

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
Perumusan Masalah	10
Hipotesis Penelitian	11
Tujuan Penelitian	11
Manfaat Penelitian	12
Cakupan Penelitian	13
Sistematika Penulisan	13
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
Kecanduan <i>Online Game</i>	15
Definisi <i>Online Game</i>	16
Karakteristik MMOGs	19
Memahami Kecanduan <i>Online Game</i>	23
Gejala Kecanduan <i>Online Game</i>	25
Sisi Adiktif <i>Online Game</i>	27
Efikasi Diri	31
Definisi Efikasi Diri	31

Sumber Efikasi Diri	36
Efikasi Diri dalam Proses Psikologis Individu	40
Kerawanan Kebosanan	45
Kebosanan dan Kerawanan Kebosanan	47
Sudut Pandang mengenai Kebosanan	53
Penyebab dan Tanda Kebosanan	57
Hubungan antara Efikasi Diri dengan Tingkat Kecanduan	
<i>Online Game</i>	60
Hubungan antara Kerawanan Kebosanan dengan Tingkat Kecanduan	
<i>Online Game</i>	63
BAB 3 TINJAUAN ALKITABIAH-TEOLOGIS	68
Perspektif Alkitabiah mengenai Manusia	68
Perspektif Alkitabiah mengenai Kecanduan	74
Dikuasai Dosa dan Relasinya dengan Konsep Kecanduan <i>Online</i>	
<i>Game</i>	81
Perspektif Alkitabiah mengenai Efikasi Diri	83
Filipi 4:11-13 dan Relasinya dengan Konsep Efikasi Diri	90
Perspektif Alkitabiah mengenai Kerawanan Kebosanan	91
Keinginan Daging dan Relasinya dengan Kerawanan Kebosanan	96
Dipersatukan dengan Kristus dalam Teologi Paulus	97
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN	105
Variabel Penelitian	105

Definisi Konseptual dan Operasional	106
Alat Ukur Penelitian	107
<i>Game Addiction Scale for Adoslescents (GASA)</i>	108
<i>General Self Efficacy Scale (GSES)</i>	108
<i>Boredom Proneness Scale (BPS)</i>	109
Teknik Sampling	111
Subjek Penelitian	111
Desain Penelitian	112
Prosedur Penelitian	112
Teknik Analisis Data	113
Keterbatasan Metodologi	114
BAB 5 HASIL DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN	115
Hasil Penelitian	116
Hasil Statistik Deskriptif	116
Hasil Uji Asumsi Metodologi	119
Hasil Analisis Korelasi Bivariat	122
Diskusi Hasil Penelitian	124
Efikasi Diri dan Tingkat Kecanduan <i>Online Game</i>	124
Kerawanan Kebosanan dan Tingkat Kecanduan <i>Online Game</i>	128
Dipersatukan dengan Kristus dan Kaitannya terhadap Tingkat Kecanduan <i>Online Game</i> dan Kerawanan Kebosanan	130

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	134
LAMPIRAN 1 Contoh Surat Permohonan Penelitian	138
LAMPIRAN 2 Pertanyaan Demografis Penelitian	139
LAMPIRAN 3 <i>Game Addiction Scale for Adoslescents</i>	140
LAMPIRAN 4 <i>General Self-Efficacy Scale</i>	142
LAMPIRAN 5 <i>Boredom Proneness Scale</i>	143
DAFTAR KEPUSTAKAAN	145



DAFTAR TABEL

1. Umur	116
2. Tempat Bermain <i>Online Game</i>	116
3. Media Bermain <i>Online Game</i>	117
4. Jumlah Hari Bermain <i>Online Game</i> dalam Seminggu	117
5. Rentang Waktu Bermain <i>Online Game</i> Setiap Hari	118
6. Waktu Bermain <i>Online Game</i>	118
7. Uji Normalitas	120
8. Uji Linieritas	121
9. Uji Homogenitas	122
10. Uji Korelasi <i>Spearman's rho</i>	123

