

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kerangka Teori.....	8
2.1.1 Game Online	8
2.1.1.1 Pengertian game online.....	8
2.1.1.2 Sejarah dan perkembangan game online	9
2.1.1.3 Tipe-tipe game online	10
2.1.1.4 Dampak Negatif bermain game online	11
2.1.2 Perilaku Negatif Remaja	18
2.1.2.1 Pengertian perilaku	18
2.1.2.2 Pengertian Perilaku Negatif.....	19
2.1.2.3 Ciri-Ciri Perilaku Negatif	20
2.1.2.4 Faktor Penyebab Perilaku Negatif	21
2.1.2.5 Pengertian Remaja	22
2.1.2.6 Karakteristik Remaja	26
2.2 Kerangka Berfikir.....	28
2.3 Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Populasi dan Sampel	30
3.3 Variabel Penelitian	31
3.4 Defenisi Operasional	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Teknik Analisis Data	40
3.7 Lokasi dan Waktu.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Lokasi Penelitian	42
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis	43
4.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	44
4.4 Dampak Game Online Terhadap Perilaku Negatif Remaja Usia 12-17 Tahun.....	50
4.5 Pembahasan Penelitian	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

