

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Masalah.....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.4.1 Manfaat Akademis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10
1.4.3 Manfaat Sosial .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
2.2 New Media .....	17
2.3 Teori Uses and Gratification .....	20
2.4 Teori Online Personality .....	24
2.5 Dampak Media Massa.....	30
2.6 Game Online .....	34
2.6.1 Pengertian Game Online.....	34
2.6.2 Dimensi atau Aspek Intensitas <i>Game Online</i> .....	37
2.6.3 Mobile Legend.....	38

2.7	Perilaku Agresivitas .....	41
2.7.1	Pengertian Perilaku Agresivitas.....	41
2.7.2	Bentuk-bentuk Agresif.....	44
2.8	Remaja.....	45
2.9	Kerangka Berpikir .....	46
2.10	Hipotesis .....	48
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
3.1	Paradigma Penelitian.....	49
3.2	Metode Penelitian.....	50
3.3	Populasi dan Sampel .....	52
3.3.1	Populasi .....	52
3.3.2	Sample .....	53
3.3.3	Teknik Penarikan Sampel.....	54
3.4	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep .....	55
3.4.1	Definisi Konsep .....	55
3.4.2	Operasionalisasi konsep.....	56
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5.1	Data Primer .....	65
3.5.2	Data Sekunder.....	66
3.5.3	Validitas dan Realibilitas .....	66
3.6	Teknik Analisis Data.....	69
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1	Gambaran Umum Penelitian .....	72
4.1.1	Gambaran Umum <i>Mobile Legends</i> .....	72
4.2	Hasil Penelitian .....	73
4.2.1	Karakteristik Responden.....	74
4.2.2	Hasil Penelitian Penggunaan <i>Game Mobile Legends</i> .....	77
4.3	Analisis Deskriptif .....	81
4.3.1	Analisis Deskriptif Intensitas Bermain Game Mobile Legends.....	82
4.3.2	Analisis Deskriptif Perilaku Agresivitas .....	83

4.4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	84
4.5. Uji Hipotesis .....	85
4.5.1. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	85
4.5.2. Hasil Uji F .....	86
4.5.3. Hasil Uji T .....	87
4.5.4. Hasil Uji Normalitas .....	88
4.5.5. Hasil Uji Korelasi / Hubungan .....	89
4.5.6. Kekuatan/Tingkat Hubungan (Korelasi) Variabel.....	90
4.5.7. Arah Hubungan Korelasi .....	91
4.5.8. Uji Hipotesis .....	92
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian .....	92
<b>BAB V    PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
5.1 Kesimpulan .....	95
5.2. Saran.....	96
5.2.1. Saran Praktis .....	96
5.2.2. Saran Akademis .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>