

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| Halaman Sampul | i |
| Halaman Pernyataan Gelar | ii |
| Halaman Pernyataan Orisinalitas | iii |
| Lembar Pengesahan Pembimbing Tesis | iv |
| Lembar Pengesahan Tesis | v |
| Pernyataan Persetujuan Publikasi | vi |
| Kata Pengantar | vii |
| Ringkasan | ix |
| <i>Summary</i> | xi |
| Abstrak | xiii |
| <i>Abstract</i> | xiv |
| Daftar Isi | xv |
| Daftar Tabel | xviii |
| Daftar Gambar | xx |
| Daftar Lampiran | xxi |
| Daftar Singkatan | xxii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 8 |
| 1.3.1 Tujuan Umum | 8 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 8 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 9 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis | 9 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 9 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1 Konsep Remaja | 11 |
| 2.1.1 Pengertian Remaja | 11 |
| 2.1.2 Tahapan Remaja | 11 |
| 2.1.3 Karakteristik Remaja | 13 |
| 2.1.4 Tugas Perkembangan Remaja | 14 |
| 2.1.5 Remaja Generasi Z | 15 |
| 2.2 Konsep <i>Game Online</i> | 17 |
| 2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i> | 17 |
| 2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Game Online</i> | 18 |
| 2.2.3 Janis <i>Game Online</i> | 21 |
| 2.2.4 Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> | 24 |
| 2.3 Konsep <i>Internet Gaming Disorder</i> | 27 |
| 2.3.1 Pengertian | 27 |
| 2.3.2 Karakteristik | 27 |
| 2.4 Konsep Regulasi Emosi | 28 |

| | | |
|--|--|----|
| 2.4.1 | Pengertian Regulasi Emosi..... | 28 |
| 2.4.2 | Ciri Regulasi Emosi | 30 |
| 2.4.3 | Faktor yang Mempengaruhi Regulasi Emosi | 31 |
| 2.5 | Konsep <i>The Process of Regulation Emotion Theory</i> | 32 |
| 2.5.1 | Pengertian Teori | 32 |
| 2.5.2 | Aspek Teori | 33 |
| 2.5.3 | Tahapan Teori | 34 |
| 2.5.4 | Strategi Teori..... | 48 |
| 2.6 | Konsep <i>Tidal Model of Mental Health Recovery Theory</i> | 39 |
| 2.6.1 | Konsep Dasar Teori..... | 40 |
| 2.6.2 | Skema Teori | 41 |
| 2.6.3 | Sepuluh Komitmen Teori | 44 |
| 2.6.4 | Asumsi Mayor | 45 |
| 2.7 | Keaslian Penelitian..... | 47 |
| BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN ..56 | | |
| 3.1 | Kerangka Konseptual | 56 |
| 3.2 | Hipotesis Penelitian | 58 |
| BAB 4 METODE PENELITIAN.....60 | | |
| 4.1 | Desain Penelitian | 60 |
| 4.2 | Populasi dan Sampel | 60 |
| 4.2.1 | Populasi | 61 |
| 4.2.2 | Sampel | 61 |
| 4.2.3 | Besar Sampel..... | 61 |
| 4.2.4 | Teknik Pengambilan Sampel..... | 62 |
| 4.3 | Kerangka Operasional Penelitian | 66 |
| 4.4 | Variabel Penelitian dan Definisi Operasional | 66 |
| 4.5 | Instrumen penelitian | 69 |
| 4.6 | Uji Validitas dan Reliabilitas | 72 |
| 4.7 | Lokasi dan Waktu Penelitian | 73 |
| 4.8 | Proses Pengambilan Data | 74 |
| 4.9 | Analisis Data | 75 |
| 4.9.1 | Analisis Deskriptif..... | 75 |
| 4.9.2 | Analisis Inferensial..... | 75 |
| 4.10 | Etika Penelitian | 76 |
| BAB 5 HASIL PENELITIAN78 | | |
| 5.1 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 78 |
| 5.1.1 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian Wilayah Surabaya Utara..... | 79 |
| 5.1.2 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian Wilayah Surabaya Barat..... | 80 |
| 5.1.3 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian Wilayah Surabaya Selatan..... | 80 |
| 5.1.4 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian Wilayah Surabaya Timur | 80 |
| 5.1.5 | Gambaran Umum Lokasi Penelitian Wilayah Surabaya Pusat..... | 81 |

