

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>

### **I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Kegunaan Penelitian .....	7

### **II. TINJAUAN PUSTAKA**

A. Pengertian Pola.....	8
B. Pengertian Komunikasi .....	8
C. Pengertian Komunikasi Antarpribadi.....	9
1. Ciri-ciri Komunikasi Antarpribadi.....	12
2. Fungsi Komunikasi Antarpribadi.....	13
D. Pengertian Komunikasi Verbal dan Nonverbal .....	14
E. Pola Komunikasi.....	14
F. Konseptual Komunikasi.....	17
G. Fungsi Komunikasi .....	20
H. Game Online .....	25
1. Pengertian Game Online .....	25
2. Macam-macam Game Online .....	26
I. Tinjauan Tentang Mahasiswa	
1. Pengertian Mahasiswa.....	29
2. Karakteristik Mahasiswa.....	30
J. Karakteristik gamers .....	31
1. Casual Gamers .....	31
2. Hardcore Gamers .....	32
3. True Gamers.....	32

K. Perubahan Gaya Hidup Gamers .....	32
L. Dampak Positif dan Negatif Game Online .....	34
1. Dampak Positif Game Online .....	34
2. Dampak Negatif Game Online.....	35
M. Kerangka Pikir.....	36

### **III METODE PENELITIAN**

A. Tipe Penelitian .....	40
B. Fokus Penelitian.....	41
C. Lokasi Penelitian.....	41
D. Kriteria Informan .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Wawancara.....	42
2. Observasi .....	42
3. Dokumentasi dan Studi Pustaka .....	42
F. Teknik Analisis Data .....	43
1. Reduksi Data .....	43
2. Display (Penyajian data) .....	43
3. Verifikasi (Menarik Kesimpulan) .....	43

### **IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

A. Sejarah Singkat Berdirinya FISIP Universitas Lampung.....	44
B. Filosofi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	47
C. Visi, Misi, dan Tujuan FISIP.....	51
1. Visi.....	51
2. Misi.....	52
3. Tujuan.....	53
D. Sejarah singkat Berdirinya Sosiologi .....	54
E. Organisasi Kemahasiswaan Fisip Universitas Lampung.....	56
F. Kode Etik Mahasiswa Fisip Universitas Lampung .....	57
G. Etika Bagi Mahasiswa Fisip Universitas Lampung.....	58
H. Kondisi Sehari-hari Mahasiswa Fisip Universitas Lampung .....	59
1. Aktivitas-aktivitas Mahasiswa.....	60
2. Di sekita Kampus.....	61
3. Di kantin .....	62
4. Di Lorong Kampus .....	62
5. Di Parkiran.....	62
I. Kondisi Perpustakaan dan Laboratorium Fisip .....	62
J. Alasan Peneliti Memilih Lokasi Penelitian .....	64

### **V HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	65
1. Karakteristik Informan .....	65

B. Kutipan wawancara.....	68
C. Reduksi Data .....	69
D. Pembahasan.....	78
a. Kehidupan Gamers .....	78
1. Intensitas Bermain Game Online Cukup Tinggi.....	78
2. Interaksi Dengan Masyarakat yang terjalin kurang baik..	80
3. Interaksi Dengan Sesama Gamers Sangat Dekat .....	81
4. Kuliah Santai, Game Online Jalan Terus .....	82
b. Komunkasi Verbal .....	84
1. Komunikasi Verbal yang dgunakan berupa bahasa gaul .	84
2. Bahasa Gaul yang dimengerti oleh gamers .....	85
3. Bahasa Gaul berasal Dari bahasa terdahulu .....	85
4. Penggunaan Bahasa Gaul lebih Efektif.....	86
c. Komunikasi Non Verbal .....	87
1. Berupa kode-kode, simbol, gerak tubuh.....	87
2. Komunikasi Non Verbal dimengerto Gamers .....	88
3. Menunjang Kemampuan Berkomunikasi .....	89
d. Pola komunikasi .....	90
1. Pola Bintang .....	91
2. Pola Segitiga .....	93
E. Analisis Teori.....	94
1. Teori Interaksi Simbolik .....	94

## **VI SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**