

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	xi
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN	Error! Bookmark not defined.v
LEMBAR PERNYATAAN	xi
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.i
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	16
1.3 Identifikasi Masalah	16
1.4 Tujuan Penelitian.....	16
1.5 Manfaat Penelitian.....	16

1.5.1 Manfaat Teoritis	17
1.5.2 Manfaat Praktis.....	17
BAB II	18
TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Komunikasi	18
2.1.1 Fungsi komunikasi.....	21
2.1.2 Pola Komunikasi.....	23
2.2 Komunikasi Verbal dan Nonverbal.....	28
2.2.1 Komunikasi Verbal.....	28
2.2.2 Komunikasi Nonverbal.....	29
2.3 Komunikasi Antar Pribadi.....	33
2.3.1 Pengertian Komunikasi Antar Pribadi.....	33
2.3.2 Komponen Komunikasi Antar Pribadi	34
2.3.3 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi.....	37
2.4 Teori Hubungan Antarpribadi (Interpersonal Relationship).....	38
2.5 Komunikasi Sebagai Interaksi.....	41
2.6 Interaksi Sosial	42
2.6.1 Faktor-faktor Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	44

2.6.2 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	46
2.7 New Media	47
2.7.1 Pengertian New Media	47
2.7.2 Kelebihan dan Manfaat New Media	49
2.7.3 Ciri-ciri New Media.....	50
2.7.4 New Media Sebagai Culture Technology.....	53
2.8 Gadget	54
2.8.1 Penngertian Gadget.....	54
2.8.2 Fungsi Gadget.....	55
2.9 Game Online	56
2.9.1 Pengertian Game Online.....	56
2.9.2 Jenis Game Online.....	57
2.9.3 Intensitas Penggunaan Game Online.....	62
2.9.4 Gamers.....	63
2.9.5 Tujuan Bermain Game.....	63
BAB III.....	67
METODOLOGI PENELITIAN	67
3.1 Paradigma Penelitian.....	67
3.2 Tipe Penelitian.....	69

3.3	Metode Penelitian.....	70
3.4	Subyek Penelitian.....	71
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.5.1	Data Primer	72
3.5.2	Data Sekunder.....	72
3.6	Teknik Analisis Data.....	73
3.6.1	Reduksi Data.....	73
3.6.2	Penyajian Data.....	73
3.6.3	Penarikan Kesimpulan.....	74
3.7	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	74
BAB IV	76
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1	Gambar Umum Objek Penelitian	76
4.1.1	Profil Informasi.....	77
4.1.2	Gambaran Umum <i>Game Mobile Legend</i>	82
4.1.3	Logo <i>Game Online Mobile Legends</i>	94
4.2	Hasil Penelitian	94
4.2.1	Komunikasi Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>	95

4.2.2 Komunikasi Verbal.....	96
4.2.3 Komunikasi Nonverbal.....	99
4.2.4 Komunikasi Antar Pribadi.....	102
4.3 Pembahasan.....	104
4.3.1 <i>Gamers mobile legends</i>	107
4.3.2 <i>Youtuber mobile legends</i>	108
4.4 Komunikasi Dua Arah Secara Langsung	108
4.5 Faktor-Faktor Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	110
BAB V	111
KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran Akademis.....	112
5.3 Saran Praktis.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE (CV)	