

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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	9
1.3.1 Maksud Penelitian	9
1.3.2 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.4.1 Kegunaan Teoritis	10
1.4.2 kegunaan Praktis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	12
2.1.2 Tinjauan Komunikasi	15
2.1.2.1 Definisi Komunikasi	15
2.1.2.2 Proses Komunikasi.....	16
2.1.2.3 Fungsi Komunikasi	19
2.1.2.4 Tujuan Komunikasi.....	20
2.1.2.5 Unsur-unsur komunikasi	22
2.1.3 Tinjauan Komunikasi Interpersonal	24
2.1.3.1 Definisi Komunikasi Interpersonal	24
2.1.3.2 Proses Komunikasi Interpersonal.....	26

2.1.3.3 Ciri-ciri komunikasi Interpersonal	28
2.1.3.4 Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	30
2.1.3.5 Unsur- Unsur Komunikasi Interpersonal	32
2.1.4 Tinjauan Orang Tua.....	34
2.1.5 Tinjauan Anak	36
2.1.6 Tinjauan Kecanduan Game	38
2.1.6.1 Definisi Kecanduan Game	38
2.1.6.2 Aspek-aspek Kecanduan Game	40
2.1.6.3 Faktor Penyebab Kecanduan Game	42
2.1.6.4 Dampak Negatif Kecanduan Game.....	43
2.2 Kerangka Pemikiran.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Metode Penelitian.....	49
3.2 Desain Penelitian.....	50
3.3 Informan Penelitian	51
3.3.1 Teknik Penentuan Informan	51
3.3.3 Informan Kunci	52
3.3.4 Informan Pendukung	54
3.4 Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1 Studi Pustaka	56
3.4.2 Studi Lapangan.....	58
3.5 Uji Keabsahan Data.....	59
3.6 Teknik Analisis Data	61
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	64
3.7.1 Lokasi Penelitian	64
3.7.2 Waktu Penelitian	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
4.1 Analisis Objek Penelitian	66
4.1.1 Gambaran Objek Penelitian.....	67
4.1.1.1 Fenomena Anak Kecanduan Game Online di Jawa Barat	67
4.1.1.2 Perkembangan Game Online di Indonesia.....	70
4.1.2 Deskripsi Informan Penelitian.....	71

4.1.2.1 Deskripsi Informan Kunci.....	72
4.1.2.2 Deskripsi Informan Pendukung.....	74
4.1.3 Analisis Hasil Penelitian.....	76
4.1.3.1 Interaksi Yang Dilakukan Antara Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat.....	77
4.1.3.2 Pesan Yang Disampaikan Oleh Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat.....	83
4.1.3.3 Feedback Yang Didapatkan Orang Tua Dari Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	91
4.1.3.4 Hambatan Komunikasi Yang Dihadapi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	96
4.2 Pembahasan	102
4.2.1 Interaksi Yang Dilakukan Antara Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	102
4.2.2 Pesan Yang Disampaikan Oleh Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	107
4.2.3 Feedback Yang Didapatkan Orang Tua Dari Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	112
4.2.4 Hambatan Komunikasi Yang Dihadapi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Di Jawa Barat	115
4.2.5 Proses Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Game Online di Jawa Barat	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
5.1 Kesimpulan.....	122
5.2 Saran.....	124
5.2.1 Saran Bagi Orang Tua.....	124
5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	130
LEMBAR PUBLIKASI	170
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	171