

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KONSEP REMAJA AWAL, KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE “POINT BLANK” DAN PERILAKU MELANGGAR ATURAN	10
A. Remaja	10
1. Pengertian Remaja	10
2. Karakteristik Masa Remaja	11
B. Kecanduan <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	14
1. Pengertian Kecanduan	14
2. Kecanduan Internet	16
3. Kecanduan <i>Game Online</i>	17
4. <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	24
C. Perilaku Melanggar Aturan (<i>Misdemeanors</i>)	25
1. Pengertian <i>Misdemeanors</i>	25
2. Bentuk-bentuk <i>Misdemeanors</i>	26
3. Faktor Penyebab <i>Misdemeanors</i> pada Remaja	27
4. Dampak dari <i>Misdemeanors</i>	30
5. Pola Asuh Orang Tua	31
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Lokasi dan Sampel Penelitian	36
B. Metode Penelitian	36
C. Definisi Operasional	37
D. Instrumen Penelitian	40

E. Proses Pengembangan Instrumen	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	50
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Analisis Data Penelitian	52
1. Untuk mengetahui gambaran umum tingkat kecanduan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” <i>gamers</i> remaja awal C-Game Center Bandung	52
2. Untuk mengetahui gambaran umum tingkat perilaku melanggar aturan <i>gamers</i> remaja awal C-Game Center Bandung	53
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dengan perilaku melanggar aturan <i>gamers</i> remaja awal C-Game Center Bandung	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Gambaran umum tingkat kecanduan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” <i>gamers</i> remaja awal C-Game Center Bandung	59
2. Gambaran umum tingkat perilaku melanggar aturan <i>gamers</i> remaja awal C-Game Center Bandung	61
3. Hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dengan perilaku melanggar aturan <i>gamers</i> Remaja awal C-Game Center Bandung	67
B. Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Simpulan	81
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
RIWAYAT PENULIS	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1	Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ” Sebelum Uji Coba	41
3.2	Kisi-kisi Instrumen Perilaku Melanggar Aturan (<i>Misdemeanors</i>) Sebelum Dilakukan Uji Coba	43
3.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	46
3.4	Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ” Setelah Uji Coba	47
3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Perilaku Melanggar Aturan	48
3.6	Kisi-kisi Instrumen Perilaku Melanggar Aturan (<i>Misdemeanors</i>) Setelah Dilakukan Uji Coba	49
3.7	Reliabilitas Instrumen Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	51
3.8	Reliabilitas Instrumen Perilaku Melanggar Aturan	51
3.9	Norma Kategorisasi	53
3.10	Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi	55
4.1	Perhitungan Statistik	59
4.2	Kategorisasi Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	60
4.3	Gambaran Umum Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	60
4.4	Kategorisasi Tingkat Perilaku Melanggar Aturan	62
4.5	Gambaran Umum Tingkat Perilaku Melanggar Aturan	62
4.6	Perhitungan Statistik Dimensi Perilaku Melanggar Aturan di Rumah dan di Sekolah	64
4.7	Kategorisasi Tingkat Perilaku Melanggar Aturan di Rumah	64
4.8	Kategorisasi Tingkat Perilaku Melanggar Aturan di Sekolah	64
4.9	Gambaran Umum Tingkat Perilaku Melanggar Aturan di Rumah	65
4.10	Gambaran Umum Tingkat Perilaku Melanggar Aturan di Sekolah	65
4.11	Hasil Uji Korelasi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dan Perilaku Melanggar Aturan	67
4.12	Hasil Uji Korelasi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dan Perilaku Melanggar Aturan di Rumah	68
4.13	Hasil Uji Korelasi Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dan Perilaku Melanggar Aturan di Sekolah	68
4.14	Hasil Uji Korelasi Perilaku Melanggar Aturan di Rumah dan Perilaku Melanggar Aturan di Sekolah	69
4.15	Hasil Uji Linieritas	70
4.16	Hasil Koefisien Regresi	71

DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR

Grafik

4.1	Gambaran Umum Tingkat Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	61
4.2	Gambaran Umum Tingkat Perilaku Melanggar Aturan	63
4.3	Gambaran Perilaku Melanggar Aturan di Rumah dan di Sekolah	66

Gambar

2.1	Gambar hubungan antara kecanduan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dengan perilaku melanggar aturan	34
-----	---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1	Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	89
2	Data Uji Coba	97
3	Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba	102
4	Data Penelitian	112
5	Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	117
6	Hasil Analisis Data	128
7	Surat Penelitian	137

