

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Singkatan.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
Intisari.....	xiii
<i>Abstract</i> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Keaslian Penelitian .....	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	11
1. <i>Intenet Gaming Disorder</i> .....	11
2. <i>Diagnosis Internet Gaming Disorder</i> .....	13
3. <i>Pemeriksaan Penunjang IGD</i> .....	15
4. <i>Patofisiologi IGD</i> .....	20
a. <i>Perubahan Struktur Kortikal pada Internet Gaming Disorder</i> 10	
b. <i>Perubahan struktur subcortical pada IGD</i> .....	25
5. <i>Dasar Neurofisiologi EEG</i> .....	30
a. <i>Dasar Pemeriksaan EEG</i> .....	30
b. <i>Perubahan struktur subcortical pada IGD</i> .....	36
c. <i>Validitas dan reliabilitas qEEG</i> .....	41

6. Peran Electroencephalography pada <i>Internet Gaming Disorder</i> ..	42
B. Kerangka Teori .....	51
C. Kerangka Konsep .....	52
D. Hipotesis .....	52
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	53
B. Populasi dan subjek penelitian .....	53
1. Populasi penelitian .....	53
2. Subjek penelitian .....	53
3. Kriteria inklusi .....	54
4. Kriteria eksklusi .....	54
5. Besar sampel .....	54
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	56
E. Alat Ukur .....	57
F. Prosedur Penelitian .....	57
G. Alur Penelitian .....	60
H. Analisis Data .....	60
I. Etika penelitian .....	61
J. Jadwal penelitian .....	61
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Penelitian .....	62
B. Analisis Deskriptif.....	63
C. Analisis bivariat terhadap Power Beta .....	67
1. Analisis Nilai <i>Absolute Power Beta</i> pada IGD dan Non-IGD ...	67
2. <i>Absolute Power Beta</i> .....	71
D. Keterbatasan Penelitian .....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	80
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian penelitian .....	7
Tabel 2. Uji statistik penelitian .....	61
Tabel 3. Jadwal Penelitian .....	61
Tabel 4. Karakteristik Demografik dan Klinis Subjek Penelitian .....	64
Tabel 5. Perbandingan <i>Absolute Power Beta</i> EEG antara IGD dan Non-IGD	68
Tabel 6. <i>Absolute Power Beta</i> EEG IGD dan Non-IGD berdasarkan Regio...	71
Tabel 7. Titik Potong Nilai <i>Absolute Power Beta</i> .....	73
Tabel 8. Tabulasi Silang IGD terhadap Nilai <i>Absolute Power Beta</i> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistem Dopamin Mesokortikal dan Mesolimbik .....	27
Gambar 2. Gambar 2. Sistem Reward-Asertive Otak.....	29
Gambar 3. Kerangka Teori .....	51
Gambar 4. Kerangka Konsep .....	52
Gambar 5. Alur Penelitian.....	60
Gambar 6. Proses Pengambilan Sampel dan Pemeriksaan EEG .....	63
Gambar 7. <i>Area Under Curve Absolute Power Beta</i> sebagai Penanda Diagnostik Neurofisiologi IGD .....	72
Gambar 8. Titik Potong <i>Absolute power beta</i> .....	73

## DAFTAR SINGKATAN

ADHD	: <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i>
AUC	: <i>Area Under Curve</i>
AUD	: <i>Alcohol Use Disorder</i>
BIS	: <i>Barratt Impulsivity Scale</i>
BLOD	: <i>Blood Oxygen Level Dependenc</i>
COMT	: <i>Cathecol O-Methyltransferase</i>
DTI	: <i>Diffusion-Tensor Imaging</i>
DR2	: <i>Dopamine Receptor 2</i>
DSM-5	: <i>Diagnosis and Statitital Manual of Mental Disorder 5<sup>th</sup> Edition</i>
EEG	: <i>electroencephalogram</i>
ERPs	: <i>Event-Related Brain Potentials</i>
FA	: <i>fractional anisotropy</i>
fMRI	: <i>Functional Magnetic Resonance Imaging</i>
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
GABA	: <b>Gamma-Amino Butyric Acid</b>
GAS-7	: <i>Game Addiction Scale-7</i>
IAT	: <i>Internet Addiction Test</i>
IGD	: <i>Internet Gaming Disorder</i>
IK	: <i>Indeks Kepercayaan</i>
MEG	: <i>Magnetoencephalography</i>
MMOFPS	: <i>Multiplayer Massivve Online First Person Shooter</i>
MMORPG	: <i>Multiplayer Massivve Online Role Playing Game</i>
MMSEC-Ina	: <i>Modified Mini Mental State Examination Children</i>
OCD	: <i>Obsessive-compulsive disorder</i>
OR	: <i>Odd Ratio</i>
PET	: <i>Positron Emission Tomography</i>
qEEG	: <i>Quantitative electroencephalography</i>
ReHo	: <i>Regional Homogeneity</i>
ROC	: <i>Recevier Operating Curve</i>
SD	: <i>Standard Deviation</i>
SMP	: <i>Sekolah Menengah Pertama</i>
SPECT	: <i>Single Photon Emission Computed Tomography</i>
SSRI	: <i>Selective Serotonin Seuptake Inhibitor</i>
SUD	: <i>Substance use disorder</i>
VAT	: <i>Video game Addiction Test</i>
VBM	: <i>Voxel-Based Morphometry</i>
YIAS	: <i>Young's Internet Addiction Scale (YIAS).</i>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian ( <i>Game Addiction Scale-7</i> Versi Indonesia)...	97
Lampiran 2. Lembar Penjelasan kepada Calon Subjek.....	100
Lampiran 3. Surat Persetujuan (Subjek dan orang tua).....	103
Lampiran 4. <i>Ethical Clearance</i> .....	104
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan.....	106