

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori.....	11
2.3 Kerangka Konseptual.....	12
2.3.1 Game Online.....	12
2.3.2 Pecandu Game Online	13
2.3.3 Perilaku Sosial	14
2.3.4 Remaja	17
2.3.5 Kecanduan	17
2.4 Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1. Jenis Penelitian.....	21
3.2. Lokasi Penelitian.....	21
3.3. Informan Penelitian.....	22
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	22
I. Observasi	22
II. Wawancara	23
III. Dokumentasi.....	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Hasil Penelitian	26
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	26
4.1.2 Profil Pecandu Game Online Di Stream Internet Cafe Kisaran	30
4.1.3 Prilaku Menyimpang Remaja Pengguna Game Online di Stream Internet Cafe Kisaran.....	31
4.1.4 Proses terpengaruhnya perilaku menyimpang remaja akibat bermain game online	39
4.1.5 Peran lingkungan sosial dalam proses pembentukan perilaku remaja .	46
4.2 Pembahasan Penelitian.....	52

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN	



THE
Character Building
UNIVERSITY