

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	1
1.2 Latar Belakang.....	6
1.3 Identifikasi Masalah	12
1.4 Tujuan Penelitian.....	12
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
1.5.1 Manfaat Teoritis	13
1.5.2 Manfaat Praktis	13
1.6 Sistematika Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Tinjauan Teori	15
2.1.1 Komunikasi	15
2.1.2 Akomodasi Komunikasi.....	16
2.1.3 <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	17
2.1.4 Etika Komunikasi.....	19
2.1.5 Komunikasi Kelompok	21
2.1.6 Komunitas Esport (Telu Esport)	25
2.2 Penelitian Terdahulu (jurnal baru).....	26

2.3	Kerangka Pemikiran	36
2.4	Ruang Lingkup Penelitian	37
2.4.1	Lokasi dan Objek Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Paradigma Penelitian	39
3.2	Metode Penelitian	40
3.3	Informan Penelitian	41
3.4	Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1	Observasi	42
3.4.2	<i>Focus Group Discussion</i>	42
3.4.3	Wawancara	43
3.4.4	Dokumentasi	44
3.5	Teknik Analisis Data	44
3.6	Metode Penjaga keabsahan Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Karakteristik Informan	47
4.2	Profil Tel-u Esport.....	50
4.3	Hasil Penelitian.....	51
4.3.1	Akomodasi Komunikasi pada Pemain Game Online di Tel-u Esport... 51	
4.3.2	Komunikasi Kelompok Pada Pemain Game Online di Tel-u Esport.... 61	
4.4	Pembahasan	71
4.4.1	Akomodasi Komunikasi Kelompok Pemain <i>Game Online</i> Mobile Legend di Tel-u Esport..... 73	
4.4.2	Akomodasi Komunikasi..... 74	
4.4.3	Komunikasi Kelompok	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran	91
5.2.1	Saran Akademis	91
5.2.2	Saran Praktis.....	92
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		99