

## DAFTAR ISI

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL .....             | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....         | ii   |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... | iii  |
| KATA PENGANTAR .....            | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....       | vi   |
| DAFTAR ISI.....                 | vix  |
| DAFTAR TABEL.....               | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....             | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....            | xv   |
| <i>ABSTRACT</i> .....           | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....          | 1    |
| A. Latar Belakang .....         | 1    |
| B. Rumusan Masalah .....        | 8    |
| C. Tujuan Penelitian.....       | 8    |
| 1. Tujuan Umum.....             | 8    |
| 2. Tujuan Khusus .....          | 8    |
| D. Manfaat Penelitian.....      | 9    |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Manfaat Teoritis .....                   | 9         |
| 2. Manfaat Praktis .....                    | 9         |
| E. Keaslian Penelitian .....                | 10        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>         | <b>14</b> |
| A. Tinjauan Teoritis .....                  | 14        |
| 1. Risiko Kecanduan Video <i>Game</i> ..... | 14        |
| 2. Remaja.....                              | 25        |
| 3. Risiko Antisosial .....                  | 29        |
| B. Landasan Teori .....                     | 32        |
| C. Kerangka Teori.....                      | 35        |
| D. Kerangka Penelitian .....                | 36        |
| E. Hipotesis .....                          | 36        |
| F. Pertanyaan Penelitian.....               | 36        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>       | <b>37</b> |
| A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....     | 37        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....        | 37        |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian .....     | 37        |
| 1. Populasi.....                            | 37        |

|  |           |
|--|-----------|
| 2. Sampel .....                                      | 38        |
| D. Variabel Penelitian .....                         | 40        |
| E. Definisi Operasional Variabel .....               | 41        |
| F. Instrumen Penelitian .....                        | 42        |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....    | 44        |
| H. Teknik Pengumpulan Data .....                     | 45        |
| I. Jalannya Penelitian .....                         | 46        |
| 1. Tahapan Persiapan .....                           | 46        |
| 2. Tahap Pelaksanaan.....                            | 47        |
| 3. Tahap Pengolahan Data dan Penyusunan Laporan..... | 48        |
| 4. Tahap Penyelesaian.....                           | 48        |
| J. Etika Penelitian.....                             | 48        |
| K. Analisa Data .....                                | 50        |
| L. Hambatan dan Keterbatasan Penelitian .....        | 51        |
| 1. Hambatan .....                                    | 51        |
| 2. Keterbatasan.....                                 | 51        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>             | <b>52</b> |
| A. Hasil Penelitian .....                            | 52        |

|  |            |
|--|------------|
| B. Pembahasan .....                    | 59         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b> | <b>712</b> |
| A. Kesimpulan .....                    | 712        |
| B. Saran .....                         | 712        |
| 1. Bagi Responden .....                | 712        |
| 2. Bagi Sekolah .....                  | 712        |
| 3. Bagi Tenaga Kesehatan .....         | 723        |
| 4. Bagi Peneliti Selanjutnya.....      | 723        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>            | <b>745</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                  | <b>812</b> |

## DAFTAR TABEL

|         |   |    |
|---------|---|----|
| Tabel 1 | Karakteristik Responden Remaja di SMA N 4 Yogyakarta .....                                    | 53 |
| Tabel 2 | Gambaran Risiko Kecanduan Video Game pada Remaja di SMA N 4<br>Yogyakarta .....               | 55 |
| Tabel 3 | Gambaran Risiko Kecanduan Video Game Berdasarkan Karakteristik<br>Responden .....             | 56 |
| Tabel 4 | Gambaran Antisosial pada Remaja di SMA N 4 Yogyakarta.....                                    | 57 |
| Tabel 5 | Gambaran Risiko Kecanduan Video Game Berdasarkan Karakteristik<br>Responden .....             | 58 |
| Tabel 6 | Gambaran Risiko Kecanduan Video Game Berdasarkan Karakteristik<br>Responden .....             | 59 |
| Tabel 7 | Risiko Kecanduan Video Game Remaja SMA N 4 Yogyakarta<br>Berdasarkan Kriteria Instrumen ..... | 65 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Gambar 1 Kerangka Teori.....       | 35 |
| Gambar 2 Kerangka Penelitian ..... | 36 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 Lembar Informasi .....  | 812 |
| Lampiran 2 <i>Informed Consent</i> (Lembar Persetujuan).....                                     | 834 |
| Lampiran 3 Instrumen Penelitian Data Demografi .....   | 86  |
| Lampiran 4 Instrumen Penelitian Antisocial Process Screening Device Versi<br>Remaja.....         | 878 |
| Lampiran 5 Instrumen Penelitian Skala Gangguan Game Internet-Formulir<br>Singkat (IGDS9-SF)..... | 890 |
| Lampiran 6 Jadwal Penelitian .....   | 93  |
| Lampiran 7 <i>Ethical Clearance</i> Penelitian .....   | 94  |
| Lampiran 8 Hasil Analisis Data Menggunakan Software SPSS.....                                    | 95  |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Ijin Pelaksanaan Penelitian.....                                     | 96  |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....                                    | 967 |