| | |
|---|------------|
| 5.2 Hasil Penelitian Deskriptif | 82 |
| 5.2.1 Deskriptif Karakteristik Responden..... | 82 |
| 5.2.2 Deskriptif Variabel Penelitian..... | 83 |
| 5.3 Hasil Penelitian Analisis Inferensial | 94 |
| 5.3.1 Pengujian Kerangka Analisis Model..... | 94 |
| 5.3.2 Pengujian Model Struktural (<i>Inner</i>) Model..... | 98 |
| 5.3.3 Temuan Model | 107 |
| BAB 6 PEMBAHASAN | 100 |
| 6.1 Pengaruh Tindakan Langsung Terhadap Pengarahan perhatian | 109 |
| 6.2 Pengaruh Pencarian Bantuan Terhadap Pengarahan perhatian | 113 |
| 6.3 Pengaruh Resolusi Konflik Terhadap Pengarahan perhatian | 115 |
| 6.4 Pengaruh Pengarahan Perhatian Terhadap Perubahan Kognitif | 117 |
| 6.5 Pengaruh Perubahan Kognitif Terhadap Respon Modulasi | 120 |
| 6.6 Temuan Hasil Penelitian | 124 |
| 6.7 Keterbatasan Penelitian | 126 |
| BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN..... | 128 |
| 7.1 Kesimpulan..... | 128 |
| 7.1 Saran..... | 129 |
| 7.2.1 Saran Bagi Pelayanan Keperawatan..... | 129 |
| 7.2.2 Saran Bagi Pendidik..... | 129 |
| 7.2.3 Saran Bagi Orangtua | 130 |
| 7.2.4 Saran Bagi Remaja | 130 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 131 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 137 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 4.1 | Perhitungan Sampel Penelitian | 64 |
| Tabel 4.2 | Distribusi Pengambilan Sampel | 65 |
| Tabel 4.3 | Variabel Penelitian Model regulasi Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet Gaming Disorder</i> | 67 |
| Tabel 4.4 | Definisi Operasional Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet Gaming Disorder</i> | 67 |
| Tabel 4.5 | <i>Blueprint</i> Instrumen Tindakan Langsung | 69 |
| Tabel 4.6 | <i>Blueprint</i> Instrumen Pencarian Bantuan | 70 |
| Tabel 4.7 | <i>Blueprint</i> Instrumen Resolusi Konflik | 70 |
| Tabel 4.8 | <i>Blueprint</i> Instrumen Pengarahan Perhatian..... | 71 |
| Tabel 4.9 | <i>Blueprint</i> Instrumen Perubahan Kognitif..... | 71 |
| Tabel 4.10 | <i>Blueprint</i> Instrumen Regulasi Emosi | 72 |
| Tabel 4.11 | Hasil Uji Validitas Instrumen. | 73 |
| Tabel 4.12 | Lokasi Penelitian..... | 73 |
| Tabel 5.1 | Karakteristik Responden | 82 |
| Tabel 5.2 | Distribusi Variabel Tindakan Langsung | 83 |
| Tabel 5.3 | Hubungan Variabel Tindakan :angsung dengan Pencarian Bantuan, Resolusi Konflik, Pengarahan Perhatian, Perubahan Kognitif, Regulasi Emosi | 84 |
| Tabel 5.4 | Distribusi Variabel Pencarian Bantuan | 85 |
| Tabel 5.5 | Hubungan Variabel Pencarian Bantuan, dengan Variabel Tindakan langsung, Resolusi Konflik, Pengarahan Perhatian, Perubahan Kognitif, Regulasi Emosi | 86 |
| Tabel 5.6 | Distribusi Variabel Resolusi Konflik..... | 87 |
| Tabel 5.7 | Hubungan Variabel Resolusi Konflik dengan Variabel Tindakan Langsung, Pencarian Bantuan, Pengarahan Perhatian, Perubahan Kognitif, Regulasi Emosi | 88 |
| Tabel 5.8 | Distribusi variabel pengarahan Perhatian | 88 |
| Tabel 5.9 | Hubungan Variabel Pengarahan Perhatian dengan Variabel Tindakan Langsung, Pencarian Bantuan, Resolusi Konflik, Perubahan Kognitif, Resolusi Konflik | 90 |
| Tabel 5.10 | Distribusi Variabel Perubahan Kognitif..... | 90 |
| Tabel 5.11 | Hubungan Variabel Perubahan Kognitif dengan Variabel Tindakan Langsung, Pencarian Bantuan, Resolusi Konflik, Pengarahan Perhatian, Regulasi Emosi..... | 92 |
| Tabel 5.12 | Distribusi Variabel Respon Modulasi | 92 |
| Tabel 5.13 | Hubungan Variabel Regulasi Emosi dengan Variabel Tindakan Langsung, Pencarian Bantuan, Resolusi Konflik, Pengarahan Perhatian, Perubahan Kognitif..... | 93 |
| Tabel 5.14 | Hubungan Jenis Kelamin dengan Tema Permainan | 93 |
| Tabel 5.15 | Hubungan Jenis Kelamin dengan Variabel Perubahan Kognitif | 94 |
| Tabel 5.16 | Hubungan Jenis Kelamin dengan Keyakinan Diri..... | 94 |

