

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	11
1.2.1 Rumusan Masalah Makro .....	11
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro .....	11
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	12
1.3.1 Maksud Penelitian .....	12
1.3.2 Tujuan Penelitian .....	12
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	13
1.4.2 Manfaat Praktis .....	13
1.4.2.1 Bagi Peneliti .....	13
1.4.2.2 Bagi Akademik .....	13
1.4.2.3 Bagi Objek Penelitian .....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN .....	15
2.1 Tinjauan Pustaka .....	15
2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	15
2.2 Tinjauan Konseptual .....	18
2.2.1 Pengertian Komunikasi .....	18
2.2.1.1 Proses Komunikasi .....	20
2.2.1.2 Komunikasi Verbal .....	21

2.2.2 Pengertian <i>Computer Mediated Communication</i> .....	23
2.2.2.1 Teori <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> .....	25
2.2.2.2 CMC ( <i>Computer Mediated Communication</i> ) Dalam <i>Game Online</i> .....	27
2.2.3 Interaksi Sosial.....	29
2.2.3.1 Ciri-ciri Interaksi Sosial.....	30
2.2.3.2 Jenis-jenis Interaksi Sosial.....	30
2.2.4 Pengertian <i>Trash-Talking</i> .....	31
2.2.4.1 <i>Cyberbullying</i> Dan <i>Trashtalk</i> .....	32
2.2.4.2 <i>Trashtalk</i> Sebagai <i>Cyberbullying</i> Dalam <i>Game Online Dota 2</i> .....	32
2.2.5 Permainan Daring ( <i>Game Online</i> ).....	35
2.2.5.1 <i>Game Online Dota 2</i> .....	36
2.3. Kerangka Pemikiran.....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	44
3.1 Metode Penelitian.....	44
3.2 Desain Penelitian.....	44
3.3 Informan Penelitian.....	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.4.1 Data Primer.....	47
3.4.2 Data Sekunder.....	48
3.5 Uji Keabsahan Data.....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
3.7.1 Lokasi Penelitian.....	51
3.7.2 Waktu Penelitian.....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.1.1 Deskripsi <i>Game Online Dota 2</i> .....	54
a. Komunikasi Via Chat.....	58
b. Komunikasi Via <i>Microphone</i> .....	59

4.1.2 Deskripsi Subjek Penelitian .....	59
A. Deskripsi Identitas Informan .....	60
1. Informan Faizal (FZ) .....	60
2. Informan Taufik (TF) .....	62
3. Informan Moechamad Rafly (RF) .....	64
4.1.3 Deskripsi Data .....	65
4.1.4 Analisa Hasil Penelitian .....	67
4.1.4.1 Penggunaan Aktivitas Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam <i>Game Online Dota 2</i> .....	68
A. Durasi Bermain .....	68
B. Komunikasi Di Game Dota 2 .....	69
C. Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal Dalam <i>Game Online Dota 2</i> .....	72
4.1.4.2 Kosa Kata <i>Trash-talking</i> Dalam Game Online Dota 2 .....	75
4.1.4.3 Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal Player Dalam Interaksi Sosial .....	81
4.2 Pembahasan .....	83
BAB V PENUTUP .....	95
5.1 Kesimpulan .....	95
5.2 Saran .....	96
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN .....	99
LAMPIRAN 1 Surat Rekomendasi Pembimbing Skripsi .....	100
LAMPIRAN 2 Lembar Revisi Seminar Usulan Penelitian .....	101
LAMPIRAN 3 Surat Berita Acara Bimbingan .....	102
LAMPIRAN 4 Pedoman Wawancara Informan .....	103
LAMPIRAN 5 Transkrip Wawancara Informan 1 .....	105
LAMPIRAN 6 Transkrip Wawancara Informan 2 .....	110
LAMPIRAN 7 Transkrip Wawancara Informan 3 .....	115
LAMPIRAN 8 DOKUMENTASI .....	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	120