

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Mahasiswa	12
2.1.1. Definisi Mahasiswa	12
2.1.2. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa	13
2.2. <i>Online Gaming Addiction</i>	17
2.2.1. Definisi <i>game online</i>	17
2.2.2. Definisi <i>online gaming addiction</i>	18
2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>game online</i>	19
2.2.4. Faktor-Faktor Kecanduan <i>game online</i>	21
2.2.5. Dampak Kecanduan <i>game online</i>	22

2.3. <i>Self-Control</i>	23
2.3.1. Aspek-Aspek <i>self-Control</i>	24
2.3.2. Faktor-faktor <i>self-control</i>	26
2.4. Hubungan Antara <i>self-control</i> Terhadap <i>online gaming addiction</i>	26
2.5. Kerangka Konseptual	29
2.6. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Tipe Penelitian.....	31
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian	31
3.2.1. Variabel Bebas (X)	31
3.2.2. Variabel Terikat (Y)	31
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	32
3.3.1. Variabel <i>Self-control</i>	32
3.3.2. Variabel <i>online gaming addiction</i>	33
3.4. Subjek Penelitian	34
3.4.1. Populasi	34
3.4.2. Sampel dan Metode Sampling.....	34
3.5. Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1. Skala <i>Self-control</i>	36
3.5.2. Skala <i>online gaming addiction</i>	38
3.6. Validitas dan Reliabilitas.....	40
3.6.1. Validitas Instrumen	40
3.6.1.1. Validitas Skala Kontrol Diri.....	41
3.6.1.2. Validitas Skala Kecanduan <i>game online</i>	43
3.6.2. Reliabilitas	45
3.7. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Gambaran Subjek Penelitian	51
4.2. Pelaksanaan Penelitian	52
4.2.1. Persiapan Penelitian.....	52
4.2.2. Pengambilan Data.....	54
4.2.3. Hambatan Penelitian.....	55

4.3. Hasil Penelitian.....	57
4.3.1. Uji Analisis Deskriptif.....	57
4.3.2. Analisis Deskriptif Berdasarkan Norma.....	57
4.3.3. Uji Asumsi.....	58
4.3.3.1. Uji Normalitas	58
4.3.3.2. Uji Linearitas	59
4.3.4. Uji Korelasi	60
4.3.5. Analisis Data	62
4.4. Pembahasan	62
4.5. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Simpulan.....	69
5.2. Saran	69
5.2.1. Saran untuk Penelitian Selanjutnya	69
5.2.2. Saran untuk Orang Tua Mahasiswa	70
5.2.3. Saran untuk Mahasiswa	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Respon Jawaban Pernyataan Skala <i>Self-control</i>	36
Tabel 3.2. <i>Blueprint Self-control</i> Penelitian Sebelumnya.....	36
Tabel 3.3. Respon Jawaban Pernyataan Skala Kecanduan <i>game online</i>	38
Tabel 3.4. <i>Blueprint</i> kecanduan <i>game online</i> penelitian sebelumnya	38
Tabel 3.5. Penilaian <i>Professional Judgement</i> Instrumen Kontrol Diri	42
Tabel 3.6. Penilaian <i>Professional Judgement</i> Instrumen Kecanduan <i>game online</i>	44
Tabel 3.7. Hasil Uji Reliabilitas	45
Tabel 3.8. <i>Blueprint</i> Kontrol Diri	46
Tabel 3.9. <i>Blueprint</i> Kecanduan <i>game online</i>	47
Tabel 4.1 Profil Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Tabel 4.2 Profil Subjek Berdasarkan Usia	53
Tabel 4.3 Profil Subjek Berdasarkan Semester	53
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif	55
Tabel 4.5 Perhitungan Norma.....	57
Tabel 4.6 Norma <i>Self-control Scale</i>	57
Tabel 4.7 Norma <i>Online Gaming Addiction</i>	57
Tabel 4.8 Uji Normalitas	58
Tabel 4.9 Uji Linearitas	59
Tabel 4.10 Uji Korelasi <i>Pearson r</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konseptual 29
Gambar 4.1 *Scatterplot self-control dan online gaming addiction* 60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur.....	74
Lampiran 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	76
Lampiran 3. Hasil Uji Normalitas	76
Lampiran 4. Uji Linearitas dan Uji Korelasi Pearson r	76
Lampiran 5. <i>Correlation Matrix Plot</i>	77
Lampiran 6. Kuesioner Online Alat Ukur	78
Lampiran 7. Lembar Penilaian <i>Professional Judgement</i> 1.....	81
Lampiran 8. Lembar Penilaian <i>Professional Judgement</i> 2.....	92
Lampiran 9. Lembar Penilaian <i>Professional Judgement</i> 3.....	103
Lampiran 10. Hasil Kalkulasi <i>G*Power</i>	114