

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi.....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. Kajian Pustaka.....	6
2.2. Kerangka Teori.....	8
2.2.1. Interaksi sosial .....	8
2.2.2. Perubahan Sosial .....	10
2.3. Kerangka Konsep.....	12
2.3.1. <i>Game Online</i> .....	12
2.3.2. Remaja.....	13
2.3.3. Perilaku.....	15
2.3.4. Perubahan.....	16
2.4. Kerangka berpikir .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
3.1. Jenis Penelitian.....	19
3.2. Lokasi Penelitian.....	20
3.3. Informan Penelitian .....	20
3.4. Teknik Pengumpulan data .....	21
3.4.1. Observasi.....	21
3.4.2. Wawancara.....	21
3.4.3. Studi Pustaka.....	22
3.4.4. Dokumentasi .....	22
3.5. Teknik Analisis Data.....	23

BAB IV HASIL PENELITIAN .....	24
4.1. Gambaran Umum Kecamatan Medan Tembung.....	24
4.1.1. Propil Wilayah Kecamatan Medan Tembung .....	24
4.1.2. Letak Wilayah Dan Kondisi Geografis .....	25
4.1.3. Keadaan penduduk .....	26
4.1.4. Jenis <i>Game Online</i> Yang Sering dimainkan Para Pelajar di Jalan William Iskandar Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan .....	29
4.2. Pembahasan Penelitian.....	34
4.2.1. Ketertarikan Remaja Terhadap <i>game Online</i> .....	34
4.2.2. Pola Interaksi dan Perubahan Sosial Para Remaja Pengguna <i>Game Online</i> di Jl. W. Iskandar Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan.....	50
4.2.3. Dampak Perubahan Sosial Terhadap Remaja Pemain <i>Game Online</i> .....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1. Kesimpulan .....	61
5.2. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b>	