DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN i

SURAT PERNYATAAN ii

LEMBAR PERSEMBAHAN iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 13

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian 13

1.3.1 Maksud penelitian 13

1.3.2 Tujuan Penelitian 13

1.4 Kegunaan Penelitian 14

1.4.1 Kegunaan Teoritis 14

1.4.2 Kegunaan Praktis 14

1.5 Kerangka Pemikiran 15

1.5.1 Kerangka Teoritis 15

1.5.2 Kerangka Konseptual 16

1.6 Pertanyaan Penelitian 19

1.7 Subjek Dan Informan Penelitian 20

1.7.1 Subjek Penelitian 21

1.7.2 Informan Penelitian 21

1.8 Metode Penelitian 22

1.9 Uji Keabsahan Data 24

1.10 Teknik Pengumpulan Data 26

1.11 Teknik Analisis Data 28

1.12 Lokasi Dan Waktu Penelitian 28

1.12.1 Lokasi Penelitian 28

1.12.2.Waktu Penelitian 28

1.13 Sistematika Penulisan 30

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Mengenai Komunikasi 32

2.1.1 Pengertian Komunikasi 32

2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi 34

2.1.3 Sifat Komunikasi 34

2.1.4 Tujuan Komunikasi 35

2.2 Tinjauan Komunikasi Antar Pribadi 36

2.2.1 Pengertian Komunikasi Antar Pribadi 36

2.2.2 Unsur-unsur Komunikasi Antar Pribadi..... 38

2.2.3 Ciri-ciri Komunikasi Antar Pribadi..... 41

2.2.4 Jenis-jenis Komunikasi Antar Pribadi..... 41

2.2.5 Fungsi-fungsi Komunikasi Antar Pribadi 43

2.2.6 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi 45

2.2.7 Hambatan-hambatan Komunikasi Antar Pribadi 46

2.3 Tinjauan Mengenai Internet 46

2.3.1 Pengertian Internet 46

2.3.2 Fungsi Internet 47

2.3.3 Bagian-bagian Internet..... 49

2.3.3.1 Web Site Atau Situs 49

2.3.3.1.1 Pengertian Web Site Atau Situs 49

2.3.3.1.2 Unsur-unsur Web Site Atau situs..... 49

2.4 Tinjauan Mengenai Game Online 54

2.4.1 Pengertian Game Online 54

2.4.2 Tipe-tipe Game Online..... 55

2.4.2.1 Berdasarkan Jenis Permainan..... 55

2.4.2.2 Berdasarkan Grafis..... 59

2.4.2.3 Berdasarkan Cara Pembayaran 59

2.5 Tinjauan Mengenai Komunitas Virtual 60

2.5.1 Pengertian Komunitas 60

2.5.2 Pengertian Virtual (Realitas Virtual) 61

2.5.3 Pengertian Komunitas Virtual 61

BAB III OBJEK PENELITIAN

3.1 Sejarah Game Online Point Blank 64

3.1.1 Asal-usul Game Online Point Blank 64

3.1.2 Latar Belakang Permainan 64

3.1.2.1 Terbentuknya Free Rebels 64

3.1.2.2 Terbentuknya CT-Force 65

3.1.3 Mode Permainan 65

3.1.4 Karakter 67

3.1.5 Senjata 76

3.1.6 Map (Tempat Berperang) 79

3.1.7 Sistem Misi Dalam Game Online Point Blank 101

3.1.8 Pangkat-pangkat Dalam Game Online Point Blank 102

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Profil Informan 104

4.1.1 Informan Kunci 106

4.1.2 Informan Pendukung 110

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian 111

4.2.1 Proses Komunikasi Pada Pemain *Game Online Point Blank* Dalam Pembentukan *Clan* Remaja Di Bandung Barat 111

4.2.2 Interaksi Yang Terjadi Pada Pemain *Game Online Point Blank* Dalam Pembentukan *Clan* Remaja Di Bandung Barat 114

4.2.3 Transaksi Yang Terjadi Pada Pemain *Game Online Point Blank* Dalam Pembentukan *Clan* Remaja Di Bandung Barat 117

4.2.4 Komunikasi Antar Pribadi Pada Pemain *Game Online Point Blank* Dalam Pembentukan *Clan* Remaja Di Bandung Barat 120

4.3 Pembahasan 124

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 131

5.2 Saran..... 133

DAFTAR PUSTAKA 135

LAMPIRAN-LAMPIRAN 138

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 186