

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
1.3.1 Tujuan.....	10
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Pustaka	14
2.1.1 Review Penelitian Sejenis	14
2.2 Kerangka Konseptual	20
2.2.1 Komunikasi	20
2.2.2 Komunikasi Interpersonal	21
2.3 <i>Game Online</i>	26
2.3.1 Sejarah <i>Game Online</i>	26
2.3.2 Pengertian <i>Game Online</i>	27
2.3.3 Jenis-jenis <i>Game Online</i>	28
2.3.4 Perbedaan <i>Game Online</i> dan <i>Game Offline</i>	29
2.4 Roblox	30
2.4.1 Sejarah dan Pengertianx <i>Game Online</i> Roblox.....	30
2.4.2 Jenis-jenis genre permainan dalam <i>Game Online</i> Roblox	31
2.4.3 Komunikasi dalam <i>Game Online</i> Roblox	32
2.5 Kecanduan dalam bermain <i>Game Online</i>	34
2.6 Mahasiswa	36

2.6.1 Karakter Mahasiswa.....	37
2.6.2 Posisi dan Peran Mahasiswa	38
2.6.3 Ciri-ciri Mahasiswa.....	39
2.7 Kerangka Teori	39
2.8 Kerangka Pikiran	41
2.9 Hipotesis	41
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1 Objek Penelitian	44
3.2 Metodologi Penelitian	44
3.3 Variabel Penelitian.....	45
3.3.1 Variabel Penelitian	45
3.3.2 Operasional Variabel	46
3.4 Populasi dan Teknik Sampling	52
3.4.1 Populasi.....	52
3.4.2 Teknik Sampling	53
3.5 Jenis Data dan Prosedur Pengumpulan Data	54
3.5.1 Jenis Data	54
3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data	55
3.6 Rancangan Analisis Data dan Uji Validitas dan Reliabilitas	56
3.6.1 Rancangan Analisis Data.....	56
3.6.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Data	57
3.6.3 Analisis Deskriptif	59
3.6.4 Uji Asumsi Klasik	59
3.6.5 Uji Normalitas.....	59
3.6.6 Uji Linear Berganda.....	60
3.6.7 Uji Linearitas.....	60
3.7 Uji Hipotesis.....	61
3.7.1 Uji Signifikan Individual (Uji Statistik t)	61
3.7.2 Koefisien Determinasi (R^2).....	61
3.8 Lokasi Penelitian	62
3.9 Jadwal Penelitian	62

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Deskripsi Karakter Responden.....	63
4.1.2 Jenis Kelamin.....	63
4.1.3 Usia	64
4.1.4 Asal Perguruan Tinggi.....	64
4.1.5 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	65
4.1.6 Uji Validitas Instrumen	65
4.1.7 Uji Reliabilitas Instrumen	67
4.2 Analisis Deskriptif.....	67
4.2.1 Analisis Deskriptif Kecanduan pada Game <i>Online</i> Roblox.....	68
4.2.2 Analisis Deskriptif Perilaku Komunikasi Interpersonal	74
4.3 Uji Asumsi Klasik.....	79
4.3.1 Uji Normalitas.....	80
4.3.2 Uji Heteroskedastisitas.....	81
4.3.3 Uji Linear Berganda	83
4.4 Uji Hipotesis	84
4.4.1 Uji t	84
4.4.2 Uji F	86
4.5 Koefisien Determinasi (R ²).....	87
4.6 Pembahasan	88
4.6.1 Pengaruh Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox Secara Simultan terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	88
4.6.2 Pengaruh Dimensi <i>Salience</i> (X1) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	89
4.6.3 Pengaruh Dimensi <i>Mood Modification</i> (X2) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	90

4.6.4 Pengaruh Dimensi <i>Tolerance</i> (X3) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	91
4.6.5 Pengaruh Dimensi <i>Withdrawal</i> (X4) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	92
4.6.6 Pengaruh Dimensi <i>Conflict</i> (X5) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	93
4.6.7 Pengaruh Dimensi <i>Relapse</i> (X6) pada Kecanduan Game <i>Online</i> Roblox terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa di Kota Bandung	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis.....	17
Tabel 3. 1 Operasional Variabel.....	47
Tabel 3. 2 Skor Penilaian Skala Likert.....	57
Tabel 3. 3 Jadwal Penelitian	62
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin	63
Tabel 4. 2 Usia.....	64
Tabel 4. 3 Asal Perguruan TInggi	64
Tabel 4. 4	66
Tabel 4. 5	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6	67
Tabel 4. 7	68
Tabel 4. 8	68
Tabel 4. 9	69
Tabel 4. 10	70
Tabel 4. 11.....	71
Tabel 4. 12	72
Tabel 4. 13	73
Tabel 4. 14	74
Tabel 4. 15	75
Tabel 4. 16	75
Tabel 4. 17	76
Tabel 4. 18	77
Tabel 4. 19	78
Tabel 4. 20	79
Tabel 4. 21 Output SPSS.....	80
Tabel 4. 22 Output SPSS Uji Heteroskedastisitas	81
Tabel 4. 23 Persamaan Regresi Linear	83
Tabel 4. 24	85

Tabel 4. 25	87
Tabel 4. 26	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Pengguna Intenet Tertinggi	3
Gambar 1. 2 Tingkat Pengguna Roblox di Indonesia.....	5

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	41
---	-----------