

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Kegunaan Penelitian.....	9
1.6 Kerangka Pemikiran.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 <i>Game Addiction</i>	12
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i>	12
2.1.2 Pengertian <i>Game Addiction</i>	12
2.1.3 Ciri-ciri <i>Game Addiction</i>	13
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	14
2.2 Perilaku Sosial Menyimpang.....	15
2.2.1 Pengertian Perilaku Sosial Menyimpang.....	15
2.2.2 Perilaku yang digolongkan sebagai Menyimpang.....	18

2.2.3 Bentuk dan Macam Perilaku Sosial Menyimpang	19
2.2.4 Ciri-ciri Perilaku Menyimpang	23
2.2.5 Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Menyimpang	25
2.2.6 Teori <i>Asosiasi Diferensial</i>	30
2.3 Studi Terdahulu	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Jenis dan Sumber Data	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4 Analisis Data	39
3.5 Jadwal Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Gambaran Umum Penelitian	42
4.2 Aktivitas bermain <i>game online</i> Komunitas <i>Gamers Indo Impel</i> Down	46
4.3 Faktor Pendorong <i>Addiction</i> dalam Bermain <i>Game Online</i>	50
4.4 Bentuk Perilaku Sosial Menyimpang Komunitas <i>Gamers Indo</i> Impel Down	54
4.5 Analisis <i>Game Addiction</i> sebagai Perilaku Sosial Menyimpang	63
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG