

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.2.1 Rumusan Masalah Makro	6
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro	7
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	7
1.3.1 Maksud Penelitian	7
1.3.2 Tujuan Penelitian	7
1.4 Kegunaan Penelitian.....	8
1.4.1 Kegunaan Teoritis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu	9
2.1.2 Tinjauan <i>Media Online</i>	13
2.1.3 Tinjauan <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	14
2.1.4 Tinjauan <i>Gamers</i>	16
2.1.5 Tinjauan Diskriminasi <i>Gender</i>	18
2.1.6 Tinjauan Komunikasi <i>Gender</i>	21
2.1.7 Tinjauan <i>Mobile Legends</i>	24

2.2 Kerangka Pemikiran.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Informan Penelitian.....	33
3.2.1 Informan Kunci	33
3.2.2 Informan Pendukung.....	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.3.1 Studi Pustaka.....	36
3.3.2 Studi Lapangan.....	37
3.4 Uji Keabsahan Data.....	39
3.5 Teknik Analisa Data.....	41
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	44
3.6.1 Lokasi Penelitian.....	44
3.6.2 Waktu Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Gambaran Tentang Objek Penelitian	47
4.1.2 Deskripsi Informan.....	53
4.1.3 Analisis Hasil Penelitian	59
4.2 Pembahasan.....	80
4.2.1 Pengalaman Diskriminasi <i>Gender</i> Pada <i>Gamers</i> Perempuan	80
4.2.2 Makna Diskriminasi <i>Gender</i> Pada <i>Gamers</i> Perempuan.....	89
4.2.3 Dampak Diskriminasi <i>Gender</i> Pada <i>Gamers</i> Perempuan	93
4.2.4 Diskriminasi <i>Gender</i> Pada <i>Gamers</i> Perempuan.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran.....	102
5.2.1 Bagi <i>Gamers</i> Perempuan.....	102
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	103
5.2.3 Bagi Masyarakat.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	108