

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Kerangka Pemikiran.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Game Online <i>Mobile Legends</i>	13
1. Pengertian <i>Game Mobile Legends</i>	13
C. Interaksi Sosial.....	17
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	17
2. Bentuk Interaksi Sosial.....	19
3. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	20
4. Faktor-Faktor yang Mendasari Interaksi Sosial.....	22
D. Remaja.....	23
1. Pengertian Remaja.....	23
2. Tahap-Tahap Perkembangan Remaja.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30

A. Pendekatan Penelitian.....	30
B. Sumber Data	31
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. Teknik Analisis Data	34
E. Tempat Penelitian dan Waktu.....	35
F. Jadwal Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Kondisi Objektif Penelitian	37
B. Fenomena Sosial Penggunaan <i>Game online</i> pada Remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur	38
C. Dampak <i>Game online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Kampung Hanjawar Desa Palasari Kecamatan Cipanas Cianjur	43
D. Mengatasi Keberlanjutan Dampak <i>Game online</i> Terhadap Interaksi Sosial Melalui Perspektif Sosiologi	54
BAB V.....	
PENUTUP.....	63
LAMPIRAN	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel Informan Penelitian.....	78
--------------------------------	----

