

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR TANDA LULUS SIKDANG SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</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 LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	10
1.3 Identifikasi Masalah.....	10
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.5.1 Manfaat Akademis .....	11
1.5.2 Manfaat Praktis .....	11
1.5.3 Manfaat Sosial.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
2.2 Komunikasi .....	16
2.2.1 Pengertian Komunikasi .....	17
2.2.2 Tujuan Komunikasi.....	18
2.2.3 Fungsi Komunikasi .....	19
2.2.4 Jenis – Jenis Komunikasi .....	20
2.3 Komunikasi Digital .....	21
2.3.1 Pengertian Komunikasi Digital .....	22
2.3.2 jenis-jenis komunikasi digital.....	23

2.4	Komunikasi Antar Pribadi.....	25
2.4.1	Pengertian Komunikasi Antar Pribadi.....	25
2.4.2	Komponen Komunikasi Antar Pribadi.....	25
2.4.3	Karakteristik Komunikasi Antar Pribadi.....	28
2.4.4	Tujuan Komunikasi Antar Pribadi .....	35
2.5	Komunikasi Virtual.....	36
2.6	Pola Komunikasi .....	37
2.6.1	Definisi Pola Komunikasi .....	37
2.6.2	Proses Komunikasi.....	38
2.6.3	Pola Komunikasi Dikalangan Pecinta Game Online Mobile	
	Legend.....	41
2.7	Remaja.....	42
2.7.1	Definisi Remaja.....	42
2.7.2	Karakteristik Remaja.....	43
2.8	Game Online .....	44
2.8.1	Pengertian Game Online .....	44
2.8.2	Jenis-Jenis Game Online.....	44
2.8.3	Permainan Game Online Mobile Legend.....	46
2.9	Pecinta Game Online.....	48
2.9.1	Pengertian Pecinta Game Online.....	48
2.9.2	Karakteristik Pecinta Game.....	49
2.9.3	Alasan Bermain Game Online Mobile Legend .....	50
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>54</b>
3.1	Paradigma.....	54
3.2	Metode Penelitian.....	56
3.3	Subyek Penelitian.....	57
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.4.1	Data Primer .....	58
3.4.2	Data Sekunder .....	60
3.5	Teknik Analisis Data.....	60
3.5.1	Reduksi data .....	61

3.5.2 Data display (penyajian data).....	62
3.6 Conclusion drawing ( verifikasi ).....	62
3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	64
4.1.1 Fenomena Pecinta Game Online Mobile Legend .....	64
4.1.2 Feature Game Online Mobile Legend .....	68
4.2 Hasil Penelitian .....	69
4.2.1 Pola Komunikasi .....	72
4.2.2 Tipe Komunikasi .....	73
4.2.3 Alasan Komunikasi Dalam Game Mobile Legends .....	78
4.2.4 Kendala Komunikasi Dan Cara Mengatasinya .....	79
4.2.5 Penunjang Keberhasilan Komunikasi .....	82
4.3 Pembahasan.....	84
4.3.1 Komunikasi Dua Arah Secara Langsung .....	90
4.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	92
4.3.3 Konflik Yang Muncul Di Lingkungan Virtual.....	93
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	96
5.2.1 Saran Akademis.....	97
5.2.2 Saran Praktis.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>