**DAFTAR ISI**

Halaman

**LEMBAR PENGESAHAN** i

**KATA PENGANTAR** iii

**DAFTAR ISI** v

**DAFTAR GAMBAR** viii

**DAFTAR TABEL** ix

**LAMPIRAN** x

**DAFTAR PUSTAKA** xi

## BAB I PENDAHULUAN I-1

* 1. Konteks Penelitian 1
  2. Fokus Penelitian 3
  3. Pertanyaan Penelitian 4
  4. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 5

1.4.1 Tujuan Penelitian 5

1.4.2 Kegunaan Penelitian 5

1.4.2.1 Kegunaan Teoristis 5

1.4.2.2 Kegunaan Praktis 6

1.6 Kerangka Pemikiran 6

1.6.1 Kerangka Fenomenologi 6

1.7 Fenomenologi Game ......................................................................... 11

1.7.1 Dampak Positif dan Negatif Game .......................................... 13

# BAB II II-1

2.1 Komunikasi 14

2.1.1 Pengertian Komunikasi 14

2.1.2 Unsur -unsur Komunikasi 16

2.1.3 Fungsi Komunikasi.................................................................. 19

2.1.4 Tujuan Komunikasi.................................................................. 20

2.1.5 Proses Komunikasi................................................................... 23

2.1.6 Prinsip – pinsip Komunikasi.................................................... 23

2.2 Komunikasi Interpersonal 24

2.2.1 Ciri – ciri Komunikasi Interpersonal 25

2.2.2 Jenis – jenis Komunikasi Interpersonal 27

2.2.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal........................................... 28

2.3 Game 30

2.3.1 Pengertian Game 30

2.4 Gadget 32

2.4.1 Pengertian Gadget 34

2.4.2 Sejarah Perkembangan Gadget 33

2.5 Komunitas ......................................................................................... 35

2.5.1 Pengertian Komunitas 35

2.6 Bentuk Dan Aspek Terhadap Komunitas…....................................... 36

2.7 Kesadaran Diri.................................................................................... 38

2.8 Tindakan Sosial.................................................................................. 39

2.9 Nilai Sosial......................................................................................... 40

2.10 Fenomenologi..................................................................................... 41

2.10.1 Fenomenologi Edmund Husserl.............................................. 48

2.11 Game Let’s Get Rich.......................................................................... 51

# BAB III III-1

3.1 Metode Penelitian 57

3.1.1 Jenis Penelitian Eksploratif 58

3.1.2 Fenomenologi 62

3.2 Teknik Pengumpulan Data 64

3.2.1 Studi Kepustakaan 66

3.2.2 Studi Lapangan 67

3.2.3 Informan Penelitian............................................................... 68

3.3 Rancangan Analisi Data 69

3.4 Keabsahan Data 70

3.5 Subjek Penelitian................................................................................ 72

3.5.1 Deskripsi Identitas Informan 74

3.6 Objek Penelitian................................................................................. 78

3.7 Lokasi Dan Jadwal Penelitian............................................................ 79

3.7.1 Lokasi Penelitian 79

3.7.2 Jadwal Penelitian ................................................................... 79

**BAB IV**  IV-1

4.1 Hasil Penelitian 81

4.1.1 Fenomena Game Let’s Get Rich Dikalangan Mahasiswa

Unpas Bandung Dilihiat Dari Kesadaran Diri 82

4.1.2 Fenomena Game Let’s Getn Rich Dikalangan Gamers Dilihat

Dari Kesadaran Diri........................................................................ 88

4.1.3 Tindakan Pengguna Game Let’s Get Rich Dikalangan

Mahasiswa Unpas Bandung.............................................................. 92

4.1.4 Makna Pengguna Game Let’s Get Rich Dikalangan

MahasiswaUnpasBandung............................................................... 100

4.2 Motif Pengguna 104

4.2.1 Motif Tindakan Pengguna 104

4.3 Makna Pengguna 104

4.3.1 Tabulasi Makna Pengguna Game Let’s Get Rich

Unpas Bandung 104

4.4 Nilai Sosial ...................................................................................... 107

4.5 Pembahasan Penelitian.................................................................... 114

**BAB V** V-1

5.1 Kesimpulan 128

5.2 Saran 130

# DAFTAR GAMBAR

# Halaman

# Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran 17

# Gambar.3.1. Komponen Analisis Data Miles dan Huberman 61

# Gambar 4.1 Mengapload Lagu dan Video 76

# Gambar 4.2 Tampilan Menu Soundcloud 77

**DAFTAR TABEL**

Halaman

# Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian 66

# Tabel 4.2 Tabulasi Makna Pengguna Soundcloud 96

**LAMPIRAN**