

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
A. Landasan Teori.....	4
1. Game online	4
a. Definisi Game Online	4
b. Genre Game Online.....	4
2. Kecanduan Game Online	6
a. Definisi Kecanduan Game Online	6

b. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online	7
c. Ciri-ciri Kecanduan Game Online	8
d. Kriteria Kecanduan Game Online	8
e. Intensitas Penggunaan Game Online	10
f. Factor –faktor yang Mempengaruhi Game Addiction	11
g. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Game Online	12
3. Smartphone	13
B. Kerangka Konseptual	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Desain Penelitian.....	17
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	18
C. Identifikasi Variabel.....	19
D. Definisi operasional	19
E. Proses Pengumpulan Data.....	20
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	21
G. Proses Pengolahan Data	22
H. Analisis Data	23
I. Etika Penelitian	24
J. Tempat Waktu Penelitian.....	25
K. Jadwal Kegiatan Penelitian	26
BAB IV HASIL PENELITIAN	27
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	27
B. Data Umum	28
C. Data Khusus	29
BAB V PEMBAHASAN	31
A. Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa.....	31
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	36
A. Kesimpulan	36

B. Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	38