

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.2.1. Rumusan Masalah Makro .....	9
1.2.2. Rumusan Masalah Mikro .....	9
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1. Maksud Penelitian.....	10
1.3.2. Tujuan Penelitian .....	10
1.4. Kegunaan Penelitian .....	10
1.4.1. Kegunaan Teoritis.....	10
1.4.2. Kegunaan Praktis .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....</b>	<b>12</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	12
2.1.1. Studi penelitian terdahulu .....	12
2.1.2. Tinjauan Ilmu Komunikasi .....	14
2.1.3. Tinjauan <i>Computer Medicated Communication</i> (CMC).....	22
2.1.4. Tinjauan <i>Cyber Bullying</i> .....	26
2.1.5. Tinjauan Kesehatan Mental .....	32
2.1.6. Tinjauan Psikologi Komunikasi.....	33
2.2. Kerangka Pemikiran.....	34

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
3.1.    Desain Penelitian .....	38
3.2.    Informan Penelitian.....	40
3.3.    Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.3.1.    Studi Pustaka.....	42
3.3.2.    Studi Lapangan .....	43
3.4.    Uji Keabsahan Data .....	45
3.5.    Teknik Analisa Data .....	47
3.6.    Lokasi dan Waktu Penelitian .....	50
3.6.1.    Lokasi Penelitian.....	50
3.6.2.    Waktu Penelitian.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1.    Hasil Penelitian .....	52
4.1.1.    Gambaran Objek Hasil Penelitian.....	54
4.1.1.1.    Mahasiswa Kota Bandung Pemain <i>Mobile Legend Bang Bang</i> .....	54
4.1.1.2. <i>Permainan daring Mobile Legend Bang Bang</i> .....	57
4.1.2.    Deskripsi Informan .....	63
4.1.2.1.    Deskripsi Informan Kunci.....	63
4.1.2.2.    Deskripsi Informan Pendukung .....	67
4.1.3.    Analisa Hasil Penelitian .....	67
4.1.3.1.    Bentuk Perundungan Dunia Maya Pada Permainan Daring <i>Mobile Legend Bang Bang</i> Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya .....	68
4.1.3.2.    Dampak Perundungan Maya Pada Permainan <i>Mobile Legend Bang Bang</i> Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya .....	72
4.2.    Pembahasan.....	76
4.2.1.    Bentuk Perundungan Maya Pada Permainan <i>Mobile Legend Bang Bang</i> Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya.....	76
4.2.2.    Dampak Perundungan Pada <i>Permainan daring Mobile Legend Bang Bang</i> Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya.....	87
4.2.3.    Pesan Komunikasi Perundungan Maya Dalam Permainan Daring <i>Mobile Legend Bang Bang</i> Dalam Perkembangan Kesehatan Mental Pemainnya Di Kota Bandung	90
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
5.1.    KESIMPULAN.....	94

5.2. SARAN .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>PEDOMAN WAWANCARA INFORMAN KUNCI .....</b>	<b>101</b>
<b>PEDOMAN WAWANCARA INFORMAN PENDUKUNG.....</b>	<b>103</b>
<b>TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN KUNCI .....</b>	<b>105</b>
<b>PEDOMAN OBSERVASI.....</b>	<b>117</b>
<b>HASIL OBSERVASI .....</b>	<b>119</b>
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN USULAN PENELITIAN.....</b>	<b>122</b>
<b>LEMBAR REVISI USULAN PENELITIAN .....</b>	<b>123</b>
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SIDANG AKHIR.....</b>	<b>124</b>
<b>DOKUMENTASI.....</b>	<b>126</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>128</b>