| | |
|--|-----|
| Tabel 5.17 Hasil Pengujian <i>Convergent Validity</i> | 95 |
| Tabel 5.18 Hasil Pengujian Reliabilitas Konstruk | 96 |
| Tabel 5.19 Hasil Pengujian Validitas Kongsruk menggunakan AVE | 97 |
| Tabel 5.20 Hasil Pengujian Validitas Dikriminan <i>Cross Loading</i> | 97 |
| Tabel 5.21 Hasil Koefisien Determinasi (R^2) | 99 |
| Tabel 5.22 Hasil Pengujian <i>Predictive Relevance</i> (Q^2) | 100 |
| Table 5.23 Pengujian Hipotesis Secara Langsung | 101 |
| Tabel 5.24 Hasil Pengujian Hipotesis Secara Langsung..... | 105 |
| Tabel 5.25 Hasil Pengujian Hipotesis Secara Tidak Langsung | 105 |
| Tabel 5.26 Hasil Pengujian Jalur | 107 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1 <i>A Process Model of Emotion Regulation Theory</i> (Gross & Thompson, 2007) | 40 |
| Gambar 2.2 <i>Domain Tidal Model</i> | 41 |
| Gambar 2.3 Hubungan Timbal Balik <i>Tidal Model</i> | 43 |
| Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet</i> <i>Gaming Disorder</i> di Kota Surabaya | 56 |
| Gambar 4.1 Proses Pengambilan Sampel <i>Multistage Sampling</i> | 65 |
| Gambar 4.2 Kerangka Operasional Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet Gaming</i> <i>Disorder</i> di Kota Surabaya | 66 |
| Gambar 4.3 Kerangka Analisis: Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet Gaming</i> <i>Disorder</i> di Kota Surabaya | 76 |
| Gambar 5.1 <i>Path Model</i> dan Nilai Factor Loading pada Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> di Kota Surabaya | 95 |
| Gambar 5.2 <i>Path Model</i> hasil Uji Hipotesis Secara Langsung pada Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> di Kota Surabaya | 101 |
| Gambar 5.3 <i>Path Model</i> Hasil Akhir Uji Hipotesis Secara Tidak Langsung Pada Model regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game Online</i> di Kota Surabaya | 104 |
| Gambar 5.4 Temuan Model Regulasi Emosi Remaja Pengguna <i>Game</i> <i>Online</i> dalam Pencegahan <i>Internet Gaming Disorder</i> | 107 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|------------|---|-----|
| Lampiran 1 | Lembar Persetujuan Etik..... | 137 |
| Lampiran 2 | Lembar Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas..... | 138 |
| Lampiran 3 | Lembar Izin Penelitian dari Dinas Kesehatan | 139 |
| Lampiran 4 | Lembar Penjeleasan Penelitian..... | 140 |
| Lampiran 5 | Lembar Persetujuan Menjadi Responden Penelitian | 141 |
| Lampiran 6 | Lembar Kuesioner | 142 |
| Lampiran 7 | Ijin Menggunakan Kuesioner | 149 |
| Lampiran 8 | <i>Output</i> Uji SEM PLS..... | 150 |
| Lampiran 9 | Dokumentasi Penelitian..... | 153 |

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|--------|--|
| AAQ | : <i>Acceptance and Action Questionnaire</i> |
| ADHD | : <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> |
| AVE | : <i>Average Variance Exacted</i> |
| ERQ | : <i>Emotion Regulation Questionnaire</i> |
| FFMQ | : <i>Five Facet Mindfulness Questionnaire</i> |
| GAQ | : <i>Geneva Appraisal Questionnaire</i> |
| GHSQ | : <i>General Help Seeking Questionnaire Original Version</i> |
| GSE | : <i>General Self Efficacy Scale</i> |
| IA | : <i>Internet Addiction</i> |
| IGD | : <i>Internet Gaming Disorder</i> |
| MDD | : <i>Major Depressive Disorder</i> |
| MMOBG | : <i>Massively Multiplayer Online Browser Brower Games</i> |
| MMOFPS | : <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games</i> |
| MMORPG | : <i>Massively Multiplayer Online Games Role Playing Games</i> |
| MMORTS | : <i>Masively Multiplayer Online real Time Strategy Games</i> |
| NPSN | : <i>Nomor Pokok Sekolah Nasional</i> |
| PLS | : <i>Partial Least Square</i> |
| RPG | : <i>Role Playing Game</i> |
| SEM | : <i>Structural Equation Modelling</i> |
| SMP | : <i>Sekolah Menengah Pertama</i> |
| WHO | : <i>World Health Organization</i> |
| WWW | : <i>World Wide Web</i> |