

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
KATA ISTILAH	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.1.1 Tujuan Umum	10
1.3.2 Tujuan Khusus	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktik.....	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Game Online	13
2.2.1 Definisi Game Online.....	13
2.2.2 Sejarah Game Online	15
2.2.3 Jenis-Jenis Game Oline	15
2.2.4 Bermain Game Online.....	19
2.2.5 Dampak Negatif Bermain Game Online	20
2.2.6 Cara Mengatasi Dampak Negatif Game Online.....	21
2.2.7 Faktor-fakor bermain game online.....	22
2.3 Kecanduan Game Online.....	23

2.3.1	Pengertian Kecandun game online	23
2.3.2	Aspek Kecanduan game online	24
2.3.3	Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online	26
2.3.4	Gejala kecanduan game online.....	27
2.3.5	Intensitas kecanduan game online.....	28
2.3.6	Alat ukur kecanduan game online.....	29
2.3.7	Ciri-ciri kecanduan game online	30
2.4	Perilaku Kekerasan	31
2.4.1	Definisi Perilaku Kekerasan	31
2.4.2	Tanda dan Gejala Perilaku Kekerasan	32
2.4.3	Penyebab Terjadinya Perilaku Kekerasan.....	34
2.4.4	Faktor-faktor perilaku kekerasan	35
2.4.5	Aspek-aspek perilaku Kekerasan	36
2.4.6	Rentang Respon perilaku kekerasan	38
2.4.7	Rentang Perilaku Kekerasan	40
2.4.8	Akibat Perilaku Kekerasan.....	41
2.4.9	Alat ukur	42
2.5	Konsep Remaja	43
2.5.1	Definisi Remaja.....	43
2.5.2	Tahap Pada Masa Remaja	44
2.5.3	Perubahan-Perubahan Pada Remaja.....	45
2.5.4	Ciri-Ciri Pada Fase Remaja.....	47
2.5.5	Tugas Perkembangan Remaja	50
2.6	Kerangka Teori	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		52
3.1	Rancangan Penelitian.....	52
3.2	Paradigma Penelitian	52
3.3	Variabel Penelitian.....	54
3.3.1	Variable Independen (Variable bebas).....	54
3.3.2	Variable Denpenden (Variable Terikat).....	55
3.4	Hipotesis Penelitian	55
3.5	Definisi Konseptual dan Operasional.....	55
3.5.1	Definisi Konseptual.....	55

3.5.2 Definisi Oprasional	57
3.6 Populasi dan Sample	58
3.6.1 Populasi	58
3.6.2 Sampel.....	59
3.7 Etika Penelitian	59
3.7.1 Autonomy.....	60
3.7.2 Anonimity (Tanpa nama)	60
3.7.3 Confidentiality (Kerahasiaan)	60
BAB IV DESAIN PENELITIAN	61
4.1 Pengumpulan Data	61
4.1.1 Instrumen Penelitian.....	61
4.1.2 Uji Validitas dan Reabilitas	62
4.1.2 Teknik Pengumpulan Data	62
4.2 Langkah – Langkah penelitian	65
4.2.1 Tahap Persiapan	65
4.2.2 Tahap Pelaksanaan	66
4.2.3 Tahap Akhir	67
4.3 Pengolahan Data dan Analisa Data.....	67
4.3.1 Teknik Pengolahan Data	67
4.3.2 Teknik Analisa Data.....	70
4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	72
4.1.1 Lokasi peenelitian	72
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
5.1. Hasil Penelitian	73
5.1.1. Analisa Data Kecanduan Game Online dan Perilaku Kekerasan	73
5.1.2 Analisa Bivariat	74
5.2 Pembahasan	75
5.2.1 Kecanduan game online di SMAN 1 Majalaya.....	75
5.2.2 Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMAN 1 Majalaya	79
5.2.3 Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja di SMAN 1 Majalaya	81
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	83
6.2 Kesimpulan	83

6.3	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR TABEL

Table 2.1 pengkajian rentang perilaku kekerasan	38
Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional.....	55
Tabel 5.1 Kecanduan Game Online	73
Tabel 5.2 Perilaku Kekerasan.....	74
Tabel 5.3 Hasil Tabulasi Silang	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Kekerasan Pada Remaja	51
Bagan 3.1 Kerangka Konseptual.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat permohonan izin penelitian dan pengambilan data kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Majalaya.
- Lampiran 2 : Surat Uji etik di Universitas Aisyiyah Bandung
- Lampiran 3 : Lembar bimbingan dari pembimbing Utama
- Lampiran 4 : Lembar bimbingan dari pembimbing pendamping
- Lampiran 5 : Riwayat Hidup
- Lampiran 6 : *Infrom Consen*
- Lampiran 7 : Kisi-kisi instrumen penelitian kecanduan game online dan perilaku kekerasan
- Lampiran 8 : Kuesioner Kecanduan game online
- Lampiran 9 : Kuesioner perilaku kekerasan
- Lampiran 10 : Tabulasi Data
- Lampiran 11 : Hasil Plagiarisme
- Lampiran 12 : Lembarar Bebas Perpustakaan

KATA ISTILAH

PUGB *PlayerUnknowns Battlegrounds*

FF *Free Fire*

ML *Mobile Legend*