

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.	ii
HALAMAN PERNYATAAN.	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTARTABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
1. Tujuan Umum	3
2. Tujuan Khusus	3
D. Manfaat Penelitian.	4
1. Bagi Masyarakat.....	4
2. Bagi Institusi	4
3. Bagi Peneliti.	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Konsep Remaja	5
a. Pengertian Remaja	5
b. Batasan Usia Remaja.....	5
c. Tugas Perkembangan Remaja.	6
d. Perkembangan Fisik Pada Remaja.	7
e. Perkembangan Psikis Pada Remaja.	8
f. Perkembangan Kognitif Pada Remaja.	9
g. Perkembangan Emosi Pada Remaja.....	10
2. Konsep Tidur.....	10
a. Pengertian Tidur.....	11
b. Fungsi Tidur.....	11
c. Tahap-Tahap Siklus Tidur.....	12

d. Mekanisme Tidur.	13
e. Kebutuhan Tidur.	14
f. Kualitas Tidur.....	15
g. Faktor Yang Mempengaruhi Tidur.	16
h. Gangguan Pola Tidur.	20
i. Dampak Kualitas Tidur Yang Buruk.	21
j. Tanda Kualitas Tidur Yang Buruk.....	22
3. Konsep Game Online	22
a. Pengertian Game Online.....	22
b. Jenis Game.....	23
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Addiction.....	24
d. Dampak Bermain Game Online.	25
B. Kerangka Konsep.....	27
C. Hipotesa	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	29
B. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling	29
1. Populasi	29
2. Sampel.....	30
3. Teknik Sampling	31
C. Identifikasi Variabel Penelitian	31
D. Definisi Operasional	31
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	32
1. Kuisisioner karakteristik responden.....	33
2. Kuisisioner kualitas tidur	33
G. Proses Pengolahan Data.....	34
1. Editing	34
2. Coding	34
3. Skoring	34
4. Cara pengolahan data	35
5. Tabulasi	35
H. Analisis Data.....	35
I. Etika Penelitian	36
1. <i>Informed consent</i>	36
2. <i>Anonimity</i>	36
3. <i>Confidentially</i>	36
J. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
K. Jadwal Kegiatan Penelitian	37

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	38
--	----

B. Data Umum.....	39
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	39
2. Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin	39
C. Data Khusus	40
1. Kegiatan Bermain Game Online	40
2. Kualitas Tidur Pada remaja.....	40
3. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Remaja	41
BAB V PEMBAHASAN	
A. Bermain Game Online	42
B. Kualitas Tidur	43
C. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kualitas Tidur.....	44
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	47
B. Saran	48
1. Bagi Peneliti	48
2. Bagi Masyarakat.....	48
3. Bagi Institusi	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	52