

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| Abstrak | i |
| Kata Pengantar | ii |
| Ucapan Terimakasih | iii |
| Daftar Isi | vii |
| Daftar Bagan | ix |
| Daftar Lampiran..... | x |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 8 |
| C. Fokus Masalah..... | 9 |
| E. Pertanyaan Penelitian | 9 |
| F. Tujuan Penelitian | 9 |
| G. Kegunaan Penelitian | 10 |
| H. Definisi Konsep..... | 10 |
| BAB II KAJIAN PROFIL SISWA PECANDU GAME ONLINE | 13 |
| A. <i>Game Online</i> | 13 |
| 1. Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i> | 14 |
| 2. Klasifikasi <i>Game Online</i> | 16 |
| 3. Macam-macam <i>Game Online</i> | 28 |
| 4. Ciri-ciri Pemain <i>Game Online</i> | 30 |
| B. Pecandu (<i>addiction</i>) <i>Game Online</i> | 30 |
| 1. Pengertian pecandu | 30 |
| 2. Kriteria Tingkah Laku Pecandu | 32 |
| 3. Pecandu <i>Game Online</i> | 34 |
| 4. Gejala Pecandu (<i>addiction</i>) Bermain <i>Game Online</i> | 37 |
| 5. Faktor-faktor penyebab Remaja Pecandu <i>Game Online</i> | 40 |
| 6. Dampak <i>Game Online</i> | 41 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN..... | 46 |
| A. Tempat Penelitian | 46 |
| B. Subjek Penelitian..... | 48 |
| C. Tahap-Tahap Penelitian..... | 49 |
| 1. Tahap Prapenelitian | 51 |
| a. Penyusunan Rancangan penelitian | 51 |
| b. Memilih Latar Penelitian | 51 |
| c. Mengurus Perijinan | 51 |

| | |
|--|-----------|
| d. Menyiapkan Peralatan dan Perlengkapan | 52 |
| 2. Tahap Pekerjaan Lapangan | 53 |
| a. Memahami Latar Lapangan | 53 |
| b. Memasuki Lapangan | 53 |
| c. Interaksi dan Pengumpulan Data | 53 |
| 3. Tahap Pemeriksaan Keabsahan Data | 53 |
| a. Ketekunan Pengamatan | 53 |
| b. Triangulasi | 54 |
| c. Pemeriksaan Sejawat dan Diskusi | 57 |
| 4. Tahap Analisis Data | 57 |
| a. Pemrosesan Satuan | 57 |
| b. Kategorisasi | 58 |
| c. Penafsiran data | 58 |
| D. Instrumen Penelitian | 60 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 64 |
| A. Hasil Penelitian | 64 |
| 1. Latar Belakang Siswa menjadi Pecandu <i>Game Online</i> | 65 |
| 2. Kecenderungan Siswa Bermain <i>Game Online</i> | 73 |
| 3. Karakteristik Siswa Pecandu <i>Game Online</i> | 78 |
| B. Pembahasan | 83 |
| BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI | 99 |
| A. Kesimpulan | 99 |
| B. Rekomendasi | 100 |
| C. Penutup | 103 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |