

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
ABSTRAK .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	8
1.3 Identifikasi Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.5.1 Aspek Teoritis.....	9
1.5.2 Aspek Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Pengertian Komunikasi .....	13
2.2.1 Pola Komunikasi.....	17
2.3 Komunikasi Antar Pribadi.....	21
2.3.1 Pengertian Komunikasi Antar Pribadi.....	21
2.3.2 Komponen Komunikasi Antar Pribadi.....	22
2.3.3 Karakteristik Komunikasi Antar Pribadi .....	25

2.3.4 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi .....	33
2.4 New Media .....	34
2.4.1 Pengertian New Media .....	34
2.4.2 Kelebihan dan Manfaat New Media.....	36
2.4.3 Ciri-ciri New Media .....	37
2.4.4 New Media Sebagai Culture Technology.....	40
2.5 Gadget .....	41
2.5.1 Pengertian Gadget .....	41
2.5.2 Fungsi Gadget .....	42
2.6 Game Online.....	43
2.6.1 Pengertian Game Online.....	43
2.6.2 Jenis-jenis Game Online.....	43
2.6.3 Gamers.....	46
2.6.4 Karakteristik Gamers.....	47
2.6.5 Tujuan Bermain Game .....	47
2.7 Komunikasi Virtual.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
3.1. Paradigma.....	50
3.2. Tipe Penelitian .....	50
3.3. Metode Penelitian .....	51
3.4. Subyek Penelitian.....	52
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.5.1. Data Primer .....	54
3.5.2. Data Sekunder.....	57
3.6. Teknik Analisis Data.....	57

3.6.1 Reduksi Data.....	58
3.6.2 Data Display (Penyajian Data).....	58
3.6.3 Conclusion Drawing (Verifikasi).....	59
3.7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	61
4.1.1 Sejarah Singkat Game Online Mobile Legends.....	61
4.1.2 Features Game Online Mobile Legends.....	62
4.1.3 Logo Game Online Mobile Legends.....	63
4.2 Hasil Penelitian.....	64
4.2.1 Tipe Komunikasi Yang Digunakan.....	65
4.2.2 Kendala Yang Menghambat Proses Komunikasi.....	67
4.2.3 Penunjang Keberhasilan Komunikasi.....	70
4.3 Pembahasan.....	73
4.3.1 Komunikasi Dua Arah Secara Langsung.....	75
4.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi.....	77
4.3.3 Konflik Yang Muncul Di Lingkungan Virtual.....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
5.2.1 Saran Akademis.....	83
5.2.2 Saran Praktis.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b>	