

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	6
1.3.3 Kegunaan Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1 Review Penelitian Sejenis	8
2.1.2 Kerangka Konseptual	14
2.1.2.1 Komunikasi	14
2.1.2.2 <i>Video game</i>	27
2.1.2.3 <i>Trash-talk</i>	38
2.1.3 Kerangka Teoritis	40
2.1.3.1 Computer Mediated Communication (CMC)	40
2.1.3.2 Model Identitas Sosial Efek Deindividuasi (The Social Identity Model of Deindividuation Effect)	42
2.2 Kerangka Pemikiran.....	46
2.3 Hipotesis.....	47
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN	48

3.1	Objek Penelitian	48
3.2	Metodologi Penelitian	53
3.2.1	Desain/Paradigma Penelitian	53
3.2.2	Variabel Penelitian dan Operasional Variabel	54
3.2.2.1	Variabel Penelitian	54
3.2.2.2	Operasional Variabel	55
3.2.3	Populasi dan Teknik Sampling	58
3.2.3.1	Populasi	58
3.2.3.2	Teknik Sampling	59
3.2.4	Jenis Data dan Prosedur Pengumpulan Data.....	59
3.2.4.1	Jenis Data	59
3.2.4.2	Prosedur Pengumpulan Data	60
3.2.5	Rancangan Analisis Data dan Uji Validitas Data	61
3.2.5.1	Rancangan Analisis Data.....	61
3.2.5.2	Uji Validitas Data dan Reliabilitas	61
3.2.6	Lokasi Penelitian dan Jadwal Penelitian	63
3.2.6.1	Lokasi Penelitian	63
3.2.6.2	Jadwal Penelitian.....	63
BAB IV	64
4.1	Karakteristik Responden	64
4.2	Gambaran Variabel Penelitian.....	68
4.3	Analisis Deskriptif data penelitian	71
4.3.1	Variabel penelitian Perilaku <i>Trash-talk</i> (X)	71
4.3.2	Variabel penelitian Pola Komunikasi (Y)	79
4.3.4	Intensitas <i>Trash-talk</i> pada pemain <i>game valorant</i> variable X.....	86
4.3.5	Pengaruh pola interaksi kelompok	87
4.4	Uji Validitas.....	90
4.5	Uji Reliabilitas	95
BAB V	99

KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis	12
Tabel 3. 1 Operasional Variabel	55
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	63
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	65
Tabel 4. 2 Daftar pertanyaan Dari variable X <i>Trash-talk</i>	68
Tabel 4. 3 Daftar pertanyaan Dari variable Y Pola Komunikasi.....	70
Tabel 4. 4 Jawaban responden mengenai penggunaan kata-kara yang bersifat merendahkan, menantang atau provokatif. (n=48)	72
Tabel 4. 5 Jawaban responden mengenai penggunaan kata-kata kasar,ejekan,sindiran untuk merendahkan.	74
Tabel 4. 6 Jawaban responden mengenai tingkat intensitas pemain memancing emosi dengan tujuan mengganggu konsentrasi pemain lain.....	75
Tabel 4. 7 Jawaban responden mengenai tingkat intensitas dalam memamerkan diri secara berlebihan dalam permainan dengan tujuan untuk merendahkan lawan.	76
Tabel 4. 8 Jawaban responden mengenai tingkat intensitas pemain dalam menantang pemain lain.	77
Tabel 4. 9 Jawaban responden mengenai tingkat intensitas pemain dalam ketidak setujuan pemain terhadap pemain lain.	79
Tabel 4. 10 Jawaban responden mengenai intensitas penggunaan fitur voice chat dalam <i>game</i>	80
Tabel 4. 11 Jawaban responden mengenai intensitas penggunaan komunikasi nonverbal.....	82
Tabel 4. 12 Jawaban responden mengenai intensitas penggunaan aplikasi komunikasi lain diluar <i>game</i>	83
Tabel 4. 13 Jawaban responden mengenai tingkat responsivitas pemain dalam <i>game</i>	84
Tabel 4. 14 Jawaban responden mengenai tingkat efektifitas komunikasi antar pemain dalam <i>game</i>	85
Tabel 4. 15 Rekapitulasi hasil jawaban responden untuk Variabel X Pengaruh <i>trash-talk</i> pada pola interaksi kelompok.....	86
Tabel 4. 16 Rekapitulasi hasil jawaban responden untuk Variabel Y Pengaruh <i>trash-talk</i> pada pola interaksi kelompok.....	89
Tabel 4. 17 Tabel nilai Koefisien korelasi R N= 42-40.....	92
Tabel 4. 18 Uji Validitas pengaruh <i>Trash-talk</i> (X).....	93
Tabel 4. 19 Hasil Uji Validitas perilaku <i>Trash-talk</i> X.....	93
Tabel 4. 20 Uji Validitas pola komunikasi Y.....	94
Tabel 4. 21 Hasil Uji Validitas pola komunikasi Y	95
Tabel 4. 22 Uji Reliabilitas Variabel perilaku <i>Trash-talk</i> X.....	97
Tabel 4. 23 Uji Reliabilitas Variabel Pola Komunikasi Y	97
Tabel 4. 24 Hasil Uji Reliabilitas	98

Tabel 5. 1 Hasil Uji Validitas Variabel X dan Y.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 5. 2 Hasil Uji Reliabilitas X dan Y.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	46
Gambar 3. 1 Logo <i>Valorant</i>	48
Gambar 4. 1 Persentase Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin....	65
Gambar 4. 2 Persentase responden Berdasarkan umur	66
Gambar 4. 3 Hasil Jawaban Responden variable X1	72
Gambar 4. 4 Hasil Jawaban Responden variable X2	73
Gambar 4. 5 Hasil Jawaban Responden variable X3	74
Gambar 4. 6 Hasil Jawaban Responden variable X4	76
Gambar 4. 7 Hasil Jawaban Responden variable X5	77
Gambar 4. 8 Hasil Jawaban Responden variable X6	78
Gambar 4. 9 Hasil Jawaban Responden variable Y1	80
Gambar 4. 10 Hasil Jawaban Responden variable Y2	81
Gambar 4. 11 Hasil Jawaban Responden variable Y3	82
Gambar 4. 12 Hasil Jawaban Responden variable Y4	83
Gambar 4. 13 Hasil Jawaban Responden variable Y5	85