

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GRAFIK .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
A. Kerangka Teoritis .....	12
1. Hakikat Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
2. Hakikat Konseling Individu.....	29
3. Hakikat Pendekatan <i>Cognitive Behavioral Therapy</i> .....	33

4. Hakikat <i>Self Management</i> .....	36
5. Hakikat Remaja .....	45
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	52
C. Kerangka Berpikir.....	55
D. Hipotesis Penelitian.....	57

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Penelitian .....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	59
C. Metode dan Desain Penelitian .....	60
1. Metode Penelitian.....	60
2. Desain Penelitian.....	62
D. Prosedur Penelitian.....	64
E. Subjek Penelitian .....	74
F. Teknik Pengumpulan Data.....	74
G. Variabel, Definisi Konseptual dan Operasional .....	75
1. Variabel Penelitian.....	75
2. Definisi Konseptual.....	76
3. Definisi Operasional .....	77
H. Hasil Uji Coba Instrumen .....	79
I. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	80
J. Analisis Data .....	84

## **BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data.....	90
1. Hasil Kegiatan Konseling Individual .....	90
B. Teknik Analisis Data.....	95
1. Analisis dalam Kondisi .....	95
2. Analisis Antar Kondisi .....	111
C. Pembahasan Proses Konseling .....	114
1. Asesmen .....	114
2. Implementasi Teknik .....	116
D. Hasil dan Pembahasan.....	119
E. Keterbatasan Penelitian .....	124

## **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	125
B. Implikasi .....	126
C. Saran .....	127
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN.....	131