

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PRAKATA .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Keaslian Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	13
A. Tinjauan Teori .....	13
1. Remaja .....	13
2. Impulsivitas .....	19
3. Kecanduan <i>Video Game</i> .....	24
B. Landasan Teori .....	35
C. Kerangka Teori .....	37
D. Kerangka Penelitian .....	37
E. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis Penelitian .....	38
1. Pertanyaan penelitian .....	38
2. Hipotesis .....	38
BAB III. METODE PENELITIAN .....	39
A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39

C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	39
D. Variabel Penelitian .....	41
E. Definisi Operasional.....	41
1. Impulsivitas .....	41
2. Risiko kecanduan <i>video game</i> .....	42
3. Remaja .....	42
F. Instrumen Penelitian.....	42
1. <i>Barratt Impulsiveness Scale (BIS-11)</i> .....	42
2. <i>Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)</i> versi Indonesia .....	43
G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	44
1. <i>Barratt Impulsiveness Scale - 11(BIS-11)</i> .....	44
2. <i>Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)</i> .....	46
H. Teknik Pengumpulan Data.....	46
I. Jalannya Penelitian.....	47
1. Tahap persiapan .....	47
2. Tahap pelaksanaan .....	47
3. Tahap pelaporan hasil .....	48
J. Etika Penelitian .....	48
K. Analisis Data.....	50
L. Hambatan dan Keterbatasan Penelitian.....	51
1. Hambatan penelitian .....	51
2. Keterbatasan penelitian .....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	53
A. Hasil Penelitian .....	53
1. Karakteristik Responden Penelitian.....	53
2. Gambaran Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> pada Remaja SMA Negeri 2 Kota Yogyakarta .....	55
3. Gambaran Impulsivitas pada Remaja SMA Negeri 2 Kota Yogyakarta .	57
4. Hubungan Impulsivitas dengan Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> pada Remaja SMA Negeri 2 Kota Yogyakarta .....	58
B. Pembahasan .....	59
1. Karakteristik Responden Penelitian.....	59
2. Gambaran Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> pada Remaja SMA Negeri 2	

Kota Yogyakarta .....	63
3. Gambaran Impulsivitas pada Remaja SMA Negeri 2 Kota Yogyakarta .	68
4. Hubungan Impulsivitas dengan Risiko Kecanduan <i>Video Game</i> pada Remaja SMA Negeri 2 Kota Yogyakarta .....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran .....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN .....	87