

DAFTAR ISI

Sampul Luar	i
Sampul Dalam.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Surat Pernyataan Keaslian.....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Prakata.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstrak	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	01
B. Rumusan Masalah	08
C. Tujuan Penelitian	08
D. Manfaat Penelitian	08

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	11
1. Remaja.....	11
2. <i>Game Online</i>	19
3. Kecanduan.....	30

B. Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Berfikir.....	41
D. Pernyataan Penelitian	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian.....	49
C. Sumber Data.....	49
D. Teknik Pengumpul Data.....	51
E. Teknik Analisis Data.....	53
F. Keabsahan Data.....	55
G. Tahap-tahap Penelitian.....	56

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
1. Hasil Observasi	58
2. Hasil Wawancara	64
3. Dokumentas.....	71
B. Pembahasan Temuan.....	71
1. Motivasi Bermain <i>Game Online</i>	71
2. Proses Pemain <i>Game Online</i> dalam Membangun Aktualisasi Diri	76
C. Keterbatasan Penelitian.....	77
D. Analisis Data	78

BAB V PEMBAHASAN	80
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Pertanyaan Penelitian Inorman I.....	44
Tabel 2.2: Pertanyaan Penelitian Inorman II.....	45
Tabel 2.1: Pertanyaan Penelitian Inorman III	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	116
Lampiran 2 Pedoman Observasi	
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi	
Lampiran 4 Hasil Dokumentasi	
Lampiran 5 Form Konsultasi Bimbingan Skripsi	
Lampiran 11 Riwayat Hidup	128