

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	10
2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game online</i>	11
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	14
4. Tingkat Kecanduan <i>Game online</i>	16
5. Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	17
B. Kelekatan orang tua	18
1. Pengertian Kelekatan Orang Tua.....	18
2. Aspek-aspek Kelekatan Orang Tua	20
3. Gaya Kelekatan Orang Tua	20
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Metode dan Desain Penelitian	24

B. Definisi Operasional Penelitian.....	24
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	25
2. Kelekatan Orang Tua.....	25
C. Populasi dan Teknik Sampel.....	26
1. Populasi.....	26
2. Sampel.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Metode Analisis Instrumen.....	30
1. Uji Validitas.....	30
2. Uji Reliabilitas.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
1. Uji Normalitas.....	33
2. Uji Linieritas.....	33
3. Uji Hipotesis.....	33
4. Uji Analisis Tambahan.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian.....	36
1. Orientasi Kancan Penelitian.....	36
2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3. Persiapan Penelitian.....	37
B. Hasil Analisis Data.....	41
1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Linieritas.....	42
3. Uji Hipotesis (Regresi Linear Sederhana).....	43
4. Uji Analisis Tambahan.....	44
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
D. Pembahasan Analisis Data Tambahan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN A.....	57
LAMPIRAN B.....	83
LAMPIRAN C.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Skala GAS	29
Tabel 3.2 Pemberian Skor Skala GAS	29
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Skala IPPA	30
Tabel 3.4 Pemberian Skor Skala IPPA	30
Tabel 3.5 Kategorisasi Reliabilitas	32
Tabel 3.6 Rumus Kategorisasi	35
Tabel 4.1 <i>Blue print</i> Skala Kelekatan Orang Tua	39
Tabel 4.2 <i>Blue print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	40
Tabel 4.3 Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> (GAS)	41
Tabel 4.4 Reliabilitas Skala Kelekatan Orang Tua (IPPA)	41
Tabel 4.5 Uji Normalitas	42
Tabel 4.6 Uji Linearitas	42
Tabel 4.7 Uji Regresi Linear Sederhana	43
Tabel 4.8 Uji Koefisien Determinasi	44
Tabel 4.9 Kategorisasi Kelekatan Orang Tua	45
Tabel 4.10 Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Tabel 4.11 Kategorisasi Usia Responden	46
Tabel 4.12 Kategorisasi Jenis Kelamin Responden	46
Tabel 4.13 Kategorisasi Status Responden	47
Tabel 4.14 Kategorisasi Durasi Bermain <i>Game Online</i>	47

KARAWANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	27
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Expert Judgement</i> Skala Kelekatan Orang Tua	58
Lampiran 2. <i>Expert Judgement</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	63
Lampiran 3. Tabulasi Data Penelitian <i>Try Out</i> Skala Kelekatan Orang Tua.....	70
Lampiran 4. Tabulasi Data Penelitian <i>Try Out</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> ..	76
Lampiran 5. Uji Validitas Skala Kelekatan Orang Tua	80
Lampiran 6. Uji Validitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	81
Lampiran 7. Uji Reliabilitas Skala Kelekatan Orang Tua	82
Lampiran 8. Uji Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	82
Lampiran 9. Tabulasi Data Penelitian Skala Kelekatan Orang Tua	84
Lampiran 10. Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	93
Lampiran 11. Uji Normalitas	102
Lampiran 12. Uji Linieritas	102
Lampiran 13. Uji Regresi Linier Sederhana	103
Lampiran 14. Uji Koefisien Determinasi.....	103
Lampiran 15. Uji Kategorisasi Kelekatan Orang Tua	103
Lampiran 16. Uji Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	104
Lampiran 17. Uji Kategorisasi Usia Responden.....	104
Lampiran 18. Uji Kategorisasi Jenis Kelamin Responden	104
Lampiran 19. Uji Kategorisasi Status Responden	105
Lampiran 20. Uji Kategorisasi Durasi bermain <i>game online</i>	105
Lampiran 21. Surat izin Penelitian	107
Lampiran 22. Skala Penelitian	108
Lampiran 23. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi Dosen I.....	125
Lampiran 24. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi Dosen II	127
Lampiran 25. Daftar Riwayat Hidup	129