

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| Halaman | |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |
| DAFTAR SINGKATAN | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.4.1 Manfaat Akademik..... | 7 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 8 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN | |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 9 |
| 2.1.1 Kepribadian..... | 9 |
| 2.1.1.1 Definisi | 9 |
| 2.1.1.2 Klasifikasi..... | 10 |
| 2.1.2 Kecanduan..... | 13 |
| 2.1.2.1 Definisi | 13 |
| 2.1.2.2 Klasifikasi | 15 |
| 2.1.3 <i>Game Online</i> | 16 |
| 2.1.3.1 Definisi | 16 |
| 2.1.3.2 Kejadian Usia | 16 |
| 2.2 Kerangka Pemikiran..... | 17 |
| | |
| BAB III SUBJEK/OBJEK/BAHAN DAN METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Subjek Penelitian..... | 20 |
| 3.1.1 Populasi Target | 20 |
| 3.1.2 Populasi Terjangkau..... | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 3.1.3 Sampel..... | 21 |
| 3.1.3.1 Kriteria Inklusi..... | 22 |
| 3.1.3.2 Kriteria Eksklusi..... | 22 |
| 3.2 Metode Penelitian | 22 |
| 3.2.1 Variabel Penelitian..... | 22 |
| 3.2.2 Prosedur Penelitian | 24 |
| 3.2.3 Alur penelitian | 27 |
| 3.2.4 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 28 |
| 3.2.6 Aspek Penelitian | 29 |
| | |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Hasil Penelitian | 30 |
| 4.1.1 Skor kecanduan <i>game online</i> | 30 |
| 4.1.2 Gambaran tipe kepribadian | 32 |
| 4.2 Pembahasan..... | 35 |
| 4.3 Keterbatasan Penelitian..... | 40 |
| | |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | |
| 5.1 Simpulan | 41 |
| 5.2 Saran..... | 41 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 42 |

DAFTAR TABEL

TabelHalaman

| | |
|---|----|
| 3.2Definisi Operasional..... | 23 |
| 4.1Skor Kecanduan <i>game online</i> | 30 |
| 4.2Skor kecanduan tiap Kepribadian | 31 |
| 4.3 Skor tiap Kepribadian | 32 |
| 4.4 Proporsi remaja yang Kecanduan <i>game online</i> dengan kepribadian <i>Extraversiom</i> | 33 |
| 4.5 Proporsi remaja yang Kecanduan <i>game online</i> dengan Kepribadian <i>Agreeableness</i> | 33 |
| 4.6 Proporsi remaja yang Kecanduan <i>game online</i> dengan Kepribadian <i>conscientiousness</i> | 33 |
| 4.7 Proporsi remaja yang Kecanduan <i>game online</i> dengan Kepribadian <i>Neuroticism</i> | 34 |
| 4.8 Proporsi remaja yang Kecanduan <i>game online</i> dengan Kepribadian <i>Openness to Experience</i> | 34 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Skor Kecanduan | 44 |
| 2. Skor Kepribadian | 45 |
| 3. Surat Permohonan Pengisian kuesioner kecanduan <i>game online</i> | 46 |
| 4. kuesioner kecanduan <i>game online</i> | 48 |
| 5. Surat Permohonan Pengisian Kuesioner tipe kepribadian | 50 |
| 6. Kuesioner tipe Kepribadian | 51 |



DAFTAR SINGKATAN

WHO : *World Health Organization*

SPSS : *Statistical Product and Service Solutions*



