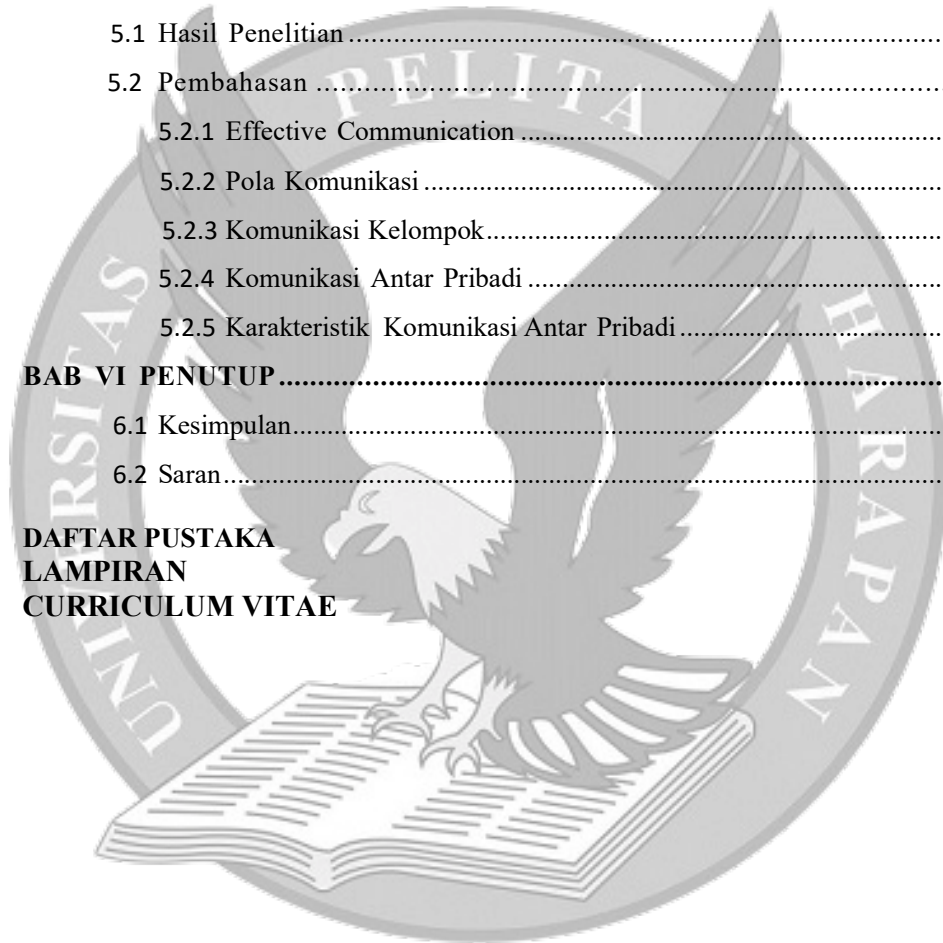


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Rumusan Masalah.....	12
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Kegunaan Penelitian.....	12
1.5.1 Kegunaan Akademis.....	12
1.5.2 Kegunaan Praktis	13
1.5.3 Kegunaan Sosial.....	12
1.6 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II SUBJEK & OBJEK PENELITIAN	15
2.1 Subjek Penelitian	15
2.1.1 Video Game Online DotA2	15
2.2 Objek Penelitian.....	19
2.2.1 Pola Komunikasi Pemain Game DotA2.....	19
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	21
3.1 Definisi Komunikasi	21
3.1.1 Effective Communication.....	24
3.2 Pola Komunikasi.....	25
3.3 <i>Computer-mediated Communication</i>	27
3.4 Komunikasi Antar Pribadi	27
3.5 Karakteristik Komunikasi Antar Pribadi.....	29
3.6 Komunikasi Kelompok	30
3.7 Definisi Game Online.....	31

