

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat penelitian.....	3
E. Kerangka Berpikir.....	4
F. Hipotesis.....	7
G. Penelitian Terdahulu	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kecanduan Game Online pada Mahasiswa.....	10
1. Pengertian Kecanduan Game Online	10
2. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online.....	11
3. Indikator Seseorang Dikatakan Candu Pada Game Online	14
4. Dampak Dari Kecanduan Game Online.....	17
B. Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi	19
1. Pengertian Prokrastinasi Akademik	19
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik.....	22
3. Indikator Prokrastinasi Akademik Mahasiswa	24
4. Dampak dari Prokrastinasi Akademik	26
C. Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Selama Masa Pandemi.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	30
B. Jenis dan Sumber Data	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Kondisi Objektif Lokus Penelitian	42
B. Realitas Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	47
C. Realitas Tingkat Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi	54
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa Selama Masa Pandemi	62
E. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72