

# DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PROPOSAL.....</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABLE.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
Pendahuluan .....	1
1.1. Latar belakang .....	1
1.1. Perumusan Masalah .....	3
1.2. Pertanyaan penelitian.....	3
1.3. Tujuan umum dan khusus.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
Tinjauan Pustaka .....	5
2.1. Hipertensi .....	5
2.1.1. Definisi Hipertensi.....	5
2.1.2. Epidemiologi Hipertensi.....	7
2.1.3. Patofisiologi Hipertensi.....	8
2.1.3.1. Autonomic Nervous System.....	8
2.1.3.2. Renin-Angiotensin-Aldosterone System .....	9
2.1.4. Faktor Risiko .....	10
2.1.5. Pengobatan .....	14
2.1.5.1. Pengobatan Non Farmakologis.....	14
2.1.5.2. Pengobatan Farmakologis.....	15
2.2. Adiksi Games Online / Internet Gaming Disorder (IGD).....	15
2.2.1. Definisi Internet Gaming Disorder.....	15
2.2.2. Pathophysiology Internet Gaming Disorder.....	16
2.2.3. Kriteria Internet Gaming Disorder .....	1
2.2.4. Epidemiologi Internet Gaming Disorder.....	18
2.2.5. Pengukuran Internet Gaming Disorder.....	18
2.3. Game Online.....	19
2.3.1. Pengertian Game Online.....	19
2.3.2. Tipe-tipe Game Online .....	19
2.4. Sedentary Behaviour .....	23

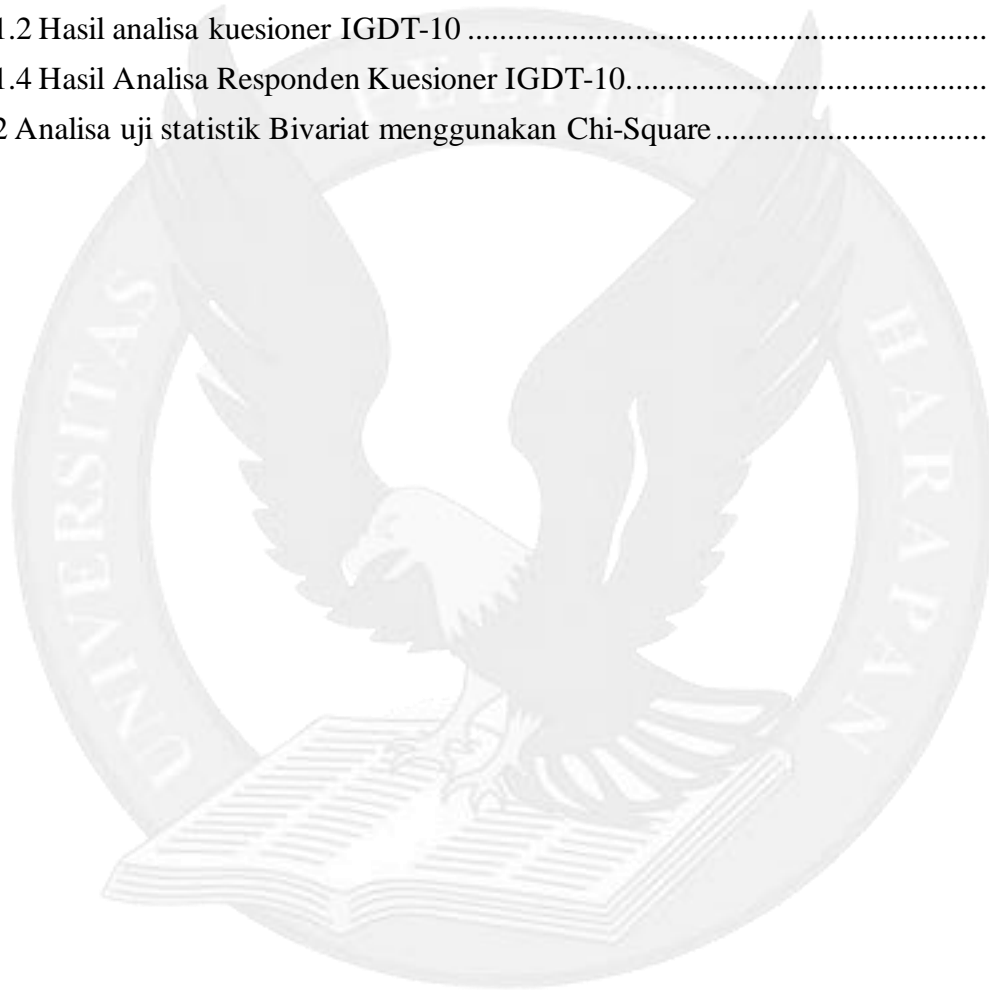
2.4.1. Definisi Sedentary Behaviour.....	23
2.4.2. Komplikasi Sedentary Behaviour.....	23
2.5. Aktivitas Fisik.....	24
2.5.1. Definisi Aktivitas Fisik.....	24
2.5.2. Manfaat Aktivitas Fisik.....	26
2.5.3. Jenis-Jenis Aktivitas Fisik.....	27
2.5.4. Pengukuran Aktivitas Fisik.....	28
2.6. Hubungan Adiksi Game Online dengan Hipertensi.....	29
<b>BAB III.....</b>	<b>29</b>
<b>Kerangka Teori, Kerangka Konsep, dan Hipotesis.....</b>	<b>29</b>
3.1.1 Hipotesis Kerja.....	31
3.1.2 Hipotesis Null.....	31
<b>BAB IV.....</b>	<b>38</b>
<b>Metode Penelitian.....</b>	<b>38</b>
4.1. Desain Penelitian.....	38
4.2. Lokasi dan Waktu.....	38
4.3. Bahan dan Cara Penelitian.....	38
4.3.1. Bahan Penelitian.....	38
4.3.2. Cara Penelitian.....	38
4.4. Populasi Penelitian.....	39
4.4.1. Populasi Target.....	39
4.4.2. Populasi Terjangkau.....	39
4.4.3. Populasi Target.....	39
4.5. Cara Pengambilan Sampel.....	40
4.6. Cara Perhitungan Jumlah Sampel.....	40
4.7. Kriteria Inklusi dan eksklusi.....	41
4.7.1. Inklusi.....	41
4.7.2. Eksklusi.....	41
4.8. Alur Penelitian.....	42
4.9. Pengelolaan data.....	42
4.10. Uji statistik.....	43
4.11. Etika Penelitian.....	43
<b>BAB V.....</b>	<b>44</b>
Hasil Dan Pembahasan.....	44
5.2. Hasil Uji Bivariat.....	47
5.3. Hasil Uji Multivariat.....	52
5.4. Pembahasan.....	56
<b>BAB VI.....</b>	<b>61</b>
<b>Kesimpulan dan Saran.....</b>	<b>61</b>
6.1. Kesimpulan.....	61

