

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL BAHASA KOREA .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xxi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xxii</b>
<b>초록 .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1

1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penulisan .....	3
1.4 Manfaat Penulisan .....	3
1.5 Batasan Masalah .....	3
1.6 Tinjauan Pustaka .....	4
1.7 Metode Penulisan .....	5
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Remaja Korea Selatan .....	7
2.2 Internet .....	9
2.3 <i>Online games</i> .....	11
2.4 Industri <i>online games</i> di Korea Selatan .....	15
2.5 <i>Mobile games</i> sekarang di Korea Selatan .....	19
2.6 App Store .....	21
2.7 Genre <i>mobile games</i> .....	23
<b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Perkembangan <i>mobile games</i> di Korea Selatan .....	36
3.1.1 Budaya <i>mobile games</i> kalangan remaja Korea Selatan .....	39
3.1.2 Penyebab meningkatnya <i>mobile games</i> kalangan remaja Korea Selatan .....	42
3.1.3 Fenomena banyak munculnya developer indie di Korea Selatan .....	46

3.2 Dampak dari <i>mobile games</i> terhadap remaja Korea Selatan.....	47
3.2.1 Dampak pada kesehatan fisik .....	47
3.2.2 Dampak pada kesehatan psikis .....	48
3.2.3 Dampak pada kehidupan sehari-hari .....	50
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
4.1 Kesimpulan .....	52
4.2 Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>DAFTAR LAMAN .....</b>	<b>56</b>
요약 .....	59
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>62</b>