

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.2.1 Rumusan Masalah Makro	9
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro	10
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	10
1.3.1 Maksud Penelitian.....	10
1.3.2 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian	11
1.4.1 Kegunaan Teoritis	11
1.4.2 Kegunaan Praktis	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka.....	12
2.1.1 Tinjauan Terdahulu.....	12
2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi.....	13
2.1.2.1 Unsur-Unsur Komunikasi	15
2.1.2.2 Proses Komunikasi.....	17
2.1.2.3 Tujuan Komunikasi	19
2.1.2.4 Tinjauan Komunikasi Interpersonal	21
2.1.2.5 Tinjauan Komunikasi Intrapersonal	22
2.1.3 Tinjauan Konsep diri.....	23
2.1.3.1 Definisi Konsep diri	23
2.1.3.2 Perkembangan Konsep Diri	25
2.1.3.3 Ciri-Ciri Konsep Diri	26
2.1.3.4 Komponen Konsep Diri	27
2.1.4 Tinjauan Remaja.....	28
2.1.4.1 Definisi Remaja.....	28
2.1.4.2 Tahap-tahap Perkembangan dan Batasan Remaja	29
2.1.4.3 Perkembangan Remaja.....	30
2.1.5 Tinjauan <i>Game Online</i>	31
2.1.5.1 Definisi Game Online.....	31
2.1.5.2 Sejarah & Perkembangan Game online	32
2.1.5.3 Perkembangan Game Online di Indonesia.....	32
2.1.5.4 Tipe-tipe Game online di Indonesia.....	33

2.1.5.5 Faktor Bermain Game Online	33
2.1.5.6 Dampak negative & positif game terhadap perkembangan	34
2.1.6 Tinjauan Kecanduan	36
2.1.6.1 Definisi Kecanduan	36
2.1.6.2 Kriteria Kecanduan	37
2.1.7 Tinjauan Kecanduan Game online	39
2.1.7.1 Aspek kecanduan game online	40
2.1.7.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online	41
2.1.7.3 Gejala kecanduan game online	41
2.1.7.4 Intensitas kecanduan game online	42
2.3 Kerangka Pemikiran	43
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Informan Penelitian	52
3.2.1 Informan Kunci	53
3.2.2 Informan Pendukung	53
3.3 Teknik pengumpulan data	54
3.3.1 Studi Pustaka	54
3.3.2 Studi Lapangan	56
3.4 Uji Keabsahan Data	58
3.5 Teknik Analisa Data	60

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	62
3.6.1 Lokasi Penelitian.....	62
3.6.2 Waktu Penelitian	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 Gambaran Objek Penelitian	65
4.1.1.1 SMAN 1 Cianjur	65
4.1.1.2 Sejarah Singkat SMAN 1 Cianjur	66
4.1.1.3 VISI MISI SMAN 1 Cianjur	67
4.1.2 Deskripsi Informan Penelitian	69
4.1.3 Analisis Hasil Penelitian	74
4.1.3.1 Presepsi diri dilihat dari aspek Psikologis Remaja Kecanduan Game Online	74
4.1.3.2 Presepsi diri dilihat dari aspek Sosial remaja kecanduan Game Online	87
4.1.3.3 Persepsi diri dilihat dari aspek Fisik Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	94
4.2 Pembahasan	99
4.2.1 Persepsi diri dilihat dari aspek Psikologis Remaja Kecanduan <i>Game online</i>	99
4.2.2 Persepsi diri dilihat dari aspek Sosial Remaja Kecanduan <i>Game online</i>	102

4.2.3 Persepsi diri dilihat dari aspek Fisik Remaja Kecanduan <i>Game</i> <i>online</i>	106
BAB V KESIMPULAN	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.1.1 Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	116
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	171