No Skripsi : 2106/UN.40.2.8/PL/2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE

(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sosiologi

Oleh

Sonia Ambarwati

1001267

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING :

Pembimbing I

Prof . Dr. Bunyamin M, M.Pd, M.A
196207021986011002

Pembimbing II

Dra. Wilodati, M.Si
196801141992032002

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi

Hj. Siti Komariah, M.Si, Ph.D
196804031991032002

SKRIPSI INI DIUJI PADA TANGGAL 26 JUNI 2014

PANITIA UJIAN SIDANG TERDIRI ATAS :

Ketua : Dekan FPIPS UPI
Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si.
NIP. 197008141994021001

Seketaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
Hj. Siti Komariah, M.Si, Ph.D.
NIP. 19680431991032002

Penguji

Penguji 1

Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si
NIP. 197008141994021001

Penguji II

Hj Siti Nurbayani K, S.Pd, M.Si
NIP.197007111994032002

Penguji III

Mirna Nur Alia A, S.Sos, M.Si.
NIP. 198303122010122008

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE

(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Oleh

SONIA AMBARWATI

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Sonia Ambarwati 2014

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2014

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian

dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau dengan cara lainnya tanpa ijin dari penulis.