

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|-------------|
| Halaman Pernyataan | i |
| Abstrak..... | ii |
| Kata Pengantar | iii |
| Ucapan Terimakasih..... | iv |
| Daftar Isi | vi |
| Daftar Tabel | ix |
| Daftar Grafik..... | xi |
| Daftar Gambar | xii |
| Daftar Lampiran..... | xiii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|-------------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 8 |
| C. Rumusan Masalah..... | 9 |
| D. Tujuan Penelitian | 9 |
| E. Manfaat Penelitian | 10 |
| F. Struktur Organisasi Skripsi..... | 11 |

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Internet | 12 |
| 1. Pengertian Internet | 12 |
| 2. Sejarah Internet | 13 |
| B. <i>Game Online</i> | 14 |
| 1. Definisi <i>Game Online</i> | 14 |
| 2. Sejarah <i>Game Online</i> | 16 |

Sonia Ambarwati, 2014

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|---|----|
| 3. Perilaku Konsumsi <i>Game Online</i> pada pelajar | 17 |
| 4. Kecanduan <i>Game Online</i> | 17 |
| 5. Kriteria Tingkah Laku Kecanduan <i>Game Online</i> | 19 |
| C. Perilaku Konsumtif..... | 20 |
| 1. Pengertian Perilaku Konsumtif | 20 |
| 2. Tahap-tahap Perilaku Konsumtif | 22 |
| 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perilaku Konsumtif | 23 |
| 4. Aspek-aspek Perilaku Konsumtif | 27 |
| 5. Indikator-indikator Perilaku Konsumtif..... | 27 |
| D. Karakteristik Remaja..... | 28 |
| 1. Pengertian Remaja | 28 |
| 2. Karakteristik Perkembangan Remaja..... | 31 |
| 3. Aspek-aspek Perkembangan Remaja..... | 33 |
| 4. Tugas-tugas Perkembangan Remaja | 34 |
| 5. Kebutuhan Manusia | 38 |
| 6. Kebutuhan Remaja..... | 38 |
| E. Perilaku Menyimpang | 40 |
| 1. Pengertian Perilaku Menyimpang..... | 40 |
| 2. Aspek-aspek Perilaku Menyimpang | 41 |
| 3. Ciri-ciri Perilaku Menyimpang | 42 |
| 4. Bentuk-bentuk Perilaku Menyimpang | 43 |
| 5. Faktor-faktor terjadinya Perilaku Menyimpang..... | 45 |
| F. Kerangka Pikir..... | 47 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 49 |
| H. Penelitian Terdahulu..... | 49 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---------------------------------------|----|
| A. Lokasi Penelitian | 52 |
| 1. Lokasi dan Subjek Penelitian | 52 |
| 2. Populasi dan Sampel | 52 |
| a. Populasi | 52 |
| b. Sampel..... | 53 |

Sonia Ambarwati, 2014

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|--|----|
| B. Desain Penelitian..... | 55 |
| C. Metode Penelitian..... | 56 |
| 1. Pendekatan Penelitian..... | 56 |
| 2. Metode Penelitian..... | 57 |
| D. Definisi Operasional..... | 58 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 60 |
| 1. Jenis Instrumen..... | 60 |
| 2. Skala Pengukuran..... | 63 |
| 3. Teknik Skoring..... | 64 |
| F. Proses Pengembangan Instrumen..... | 64 |
| 1. Uji Coba Instrumen..... | 64 |
| 2. Uji Validitas..... | 65 |
| 3. Uji Reliabilitas..... | 70 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 71 |
| 1. Metode Angket atau Kuisisioner..... | 71 |
| 2. Metode Observasi (Pengamatan)..... | 72 |
| H. Analisis Data..... | 73 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|-----|
| A. Hasil Penelitian..... | 78 |
| 1. Tingkat kecanduan bermain <i>Game Online</i> siswa SMA Negeri 23 Bandung..... | 78 |
| 2. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap perilaku konsumtif siswade pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 23 Bandung..... | 87 |
| a. Analisis Korelasi..... | 89 |
| b. Koefisien Determinasi..... | 90 |
| 3. Seberapa besar kadar kebermaknaan pengaruh <i>Game Online</i> terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 23 Bandung..... | 90 |
| B. Pembahasan..... | 92 |
| 1. Tingkat Kecanduan bermain <i>Game Online</i> siswa SMA Negeri 23 Bandung..... | 92 |
| 2. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Konsumtif siswa pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 23 Bandung..... | 95 |
| 3. Seberapa besar kadar kebermaknaan Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Konsumtif siswa pengguna <i>Game Online</i> di SMA Negeri 23 Bandung..... | 100 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|-----------------------------|-----|
| A. Kesimpulan..... | 102 |
| B. Saran..... | 103 |
| DAFTAR PUSTAKA | 106 |
| LAMPIRAN | 111 |