3.7.1 Jenis Game Online.....	31
3.8 Kerangka Pemikiran.....	34
BAB IV METODE PENELITIAN	36
4.1 Pendekatan Penelitian Kualitatif	36
4.2 Metode Penelitian.....	38
4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
4.4 Teknik Analisis Data	40
4.5 Teknik Validitas Data.....	41
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	43
5.1 Hasil Penelitian	43
5.2 Pembahasan	54
5.2.1 Effective Communication	61
5.2.2 Pola Komunikasi	63
5.2.3 Komunikasi Kelompok.....	66
5.2.4 Komunikasi Antar Pribadi	67
5.2.5 Karakteristik Komunikasi Antar Pribadi.....	68
BAB VI PENUTUP.....	75
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik penonton turnamen <i>esports</i>	2
Gambar 1.2 Jumlah penonton salah satu channel penyelenggara <i>The International</i>	3
Gambar 1.3 Top 10 hadiah turnamen <i>esports</i> dari 500 turnamen yang dicatat	4
Gambar 1.4 Foto pemain profesional DotA2 Kuku	7
Gambar 1.5 Contoh pemain toxic dalam <i>game online</i> DotA2.....	8
Gambar 1.6 Scoreboard <i>game online</i> DotA2.....	8
Gambar 1.7 Grafik data pemain DotA2 dari tahun 2012-2021	9
Gambar 1.8 Chat box dalam <i>game online</i> FFXIV.....	10
Gambar 2.1 Chat Wheels <i>game online</i> DotA2.....	16
Gambar 2.2 Salah satu perilaku <i>toxic</i> dalam <i>game online</i> DotA2.....	17
Gambar 2.3 Spesifikasi minimum yang dibutuhkan untuk bermain DotA2.....	18
Gambar 2.4 <i>Hero-hero</i> dalam <i>game online</i> DotA2.....	18
Gambar 3.1 Model Proses Komunikasi.....	22
Gambar 5.1 Voice Channel Para Informan.....	53
Gambar 5.2 Fase pemilihan <i>hero</i> dan diskusi informan.....	54
Gambar 5.3 Instruksi dari informan dengan <i>ping</i> dimana dia akan membantu teman...56	
Gambar 5.4 Informan mendapatkan <i>killing streak</i> dan meningkatkan moral tim.....	59

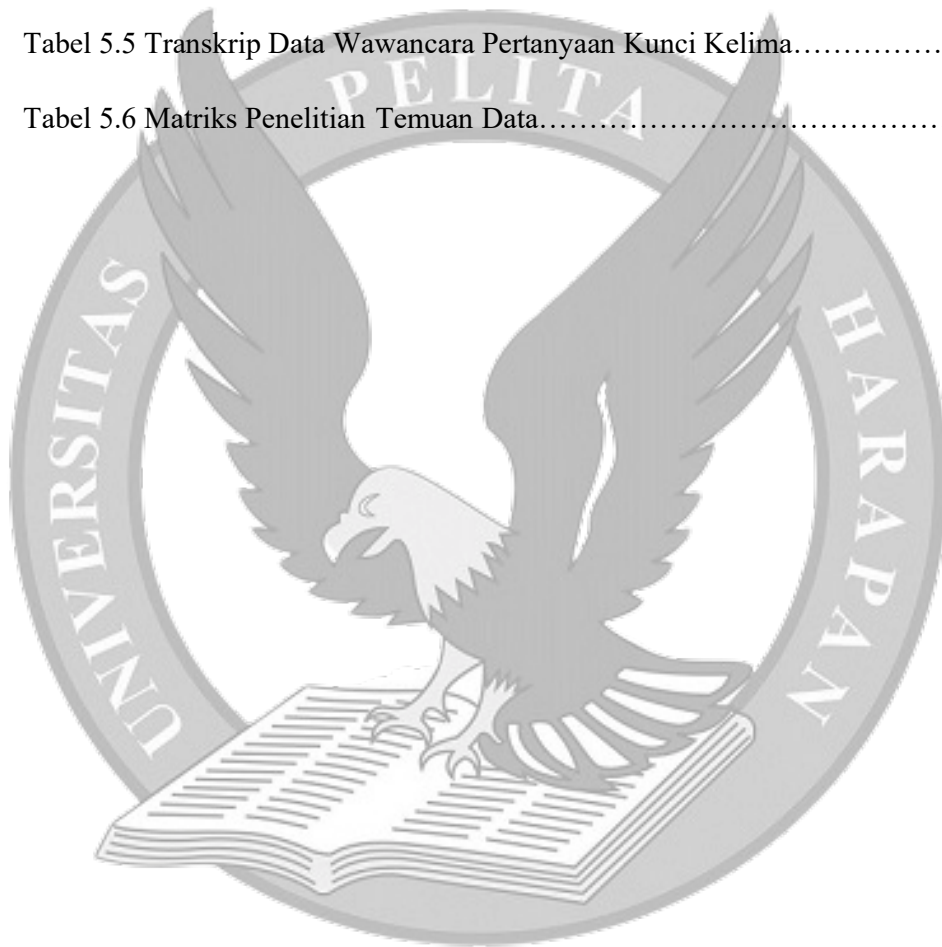
Gambar 5.5 Salah satu informan memberikan tanda bahwa musuh tidak kelihatan dan menyuruh temannya untuk berhati-hari 63

Gambar 5.6 Screenshot provokasi SARA 70



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Transkrip Data Wawancara Pertanyaan Kunci Pertama.....	43
Tabel 5.2 Transkrip Data Wawancara Pertanyaan Kunci Kedua.....	44
Tabel 5.3 Transkrip Data Wawancara Pertanyaan Kunci Ketiga.....	45
Tabel 5.4 Transkrip Data Wawancara Pertanyaan Kunci Keempat.....	46
Tabel 5.5 Transkrip Data Wawancara Pertanyaan Kunci Kelima.....	47
Tabel 5.6 Matriks Penelitian Temuan Data.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Transkrip Wawancara Dengan Para Informan.....A-1

LAMPIRAN B

Lembar Monitoring Tugas Akhir.....B-1

