

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....  | i    |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                       | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN .....                                      | iii  |
| KATA PENGANTAR .....  | iv   |
| DAFTAR ISI.....   | 1    |
| DAFTAR GAMBAR .....   | viii |
| DAFTAR TABEL.....   | ix   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xi   |
| DAFTAR SINGKATAN.....   | xii  |
| ABSTRACT.....   | xiii |
| INTISARI.....   | xiv  |
| BAB I. PENDAHULUAN.....                                       | 1    |
| A. Latar Belakang.....  | 1    |
| B. Perumusan Masalah .....                                    | 9    |
| C. Tujuan Penelitian.....                                     | 10   |
| C. Manfaat Penelitian .....                                   | 10   |
| D. Keaslian Penelitian .....                                  | 11   |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....                                 | 12   |
| A. Remaja.....  | 12   |
| 1. Definisi dan Batasan Usia Remaja.....                      | 12   |
| 2. Psikodinamika Remaja .....                                 | 13   |
| B. Video <i>Game</i> .....                                    | 14   |
| 1. Definisi.....  | 14   |
| 2. Jenis Video <i>Game</i> .....                              | 15   |
| 3. Definisi Adiksi Video <i>Game</i> .....                    | 18   |
| 4. Neurobiologi Adiksi Video <i>Game</i> .....                | 21   |
| 5. Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Video <i>Game</i> .....    | 22   |
| 6. Dampak Adiksi Video <i>Game</i> pada Remaja.....           | 24   |
| 7. Upaya Pencegahan Adiksi Video <i>Game</i> pada Remaja..... | 27   |
| 8. Kriteria Diagnosis.....                                    | 31   |
| C. Pola Asuh Orang Tua.....                                   | 34   |
| 1. Definisi.....  | 34   |
| 2. Tipe Pola Asuh Orang Tua.....                              | 35   |

|   |           |
|---|-----------|
| 3. Pola Asuh Orang Tua di Masa Pandemi COVID-19.....  | 37        |
| D. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecenderungan Adiksi Video<br>Game pada Remaja di Masa Pandemi COVID-19..... | 39        |
| F. Landasan Teori.....  | 41        |
| G. Kerangka Teori.....  | 42        |
| H. Kerangka Konsep .....  | 43        |
| I. Hipotesis.....   | 43        |
| <b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>  | <b>44</b> |
| A. Rancangan Penelitian .....   | 44        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....   | 45        |
| C. Populasi dan Subjek Penelitian.....  | 44        |
| D. Identifikasi Variabel.....   | 48        |
| E. Definisi Operasional.....  | 50        |
| F. Instrumen Penelitian.....  | 52        |
| G. Uji Validitas dan Reliabilitas .....   | 54        |
| H. Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data .....  | 60        |
| I. Cara Analisis Data.....  | 61        |
| J. Etika Penelitian .....   | 63        |
| K. Jalannya Penelitian .....  | 64        |
| L. Alur Penelitian .....  | 66        |
| <b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>  | <b>67</b> |
| A. Hasil Penelitian.....  | 67        |
| B. Pembahasan .....   | 76        |
| C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....   | 85        |
| <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>86</b> |
| A. Kesimpulan.....  | 86        |
| B. Saran .....  | 86        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>89</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>96</b> |