

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
FORMULIR PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	12
PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Pertanyaan Penelitian	14
1.4 Tujuan Penelitian.....	14
1.4.1 Tujuan Umum.....	14
1.4.2 Tujuan Khusus.....	15
1.5 Manfaat Penelitian.....	15
1.5.1 Manfaat Akademik.....	15
1.5.2 Manfaat Praktik.....	15
BAB II.....	16
TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Stres	16
2.1.1 Definisi Stres.....	16
2.1.2 Sumber Stres Atau Stresor	17
2.1.3. Jenis-Jenis Stres	20
2.1.4 Tahapan Stres.....	22
2.1.5. Respon Stres.....	25
2.2 Game	27
2.2.1 Definisi Game	27
2.2.2 Perkembangan Game Offline Hingga	28
2.2.3 Jenis-Jenis Game online.....	29
2.2.4 Genre-Genre Game online	30
2.2.5 Parameter	31
2.2.6 Kecanduan Game online	32
2.2.7 Status Sosial Ekonomi	33

2.2.8	Dukungan Sosial	35
BAB 3	37
KERANGKA PENELITIAN	37
3.1	Kerangka Teori.....	37
3.2	Kerangka Konsep	38
3.2.1	Variabel Dependen.....	38
3.2.2	Variabel Independen	38
3.2.3	Kriteria Inklusi	38
3.2.4	Kriteria Eksklusi	39
	Definisi Operasional.....	39
BAB IV	41
METODOLOGI PENELITIAN	41
4.1	Desain Penelitian.....	41
4.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
4.3	Bahan dan Cara Penelitian	41
4.3.1	Alat dan Bahan	41
4.3.2	Cara Melakukan Penelitian.....	41
4.4	Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian	42
4.4.1	Populasi Penelitian	42
4.4.3	Sampel Penelitian	42
4.5	Teknik Pengambilan Sampel.....	42
4.5.1	Cara Menghitung Jumlah Sampel	42
4.6	Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	44
4.6.1	Kriteria Inklusi	44
4.6.2	Kriteria Eksklusi.....	44
4.7	Alur Penelitian.....	44
4.8	Pengolahan Data dan Analisa Statistik.....	45
4.8.1	Pengolahan Data.....	45
4.8.2	Analisa Statistik.....	45
	Tabel 4.9.1 Dana Penelitian.....	46
	Tabel 4.9.2 Jadwal Penelitian.....	47
BAB V	48
ANALISA DAN PEMBAHASAN	48
5.1	Profil Responden	48
Tabel 5.1	Profil Demografi Responden.....	48
5.2	Analisis Deskriptif.....	49
Tabel 5.2.1	Skala yang digunakan adalah ordinal DASS 21.....	51
5.2.1	Analisa Deskriptif Stress.....	51
5.3	Analisis Inferensial.....	52
Tabel 5.3	Hubungan Stres dengan Durasi Bermain Game online.....	53
5.4	Pengujian Hipotesis.....	54
Tabel 5.4	Hasil Analisis Data Durasi Bermain Game online terhadap Stres	54

5.5	Pembahasan.....	55
5.5.1	Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Jumlah Waktu Yang Dhabiskan Untuk Bermain Game Pada Remaja Yang Beribadah di Gereja GBI Senayan City.....	55
BAB VI	56
KESIMPULAN DAN SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60
Lampiran 1	60
Lampiran 2	62

