

B.3

LEMBAR FAKTA GAME ONLINE DI INDONESIA
2009-2011



**LEMBAR FAKTA GAME ONLINE DI INDONESIA
2009-2011**

Diterbitkan oleh :

Kelompok Riset Game Online
Lembaga Penelitian dan Publikasi Ilmiah
Universitas Tarumanagara

Penyusun :

Kartika Oktorina
Jap Tji Beng
Sri Tiatri
Wenny Halim
Edo Sebastian Jaya

Bekerja sama dengan:

YPMA (Yayasan Pengembang Media Anak) (logo
YPMA)

**Jakarta
2012**

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
GAMBARAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE	2
GAME ONLINE DAN PERILAKU SOSIAL	4
PROFIL DAN TINGKAT RESIKO DAMPAK NEGATIF	9
"WARNET"- SARANA BERMAIN GAME ONLINE	10
KEUNTUNGAN BERMAIN GAME ONLINE	11
KERUGIAN BERMAIN GAME ONLINE	12
PENUTUP	13