

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	5
F. Kerangka Berpikir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	7
B. Interaksi Sosial	10
1. Definisi Interaksi Sosial.....	10
2. Aspek Aspek Interaksi Sosial.....	11
3. Jenis Interaksi Sosial.....	16
4. Proses Interaksi Sosial	17
5. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	18
C. <i>Game Online</i>	17
1. Definisi <i>Game Online</i>	19
2. Jenis <i>Game</i>	19
3. Dampak <i>Game</i>	22
4. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	25
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Interaksi Sosial	27

E. Remaja	27
1. Definisi Remaja.....	27
2. Karakteristik Remaja	27
3. Tahap perkembangan remaja	29

BAB III METODOLOGI

A. Metode Penelitian.....	30
B. Data dan Sumber Data	30
1. Sumber Data Primer	31
2. Sumber Data Sekunder.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Wawancara	32
2. Observasi.....	32
3. Dokumentasi	33
D. Teknik Analisis Data.....	33
1. Reduksi Data	34
2. Menyajikan Data	34
3. Mengambil Kesimpulan.....	35
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	38
1. Gambaran Umum dan Objek Penelitian.....	38
2. Sejarah dan Profil Desa Jatiendah	39
3. Keadaan Geografis	40
4. Jumlah Penduduk.....	41
5. Kondisi Sosial Ekonomi	43
6. Lembaga Pemerintahan	43
B. Hasil Penelitian.....	44
1. Penggunaan <i>Game Online</i>	44
3. Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	46
4. Jenis <i>Game Online</i>	47
5. Faktor Remaja Melakukan Aktivitas Bermain <i>Game Online</i>	49

6.	Interaksi Sosial Anak Terganggu	62
7.	Manfaat <i>Game Online</i>	58
8.	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Aktivitas Interaksi Sosial Remaja	60
9.	Dampak Positif dan Negatif Akibat Aktivitas <i>Game Online</i>	62
C.	Pembahasan.....	66
1.	Penggunaan <i>Game Online</i>	66
2.	Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	67
3.	Manfaat <i>Game Online</i>	69
4.	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja	68
5.	Tindak Lanjut Dampak Aktivitas <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja 73	
6.	Faktor Remaja Bermain <i>Game Online</i>	68
7.	Interaksi Sosial Remaja Yang Terganggu.....	73
D.	Analisis Teori	77
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan	81
B.	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN-LAMPIRAN		89
RIWAYAT HIDUP		99

