

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</u>	i
<u>LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI</u>	ii
<u>ABSTRAK</u>	iii
<u>KATA PENGANTAR</u>	iv
<u>DAFTAR ISI</u>	v
<u>BAB I</u>	1
<u>PENDAHULUAN</u>	1
1.1. <u>Latar belakang</u>	1
1.2. <u>Fokus Penelitian</u>	9
1.3. <u>Identifikasi Masalah</u>	10
1.4. <u>Tujuan Penelitian</u>	10
1.5. <u>Manfaat Penelitian</u>	10
<u>BAB II</u>	12
<u>TINJAUAN PUSTAKA</u>	12
2.1. <u>Penelitian Terdahulu</u>	12
2.2. <u>Pengertian Komunikasi</u>	16
2.3. <u>Proses Komunikasi</u>	20
2.4. <u>Karakteristik Komunikasi</u>	21
2.5. <u>Fungsi-Fungsi Komunikasi</u>	22
2.5.1. <u>Fungsi Sosial</u>	22
2.5.2. <u>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi</u>	22
2.6. <u>Teori Interaksi Simbolik</u>	24
2.6.1. <u>Penjelasan Teori Interaksi Simbolik</u>	24
2.7. <u>Konsep Diri (Self Concept)</u>	29

2.7.1.	<u>Pengertian Konsep Diri</u>	29
2.7.2.	<u>Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Konsep Diri</u>	31
2.7.3.	<u>Proses Terbentuknya Konsep Diri</u>	34
2.7.4.	<u>Proses Pengembangan Konsep Diri</u>	35
2.7.5.	<u>Jenis-Jenis Konsep Diri</u>	37
2.8.	<u>Komunikasi Antar Pribadi</u>	39
2.8.1.	<u>Pengertian Komunikasi Antar Pribadi</u>	39
2.8.2.	<u>Komponen Komunikasi Antar Pribadi</u>	40
2.8.3.	<u>Tujuan Komunikasi Antar Pribadi</u>	42
2.9.	<u>Gadget</u>	44
2.9.1.	<u>Pengertian Gadget</u>	44
2.9.2.	<u>Fungsi Gadget</u>	44
2.10.	<u>Masasa Dewasa Awal</u>	45
2.10.1.	<u>Pengertian Masa Dewasa Awal</u>	45
2.10.2.	<u>Ciri-ciri Masa Dewasa Awal</u>	46
2.10.3.	<u>Tugas-tugas Perkembangan pada Masa Dewasa Awal</u>	47
2.11.	<u>Game Online</u>	48
2.11.1.	<u>Definisi Game Online</u>	48
2.11.2.	<u>Sejarah dan Perkembangan Game Online</u>	48
2.11.3.	<u>Game online yang pertama kali muncul di Indonesia</u>	49
2.11.4.	<u>Jenis-jenis Game Online</u>	52
2.11.5.	<u>Efek Positif Bermain Game Online</u>	57
2.11.6.	<u>Efek Negatif Bermain Game Online</u>	58
2.12.	<u>Gamers</u>	58
2.12.1.	<u>Karakteristik Gamers</u>	59
2.12.2.	<u>Tujuan Bermain Game</u>	59
2.13.	<u>Komunikasi Virtual</u>	60
<u>BAB III</u>		62
<u>METODOLOGI PENELITIAN</u>		62
3.1.	<u>Paradigma</u>	62

3.2.	<u>Jenis Penelitian</u>	63
3.3.	<u>Metode Penelitian</u>	64
3.4.	<u>Subyek dan Objek Penelitian</u>	65
3.5.	<u>Teknik Pengumpulan Data</u>	68
3.5.1.	<u>Observasi</u>	69
3.5.2.	<u>Interview (Wawancara)</u>	71
3.5.3.	<u>Dokumentasi</u>	72
3.5.4.	<u>Penelitian Kepustakaan</u>	73
3.5.5.	<u>Penelusuran Data Online / Internet Searching</u>	73
3.6.	<u>Analisis Data</u>	73
3.6.1.	<u>Reduksi Data</u>	74
3.6.2.	<u>Data Display (Penyajian Data)</u>	75
3.6.3.	<u>Conclusion Drawing (Verifikasi)</u>	76
3.7.	<u>Teknik Pemeriksa Keabsahan Data</u>	78
<u>BAB IV</u>		79
<u>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>		79
4.1.	<u>Gambaran Umum Objek Penelitian</u>	79
4.1.1.	<u>Sejarah Singkat Game Online Mobile Legends</u>	79
4.1.2.	<u>Features Game Online Mobile Legends</u>	79
4.1.3.	<u>Logo Game Online Mobile Legends</u>	80
4.2.	<u>Hasil Penelitian</u>	80
4.2.1.	<u>Subjek Penelitian</u>	80
4.2.2.	<u>Karakter Game ini dan Pentingnya Komunikasi Antar Pribadi</u>	82
4.2.3.	<u>Karakteristik Responden (Key Informan)</u>	83
4.2.4.	<u>Proses Penelitian</u>	86
4.2.5.	<u>Hasil Penelitian</u>	89
4.3.	<u>Pembahasan</u>	112
4.3.1.	<u>Pembahasan Konsep Diri</u>	112
4.3.2.	<u>Pembahasan Komunikasi Antar Pribadi</u>	115
<u>BAB V</u>		124

<u>KESIMPULAN DAN SARAN</u>	124
<u>5.1. Kesimpulan</u>	124
<u>5.2. Saran</u>	125
<u>5.2.1. Saran Akademis</u>	126
<u>5.2.2. Saran Praktis</u>	126
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	127
<u>LAMPIRAN</u>	130

