

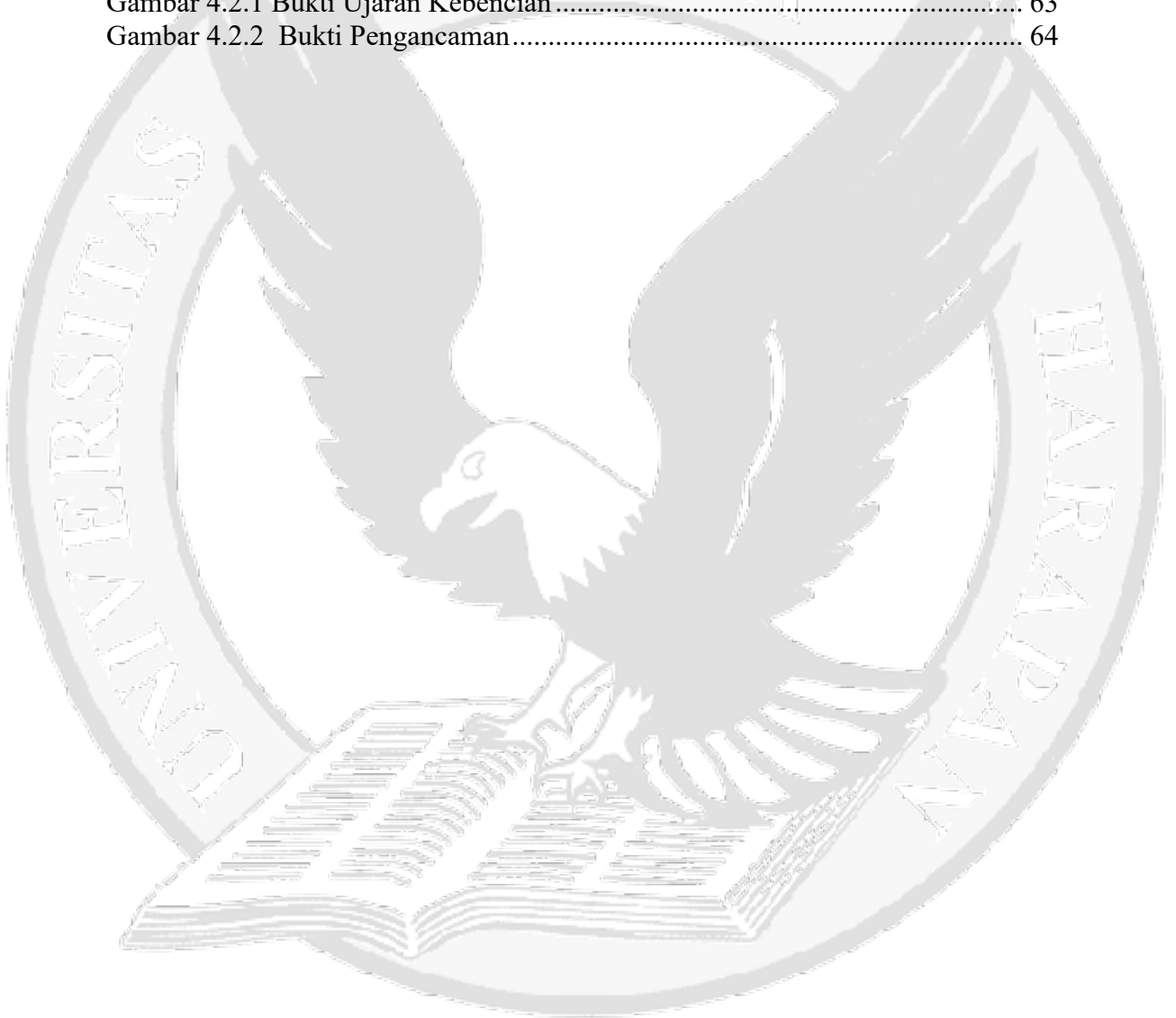
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Rumusan Masalah	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	14
1.5.1. Manfaat Akademis	14
1.5.2. Manfaat Praktis	14
1.6 Sistematika Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kerangka Teoritis	16
2.1.1. Komunikasi	16
2.1.2. Komunikasi Antar Kelompok	17
2.1.3. Computer Mediated Communication.....	19
2.1.4. Anonimitas	22
2.1.5. Perilaku Toxic	23
2.1.6. Game	24
2.1.7. Mobile Legends: Bang-Bang	26
2.1.8. Teori Deindividuasi	28
2.2 Kerangka Pemikiran	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31

3.2 Pendekatan Penelitian	33
3.3 Metode Penelitian.....	35
3.4 Unit Analisis.....	36
3.5 Kriteria Informan	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data	38
3.7 Uji Keabsahan dan Kredibilitas Data	40
3.8 Proses Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1. Aktivitas Bermain dan Pengalaman Bermain Informan	45
4.1.2. Komunikasi Antar Pemain dalam Kelompok	46
4.1.3. Penggunaan Bahasa Kasar	47
4.1.4. Anonimitas dalam Computer Mediated Communication	50
4.1.5. Penyebab Perilaku Toxic dalam Computer Mediated Communication	52
4.1.6. Fitur Chat Game Terhadap Perilaku Toxic.....	53
4.2. Pembahasan.....	54
4.2.1 Komunikasi Antar Pemain Melalui Kelompok.....	56
4.2.2. Penggunaan Bahasa Kasar	59
4.2.3 Anonimitas Dalam CMC Melalui Mobile Legends: Bang-Bang ..	62
4.2.4. Kesadaran Dalam Bermain Game Mobile Legends: Bang-Bang Melalui CMC.....	69
4.2.5. Anonimitas dan Deindividuasi Dalam CMC	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2. Limitasi & Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	A-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Penggunaan Perangkat dan Layanan	3
Gambar 1.2 Data Pengguna Media Dalam Keseharian.....	4
Gambar 1.3 Rata-Rata Waktu yang Dhabiskan Untuk Bermain Game Online.....	6
Gambar 1.4 Data Jenis Game yang Dimainkan	8
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar 4.2.1 Bukti Ujaran Kebencian.....	63
Gambar 4.2.2 Bukti Pengancaman.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lembar Monitoring Bimbingan Tugas Akhir A-1

LAMPIRAN B

Lembar Wawancara B- 1

Hasil Cek Turnitin B-41

Curriculum Vitae B-42

