

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	14
1.3. Perumusan Masalah .....	17
1.4. Pembatasan Masalah.....	18
1.5. Tujuan Penelitian.....	20
1.6. Manfaat Penelitian.....	20

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Kecanduan .....	21
2.1.1. Definisi Kecanduan .....	21
2.1.2. Definisi <i>Game Online</i> .....	22
2.1.3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	24
2.1.4 Makna Bermain <i>Game Online</i> .....	25
2.1.5 Sejarah <i>Game Online Addiction</i> .....	28
2.1.6 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	29
2.1.7 Kriteria Kecandua <i>Game Online</i> .....	32
2.1.8. Motivasi Bermain <i>Game Online</i> .....	32
2.1.9. Faktor-Faktor mempengaruhi kecanduan <i>Game Online</i> ..	34
2.2. Keterampilan Sosial .....	35
2.2.1. Definisi Keterampilan Sosial .....	35
2.2.2. Deskripsi Dimensi Keterampilan Sosial .....	36
2.2.2.1. Deskripsi Skala Keterampilan Sosial .....	39
2.2.2.2. Faktor-Faktor keterampilan Sosial .....	41
2.2.2.3. Arti Penting Keterampilan Sosial .....	43
2.3. Remaja .....	45
2.3.1 Definisi Remaja .....	45
2.3.2 Proses Perkembangan Remaja .....	47
2.4. Hubungan Antar Variabel .....	48
2.5. Kerangka Konseptual .....	52

2.6. Hipotesis.....	53
2.6.1. Hipotesis Nol (Ho).....	53
2.6.2 Hipotesis Alternatif (Ha).....	53

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Tipe Penelitian.....	54
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian .....	54
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	56
3.3.1. Variabel Keterampilan Sosial.....	56
3.3.2. Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> .....	60
3.4. Subjek Penelitian .....	62
3.4.1. Populasi .....	62
3.4.2. Sampel .....	63
3.4.3 Teknik Sampling.....	65
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	65
3.5.1. Instrumen Penelitian.....	65
3.5.2. Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> .....	67
3.5.3. Blueprint Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
3.5.4 Alat Ukur Keterampilan Sosial.....	69
3.5.5. Blueprint Alat ukur Keterampilan Sosial.....	70
3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	73
3.6.1. Validitas.....	74
3.6.2. Reliabilitas .....	76
3.6.2.1 Reliabilitas Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i> .....	77

3.6.2.2. Reliabilitas Alat Ukur Keterampilan Sosial .....	78
3.7. Analisis Data .....	79

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

4.1. Setting Penelitian.....	83
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	83
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	85
4.2. Pelaksanaan Penelitian. ....	93
4.2.1 Persiapan Penelitian.....	93
4.2.2. Pelaksanaan Penelitian.....	97
4.2.3. Hambatan Penelitian.....	97
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	98
4.4. Hasil Penelitian.....	98
4.4.1 Hasil uji Asumsi normalitas.....	103
4.4.2 Uji Linieritas.....	105
4.4.3 Uji Hipotesis (Korelasi).....	106
4.5. Pembahasan. ....	110
4.6 Analisis Tambahan.....	122

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan.....	124
5.2 Saran .....	124

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>127</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Sistem Penilaian Item Kuisisioner Kecanduan <i>Game Online</i> .....	56
Tabel 3.2 Tabel Sistem Penilaian item Kecanduan Game Online.....	67
Tabel 3.3 Blue Print Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
Tabel 3.4 Tabel Sistem Penilaian Item Keterampilan Sosial.....	70
Tabel 3.5 Blue Print Skala Keterampilan Sosial.....	70
Tabel 3.6 Saran/Masukan Professional Judgement .....	75
Tabel 3.7 Reliabilitas Alat ukur Kecanduan <i>Game Online</i> .....	77
Tabel 3.8 Reliabilitas Alat Ukur Keterampilan Sosial .....	78
Tabel 4.1 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan Jenis Kelamin .....	85
Tabel 4.2 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan Pekerjaan.....	86
Tabel 4.3. Deskripsi Demografi berdasarkan pertama mengenal game .....	87
Tabel 4.4 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan game online pertama.....	88
Tabel 4.5 Deskripsi Demografi berdasarkan game online yang dimainkan ....	89
Tabel 4.6. Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan durasi waktu bermain ..	90
Tabel 4.7 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan tempat bermain.....	90
Tabel 4.8 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan paling sering bermain.....	91

Tabel 4.9. Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan game online asyik dimainkan secara.....	91
Tabel 4.10 Deskripsi Demografi Subjek berdasarkan motivasi.....	92
Tabel 4.11 Hasil Deskriptif Penelitian.....	99
Tabel 4.12 Norma Kategorisasi skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	100
Tabel 4.13 Kategorisasi Skala kecanduan Game Online.....	101
Tabel 4.14 Norma Kategorisasi skala Keterampilan Sosial.....	102
Tabel 4.15 Kategorisasi skala Keterampilan Sosial.....	102
Tabel 4.16 Hasil Kategori Variabel Ukur .....	103
Tabel 4.17 Uji Normalitas .....	104
Tabel 4.18 Uji Lenieritas.....	105
Tabel 4.19 Uji Korelasi.....	107
Tabel 4.20 Panduan Interpretasi Bungin.....	107
Tabel 4.21 Hasil Kategori Variabel Ukur.....	116

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.5. Kerangka Konseptual .....	52
Gambar 3.1. Skema Hubungan antar Variabel Penelitian .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kuisioner Penelitian .....	133
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Kecanduan Game Online ....	144
3. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Keterampilan Sosial.....	148
4. Hasil Uji Statistik .....	152
5. Skor Kasar Subjek .....	157
6. Rekapitulasi Item .....	158