

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Kerangka Teori.....	7
BAB II.....	11
2.1 Konsep <i>Game Online</i>	11
2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i> dan Perkembangannya.....	11
2.1.2 Jenis <i>Game Online</i>	12
2.1.3 Faktor dan Alasan Bermain <i>Game Online</i>	14
2.1.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	15
2.2 <i>Game Online</i> dan Remaja.....	17
2.3 Perilaku <i>Trash-Talk</i>	19
2.3.1 Pengertian Perilaku	19
2.3.2 Pengertian <i>Trash-Talk</i>	20
2.4 Valorant	23
2.4.1 <i>Agent</i> Valorant	23
2.4.2 Map atau Peta dalam Valorant	25
2.5 Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III	29
3.1 Jenis Penelitian	29

3.2	Sumber Data Penelitian	29
3.3	Teknik Pengumpulan Data	30
3.4	Teknik Analisis Data	31
3.5	Teknik Keabsahan Data.....	32
BAB IV		34
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	34
4.2	Hasil Penelitian.....	42
4.2.1	Deskripsi Identitas Informan.....	42
4.2.2	Motivasi Bermain <i>Game Online</i> Valorant	51
4.2.3	KosaKata <i>Trash-Talk</i>	54
4.2.4	Tujuan <i>Trash-Talk</i>	61
4.2.5	Faktor <i>Trash-Talk</i>	70
4.2.6	Pemicu <i>Trash-Talk</i>	73
4.2.7	Sasaran <i>Trash-Talk</i>	78
4.2.8	Sifat Pemain terhadap Perilaku <i>Trash-Talk</i>	81
4.2.9	Dampak <i>Trash-Talk</i>	82
4.3	Pembahasan	86
BAB V.....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		101
a.	Dokumentasi Penelitian	102
b.	Instrumen Penelitian.....	103
c.	Pedoman Hasil Observasi	105
d.	Hasil Wawancara	108