

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.2.1 Rumusan Masalah Makro	8
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro	9
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	9
1.3.1 Maksud Penelitian	9
1.4 Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1 Kegunaan Teoritis	9
1.4.2 Kegunaan Praktis	10

BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
2.1.2 Tinjauan Komunikasi	14
2.1.3 Tinjauan Komunikasi Antarpribadi	21
2.1.4 Tinjauan Pola Komunikasi	26
2.1.5 Tinjauan Tentang Keluarga.....	27
2.1.6 Tinjauan Orang Tua dan Anak.....	28
2.1.7 Tinjauan Pola Asuh Orang Tua.....	29
2.1.8 Tinjauan Pecandu <i>Game Online</i>	33
2.2 Kerangka Pemikiran	45
2.2.1 Deskripsi Kerangka Pemikiran	46
BAB III	50
METODE PENELITIAN.....	50
3.1 Desain penelitian	50
3.2 Informan Peneliti	51
3.3 Teknik Pengumpulan Data	53
3.3.1 Studi Pustaka.....	53
3.3.2 Studi Lapangan.....	55
3.4 Uji Keabsahan Data	56

3.5	Teknik Analisa Data	58
3.6	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	60
3.6.1	Lokasi Penelitian.....	60
3.6.2	Waktu Penelitian	60
BAB IV		62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Deskripsi Identitas Informan Kunci dan Informan Pendukung.....	65
4.1.1	Informan Kunci	65
4.1.2	Informan Pendukung.....	70
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Informan	72
4.2.1	Proses Komunikasi Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kabupaten Subang	72
4.2.2	Hambatan Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online di Kabupaten Subang	81
4.2.3	Pola Komuikasi Orang Tua dan Anak Pecandu Game Online	91
4.3	Pembahasan Penelitian	92
BAB V.....		99
KESIMPULAN DAN SARAN.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
5.2.1	Saran Bagi Orang Tua.....	100

5.2.2	Saran Bagi Peneliti Selanjutnya.....	100
	DAFTAR PUSTAKA	102
	LAMPIRAN.....	106
	DOKUMENTASI	125
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	126