

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis.....	8
2.1.1 Kecanduan Game Online .....	8
2.1.2 Konseling Kelompok .....	15
2.1.3 Teknik <i>Self Management</i> .....	27
2.3 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	41

3.3 Subjek Penelitian.....	43
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian .....	44
3.5 Variabel dan Defenisi Operasional Variabel.....	45
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.7 Teknik Analisis Data.....	54
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	56
4.2 Persiapan Penelitian .....	57
4.3 Pelaksanaan Penelitian .....	60
4.4 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	61
4.5 Pengujian Hipotesis.....	68
4.6 Pembahasan.....	69
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	81
5.2 Saran.....	81
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>129</b>

