

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
SYARAT BEBAS PLAGIARISME.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SKEMA.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori.....	7
1. <i>Game Online</i> .....	7

2. Perilaku Agresivitas .....	15
3. Remaja.....	19
B. Kerangka Teori .....	23
C. Hipotesa .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Kerangka Konsep Penelitian .....	25
B. Variabel Penelitian .....	25
1. Variabel <i>independent</i> .....	25
2. Variabel <i>dependent</i> .....	25
C. Desain Penelitian .....	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
3. Teknik pengambilan sampel .....	27
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
1. Tempat.....	28
2. Waktu .....	28
F. Definisi Operasional.....	28
G. Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	29
H. Metode Pengumpulan Data .....	31
I. Rencana Analisa Data .....	33

J. Etika Penelitian .....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	39
A. Pengantar Bab .....	39
B. Analisis Univariat .....	39
C. Analisis Bivariat .....	41
BAB V PEMBAHASAN.....	43
A. Pengantar Bab .....	43
B. Interpretasi dan diskusi hasil .....	43
C. Keterbatasan Penelitian.....	48
D. Implikasi Keperawatan .....	49
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Simpulan.....	50
B. Saran .....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Gangguan Psikis .....	15
Tabel 3.1. Defini Operasional .....	28
Tabel 3.2. Skala Perilaku Agresivitas .....	30
Tabel 3.3. Kode Data.....	34
Tabel 4.1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia di <i>game center</i> Semarang pada tanggal 29 Desember 2017 sampai 14 Januari 2018 ( N = 40 ).....	40
Tabel 4.2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat kecanduan <i>game</i> <i>online</i> di <i>game center</i> Semarang pada tanggal 29 Desember 2017 sampai 14 Januari 2018.....	40
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi perilaku agresivitas di <i>game center</i> Semarang pada tanggal 29 Desember 2017 sampai 14 Januari 2018 .....	41
Tabel 4.4. Tabulasi silang antara kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresivitas pada remaja di <i>game center</i> Semarang pada tanggal 29 Desember 2017 sampai 14 Januari 2018.....	41

## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1. Kerangka Teori.....	23
Skema 3.1. Kerangka Konsep.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan telah melaksanakan survey di Sinergi *game center*

Lampiran 2. Surat keterangan izin penelitian di Sinergi *game center*

Lampiran 3. Keterangan surat izin penelitian di Razor *game center*

Lampiran 4. Hasil uji etik

Lampiran 5. Lembar persetujuan menjadi responden

Lampiran 6. Lembar kuesioner data demografi responden

Lampiran 7. Kuesioner durasi bermain *game online*

Lampiran 8. Lembar kuesioner perilaku agresivitas

Lampiran 9. Dokumentasi

Lampiran 10. Hasil olah data

Lampiran 11. Lembar bimbingan skripsi

Lampiran 12. Daftar riwayat hidup