

## DAFTAR ISI

|                                                 | Halaman |
|-------------------------------------------------|---------|
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                         | ii      |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                         | iii     |
| PERNYATAAN.....                                 | iv      |
| ABSTRAK .....                                   | v       |
| <i>ABSTRAC</i> .....                            | vi      |
| KATA PENGANTAR .....                            | vii     |
| DAFTAR ISI.....                                 | ix      |
| DAFTAR BAGAN .....                              | xii     |
| DAFTAR TABEL .....                              | xiii    |
| DAFTAR SINGKATAN .....                          | xiv     |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                            | xiv     |
| BAB I .....                                     | 1       |
| PENDAHULUAN .....                               | 1       |
| 1.1 Latar Belakang .....                        | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                       | 5       |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                      | 5       |
| 1.3.2 Tujuan Khusus .....                       | 5       |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                     | 6       |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis.....                     | 6       |
| 1.4.2 Manfaat Praktis .....                     | 6       |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....              | 7       |
| 2.1 Kajian Pustaka .....                        | 8       |
| 2.2 Konsep Dasar Remaja .....                   | 9       |
| 2.2.1 Pengertian Remaja .....                   | 9       |
| 2.2.2 Ciri-ciri Remaja .....                    | 10      |
| 2.2.3 Karakteristik Remaja .....                | 13      |
| 2.2.4 Tugas-Tugas Perkembangan Masa Remaja..... | 16      |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| 2.3 Konsep Dasar <i>Games addiction</i> .....               | 17 |
| 2.3.1 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja ..... | 18 |
| 2.3.2 Kriteria Adiksi Game Online .....                     | 21 |
| 2.4 Craving Behavior Intervention .....                     | 22 |
| 2.5 Aplikasi Integrated Games .....                         | 25 |
| 2.5 Kerangka Konseptual .....                               | 27 |
| BAB III .....                                               | 27 |
| METODE PENELITIAN.....                                      | 27 |
| 3.1 Rancangan Penelitian .....                              | 27 |
| 3.2 Variabel Penelitian .....                               | 28 |
| 3.2.1 Variabel Independent.....                             | 28 |
| 3.2.2 Variabel Dependen .....                               | 28 |
| 3.3 Hipotesis Penelitian .....                              | 29 |
| 3.4 Definisi Konseptual .....                               | 29 |
| 3.4.1 Definisi Konseptual .....                             | 29 |
| 3.4.2 Definisi Operasional .....                            | 31 |
| 3.5 Populasi dan Sempel .....                               | 32 |
| 3.5.1 Populasi.....                                         | 32 |
| 3.5.2 Teknik Sampling.....                                  | 32 |
| 3.6 Etika Penelitian.....                                   | 33 |
| BAB IV .....                                                | 34 |
| DESAIN PENELITIAN.....                                      | 34 |
| 4,1 Instrumen Penelitian.....                               | 34 |
| 4.1.1 Instrumen Penelitian.....                             | 34 |
| 4.1.2 Teknik Pengumpulan Data .....                         | 35 |
| 4.2 Langkah Penelitian .....                                | 36 |
| 4.2.1 Tahap Persiapan.....                                  | 36 |
| 4.2.2 Tahap Pelaksanaan.....                                | 37 |
| 4.2.3 Tahap Akhir .....                                     | 40 |
| 4.3 Pengolahan dan Analisis Data .....                      | 40 |

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.3.1 Pengolahan Data .....                                              | 40 |
| 4.3.2 Analisis Data.....                                                 | 42 |
| 4.4.1 Lokasi.....                                                        | 45 |
| 4.4.2 Waktu.....                                                         | 45 |
| BAB V.....                                                               | 46 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....                                                | 46 |
| 5.1 Hasil Penelitian.....                                                | 46 |
| 5.1.1 Rata-Rata <i>Games Addiction</i> Sebelum dilakukan CRABIPIDI.....  | 46 |
| 5.1.2 Rata-Rata <i>Games Addiction</i> Sesudah di lakukan CRABIPIDI..... | 46 |
| 5.1.3 Pengaruh CRABIDI Terhadap Tingkat <i>Games Addiction</i> .....     | 47 |
| 5.2 Pembahasan .....                                                     | 48 |
| 5.2.1 Tingkat <i>Games Addiction</i> Sebelum di Lakukan CRABIPIDI .....  | 48 |
| 5.2.2 Tingkat <i>Games addiction</i> Sesudah di Lakukan CRABIPIDI.....   | 50 |
| 5.2.3 Pengaruh CRABIPIDI Terhadap Rata-Rata <i>Games addiction</i> ..... | 52 |
| 5.3 Keterbatasan Penelitian .....                                        | 56 |
| BAB VI .....                                                             | 56 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                                                | 56 |
| 6.1 Simpulan.....                                                        | 56 |
| 6.2 Saran .....                                                          | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                     | 58 |
| LAMPIRAN.....                                                            | 61 |

## DAFTAR BAGAN

### Halaman

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual.....   | 27 |
| Bagan 3. 1 Definisi Operasional ..... | 31 |
| Bagan 4. 1 Tahap Penelitian .....     | 36 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                               | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Bagan 3. 1 Rancangan Penelitian.....                                          | 31      |
| Tabel 5. 1 Rata-Rata <i>Games Addiction</i> Sebelum dilakukan CRABIPIDI ..... | 46      |
| Tabel 5. 2 Rata-Rata <i>Games addiction</i> Sesudah dilakukan CRABIPIDI ..... | 46      |
| Tabel 5. 3 Pengaruh CRABIPIDI Terhadap <i>Games Addiction</i> .....           | 47      |

## DAFTAR SINGKATAN

|        |                                                                              |
|--------|------------------------------------------------------------------------------|
| CBI    | : <i>Craving Behavior Intervention</i>                                       |
| IGD    | : <i>Internet Gaming Disorder</i>                                            |
| Ingame | : <i>Integrated game</i>                                                     |
| DSM-5  | : <i>Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, Fifth Edition</i> |

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Panduan Aplikasi *INGAME*
- Lampiran 2 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 3 : Lembar kesediaan responden
- Lampiran 4 : Lembar Kuesioner
- Lampiran 5 : Lembar Persetujuan Sidang Proposal
- Lampiran 6 : Lembar Persetujuan Sidang Akhir
- Lampiran 7 : Matriks sidang akhir Penguji Utama
- Lampiran 8 : Matriks sidang akhir penguji pemdamping
- Lampiran 9 : Matriks Sidang Proposal penguji pendamping
- Lampiran 10 : Matriks Sidang Proposal Penguji Utama
- Lampiran 11 : Lembar Bimbingan Sidang Proposal
- Lampiran 12 : Lembar Bimbingan Sidang Akhir
- Lampiran 13 : Bukti bebas keuangan
- Lampiran 14 : Cek Turnitin
- Lampiran 15: Daftar Riwayat Hidup