

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian .....	11
1.4.1. Manfaat Akademis .....	11
1.4.2. Manfaat Teoritis .....	11
1.4.3. Manfaat Praktis .....	11
1.5. Kerangka Pemikiran dan Teori.....	12
1.5.1 Determinisme Teknologi .....	12
1.5.2 Persepsi .....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	20
2.1. Teknologi Komunikasi.....	20
2.2. Teknologi Komunikasi dan Masyarakat .....	23
2.3. Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	24
2.4. <i>New media</i> .....	26
2.5. Tinjauan Tentang Persepsi .....	28
2.6. <i>Game Online</i> .....	33
2.7. Penelitian Sebelumnya .....	37
BAB III METODE PENELITIAN .....	40

3.1. Jenis Penelitian .....	40
3.2. Objek dan Subjek Penelitian .....	41
3.3. Lokasi Penelitian.....	42
3.4. Sumber Data .....	42
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.6. Teknik Analisa Data .....	43
3.7. Keabsahan Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	47
4.2. Hasil Penelitian.....	48
4.2.1. Data Informan .....	48
4.2.2. Persepsi <i>gamers</i> terhadap <i>game online</i> pada komunitas <i>gamers</i> PUBG Anggajaya .....	56
4.2.3. Faktor-faktor pendukung pembentukan persepsi <i>gamers</i> PUBG Anggajaya terhadap <i>game online</i> .....	65
4.3. Pembahasan .....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Tipe-Tipe Game Online .....	4
Tabel 1.2.	Daftar pengguna Game Online .....	5

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Mobile Favorit Untuk Permainan yang banyak menghabiskan waktu .....	7
Gambar 1.2. Perkiraan Pasar Game Global 2012 – 2012 .....	8
Gambar 4.1. Strategi TPP (Third Person Perspective) .....	57
Gambar 4.2. Strategi Menandai Musuh.....	58
Gambar 4.3. Strategi Mobilitas .....	58
Gambar 4.5. Fitur Auto Chat PUBG .....	61