Operasional.....   | 62 |
| F. Instrumen Penelitian.....   | 65 |
| 1. <i>Coping Orientation to Problems Experience Inventory (COPE Inventory)</i><br>65 |    |
| 2. <i>Internet Gaming Disorder Scale-Short form (IGDS9-SF)</i> .....                 | 66 |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....  | 67 |
| 1. <i>COPE Inventory</i> .....   | 68 |
| 2. <i>Internet Gaming Disorder Scale-Short form (IGDS9-SF)</i> .....                 | 72 |

|  |           |
|--|-----------|
| H. Teknik Pengumpulan Data .....   | 73        |
| I. Jalannya Penelitian .....   | 74        |
| 1. Tahap persiapan .....   | 74        |
| 2. Tahap pelaksanaan .....   | 75        |
| 3. Tahap penyusunan laporan penelitian .....   | 76        |
| J. Etika Penelitian .....  | 76        |
| K. Analisis Data .....   | 77        |
| L. Hambatan dan Keterbatasan Penelitian .....  | 78        |
| 1. Hambatan .....  | 78        |
| 2. Keterbatasan .....  | 78        |
| <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>   | <b>80</b> |
| A. Hasil Penelitian .....  | 80        |
| 1. Karakteristik responden .....   | 80        |
| 2. Gambaran jenis strategi koping .....  | 82        |
| 3. Gambaran risiko kecanduan <i>video game</i> .....   | 87        |
| 4. Perbedaan jenis strategi koping berdasarkan skor risiko kecanduan <i>video game</i> ..... | 90        |
| 5. Hubungan strategi koping dengan risiko kecanduan <i>video game</i> .....                  | 92        |
| B. Pembahasan .....  | 92        |
| 1. Karakteristik responden .....   | 92        |
| 2. Gambaran jenis strategi koping .....  | 96        |
| 3. Gambaran risiko kecanduan <i>video game</i> .....   | 100       |

|  |     |
|--|-----|
| 4. Perbedaan jenis strategi koping berdasarkan skor risiko kecanduan <i>video game</i> ..... | 106 |
| 5. Hubungan strategi koping dengan risiko kecanduan <i>video game</i> .....                  | 107 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....   | 109 |
| A. Kesimpulan.....   | 109 |
| B. Saran.....  | 109 |

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN