

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Perumusan masalah .....	5
1.3 Tujuan penelitian .....	6
1.4 Manfaat penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat teoritis .....	6
1.4.2 Manfaat praktis .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS .....	8
2.1 Kajian pustaka .....	8
2.1.1 Penelitian relevan .....	8
2.2 Kerangka teoritis .....	13

2.2.1 Teori <i>Homo Ludens</i> (Manusia yang bermain).....	13
2.3 Kerangka konseptual .....	18
2.3.1 Permainan.....	18
2.3.2 Permainan tradisional anak.....	20
2.3.3 Permainan modern anak .....	21
2.4 Kerangka berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	25
3.1 Jenis penelitian .....	25
3.2 Lokasi penelitian .....	26
3.3 Informan penelitian .....	26
3.4 Teknik pengumpulan data.....	28
3.4.1 Observasi partisipatif .....	29
3.4.2 Wawancara .....	30
3.4.3 Dokumentasi.....	32
3.5 Teknik analisis data .....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Hasil penelitian.....	34

4.1.1 Gambaran umum lokasi Penelitian .....	34
4.2. Hilangnya permainan tradisional anak di Desa Sukaraja .....	45
4.3 Dampak permainan <i>game online</i> bagi anak-anak di Desa Sukaraja .....	55
4.3.1 Dampak positif <i>game online</i> .....	55
4.3.2 Dampak negatif <i>game online</i> .....	57
4.4. Pembahasan penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	72
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran-saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
DAFTAR INFORMAN	
PEDOMAN WAWANCARA	
DOKUMENTASI PENELITIAN	

