

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian	9
E. Definisi Istilah	10
F. Penelitian Terdahulu	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Tentang <i>Game Online</i>	15
B. Kajian Tentang Hedonisme	20
C. Kajian Tentang Remaja	26
BAB III METODE PENELITIAN	33

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
B. Kehadiran Peneliti	34
C. Lokasi Penelitian	35
D. Sumber Data	36
E. Prosedur Pengumpulan Data	37
F. Analisis Data	40
G. Pengecekan Keabsahan Data	41
H. Tahap-Tahap Penelitian	43
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN	
PEMBAHASAN	46
A. Paparan Data	46
B. Temuan Penelitian	72
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
KEASLIAN TULISAN	96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	129