

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