6.2. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>70</b>
Lampiran A. Lembar Keterangan Lolos Kaji Etik.....	70
Lampiran B: Informasi Penelitian.....	71
Lampiran C. Informed Consent .....	74
Lampiran D. Identitas Subjek.....	75
Lampiran E. Kuesioner Ten-Items Internet Gaming Disorder (IGDT-10).....	76
Lampiran F. Kuesioner International Physical Activity Questionnaire - Short Form.....	78



## DAFTAR TABLE

Tabel 2.1.1.1 Klasifikasi Tekanan Darah pada Orang Dewasa .....	5
Tabel 2.1.1.2 Perbedaan essential hypertension dan secondary hypertension. ....	7
Tabel 2.1.4.1 Klasifikasi Indeks Massa Tubuh.....	11
Tabel 2.3.2 Genre Video Games 26, 27 .....	23
Tabel 2.5.1 Kategori Intensitas Aktivitas Fisik 31, 32. ....	25
Tabel 3.5 Definisi Operasional. ....	37
Tabel 5.1.1 Analitik Responden dan Tes homogenitas.....	46
Tabel 5.1.2 Hasil analisa kuesioner IGDT-10 .....	47
Tabel 5.1.4 Hasil Analisa Responden Kuesioner IGDT-10.....	47
Tabel 5.2 Analisa uji statistik Bivariat menggunakan Chi-Square.....	49



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1.4.7 Mekanisme Hipertensi pada kekurangan tidur.....	13
Bagan 2.2.3 Kriteria DSM-514 .....	18
Bagan 2.5.2 Manfaat aktivitas fisik sebagai pencegah penyakit37. ....	26
Bagan 3.1 Kerangka Teori.....	30
Bagan 3.2 Kerangka Konsep.....	31
Bagan 4.8 Alur Penelitian.....	42

