

## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Hiperrealitas pada Masyarakat Modern dan <i>Gamers</i> .....	6
2.1.1 Hiperrealitas yang Terjadi pada Masyarakat Modern .....	7
2.1.2 Hiperrealitas yang Terjadi pada <i>Gamers</i> .....	8
2.2 Perkembangan Internet dan Dampak yang Ditimbulkan .....	11
2.2.1 Sejarah Perkembangan Internet.....	12
2.2.2 Adiksi Internet.....	13
2.3 Perkembangan <i>Game Online</i> dan Dampak yang Ditimbulkan .....	16
2.3.1 Sejarah Perkembangan Game Online.....	17
2.3.2 Indikator dan Dampak Adiksi Game Online terhadap gamers .....	18
2.4 Konsep Masyarakat <i>Cyber Community</i> .....	23
2.4.1 Karakteristik Masyarakat <i>Cybercommunity</i> .....	24
2.5 Bentuk Perubahan Sosial dan Faktor penyebab perubahan .....	26
2.5.1 Perubahan Sosial Akibat Perkembangan Teknologi .....	27
2.5.2 Bentuk Perubahan Sosial.....	28
2.5.3 Faktor Penyebab Perubahan Sosial .....	29
2.5.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Jalannya Proses Perubahan .....	33
2.6 Bentuk Gaya Hidup dan Faktor yang mempengaruhinya.....	41
2.6.1 Bentuk-bentuk Gaya Hidup.....	42
2.6.2 Faktor yang Memengaruhi Gaya Hidup.....	43
2.6.3 Bentuk Gaya Hidup Gamers Game Online .....	46
2.7 Perilaku Konsumtif .....	48
2.8 Penelitian Terdahulu .....	50

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
3.1 Desain Penelitian .....	54
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	55
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.4 Instrumen Penelitian .....	57
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisi Data.....	57
3.6 Pengujian Keabsahan Data .....	59
3.7 Proses Penelitian .....	60
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	62
4.2 Temuan .....	75
4.2.1 Gaya Hidup <i>Gamers Game Online</i> .....	75
4.2.2 Motivasi <i>Gamers Bermain Game Online</i> .....	76
4.2.3 Faktor Penyebab Adiksi <i>Game Online</i> .....	77
4.2.4 Dampak yang dirasakan akibat bermain <i>game online</i> .....	78
4.3 Pembahasan.....	79
4.3.1 Gaya Hidup <i>Gamers Game Online</i> .....	79
4.3.2 Motivasi <i>gamers</i> bermain <i>game online</i> .....	82
4.3.3 Faktor penyebab adiksi <i>game online</i> .....	84
4.3.4 Dampak dari adiksi bermain <i>game online</i> .....	86
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>90</b>
5.1 Simpulan .....	90
5.2 Implikasi .....	91
5.3 Rekomendasi.....	92