

## 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 GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat penelitian.....	10
1.5. Kerangka Teori.....	11
1.6. Logika Dasar Studi Kualitatif.....	13
1.7. Pendekatan Interpretif Studi Fenomenologi Kualitatif Interpretif.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. <i>Game Online</i> .....	15
2.2. <i>Toxic Behavior</i> .....	17
2.3. Komunikasi Kelompok.....	20
2.4. Komunikasi <i>Virtual</i> .....	22

2.4.1. Konsep Dasar Komunikasi <i>Virtual</i> .....	25
2.4.2. Kelebihan dan Kekurangan Komunikasi <i>Virtual</i> .....	27
2.5. Studi Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu Komunikasi .....	28
2.6. Sejarah Fenomenologi Dalam Ilmu Komunikasi .....	29
2.7. Konsep Pemaknaan .....	30
2.8. Penelitian Terdahulu .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	37
3.2. Lokasi Penelitian .....	39
3.3. Sumber Data Penelitian.....	39
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5. Teknik Analisa Data .....	42
3.6. Keabsahan Data .....	44
3.7. Unit Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>
4.1. Deskripsi Objek Penelitian.....	48
4.1.1. Gambaran Umum <i>Game Mobile Legend: Bang-Bang</i> .....	48
4.1.2. Fenomena <i>Toxic Behavior</i> dalam Komunikasi <i>Virtual Game Mobile Legend</i> di Sleman .....	49
4.2. Deskripsi Informan .....	52
4.3. Hasil Penelitian.....	57
4.3.1. Fenomena <i>Toxic Behavior</i> dalam komunikasi <i>virtual</i> di <i>game Mobile Legend: Bang-bang</i> .....	58
4.3.2. Pemaknaan perilaku <i>toxic</i> melalui komunikasi <i>virtual</i> yang terjadi dalam komunikasi individu maupun komunikasi kelompok di <i>game Mobile Legend: Bang-bang</i> .....	61
4.3.3. Faktor yang mempengaruhi pemaknaan dari fenomena perilaku <i>toxic</i> dalam komunikasi <i>virtual</i> pemain <i>Mobile Legend: Bang-bang</i> terhadap pemain lainnya .....	64
4.4. Pembahasan.....	68

BAB V PENUTUP .....	73
5.1. Kesimpulan .....	73
5.2. Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 .....	5
Gambar 1.2 .....	6
Gambar 1.3 .....	7
Gambar 2.1 .....	19
Gambar 4.1 .....	49
Gambar 4.2 .....	51
Gambar 4.3 .....	51
Gambar 4.4 .....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	17
--------------	----