

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Universitas Telkom.....	3
Gambar 1.2 Grafik Pertumbuhan Gamers di Seluruh Dunia	6
Gambar 1.3 Jumlah Pemain Video Game di Indonesia pada tahun 2017	7
Gambar 1.4 Jumlah Pemain <i>Video Game</i> di Indonesia pada Tahun 2017 Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia.....	7
Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	35
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	45
Gambar 3.2 Hasil Perhitungan Reliabilitas Kuesioner Variabel Stres.....	54
Gambar 3.3 Hasil Perhitungan Reliabilitas Kuesioner Kecanduan Video Game	54
Gambar 3.4 Garis Kontinum Variabel Stres	56
Gambar 3.5 Garis Kontinum Variabel Kecanduan Video Game	58
Gambar 3.6 Paradigma Penelitian Kasus	62
Gambar 4.1 Garis Kontinum Variabel Stres	76
Gambar 4.2 Garis Kontinum Variabel Kecanduan Video Game	86
Gambar 4.3 Grafik Linearitas	92
Gambar 4.4 Paradigma Penelitian.....	98
Gambar 4.5 Paradigma Penelitian setelah Analisis Jalur.....	100