

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
------------------	---

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka	8
B. Kerangka Teoritis	
1. Teori sebab akibat	11
2. Teori Belajar	12
3. Teori interaksi	12
C. Kerangka Konseptual	
1. Defenisi Game Online	12
2. Defenisi Mahasiswa	13
3. Konsep <i>Cybercrime</i>	13
4. Defenisi <i>Online</i>	13
5. Defenisi Perilaku Menyimpang	14
D. Kerangka Berfikir	15

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	17
B. Lokasi Penerlitan	17
C. Populasi Dan Sampel	17
D. Variabel Penelitian	18

E. Teknik Pengumpulan Data	20
----------------------------------	----

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Sejarah Internet dan Perkembangan Game Online	21
--	----

B. Faktor yang Melatarbelakangi Mahasiswa Bermain Game Online ..	29
--	----

C. Jenis-Jenis Game Online yang Sering Dimainkan dan Teridentifikasi di Kalangan Mahasiswa	37
---	----

D. Dampak yang Ditimbulkan dari Game Online	42
---	----

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
---------------------	----

B. Saran	66
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

