

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH/SIMBOL	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. PERUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN	4
1. Tujuan Umum.....	4
2. Tujuan Khusus.....	4
D. MANFAAT PENELITIAN.....	4
E. KEASLIAN PENELITIAN	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. LANDASAN TEORI	7
1. Remaja.....	7
a. Definisi Remaja	7
b. Karakteristik Remaja Berdasarkan Usia.....	7
c. Karakteristik Remaja Berdasarkan Jenis Kelamin	8
d. Karakteristik Remaja Berdasarkan Lamanya Bermain <i>Game Online</i>	8
e. Perkembangan pada Remaja.....	8
2. Stres	11

a. Definisi Stres	11
b. Sumber Stres	12
c. Penggolongan Stres	13
d. Tahapan Stres	13
e. Tingkatan Stres	15
f. Alat Ukur untuk Menilai Tingkat Stres	16
g. Adaptasi Stres	17
3. <i>Game Online</i>	19
a. Definisi <i>Game Online</i>	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain <i>Game Online</i>	19
c. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	20
B. KERANGKA TEORI.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. JENIS DAN RENCANA PENELITIAN	23
B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	23
C. POPULASI DAN SAMPEL	23
D. VARIABEL PENELITIAN DAN DEFINISI OPERASIONAL	24
E. TEHNIK DAN JENIS PENGUMPULAN DATA	26
F. INSTRUMEN PENELITIAN	26
G. UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS	27
H. TEHNIK ANALISA DATA	28
I. JALANNYA PENELITIAN	29
J. ETIKA PENELITIAN KEPERAWATAN	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN LOKASI PENELITIAN	33
B. HASIL PENELITIAN	33
C. PEMBAHASAN	36
D. KETERBATASAN PENELITIAN.....	41

BAB V PENUTUP

- A. KESIMPULAN.....
- B. SARAN.....

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik Pengguna *Game Online*