

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SINGKATAN	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Pertanyaan Penelitian	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Keaslian penelitian	6
BAB II	8
A. Internet dan game	8
B. Internet gaming disorder (IGD)	11
C. Masalah Perilaku	23
D. Hubungan IGD dan Masalah Perilaku	26
E. Faktor-faktor yang memengaruhi IGD dan masalah perilaku	31
F. Kerangka Teoretis	33
G. Kerangka Konsep	335
H. Hipotesis	336
BAB III.....	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	36
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Variabel Penelitian	40
E. Definisi Operasional Variabel	41
F. Jalannya Penelitian	433
G. Pengolahan dan Analisis Data.....	414

H. Etika Penelitian.....	44
BAB IV.....	45
A. Hasil.....	46
B. Pembahasan	53
BAB V	457
A. Simpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
Lampiran <i>Ethical Clearance</i>	80