

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II KERANGKA TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
1. <i>Game online</i>	14
2. Perilaku sosial	17
3. Remaja.....	21
B. Penelitian Terdahulu.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
B. Setting Penelitian	33
C. Subyek Penelitian	33
D. Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Pengujian Keabsahan Data	37
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.....	41
1. Kondisi Sosial Masyarakat Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus	48
2. Letak Geografis Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.....	42
3. Data Jumlah Penduduk	42

B.	Deskripsi Data	42
1.	Dampak <i>Game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.....	42
2.	Faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain <i>Game online</i> di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.	46
3.	Hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.	50
C.	Analisis Data	53
1.	Dampak <i>Game online</i> terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.....	53
2.	Faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain <i>Game online</i> diDesa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.	55
3.	Hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.	60
BAB V PENUTUP		64
A.	Kesimpulan.....	64
B.	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		