

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Waktu dan Periode Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian.....	11
2.1.1 Komunikasi.....	11
2.1.2 Komunikasi Sosial.....	12
2.1.3 Interaksi Sosial.....	12
2.1.4 Game.....	13
2.1.4.1 Jenis-jenis Game.....	15
2.1.4.2 Genre Game.....	16
2.1.5 Game Online.....	18
2.1.5.1 Tipe Game Online.....	18
2.1.6 Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)	19
2.1.7 Kecanduan Game Online.....	22
2.1.7.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online.....	23
2.1.7.2 Aspek Kecanduan Game Online.....	25
2.1.8 Perilaku.....	26
2.1.8.1 Prilaku Sosial.....	27
2.1.8.2 Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial.....	28
2.2 Penelitian Terdahulu.....	32
2.2.1 Penelitian Terdahulu Skripsi.....	32
2.2.2 Penelitian Terdahulu Jurnal Nasional.....	35
2.2.3 Penelitian Terdahulu Jurnal Internasional.....	39
2.3 Kerangka Pemikiran.....	43
2.4 Hipotesis.....	44
2.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Operasional Variabel dan Skala Pengukuran.....	46
3.2.1 Variabel Penelitian.....	46
3.2.2 Variabel Operasional.....	46
3.2.3 Skala Pengukuran.....	46
3.3 Populasi dan Sempel.....	50
3.3.1 Populasi.....	50
3.3.2 Sampel.....	50

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.5 Uji Validitas dan Reliabilas.....	52
3.5.1 Uji Validitas.....	52
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	54
3.6 Teknik Analisis Data.....	54
3.6.1 Teknik Deskriptif.....	55
3.6.2 Method Of Successive Interval (MSI).....	56
3.6.3 Analisis Korelasi.....	56
3.6.4 Uji Asumsi Klasik.....	58
3.6.5 Uji Normalitas.....	58
3.6.6 Analisis Regresi Sederhana.....	58
3.6.7 Koefesien Determinasi.....	59
3.6.8 Uji Hipotesis.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Pengumpulan Data.....	61
4.2 Karakteristik Responden.....	61
4.2.1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
4.2.2 Karakteristik Berdasarkan Usia.....	63
4.2.3 Karakteristik Berdasarkan Domisili.....	65
4.2.4 Karakteristik Berdasarkan Penghasilan.....	66
4.3 Deskripsi Variabel-variabel Penelitian.....	68
4.3.1 Tanggapan Responden Mengenai Kecanduan <i>Game online Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)</i>	68
4.3.2 Tanggapan Responden Mengenai Perilaku Hubungan Sosial di Kota Jakarta	70
4.4 Uji Asumsi Klasik.....	72
4.4.1 Uji Normalitas.....	72
4.5 Uji Analisis Korelasi.....	73
4.6 Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	74
4.7 Koefesien Determinasi.....	74
4.8 Uji Hipotesis.....	75
4.9 Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
4.9.1 Analisis Deskriptif Responden Kecanduan <i>Game online (X)</i>	79
4.9.2 Analisis Deskriptif Perilaku Hubungan Sosial (Y).....	81
4.9.3 Analisis Deskriptif Pengaruh Kecanduan Game Online (X) terhadap Perilaku Hubungan Sosial (Y).....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
5.2.1 Saran Akademis.....	86
5.2.2 Saran Praktis.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90