

DAFTAR ISI

ABTRAK.....	i
RINGKASAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I :PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Fokus Penelitin.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1. Manfaat Teoritis	6
1.6.2. Manfaat Praktis	6
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Definisi Konsep.....	8
2.1.1 Pengertian game online	8
2.1.2 Pengertian game online free fire	10
2.1.3 Pengertian Remaja.....	12
2.2 Kajian Teori.....	12
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14
2.4 Kerangka Pikir penelitian.....	19
BAB III: METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Langkah-Langkah Penelitian.....	21
3.2.1 persiapan.....	21
3.2.2. studi lapangan.....	22
3.2.3.Analisis Lapanagn	22
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.3.1. Lokasi Penelitian	22
3.3.2. Waktu Penelitian	23
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	23
3.4.1. Subjek Penelitian.....	23
3.4.2. Objek Penelitian	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1 Observasi	24
3.5.2 Wawancara	25
3.5.3 Dokumentasi	26
3.6 Alat Pengumpulan Data	26

3.6. Analisa Data	26
3.7. Keabsahan Data	28
BAB IV GAMABARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	29
4.1. Sejarah Terbentuknya Desa Serumpun	29
4.1.1. Geografis	29
4.2. Pemerintahan	30
4.3. Kependudukan	32
4.4. Sosial	33
4.4.1. Pendidikan	33
4.4.2. Kesehatan	34
4.4.3. Pekerjaan	35
4.4.4. Keagamaan	36
4.5. Propil Informan Penelitian	37
4.5.1. Kriteria Informan	38
4.5.2. Identitas Informan	38
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
5.1. Deskripsi hasil peneilitian	43
5.1.1. Informasi Informan	43
5.2. pembahasan	47
5.2.1. perilaku sosial anak yang kecanduan <i>game online</i>	48
5.2.2. Dampak <i>game online</i> terhadap perilaku sosial anak remaja	55
5.2.2.1. Dampak positif <i>game online</i>	56
5.2.2.2. Dampak negatif <i>game online</i>	57
BAB VI PENUTUP	60
6.1. Kesimpulan	60
6.2. Saran	61