

DAFTAR ISI

I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah.....	1
	B. Perumusan Masalah	6
	C. Tujuan Penelitian	6
	D. Kegunaan Penelitian	6
II	TINJAUAN PUSTAKA	8
	A. Pengertian <i>Game Online</i>	8
	B. Macam-Macam <i>Game Online</i>	9
	C. Dampak <i>Game Online</i>	18
	D. Pengertian Kesehatan	20
	E. Pengertian Remaja	21
	F. Dampak Negatif <i>Game Online</i> pada Kesehatan Remaja	25
	G. Kerangka Pikir	25
III	METODE PENELITIAN	27
	A. Tipe Penelitian	27
	B. Fokus Penelitian	28
	C. Informan	28
	D. Jenis Data	29
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
	F. Teknik Analisa Data.....	29
IV	GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	31
	A. Sejarah Singkat Fajar Net Raden Intan	31
	B. Sistem Keanggotaan pada Fajar Net Raden Intan.....	32
	C. Tata Tertib Anggota pada Fajar Net Raden Intan	33
	D. Personalia Fajar Net Raden Intan.....	33

V	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
	A. Identitas Informan	34
	B. Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Kesehatan Remaja.....	35
	1. Remaja Menjadi Acuh, Mudah Marah, Konsentrasi pada Game, Merusak Mata, Pening Kepala dan Egosi	35
	2. Menimbulkan Efek Ketagihan pada Remaja	38
	3. Remaja Kurang Peduli Terhadap Hal-Hal yang Terjadi di Sekelilingnya	40
	4. Dapat Mengganggu Kesehatan Fisik	43
VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
	A. Kesimpulan	55
	B. Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA