

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSETUJUAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan.....	9
1.3.1 Tujuan Umum.....	9
1.3.2 Tujuan Khusus.....	9
1.4 Manfaat	9
1.4.1 Manfaat Teoritik.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Batasan Masalah	10

BAB II TINJAUAN TEORI	11
2.1 Konsep Remaja.....	11
2.1.1 Definisi Remaja.....	11
2.1.2 Karakteristik Remaja.....	11
2.1.3 Tahap Perkembangan Remaja	13
2.1.4 Tugas Perkembangan Remaja	14
2.2 Game	14
2.2.1 Definisi <i>Game</i>	14
2.2.2 Klasifikasi <i>Game</i>	15
2.2.3 Jenis – Jenis <i>Game</i>	16
2.2.4 Elemen – Elemen <i>Game</i>	16
2.2.5 Genre <i>Game</i>	18
2.3 Game Offline	19
2.3.1 Definisi <i>Game Offline</i>	19
2.3.2 Kekurangan dan Kelebihan <i>Game Offline</i>	19
2.4 Game Online.....	20
2.4.1 Definisi <i>Game Online</i>	20
2.4.2 Tipe – Tipe <i>Game Online</i>	20
2.4.3 Jenis – Jenis <i>Game Online</i>	21
2.4.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	22
2.5 Game Addiction	23
2.5.1 Definisi <i>Game Addiction</i>	23
2.5.2 Faktor – Faktor Penyebab <i>Game Addiction</i>	24
2.5.3 Tingkat <i>Game Addiction</i>	25
2.5.4 Karakteristik <i>Game Addiction</i>	26
2.5.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	27
2.5.6 Aspek – Aspek <i>Game Addiction</i>	28
2.5.7 Penatalaksanaan <i>Game Addiction</i>	30
2.5.7 Skala Pengukuran <i>Game Addiction</i>	31

2.6 Sensation Seeking	31
2.6.1 Definisi <i>Sensation Seeking</i>	31
2.6.2 Tingkat <i>Sensation Seeking</i>	32
2.6.3 Aspek – Aspek <i>Sensation Seeking</i>	32
2.6.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi <i>Sensation Seeking</i>	34
2.6.4 Skala Pengukuran <i>Sensation Seeking</i>	35
2.6 Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Kerangka Penelitian.....	37
3.3 Waktu dan Tempat Penlitan.....	38
3.4 Populasi dan Sampel	38
3.4.1 Populasi	38
3.4.2 Sampel.....	38
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	40
3.5 Variabel Penelitian	40
3.5.1 Variabel Independen.....	40
3.5.2 Variabel Dependen	41
3.6 Hasil Hipotesis Penelitian	41
3.7 Definisi Konseptual dan Operasional.....	41
3.7.1 Definisi Konseptual.....	41
3.7.2 Definisi Operasional.....	42
3.8 Pengumpulan Data.....	43
3.8.1 Teknik Pengumpulan Data	43
3.8.2 Instrumen Penelitian.....	43
3.8.3 Prosedur Kerja.....	45
3.8.4 Etika Penelitian	47
3.9 Pengolahan dan Analisa Data	48

3.9.1 Pengolahan Data.....	48
3.9.2 Analisa Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Gambaran <i>Sensation Seeking</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	54
4.1.2 Gambaran <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	55
4.1.3 Hubungan <i>Sensation Seeking</i> dengan <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor.....	55
4.2 Pembahasan	56
4.2.1 Gambaran <i>Sensation Seeking</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	56
4.2.2 Gambaran <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	62
4.2.3 Hubungan <i>Sensation Seeking</i> dengan <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor.....	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional	42
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi <i>Sensation Seeking</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	54
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	55
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Gambaran Hubungan <i>Sensation Seeking</i> dengan <i>Game Addiction</i> pada Remaja Pemain <i>Game Online</i> di SMK Pasundan Jatinangor	55

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual	36
Bagan 3. 1 Kerangka Penelitian.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Perizinan.....	xix
Lampiran 2. Surat Keterangan Layak Etik.....	xx
Lampiran 3. Lembar Penjelasan Penelitian.....	xxi
Lampiran 4. <i>Informed Consent</i>	xxii
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian.....	xxiii
Lampiran 6. Hasil Pengolahan Data.....	xxix
Lampiran 7. Hasil Pengolahan Data.....	lxvi
Lampiran 8. <i>Timeline</i> Kegiatan Penelitian	lxxiv
Lampiran 9. Dokumentasi	lxxv
Lampiran 10. Kisi - Kisi Kuesioner	lxxviii
Lampiran 11. Lembar Persetujuan Judul Penelitian.....	lxxx
Lampiran 12. Lembar Persetujuan Sidang Proposal	lxxxii
Lampiran 13. Lembar Persetujuan Sidang Akhir	lxxxiii
Lampiran 14. Matriks Evaluasi Ujian Proposal	lxxxviii
Lampiran 15. Lembar Bimbingan	lxxxviii
Lampiran 16. Turnitin.....	xciv
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup.....	ciii

DAFTAR SINGKATAN

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
BPS	: Badan Pusat Statistik
COC	: <i>Clash of Clans</i>
ESRB	: <i>Entertainment Software Rating Board</i>
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
GAS	: <i>Game Addiction Scale</i>
KBBI	: <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i>
LAN	: <i>Local Area Network</i>
MAO	: <i>Monoamine Oxidase</i>
ML	: <i>Mobile Legends</i>
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PUBG	: <i>Player Unknown's Battke Ground</i>
RPG	: <i>Role Play Game</i>
RS	: Rumah Sakit
RSUD	: Rumah Sakit Umum Daerah
SSS	: <i>Sensation Seeking Scale</i>
WFH	: <i>Work From Home</i>