

DAFTAR ISI

COVER	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Masalah.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Penegasan Istilah.....	6
BAB II	7
2.1 <i>Game Online</i>	7
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	7
2.1.2 Ciri-Ciri <i>Game Online</i>	7
2.1.3 Dampak <i>Game Online</i>	8
2.1.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	10

2.1.5	Genre-Genre <i>Game Online</i>	12
2.2	Remaja.....	13
2.2.1	Pengertian Remaja	13
2.2.2	Pembagian Masa Remaja	15
2.2.3	Ciri-Ciri Pada Remaja	16
2.3	Penelitian Terdahulu	20
2.4	Kerangka Teoritis.....	22
BAB III		24
3.1	Desain Penelitian.....	24
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.1.1	Lokasi Penelitian.....	25
3.1.2	Waktu Penelitian	25
3.3	Partisipan Penelitian.....	25
3.4	Sumber Data.....	25
3.5	Kehadiran Peneliti.....	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.7	Teknik Analisis Data.....	28
3.8	Pengecekan Keabsahan Data.....	29
BAB IV		31
4.1.	Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	31
4.2.	Data Demografis Penelitian	32
4.3.	Proses Kategorisasi Data.....	32
4.4.	Hasil Penelitian	34
4.5.	Pembahasan.....	38
4.5.1.	Dampak Positif <i>Game online</i> terhadap Remaja di Dusun Randu Asri	39
4.5.2.	Dampak Negatif <i>Game online</i> terhadap Remaja di Dusun Randu Asri.....	41

BAB V.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	45
5.2.1 Bagi Konteks Penelitian	45
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN - LAMPIRAN	49