

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Masalah.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Akademik.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.5 Jadwal Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Teoritis.....	11
2.1.1 Komunikasi Kelompok.....	11
2.1.2 Tim.....	13
2.1.3 Interaksi Simbolik.....	14
2.1.4 Game online.....	22
2.1.5 <i>Stupid Student (SS)</i>	24
2.1.6 <i>Mobile Legend Bang-Bang</i>	24
2.1.7 <i>Computer Mediated Communication</i>	26
2.2 Penelitian Terdahulu.....	25
2.3 Kerangka Pemikiran	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Metode Penelitian	40

3.1.1 Paradigma Penelitian.....	41
3.1.2 Subjek & objek penelitian.....	42
3.1.3 Lokasi penelitian	42
3.1.4 Unit Analisis Penelitian.....	42
3.1.5 Informan Penelitian.....	44
3.1.6 Pendekatan Penelitian	49
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data Primer	52
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder	54
3.3 Teknik Analisis Data.....	54
3.3.1 Organisasi Data.....	54
3.3.2 Pembacaan dan Pencatatan (<i>Memoing</i>)	54
3.3.3 Pembentukan Deskripsi, Klasifikasi, dan Interpretasi Data.....	55
3.3.4 Presentasi dan Visualisasi Data	56
3.4 Uji Keabsahan Data	56
3.4.1 Triangulasi (<i>Triangulation</i>)	56
3.4.2 Pengecekan Anggota (<i>Member Checking</i>)	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Karakteristik Informan.....	58
4.2 Hasil Penelitian.....	60
4.2.1 Interaksi Simbolik Pada Komunikasi Kelompok Game Online Mobile Legend.....	61
4.3 Pembahasan	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Simpulan.....	83
5.2 Saran	84
5.1.1 Saran Teoritis	84
5.1.2 Saran Praktis.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	88