

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH .....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	13
1.3. Batasan Masalah .....	16
1.4. Rumusan Masalah .....	17
1.5. Tujuan Penelitian .....	17
1.6. Manfaat Penelitian .....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	19
2.1. Remaja .....	19
2.1.1. Pengertian Remaja .....	19
2.1.2. Rentang Usia Remaja .....	20
2.1.3. Karakteristik Pada Masa Remaja .....	20
2.1.4. Tugas Perkembangan Remaja .....	21
2.2. <i>Game online</i> .....	22
2.2.1. Pengertian <i>Game online</i> .....	22
2.2.2. Jenis-jenis <i>Game online</i> .....	23
2.3. <i>Massive Multiplayer Online Games (MMOG)</i> .....	24
2.3.1. Pengertian <i>Massive Multiplayer Online Games (MMOG)</i> .....	24

2.3.2. Jenis-jenis <i>Massive Multiplayer Online Games (MMOG)</i> .....	25
2.3.3. Karakteristik <i>Massive Multiplayer Online Games (MMOG)</i> .....	26
2.3.4. Motivasi Bermain <i>Massive Multiplayer Online Games (MMOG)</i> .....	27
2.4. Kecanduan Game Online.....	29
2.4.1. Pengertian Kecanduan .....	29
2.4.2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	29
2.4.3. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> .....	30
2.4.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> .....	33
2.4.5. Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	35
2.5. <i>Shyness</i> .....	38
2.5.1. Pengertian <i>Shyness</i> .....	38
2.5.2. Dampak <i>Shyness</i> .....	39
2.5.3. Faktor-faktor Penyebab <i>Shyness</i> .....	40
2.5.4. Aspek-aspek <i>Shyness</i> .....	41
2.6. Keterkaitan <i>Shyness</i> dengan Kecanduan Game online Pada Remaja .....	43
2.7. Kerangka Konseptual .....	47
2.8. Hipotesis .....	48
BAB III METODE PENELITIAN .....	49
3.1 Tipe Penelitian.....	49
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	49
3.3 Definisi Operasional Penelitian.....	50
3.4 Subyek Penelitian .....	53
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.5.1 Alat Ukur <i>Shyness</i> .....	54
3.5.2. Alat Ukur Kecanduan <i>Game online</i> .....	58
3.6. Validitas dan Reliabilitas.....	59
3.6.1. Validitas Alat Ukur .....	59
3.6.2. Reliabilitas Alat Ukur.....	61
3.7. Teknik Analisa Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	63
4.1. Gambaran Subjek Penelitian .....	63
4.1.1. Gambaran Umum Subjek .....	63

4.2. Pelaksanaan Penelitian.....	64
4.2.1. Persiapan Penelitian .....	64
4.2.2. Pengambilan Data .....	66
4.2.3. Hambatan Penelitian.....	67
4.3. Hasil Penelitian.....	67
4.3.1. Analisis Statistik Deskriptif .....	67
4.3.2. Kategorisasi Subjek.....	68
4.3.2.1. Kategorisasi Kecanduan <i>Game online</i> .....	69
4.3.2.2. Kategorisasi <i>Shyness</i> .....	69
4.3.3. Uji Asumsi .....	70
4.3.3.1. Uji Normalitas .....	70
4.3.3.2. Uji Linearitas.....	71
4.3.3.3. Uji Homoskedastisitas .....	71
4.3.4. Uji Korelasi.....	72
4.4. Uji Hipotesis.....	73
4.5. Pembahasan.....	75
4.6. Keterbatasan Penelitian.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
5.1. Kesimpulan .....	81
5.2. Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN .....	90