

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul Depan	
Halaman Sampul Dalam dan Prasyarat	
Halaman Pernyataan	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Kata Pengantar	iv
Abstrak	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
Daftar Singkatan	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus	4
1.4 Manfaat	5
1.4.1 Bagi Peneliti	5
1.4.2 Bagi Tempat Penelitian	5
1.4.3 Bagi Institusi Penelitian	5
1.4.4 Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Remaja	6
2.1.1 Definisi Remaja	6
2.1.2 Ciri-ciri Masa Remaja	7
2.1.3 Tugas-tugas Perkembangan Remaja	9
2.2 Konsep Mahasiswa	10
2.2.1 Definisi Mahasiswa	10
2.2.2 Ciri-ciri Mahasiswa	11
2.2.3 Tugas dan Kewajiban Mahasiswa	11
2.2.4 Peranan Mahasiswa	13
2.3 Konsep <i>Game Online</i>	14
2.3.1 Definisi Bermain <i>Game Online</i>	14
2.3.2 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	14
2.3.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	15
2.3.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	17
2.4 Kerangka Konseptual	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	19

3.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel dan Teknik Sampling	19
3.2.1 Populasi.....	19
3.2.2 Sampel.....	19
3.2.3 Besar Sampel	20
3.2.4 Teknik Pengambilan Sampling	20
3.3 Variabel.....	21
3.4 Definisi Operasional	21
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.6 Prosedur Pengumpulan Data	22
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	23
3.8 Analisis Data.....	24
3.9 Etika Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Gambaran Tempat Penelitian.....	28
4.1.2 Data Umum.....	31
4.1.3 Data khusus.....	33
4.2 Pembahasan.....	36
4.2.1 Jenis Kelamin.....	36
4.2.2 Usia	37
4.2.3 Asal Daerah	39
4.2.4 Alasan Bermain <i>Game Online</i>	41
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47