

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoretis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	9
1.5.1 Waktu Penelitian	9
1.5.2 Lokasi Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Komunikasi	10
2.1.2 Komunikasi Interpersonal	10
2.1.3 Akomodasi Komunikasi.....	10
2.1.4 Interaksi Sosial	15
2.1.5 Komunikasi Antarbudaya.....	17
2.1.6 Teori Behaviorisme	18
2.1.7 Agresivitas Verbal.....	18

2.1.8	Bahasa Kasar (<i>Abusive Language</i>)	19
2.1.9	<i>Gamers</i>	20
2.1.10	<i>Game online</i>	21
2.1.11	Interaksi <i>Gamers</i> dalam <i>Game online</i>	21
2.2	Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu	22
2.3	Kerangka Pemikiran	31
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Paradigma Penelitian	32
3.2	Metode Penelitian	32
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	34
3.3.1	Subjek Penelitian	34
3.3.2	Objek Penelitian	34
3.4	Lokasi Penelitian	34
3.5	Informan Penelitian	35
3.6	Teknik Pengumpulan Data	37
3.7	Teknik Analisis Data	38
3.8	Teknik Keabsahan Data	39
BAB IV		41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
4.2	Hasil Penelitian	46
4.2.1	Strategi Akomodasi Komunikasi dalam Penggunaan Bahasa Kasar Pada <i>Gamers</i>	46
4.2.2	Interaksi Sosial dalam Penggunaan Bahasa Kasar Pada Interaksi <i>Gamers</i> 51	
4.3	Pembahasan	58
4.3.1	Penggunaan Bahasa Kasar oleh <i>Gamers</i> dalam <i>Game online</i>	58
4.3.2	Strategi Akomodasi Komunikasi yang Terjadi Pada Interaksi <i>Gamers</i> 59	
4.3.3	Penggunaan Bahasa Kasar pada Interaksi Sosial <i>Gamers</i>	62
BAB V		68
KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69

5.2.1	Saran Akademis	69
5.2.2	Saran Praktis	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN.....		75