

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGUJIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR SINGKATAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Batasan masalah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Remaja.....	6
2.2 Kecanduan Game Online.....	7
2.3 CBI	9
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Jenis Penelitian	12

3.2	Kerangka Penelitian	12
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	12
3.4	Populasi dan sampel	12
3.5	Variabel Penelitian.....	13
3.6	Hipotesis Penelitian	13
3.7	Definisi Konseptual dan Operasional.....	13
3.7.1	Definisi konseptual.....	13
3.7.2	Definisi operasional	14
3.8	Pengumpulan Data	14
3.8.1	Teknik pengumpulan data	14
3.8.2	Instrumen penelitian.....	15
3.8.3	Prosedur kerja.....	15
3.8.4	Etika penelitian.....	17
3.9	Pengolahan dan Analisis Data	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		19
4.1	Hasil Penelitian.....	19
1.	Rata-rata kecanduan Game online.....	19
2.	Pengaruh CRABI PIDI terhadap Kecanduan Game Online.....	19
4.2	Pembahasan	19
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		27
5.1	Simpulan.....	27
5.2	Saran	27
DAFTAR PUSTAKA.....		1
LAMPIRAN.....		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.7 Definisi Operasional.....	14
Tabel 4.1 Rata Rata Kecanduan Game Online.....	19
Tabel 4.2 Pengaruh CRABI PIDI Terhadap Kecanduan Game Online.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	12
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Panduan Aplikasi Ingame
- Lampiran 2. Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Teknik Cara Pelaksanaan
- Lampiran 4. Luaran CRABI PIDI
- Lampiran 5. Hasil Kuisisioner
- Lampiran 6. Hasil turnitin
- Lampiran 7. Lembar bimbingan
- Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR SINGKATAN

WHO : *World Health Organization*

CBI : *Craving Behavior Intervention*

CRABI PIDI : *Craving Behavior Intervention dengan Perpaduan Ingame*