

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Konsep Mahasiswa.....	11

2.1.1 Definisi Mahasiswa.....	11
2.1.2 Pernanan Mahasiswa.....	11
2.2 Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.2.1 Definisi Kecanduan <i>Game online</i>	13
2.2.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	15
2.2.3 Aspek-aspek Kecanduan <i>Game online</i>	17
2.2.4 Genre <i>Game online</i>	18
2.2.5 Motivasi Bermain <i>Game online</i>	20
2.2.6 Dampak Bermain <i>Game online</i>	21
2.2.7 Pengukuran Kecanduan <i>Game online</i>	22
2.3 Kecemasan	23
2.3.1 Definisi kecemasan	23
2.3.2 Etiologi Kecemasan	24
2.3.3 Patofisiologi Kecemasan.....	27
2.3.4 Klasifikasi kecemasan.....	28
2.3.5 Aspek-aspek dalam Kecemasan.....	29
2.3.6 Penatalaksanaan	30
2.3.7 Pengukuran Kecemasan	31
2.4 Hubungan <i>game online</i> addiction dengan kecemasan pad mahasiswa	31
2.5 Kerangka Teori	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Rancangan penelitian	34
3.2 Paradigma penelitian.....	34

3.3 Hipotesa penelitian.....	36
3.4 Variabel penelitian	36
3.5 Definisi konseptual dan definisi operasional	37
3.6 Populasi dan sampel.....	38
3.7 Pengumpulan data	41
3.8 Langkah-langkah penelitian.....	44
3.9 Pengolahan Data dan analisa data.....	45
3.10 Etika Penelitian	49
3.11 Lokasi dan waktu penelitian	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.2 Pembahasan.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Definisi Operasional.....	38
3.2 Sampel Mahasiswa Tiap Kelas	40
4.1 Distribusi Frekuensi <i>Game online Addiction</i> pada Mahasiswa di Prodi Sarjana Universitas Bhakti Kencana	51
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Game online Addiction</i> Berdasarkan Subvariabel pada Mahasiswa di Prodi Sarjana Universitas Bhakti Kencana	52
4.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Mahasiswa terhadap <i>Game online</i> di Prodi Sarjana Universitas Bhakti Kencana	53
4.4 Distribusi Frekuensi Aspek Tingkat Kecemasan Mahasiswa terhadap <i>Game online</i> di Prodi Sarjana Universitas Bhakti Kencana...	53
4.5 Hubungan <i>Game online Addiction</i> dengan Tingkat Kecemasan pada Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Bhakti Kencana.....	54

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Teori	33

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar *Informed Consent*

Lampiran 2 Lembar Surat Persetujuan Responden

Lampiran 3 Identitas Responden

Lampiran 4 Lembar Kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS)

Lampiran 5 Lembar Kuesioner *Beck Anxiety Inventory* (BAI)

Lampiran 5 Data Hasil Lapangan

Lampiran 6 Hasil Perhitungan

Lampiran 7 Uji Etik Protokol

Lampiran 8 Lembar Bimbingan

Lampiran 9 Uji Plagiat

Lampiran 10 Bukti Menjadi Oponen

Lampiran 11 Riwayat Hidup