

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Akademis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Landasan Teori	11
1.5.1 Teori <i>Repeated Games</i> (Teori Permainan Berulang).....	11
1.5.2 Teori Motivasi Kebutuhan McClelland	12
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Ilmu Komunikasi.....	15
2.1.1 Unsur Unsur Komunikasi	16
2.1.2 Proses Komunikasi	17
2.2 Komunikasi Interpersonal	18
2.2.1 Ciri Ciri Komunikasi Iterpersonal	19

2.2.2 Hubungan Interpersonal.....	20
2.2.3 Proses-Proses Komunikasi Interpersonal.....	20
2.3 <i>Game Online</i>	21
2.3.1 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	21
2.3.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	23
2.3.3 Interaktivitas	26
2.3.4 Interaksi Grup Dalam <i>Game Online</i>	27
2.4 Penelitian Terdahulu.....	28
2.5 Kerangka Berpikir	29
BAB III	31
METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Pendekatan Penelitian.....	32
3.3 Objek Penelitian	33
3.4 Subjek Penelitian	33
3.5 Informan Penelitian	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	35
3.6.1 Obsevasi.....	36
3.6.2 Wawancara.....	36
3.7 Teknik Analisis Data	37
3.8 Uji Keabsahan Data.....	39
3.9 Lokasi Penelitian	40
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN.....	41
4.1 Deskripsi Tentang <i>Mobile Legends Bang Bang (Mobile Legends)</i>	41
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian.....	47
4.3 Deskripsi Data	49
4.4 Deskripsi Identitas Informan	51
4.4.1 Deskripsi Identitas <i>Key Informan</i>	51
4.4.2 Klasifikasi Pecandu <i>Game Online</i> anggota komunitas (<i>Key Informan</i>)	58
4.4.3 Deskripsi Informan Pendukung	60

4.5 Hasil Penelitian.....	61
4.5.1 Motivasi Bermain pencandu <i>Game Online Mobile Legends</i> anggota <i>Zeus Is Back</i>	62
4.5.2 Interaksi Pecandu <i>Game Online Mobile Legends</i> dalam komunitas <i>Zeus Is Back</i> Didalam Dunia Virtual.....	73
4.5.3 Interaksi Pecandu <i>Game Online</i> Di luar Dunia Virtual.....	82
4.6 Pembahasan.....	89
BAB V.....	101
PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pemain <i>Mobile Legends</i> tahun 2016 sampai 2019	6
Tabel 4.4.1 Klasifikasi Pecandu <i>Game Online Mobile Legends</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	14
Gambar 4.1 Logo <i>Mobile Legends</i>	42
Gambar 4.2 <i>Game Review Game Mobile Legends</i>	44
Gambar 4.3 Gambar <i>Hero Mobile Legends</i>	45
Gambar 4.4 Gambar Mode Permainan <i>Mobile Legends</i>	46
Gambar 4.5 Gambar Peringkat MMR Dunia	47

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.8 Bagan Teknik Triangulasi	38
Bagan 4.6 Bagan Hasil Pembahasan	93