



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Teori	10
1. <i>Gaming Disorder</i> sebagai Masalah Kesehatan Mental.....	10
2. <i>Self-esteem</i>	11
3. Adiksi <i>game online</i>	17
4. Remaja.....	23
3. Hubungan antara <i>self-esteem</i> dengan adiksi <i>game online</i>	24
B. Landasan Teori	26
C. Kerangka Teori.....	28
D. Kerangka Penelitian	29
E. Pertanyaan Penelitian.....	29
F. Hipotesis Penelitian	29
BAB III. METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Variabel Penelitian	32
E. Definisi Operasional	33
F. Instrumen Penelitian	34
G. Uji Validitas Dan Reliabilitas	36
H. Teknik Pengumpulan Data	37
J. Etika Penelitian.....	40
K. Analisis Data	40
L. Hambatan dan Keterbatasan Penelitian	41
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43



2. Deskripsi Karakteristik Responden.....	44
3. Gambaran Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> dan Tingkat <i>Self-Esteem</i> Responden.....	47
4. Karakteristik <i>Self-Esteem</i> Responden	47
5. Karakteristik Adiksi <i>Game Online</i> Responden	54
6. Hubungan antara <i>Self-Esteem</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i> Responden	57
B. Pembahasan	59
1. Gambaran Data Sosio-demografi Responden	59
2. Gambaran <i>Self-Esteem</i> berdasarkan Data Sosio-demografi Responden	63
3. Gambaran Adiksi <i>Game Online</i> berdasarkan Data Sosio-Demografi Responden.....	67
4. Hubungan antara <i>Self-Esteem</i> dengan Adiksi <i>Game Online</i> Responden.....	70
BAB V. Kesimpulan dan Saran	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	85