

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN KEASLIAN PENULISAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakang Masalah.....	01
B. Rumusan Masalah.....	08
C. Tujuan Penelitian.....	08
D. Tinjauan Pustaka.....	09
E. Metode Penelitian.....	20
F. Sistematika Skripsi.....	23
<b>BAB II     PENGARUH NEGATIF VIDEO GAME TERHADAP ANAK              NAKAL YANG BERHADAPAN DENGAN HUKUM</b>	
A. Perkembangan Video Game dan Game Online BertemaKekerasan .....	25
B. Jenis Video Game Online Bertema Kekerasan Serta Dampak Negatifnya Bagi Masyarakat.....	39
C. Peraturan Tentang Video Game Bertema Kekerasan di Indonesia dan Pandangan Victimologi Bagi Pelaku Penganiayaan Akibat Dampak Negatifnya.....	51

<b>BAB III</b>	<b>PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP ANAK SEBAGAI PELAKU TINDAK PIDANA PENGANIAYAAN</b>	
	A. Pengertian Perlindungan Hukum.....	61
	B. Pengertian Anak.....	68
	C. Perkembangan Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pelaku Pidana.....	70
	D. Pengertian Kenakalan Anak dan Jenis-jenisnya.....	75
	E. Bentuk-bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Pelaku Tindak Pidana.....	78
<b>BAB IV</b>	<b>PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
	A. Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pelaku Tindak Pidana Penganiayaan Atas Dampak Negatif Video Game.....	84
	B. Hambatan Dalam Proses Penerapan Perlindungan Hukum Terhadap Anak Pelaku Tindak Pidana Penganiayaan Atas Dampak Negatif Video Game Bertema Kekerasan.....	101
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan.....	108
	B. Saran.....	111
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>112</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>115</b>