

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG LUAR.....	i
HALAMAN SAMBUNG DALAM.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Konsep Teori.....	5
1. Konsep Emosional.....	5
a. Definisi Emosional	5
b. Macam - Macam Emosi.....	6
c. Proses Terjadinya Emosi	7
d. Karakteristik Emosi Remaja.....	8
e. Kegunaan Emosi	9
f. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi pada masa remaja	9
2. Konsep Game Online.....	12
a. Pengertian Game Online.....	12
b. Jenis-Jenis Game Online	13
c. Kriteria kecanduan game online	14
d. Faktor yang mempengaruhi bermain game online	16

e. Dampak bermain game online.....	19
3. Konsep Remaja.....	21
a. Pengertian Remaja.....	21
b. Tahapan Perkembangan Remaja	22
c. Karakteristik Umum Remaja.....	23
B. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Desain Penelitian.....	29
B. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	29
C. Identifikasi Variabel.....	30
D. Definisi Operasional.....	30
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	31
G. Pengolahan Data.....	32
H. Analisis Data	34
I. Etika Penelitian	34
J. Tempat dan Waktu Penelitian	35
K. Jadwal Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
BAB V PEMBAHASAN.....	40
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN – LAMPIRAN	48