

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstraksi	x
Abstract	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	25
1.3. Signifikansi Penelitian	25
1.4. Tujuan Penelitian	27
1.5. Manfaat Penelitian	27

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	29
2.1. Remaja.....	29
2.1.1. Pengertian Remaja	29
2.1.2. Tugas Perkembangan Remaja	30
2.1.3. Remaja dan Bermain	31
2.2. Ketergantungan pada <i>Game Online</i>	33
2.2.1. <i>Game Online</i>	33
2.2.1.1. Gambaran Tentang Permainan <i>Online</i>	33
2.2.1.2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	34
2.2.1.3. <i>Genre Game Online</i>	35
2.2.2. Pengertian Ketergantungan	37
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Ketergantungan terhadap Permainan... ..	38
2.2.4. Ciri-ciri Ketergantungan terhadap Permainan Komputer	40
2.2.5. Kebutuhan yang Terpenuhi Lewat Bermain <i>Game Online</i>	42
2.3. Kelekatan Teman Sebaya.....	45
2.3.1. Pengertian Kelekatan (<i>attachment</i>).....	45
2.3.2. Pengertian Kelekatan Remaja terhadap Teman Sebaya.....	46
2.3.3. Aspek-aspek Kelekatan pada Teman Sebaya.....	48
2.3.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kelekatan	50
2.4. Kecerdasan Emosi	52
2.4.1. Pengertian Kecerdasan Emosi.....	52
2.4.2. Aspek Kecerdasan Emosi.....	53
2.4.3. Manfaat Kecerdasan Emosi	57

2.4.4. Perkembangan Kecerdasan Emosi pada Remaja	58
2.5. Hubungan Antara Kelekatan terhadap Teman Sebaya dan Kecerdasan Emosi dengan Ketergantungan <i>Game Online</i> pada Remaja	59
2.5.1. Hubungan Antara Kelekatan pada Teman Sebaya dengan Kecerdasan Emosi	59
2.5.2. Hubungan Antara Kelekatan pada Teman Sebaya dengan Ketergantungan <i>Game Online</i>	61
2.5.3. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Ketergantungan <i>Game Online</i>	63
2.5.4. Hubungan Antara Kelekatan pada Teman Sebaya, Kecerdasan Emosi, dan Ketergantungan <i>Game Online</i> pada Remaja	64
2.6. Kerangka Konseptual	68
2.7. Hipotesa Penelitian	69
BAB III. METODE PENELITIAN.....	70
3.1. Tipe Penelitian	70
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian.....	71
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	72
3.4. Subjek Penelitian	74
3.5. Metode Pengumpulan Data	75
3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	79
3.6.1. Validitas	79
3.6.2. Reliabilitas	80
3.7. Teknik Analisis Data.....	80

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	85
4.1. Setting Penelitian	85
4.2. Hasil Penelitian	91
4.2.1. Uji Validitas	91
4.2.2. Uji Reliabilitas	96
4.2.3. Uji Asumsi	96
4.2.4. Uji Hipotesis	94
4.3. Pembahasan.....	102
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Survei Pengguna Internet dari tahun 1998-2007.....	4
Tabel 1.2. Data Beberapa Tempat <i>Rental Game Online</i> di Surabaya.....	6
Tabel 1.3. Data Pengunjung <i>Rental Game Online</i> per hari.....	9
Tabel 1.4. Survei Mengenai Kecanduan Internet.....	12
Tabel 3.1. Skor Skala Ketergantungan <i>Game Online</i> , Kelekatan pada Teman Sebaya, dan Kecerdasan Emosi	77
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Skala Ketergantungan pada <i>Game Online</i>	77
Tabel 3.3. <i>Blueprint</i> Skala Kecerdasan Emosi.....	78
Tabel 3.4. <i>Blueprint</i> Skala Kelekatan Terhadap Teman Sebaya.....	78
Tabel 4.1. Jadwal Pengambilan Data	90
Tabel 4.2. Masukan dari Rater Terhadap Skala Kelekatan Teman Sebaya	92
Tabel 4.3. Distribusi Item Skala Ketergantungan <i>Game Online</i>	93
Tabel 4.4. Distribusi Item Skala Kelekatan Pada Teman Sebaya.....	94
Tabel 4.5. Distribusi Item Skala Kecerdasan Emosi.....	95
Tabel 4.6. Nilai Reliabilitas <i>Alpha-Cronbach</i> Skala Penelitian.....	96
Tabel 4.7. Analisis Koefisien Regresi Model Regresi Berganda.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Alur Berpikir Konseptual dari Topik Penelitian	68
Gambar 4.1. Grafik Normal P-Plot	97
Gambar 4.2. <i>Scatterplot Residual</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Data Skala Kelekatan Teman Sebaya.....	115
Lampiran Data Skala Kecerdasan Emosi.....	117
Lampiran Data Skala Ketergantungan <i>Game Online</i>	119
Lampiran Analisa Statistik Variabel Penelitian.....	121
Lampiran Saran Rater.....	142
Lampiran Kuesioner Penelitian.....	143