

DAFTAR SINGKATAN

IGD	: <i>Internet Gaming Disorder</i>
ICD-11	: <i>International Classification of Diseases</i>
IPB	: Ikatan Pemuda Bunter
GAS	: <i>Game Addiction Scale</i>
WHO	: <i>World Health Organization</i>
BKKBN	: Badan Koordinasi Keluarga Berencana
ML	: <i>Mobile Legends</i>
MABAR	: Main Bareng
KTP	: Kartu Tanda penduduk
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SMA	: Sekolah Menengah Atas
I-NAMHS	: <i>Indonesia Nasional Adolescent Mental Health Survey</i>
DSM-5	: <i>Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders</i> Edisi Kelima

DATAR ISI

Halaman

LEMBAR PESETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	7
1.5 Ruang Lingkup.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Dasar Remaja	9
2.1.1 Pengertian Remaja	9
2.1.2 Tahapan Remaja.....	10
2.1.3 Karakteristik Remaja.....	12
2.2 Konsep Dasar <i>Game Addiction</i>	15
2.2.1 Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	16
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	19
2.2.3 Aspek-Aspek Adiksi <i>Game Online</i>	20
2.2.4 Kategorisasi Tingkatan <i>Game Addiction</i>	22
2.3 <i>Game Addiction scale</i> (GAS).....	22

2.4 Kerangka Konseptual	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian	26
3.3 Definisi Konseptual dan Operasional	27
3.3.1 Definisi Konseptual	27
3.3.2 Definisi Operasional	27
3.4 Populasi dan Sample Penelitian	29
3.4.1 Populasi	29
3.4.2 Sampel	29
3.4.3 Teknik Sampling	29
3.7 Etika Penelitian.....	29
BAB IV DESAIN PENELITIAN	
4.1 Instrumen Penelitian.....	31
4.1.1 Instrumen Penelitian.....	31
4.1.2 Teknik Pengumpulan Data	32
4.2 Langkah Penelitian.....	32
4.2.1 Tahap Persiapan	32
4.2.2 Tahap Pelaksanaan	32
4.2.3 Tahap Akhir	33
4.3 Pengolahan dan Analisis Data.....	34
4.3.1 Pengolahan Data.....	34
4.3.2 Anaisis Data	35
4.4 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
4.4.1 Lokasi	35
4.4.2 Waktu	36
BAB V HASIL PENETITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian.....	37
5.2 Pembahasan	41
5.3 Keterbatasan	52

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	25
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional	27
Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Ikatan Pemuda Bunter	36
Tabel 5.2 Gambaran Kebiasaan <i>Game Addiction</i> pada Ikatan Pemuda Bunter	37
Tabel 5.3 Gambaran Tingkat <i>Game Addiction</i> pada Ikatan Pemuda Bunter	39

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar *Informed Consent*
- Lampiran 2 : Kisi-kisi kuesioner
- Lampiran 3 : Lembar Instrumen Penelitian *Game Addiction Scale (GAS)*
- Lampiran 4 : Catatan bimbingan
- Lampiran 5 : Tabulasi data
- Lampiran 6 : Dokumentasi penelitian
- Lampiran 7 : *Timeline* penelitian
- Lampiran 8 : Riwayat hidup penulis