

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| COVER | |
| Halaman Judul..... | ii |
| Lembar Pernyataan..... | iii |
| Halaman Pernyataan..... | iv |
| Lembar Persetujuan Skripsi | v |
| Lembar Penetapan Panitia Penguji Skripsi | vi |
| Moto | vii |
| Ucapan Terima Kasih..... | viii |
| Abstrak | x |
| Abstract | xi |
| Daftar Isi..... | xii |
| Daftar Gambar..... | xv |
| Daftar Tabel | xvi |
| Daftar Lampiran | xvii |
| Daftar Singkatan..... | xviii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.3.1 Tujuan Umum | 4 |
| 1.3.2 Tujuan Khusus | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Teoritis | 4 |
| 1.5.2 Praktis..... | 5 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Konsep Remaja | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Remaja | 6 |
| 2.1.2 Tahap Perkembangan Remaja..... | 7 |
| 2.1.3 Ciri Remaja | 8 |
| 2.1.4 Perkembangan Psikis Remaja | 9 |
| 2.1.5 Karakteristik Perkembangan Sosial Remaja | 9 |
| 2.1.6 Faktor Pengaruh Perkembangan Sosial Remaja | 11 |
| 2.2 Konsep Komunikasi Interpersonal | 13 |
| 2.2.1 Pengertian Komunikasi | 13 |

| | |
|--|----|
| 2.2.2 Pola Komunikasi | 13 |
| 2.2.3 Pengertian Komunikasi Interpersonal | 15 |
| 2.2.4 Aspek Aspek Komunikasi Interpersonal..... | 16 |
| 2.2.5 Faktor Faktor Komunikasi Interpersonal | 16 |
| 2.2.6 Pentingnya Komunikasi Interpersonal | 17 |
| 2.2.7 Fungsi Komunikasi Interpersonal | 18 |
| 2.2.8 Pengukuran Komunikasi Interpersonal | 19 |
| 2.3 Kecerdasan Emosional | 20 |
| 2.3.1 Pengertian Interaksi Sosial | 20 |
| 2.3.2 Aspek Interaksi Sosial | 21 |
| 2.3.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial..... | 24 |
| 2.3.4 Macam Macam Interaksi Sosial | 24 |
| 2.3.5 Ciri Ciri Interaksi Sosial..... | 25 |
| 2.3.6 Faktor Interaksi Sosial..... | 25 |
| 2.3.7 Proses Interaksi Sosial..... | 26 |
| 2.4 Kecanduan Internet | 27 |
| 2.4.1 Pengertian Kecanduan Internet | 27 |
| 2.4.2 Aspek Kecanduan Internet | 27 |
| 2.4.3 Kriteria Kecanduan Internet..... | 30 |
| 2.4.4 Faktor Penyebab Kecanduan Internet | 33 |
| 2.5 Konsep Game Online | 36 |
| 2.5.1 Pengertian Game Online | 36 |
| 2.5.2 Sejarah Game Online | 37 |
| 2.5.3 Jenis Game Online | 39 |
| 2.5.4 Pengaruh Game Online Terhadap Pendidikan | 41 |
| 2.5.5 Dampak Negatif Game Online..... | 42 |
| 2.6 Teori Social Learning Bandura | 45 |
| 2.6.1 Prinsip Teori Social Learning Bandura..... | 45 |
| 2.7 Keaslian Penelitian..... | 47 |

BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

| | |
|-------------------------------|----|
| 3.1 Kerangka Konseptual | 49 |
| 3.2 Hipotesis..... | 50 |

BAB 4 METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Desain Penelitian..... | 51 |
| 4.2 Populasi, Sampel, Besar Sampel Dan Teknik <i>Sampling</i> | 51 |
| 4.2.1 Populasi | 51 |
| 4.2.2 Sampel..... | 51 |
| 4.2.3 Besar Sampel..... | 52 |
| 4.2.4 Teknik <i>Sampling</i> | 52 |
| 4.3 Variabel Penelitian | 52 |
| 4.3.1 Variabel Independen | 52 |
| 4.3.2 Variabel Dependen..... | 52 |
| 4.4 Definisi Operasional..... | 53 |
| 4.5 Instrumen Penelitian..... | 54 |
| 4.6 Validitas Dan Reliabilitas | 56 |

