

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
<i>RINGKESAN</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian / Pernyataan Masalah	10
1.3 Pertanyaan Penelitian	10
1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
1.4.1 Tujuan Penelitian	11
1.4.2 Kegunaan Penelitian.....	12
1.4.2.1 Kegunaan Teoritis.....	12
1.4.2.2 Kegunaan Praktis	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Literatur	14
2.1.1 Review Penelitian Sejenis	14
2.1.2 Kerangka Konseptual	21
2.1.2.1 Komunikasi.....	21
2.1.2.1.1 Proses Komunikasi	22
2.1.2.1.2 Fungsi Komunikasi.....	24
2.1.2.1.3 Tujuan Komunikasi	24
2.1.2.1.4 Jenis-Jenis Komunikasi	25
2.1.2.2 Komunikasi Virtual.....	28
2.1.2.3 <i>Game Mobile Legends</i>	30
2.1.2.4 <i>Toxic Player</i>	32

2.1.2.4.1	Tanda <i>Toxic Player</i>	34
2.1.3	Kerangka Teoritis	42
2.1.3.1	CMC (<i>Computer mediated communication</i>).....	42
2.2	Kerangka Pemikiran	46
BAB 3	METODE PENELITIAN.....	48
3.1	Subjek, Objek dan Metodologi	48
3.1.1	Subjek Penelitian.....	48
3.1.2	Objek Penelitian	49
3.1.3	Metodologi Penelitian	49
3.1.3.1	Prosedur Pengumpulan Data.....	51
3.1.3.2	Rancangan Analisis Data	52
3.1.3.3	Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian.....	53
3.1.4	Membuka Akses dan Menjalini Hubungan dengan Subjek Penelitian 54	
3.1.5	Lokasi dan Jadwal Penelitian	54
3.1.5.1	Lokasi Penelitian.....	54
3.1.5.2	Jadwal Penelitian	55
BAB 4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Hasil Penelitian	56
4.1.1	Data Informan	58
4.1.1.1	Perilaku <i>Flaming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang- Bang	60
4.1.1.2	Perilaku <i>Griefing</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang- Bang	69
4.1.1.3	Perilaku <i>Cheating</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang- Bang	77
4.1.1.4	Perilaku <i>Scamming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang- Bang	83
4.1.1.5	Perilaku <i>Cyberbullying</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	89
4.2	Pembahasan Penelitian.....	97
4.2.1	Perilaku <i>Flaming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang 99	

4.2.2	Perilaku <i>Griefing</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	100
4.2.3	Perilaku <i>Cheating</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	101
4.2.4	Perilaku <i>Scamming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	101
4.2.5	Perilaku <i>Cyberbullying</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	102
4.2.6	Hasil Wawancara Dengan Informan Akademis	104
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
5.1	Kesimpulan	107
5.2	Saran.....	108
	DAFTAR PUSTAKA	110
	LAMPIRAN.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	46
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis.....	17
Tabel 3.1 Profil Singkat Informan	49
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	55
Tabel 4.1 Tabulasi Perilaku <i>Flaming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	66
Tabel 4.2 Tabulasi Perilaku <i>Griefing</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	73
Tabel 4.3 Tabulasi Perilaku <i>Cheating</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	80
Tabel 4.4 Tabulasi Perilaku <i>Scamming</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	87
Tabel 4.5 Tabulasi Perilaku <i>Cyberbullying</i> dalam <i>Game Online</i> Mobile Legends: Bang-Bang	94