

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	10
1.3 Pertanyaan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.1.1 <i>Social Information Processing</i>	13
2.1.2 Hubungan Interpersonal	14
2.1.3 Komunikasi Interpersonal.....	26
2.1.4 <i>Game Online</i>	27
2.1.5 <i>Garena Undawn</i>	28
2.1.6 <i>Fitur Game Online</i>	29
2.1.7 <i>Cohabitation Game Online Garena Undawn</i>	29
2.2 Penelitian Terdahulu	31
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Metode Penelitian.....	41
3.1.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran.....	42
3.2.1 Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>)	43
3.2.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	45
3.3 Populasi dan Sampel	49
3.3.1 Populasi.....	49
3.3.2 Sampel.....	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data	51
3.4.1 Data Primer	51
3.4.2 Data Sekunder	51
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	51
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1 Uji Asumsi Klasik.....	52
3.6.2 Pengujian Hipotesis.....	53
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	53
3.7.1 Uji Validitas	53
3.7.2 Uji Reliabilitas	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Pengumpulan Data.....	55
4.2 Karakteristik Responden	55
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan <i>Screening Question</i>	56
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	57
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain	58
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain	59
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Fitur <i>Cohabitation</i>	60
4.3 Hasil Penelitian	61
4.3.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel (X) Fitur <i>Cohabitation</i> Karena Undawn.....	61
4.3.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel (Y) Hubungan Interpersonal	71
4.3.3 Method of Successive Internal (MSI).....	80
4.3.4 Uji Asumsi Klasik.....	80
4.3.5 Uji Normalitas.....	81

4.3.6 Uji Heteroskedastisitas	82
4.3.7 Analisis Korelasi.....	84
4.3.8 Uji Koefisien Determinasi	85
4.3.9 Uji Regresi Linear Sederhana	86
4.3.10 Uji Hipotesis	87
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	88
4.4.1 Fitur Cohabitation Game Garena Undawn	88
4.4.2 Kedekatan Interpersonal.....	89
4.4.3 Pengaruh Fitur <i>Cohabitation</i> Game Garena Undawn Terhadap Kedekatan Interpersonal	89
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	100