

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
BAB I	11
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	14
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kecanduan <i>game online</i>	15
2.1.1 Definisi kecanduan <i>game online</i>	15
2.1.2 Aspek kecanduan <i>game online</i>	16
2.2 Faktor Penyebab Kecanduan <i>game online</i>	19
2.3 Faktor penyebab anak bermain <i>game online</i>	20
BAB III	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Studi Kasus	22
3.2 Subjek Penelitian.....	22
3.3 Lokasi dan Waktu Peneltian.....	22
3.4 Fokus Studi dan Definisi Operasional.....	23
3.4.1 Fokus studi	23

3.4.2 Definisi Operasional.....	23
3.5 Instument Penelitian	25
3.6 Analisa Data	25
3.7 Etika Penelitian.....	25
BAB IV	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil Penelitian Studi Kasus	28
4.1.1 Data Umum Subjek Penelitian	28
4.1 Data Umum Kedua Subjek.....	28
4.1.2 Data Fokus Subjek Penelitian.....	29
4.1.3 Pembahasan	33
4.2 Keterbatasan Penulisan.....	37
BAB V.....	38
PENUTUP.....	38
5.1 Keismpulan	38
5.2 Saran.....	38
5.2.1 Bagi Subjek Penelitian	38
5.2.2 Bagi Orang Tua Subjek	38
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : <i>Plan of Action</i>	43
Lampiran 2: Surat Ijin Pengambilan Data.....	44
Lampiran 3: Lembar Penjelasan Penelitian.....	46
Lampiran 4 : Lembar Pernyataan Persetujuan (<i>Inform Cosent</i>)	48
Lampiran 5: Lembar Pedoman Wawancara.....	52
Lampiran 6 : Lembar Pedoman Observasi	54
Lampiran 7 : Hasil Transkrip Wawancara subjek AD	58
Lampiran 8 : Hasil Observasi subjek AD.....	60
Lampiran 9 : Transkrip Wawancara subjek CA	61
Lampiran 10 : Hasil Observasi subjek CA.....	65
Lampiran 11 : Lembar Bimbingan	66