

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
ABSTRAK .....	xx
ABSTRACT .....	xxi

## BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	11
1.3. Batasan Masalah .....	13
1.4. Rumusan Masalah .....	14
1.5. Tujuan Penelitian .....	14

1.6. Manfaat Penelitian .....	14
1.6.1. Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2. Manfaat Praktis .....	14

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
2.1.1. Remaja .....	16
2.1.1.1. Pengertian Remaja .....	16
2.1.1.2. Karakteristik Remaja.....	17
2.1.1.3. Tahap Perkembangan Remaja.....	18
2.1.2. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	19
2.1.2.1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	19
2.1.2.1.1. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	21
2.1.2.1.2. Aspek-aspek dalam <i>Game Online</i> .....	23
2.1.2.1.3. Dampak <i>Game Online</i> .....	24
2.1.2.2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	27
2.1.2.3. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	29
2.1.2.4. Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> .....	32
2.1.3. Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	33
2.2. Keterampilan Sosial .....	34
2.2.1. Pengertian Keterampilan Sosial .....	34
2.2.2. Dimensi dan Indikator Keterampilan Sosial .....	37
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial .....	41

2.2.4. Pentingnya Keterampilan Sosial .....	42
2.3. Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	43
2.3.1. Pengertian Persepsi .....	43
2.3.2. Pengertian Gaya Pengasuhan .....	44
2.3.3. Pengertian Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	45
2.3.4. Indikator Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	47
2.3.5. Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	48
2.4. Hubungan Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif dengan Keterampilan Sosial yang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	49
2.5. Kerangka Konseptual .....	51
2.6. Hipotesis .....	52

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Tipe Penelitian .....	53
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian .....	53
3.3. Definisi Operasional .....	54
3.4. Subjek Penelitian .....	56
3.4.1. Populasi .....	56
3.4.2. Sampel .....	56
3.4.3. Teknik Sampling .....	57
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.5.1. Persepsi terhadap Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	58
3.5.2. Keterampilan Sosial Remaja .....	59

3.5.3. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	60
3.6. Validitas dan Reliabilitas .....	60
3.7. Analisis Data .....	62

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1. Gambaran Subjek Penelitian .....	63
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	63
4.1.2. Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	64
4.2. Pelaksanaan Penelitian .....	66
4.2.1. Persiapan Pengambilan Data .....	66
4.2.2. Prosedur Pengambilan Data .....	68
4.3. Hasil Penelitian .....	69
4.3.1. Deskripsi Data Penelitian.....	69
4.3.2. Uji Asumsi .....	72
4.3.2.1. Uji Normalitas .....	72
4.3.2.2. Uji Linearitas .....	73
4.3.3. Uji Korelasi .....	74
4.4. Pembahasan .....	75

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan .....	88
5.2. Saran .....	88
5.2.1. Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	88
5.2.2. Saran untuk Remaja dan Orangtua.....	90

DAFTAR PUSTAKA ..... 91

## DAFTAR TABEL

### Tabel

Tabel 1.1. Tiga Kecamatan di Surabaya dengan Jumlah Razia Terbanyak ..	6
Tabel 3.1. <i>Blueprint</i> Skala Persepsi terhadap Gaya Pengasuhan Otoritatif ..	58
Tabel 3.2. <i>Blueprint</i> Skala Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif Setelah Analisis Data & Eliminasi.....	59
Tabel 3.3. <i>Blueprint</i> Skala Keterampilan Sosial Remaja .....	59
Tabel 3.4. <i>Blueprint</i> Skala Keterampilan Sosial Remaja Setelah Analisis Data & Eliminasi .....	60
Tabel 3.5. Tabel <i>Professional Judgement terhadap Skala Gaya Pengasuhan dan Keterampilan Sosial</i> .....	61
Tabel 4.1. Persebaran Subjek berdasarkan Lokasi .....	64
Tabel 4.2. Frekuensi Subjek berdasarkan Jenis Kelamin .....	65
Tabel 4.3. Frekuensi Subjek berdasarkan Jenjang Sekolah .....	65
Tabel 4.4. Frekuensi Subjek berdasarkan Usia .....	66
Tabel 4.5. Tabel Statistik Deskriptif .....	70
Tabel 4.6. Deskriptif Tingkat Kecanduan .....	70
Tabel 4.7. Deskriptif Berdasarkan Usia .....	71
Tabel 4.8. Persebaran Tingkatan Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	72
Tabel 4.9. Persebaran Tingkatan Keterampilan Sosial .....	72
Tabel 4.10. Hasil Uji Normalitas .....	73
Tabel 4.11. Hasil Uji Linearitas .....	73

Tabel 4.12. Hasil Uji Korelasi .....	74
Tabel 4.13. Nilai Koefisien Korelasi.....	75

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

Gambar 2.1. Peta Konseptual Jenis <i>Video Games</i> .....	20
Gambar 2.2. Kerangka Konseptual .....	51
Gambar 3.1. Hubungan antar Variabel .....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

Lampiran I Hasil <i>Professional Judgement</i> .....	98
Lampiran II Rekap Data Subjek .....	102
Lampiran III Rekap Data Skala Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	105
Lampiran IV Rekap Data Skala Keterampilan Sosial.....	109
Lampiran V Reliabilitas Persepsi Gaya Pengasuhan Otoritatif .....	113
Lampiran VI Reliabilitas Keterampilan Sosial .....	115
Lampiran VII Hasil Uji Normalitas .....	117
Lampiran VIII Kuesioner .....	118
Lampiran IX Perijinan Pemakaian Alat Ukur .....	126
Lampiran X Sumber Data dari Berita di Media Massa .....	128