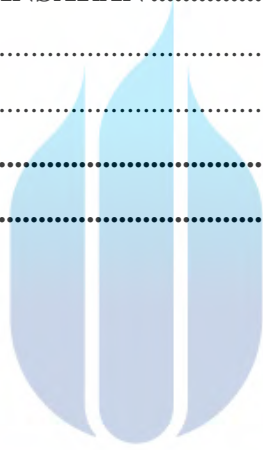


## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Hipotesa Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Game Online .....	9
2.1.1 Definisi Kecanduan Game Online .....	9
2.1.2 Tahapan Kecanduan Game Online .....	11
2.1.3 Faktor-Faktor Kecanduan Game Online .....	11
2.1.4 Dampak Kecanduan Game Online.....	13
2.2 Regulasi Emosi .....	17
2.2.1 Definisi Regulasi Emosi.....	17
2.2.2 Proses Regulasi Emosi .....	18
2.2.3 Strategi Regulasi Emosi .....	20
2.3 Hasil-hasil penelitian tentang Kecanduan Game Online dan Regulasi Emosi .....	22
2.4 Remaja .....	24
2.4.1 Definisi Remaja .....	24
2.5 Mobile Legend .....	25

2.5.1 Sejarah Mobile Legend .....	25
2.5.2 Tabel Data Jumlah Pemain Mobile Legend .....	26
2.6 Kerangka Berpikir .....	27
2.7 Hipotesa Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	29
3.1.1 Pendekatan Penelitian .....	29
3.1.2 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian .....	30
3.2.1 Populasi .....	30
3.2.2 Sampling .....	30
3.2.3 Sampel .....	30
3.3 Variabel dan Skala Pengukuran .....	32
3.3.1 Variabel Penelitian .....	32
3.3.2 Skala Pengukuran .....	30
3.4 Alat Ukur .....	33
3.5 Teknik Analisis Data .....	35
3.5.1 Uji Validitas .....	35
3.5.2 Uji Realibilitas .....	35
3.5.3 Hasil Uji Reliabilitas Skala Kecanduan Bermain Mobile Legend Skala Regulasi Emosi .....	36
3.5.4 Hasil Uji Reliabilitas Skala Regulasi Emosi .....	36
3.6 Uji Asumsi Klasik .....	37
3.6.1 Uji Normalitas .....	37
3.6.2 Statistik Deskriptif .....	37
3.7 Uji Hipotesis .....	38
3.8 Prosedur Penelitian .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Gambaran Responden Penelitian .....	40
4.1.1. Kriteria Responden Berdasarkan Pendidikan .....	40
4.1.2. Kriteria Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
4.2 Hasil Uji Validitas .....	41

4.2.1 Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Game .....	41
4.2.2 Hasil Uji Validitas Skala Regulasi Emosi .....	41
4.3 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	42
4.3.1. Hasil Uji Normalitas .....	42
4.3.2 Hasil Analisis Deskriptif .....	42
4.3.3 Kategori Kecanduan <i>Game Online</i> .....	42
4.3.4 Norma Regulasi Emosi .....	43
4.3.5 Hasil Analisa Data dan Uji Hipotesa .....	44
4.3.6 Uji T-test Kecanduan Game Online.....	45
4.4 Pembahasan .....	45
<b>BAB V KESIMPULANDANSARAN .....</b>	<b>51</b>
5.1 Saran .....	50
5.2 Kesimpulan .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>54</b>



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**