

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian	1
1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian	10
1.2.1 Fokus Penelitian	10
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Kegunaan Penelitian	11
1.4.1 Kegunaan Teoritis	11
1.4.2 Kegunaan Praktis	11
1.5 Setting Penelitian	12
1.6 Kerangka Pemikiran	12
1.7 Metode Penelitian	15
1.7.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	15
1.7.2 Subjek-Objek & Wilayah Penelitian dan Sumber Data	16
1.7.2.1 Subjek-Objek Penelitian	16
1.7.2.2 Wilayah Penelitian	16
1.7.2.3 Sumber Data	16
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	17
1.7.3.1 Observasi	17
1.7.3.2 Wawancara	17
1.7.3.3 Kepustakaan	17
1.7.4 Uji Keabsahan Data	18

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Review Penelitian Terdahulu	19
2.2 Tinjauan Teoritis	22
2.2.1 Pengertian Komunikasi	22
2.2.2 Unsur-Unsur Komunikasi	24
2.2.3 Sifat Komunikasi	25
2.2.4 Tujuan Komunikasi	26
2.2.5 Fungsi Komunikasi	30
2.2.6 Komunikasi Virtual	33
2.3 Tinjauan Mengenai Komunikasi Intrapribadi	33
2.3.1 Pengertian Komunikasi Intrapribadi	34

2.3.2	Strategi Untuk Meningkatkan Komunikasi Intrapribadi.....	38
2.3.3	Stimulus dan Response.....	40
2.3.4	Persepsi.....	43
2.4	Tinjauan Mengenai Motivasi	43
2.4.1	Motif Sosiogenesis	47
2.4.2	Konsepsi Psikologi Humanistik	48
2.5	Tinjauan Mengenai Game dan Game Online.....	51
2.5.1	Jenis-jenis Game Online	52
2.5.2	Game Online Addiction	54
2.5.3	Jenis Kecanduan.....	57
2.5.4	Indikator Kecanduan Game Online.....	57
2.5.5	Penyebab Kecanduan	58
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Metodologi Penelitian	60
3.1.1	Metode Penelitian Kualitatif	60
3.1.2	Karakteristik Penelitian Kualitatif.....	64
3.1.3	Tahap-Tahap Penelitian Kualitatif	66
3.2	Penelitian Fenomenologi.....	66
3.2.1	Studi Fenomenologi	66
3.2.2	Ciri-Ciri Pendekatan Fenomenologi	70
3.2.3	Prosedur Penelitian Fenomenologi	72
3.2.4	Analisis Data Fenomenologi.....	75
3.3	Subjek-Objek Penelitian dan Sumber Data.....	76
3.3.1	Subjek Penelitian.....	76
3.3.2	Objek Penelitian	81
3.4	Sumber Data.....	83
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	84
3.6	Uji Keabsahan Data.....	85
 BAB IV TEMUAN PENELITIAN, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN		
4.1	Data Penelitian	86
4.1.1	Gustawa Primatur Rahman	86
4.1.2	Aldi Fadlilah Putra Sandra	87
4.1.3	Egi Sapari	91
4.1.4	Taufik Reski Ibrahim	94
4.1.5	Muhammad Rizal	95
4.1.6	Adel Nugraha	98
4.1.7	Sansan Saputra	100
4.1.8	Sigit Purwoko.....	102
4.1.9	Yudha Ali Yunus	103
4.1.10	Haris Riswandi	105
4.1.11	Nopio Nelson	107
4.1.12	Fani Putri Diantina M.Psi.....	110
4.2	Analisis dan Pembahasan.....	112
4.2.1	Motif Para Pengguna <i>Game Online</i>	114

4.2.1.1	Motif Aktualisasi Diri	118
4.2.1.2	Motif Ekonomi	122
4.2.1.3	Motif Hiburan	132
4.2.1.4	Motif Afiliasi	138
4.2.2	Kategorisasi Pemain Game	146
4.2.2.1	Tipe Penikmat	148
4.2.2.2	Tipe Petarung	152
4.2.2.3	Tipe Petani (<i>farmer</i>)	158
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	166
5.1.1	Motif-motif Para Gamer	166
5.1.2	Tipe-Tipe Pemain <i>Game Online</i>	168
5.2	Saran Atau Rekomendasi	169
5.2.1	Rekomendasi Teoritis	170
5.2.2	Rekomendasi Praktis	170
DAFTAR PUSTAKA		171
LAMPIRAN		176

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Game Publisher di Indonesia	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	2
Gambar 1.2 Sebaran Industri Game di Indonesia	3
Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran	14
Gambar 2.1 Hierarki Kebutuhan Maslow	45
Gambar 4.1 Model Motif Para Pengguna <i>Game Online</i>	146
Gambar 4.2 Model Kategori Para Pengguna <i>Game Online</i>	165



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Naskah Wawancara	177
Lampiran 2 : Dokumentasi	211
Lampiran 3 : Daftar Riwayat Hidup	214

