

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR .....	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	12
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang .....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	16
1.3 Tujuan Penelitian .....	16
1.4 Manfaat Penelitian .....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Konsep dan Teori Remaja.....	18
2.2 Konsep dan Teori interaksi Sosial.....	22
2.3 Konsep dan Teori Kecanduan Game Online.....	25
2.4 Kerangka Teori.....	31
2.5 Kerangka Konsep.....	32
2.6 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Waktu dan Tempat .....	33
3.3 Populasi Penelitian.....	33

3.4	Sampel dan Jumlah Sampel .....	34
3.5	Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	35
3.6	Teknik Sampling .....	35
3.7	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	36
3.8	Instrumen Penelitian.....	38
3.9	Alat Ukur Validitas dan Reliabilitas .....	39
3.10	Alur Penelitian dan Cara Kerja Penelitian .....	40
3.11	Analisis Data .....	41
3.12	Etika Penelitian .....	44
BAB IV HASIL.....		45
4.1	Data Hasil Univariat.....	45
4.2	Data Hasil Bivariat.....	47
BAB V PEMBAHASAN .....		48
5.1	Pembahasan Univariat.....	48
5.2	Pembahasan Bivariat.....	51
5.3	Implikasi Penelitian.....	53
5.4	Keterbatasan Penelitian.....	53
BAB VI PENUTUP .....		54
6.1	Kesimpulan .....	54
6.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA .....		55