| | |
|---|----|
| 4.6.1 Validitas | 56 |
| 4.6.2 Reliabilitas..... | 57 |
| 4.7 Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian..... | 57 |
| 4.8 Prosedur Pengumpulan Data | 58 |
| 4.9 Kerangka Kerja | 59 |
| 4.10 Analisa Data | 60 |
| 4.11 Etik Penelitian | 61 |
| 4.12 Keterbatasan Penelitian | 63 |
| BAB 5 HASIL dan PEMBAHASAN | |
| 5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 64 |
| 5.2 Hasil Penelitian | 65 |
| 5.2.1 Karakteristik Responden | 65 |
| 5.2.2 Karakteristik Demografi Responden..... | 66 |
| 5.2.3 Variabel Yang Diukur | 67 |
| 5.2.4 Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal..... | 70 |
| 5.2.5 Hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial | 71 |
| 5.3 Pembahasan | 72 |
| 5.2.1 Gambaran Kecanduan Game Online..... | 72 |
| 5.2.2 Gambaran Komunikasi Interpersonal..... | 74 |
| 5.2.3 Gambaran Interaksi Sosial | 75 |
| 5.2.4 Hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal..... | 76 |
| 5.2.5 Hubungan kecanduan game online dengan interaksi sosial | 80 |
| BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN | |
| 6.1 Kesimpulan..... | 83 |
| 6.2 Saran..... | 83 |
| Daftar Pustaka | 85 |
| Lampiran | |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Kerangka Konsep Model Teori Social Learning | 45 |
| Gambar 2.2 | Proses-Proses Dalam Observational Learning | 46 |
| Gambar 3.1 | Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Pada Remaja. | 49 |
| Gambar 4.1 | Kerangka Operasional Penelitian Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Pada Remaja | 59 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 2.1 | Keaslian Penelitian | 47 |
| Tabel 4.1 | Definisi Operasional Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Pada Remaja | 55 |
| Tabel 4.2 | Interpretasi Koefisien Korelasi | 60 |
| Tabel 5.1 | Distribusi Responden Menurut Karakteristik Demografi Di Sekolah MAN | 65 |
| Tabel 5.2 | Distribusi Demografi Responden Di Sekolah MAN Sidoarjo | 66 |
| Tabel 5.3 | Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan <i>Game Online</i> Addiction Di Sekolah MAN Sidoarjo | 67 |
| Tabel 5.4 | Distribusi Frekuensi Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 68 |
| Tabel 5.5 | Distribusi Frekuensi Komunikasi Interpersonal Remaja Di Sekolah Man Sidoarjo | 68 |
| Tabel 5.6 | Distribusi Frekuensi Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 69 |
| Tabel 5.7 | Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 69 |
| Tabel 5.8 | Distribusi Frekuensi Aspek-Aspek Interaksi Sosial Pada Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 70 |
| Tabel 5.9 | Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 70 |
| Tabel 5.10 | Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Remaja Di Sekolah MAN Sidoarjo | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Surat Permohonan Fasilitas Survey Pengambilan Data Awal | 89 |
| Lampiran 2 | Ethical Aproval | 90 |
| Lampiran 3 | Surat Permohonan Pengambilan Data Penelitian | 91 |
| Lampiran 4 | Surat Rekomendasi penelitian BANGKESBANGPOL | 92 |
| Lampiran 5 | Surat Rekomendasi penelitian MAN Sidoarjo | 93 |
| Lampiran 6 | Lembar Permohonan Menjadi Responden Penelitian | 94 |
| Lampiran 7 | Pernyataan Kesediaan Menjadi Responden Penelitian | 95 |
| Lampiran 8 | Kuesioner <i>Online Game Addiction</i> | 96 |
| Lampiran 9 | Kuesioner <i>Interpersonal Communication Inventory (ICI)</i> | 98 |
| Lampiran 10 | Kuesioner Interaksi Sosial | 102 |
| Lampiran 11 | Koding Data | 105 |
| Lampiran 12 | Analisa SPSS | 133 |

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|-------|--|
| APJII | : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia |
| fMRI | : <i>functional magnetic resonance image</i> |
| FPS | : <i>First Player Shooter</i> |
| KBBI | : Kamus Besar Bahasa Indonesia |
| LAN | : <i>Local Area Network</i> |
| OCD | : <i>Obsesi Compulsive Disorder</i> |
| PC | : <i>Personal Computer</i> |
| RTS | : <i>Real Time Strategi</i> |
| WAN | : <i>Wide Area Network</i> |
| WHO | : <i>World health organization</i> |