

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT KETERANGAN PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	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. Kecerdasan Manusia.....	7
a. Definisi Kecerdasan	7
b. Definisi Kecerdasan Emosional	8
c. Komponen Kecerdasan Emosional	11
2. Game online	15
a. Definisi Game Online.....	15

b. Jenis Game Online	15
3. Kecanduan <i>Game Online</i>	18
a. Definisi Kecanduan	18
b. Fisiologi Kecanduan.....	19
c. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	22
d. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	23
e. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Mahasiswa	25
4. Mahasiswa	26
a. Definisi Mahasiswa	26
b. Definisi Masa Dewasa Awal	27
c. Tugas Perkembangan Dewasa Awal	29
B. Kerangka Teori	30
C. Hipotesa	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Kerangka Konsep	31
B. Variabel Penelitian	31
C. Desain Penelitian	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
E. Tempat dan Waktu Penelitian	32
F. Definisi Operasional dan Definisi Istilah	33
G. Alat Pengumpulan Data.....	34
H. Metode Pengumpulan Data	36
I. Rencana Analisa Data.....	38
J. Etika Penelitian.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN	40
A. Pengantar Bab	40
B. Karakteristik Responden.....	40
1. Jenis Kelamin.....	41
2. Umur	41
3. Alasan Bermain.....	42
C. Analisa Univariat	42
D. Analisa Bivariat	43
BAB V PEMBAHASAN	45
A. Karakteristik Responden.....	45
1. Jenis Kelamin.....	45
2. Usia	46
3. Alasan Bermain.....	48
B. Analisa Univariat	50
1. Kecanduan Game Online	50
2. Kecerdasan Emosional.....	52
C. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecerdasan Emosional	53
D. Keterbatasan Penelitian.....	56
E. Implikasi Untuk Keperawatan	56
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Simpulan	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	