

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan.....	9
1.4 Manfaat.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Kajian Yang Relevan.....	11
2.1.1 Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keterampilan Sosial Remaja.....	11
2.1.2 Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan <i>Game Online</i> .....	13
2.1.3 Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja .....	14
2.2 Landasan Teoritis dan kerangka konseptual.....	15
2.2.1 Teori Kecanduan internet ( <i>Addiction internet disorder</i> ).....	15
2.3 Kerangka Konseptual.....	22

2.3.1 <i>Game Online</i> .....	22
2.3.2 Perilaku .....	22
2.3.3 Kecanduan.....	23
2.3.4 Perempuan .....	24
2.4 Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	30
3.2 Lokasi Penelitian .....	31
3.3 Informan Penelitian .....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.4.1. Observasi.....	33
3.4.2 Wawancara.....	34
3.4.3 Studi Lapangan .....	35
3.4.4 Dokumentasi .....	35
3.4.5 Pengarsipan Data Digital .....	36
3.5 Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Gambaran umum Lokasi Penelitian.....	38
4.1.1 Lokasi Penelitian .....	38
4.1.2 Game online dan perempuan .....	38

4.1.3 Tujuan Dan Manfaat Bermain Game .....	40
4.2 Penyebab Kecanduan <i>Game Online Free Fire</i> Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai .....	41
4.3 Perilaku Kecanduan Game Online Freefire Pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai .....	48
4.4 Dampak Perilaku Kecanduan <i>Game Online Freefire</i> pada Remaja Perempuan Di Kota Binjai.....	58
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
5.1. Simpulan.....	65
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN 73</b>	

