

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR LAMPIRAN.....	5
BAB I.....	6
PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Rumusan Masalah.....	22
1.3 Tujuan Penelitian.....	22
1.4 Manfaat Penelitian.....	22
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	22
1.4.2 Manfaat Praktis.....	22
BAB II.....	23
KAJIAN TEORI.....	23
2.1 Teori Komunikasi.....	23
2.2 Teori Komunitas.....	23
2.3 Teori Motif.....	24
2.4 Game Online.....	24
2.5 Jenis <i>Game</i>	25
2.6 <i>PUBGM (player's unknown battle ground mobile)</i>	27
2.7 <i>Virtual Goods</i>	28
2.8 Penelitian Terdahulu.....	29
2.9 Kerangka Pemikiran.....	38
BAB 3.....	39
METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Paradigma Penelitian.....	40
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	40

3.2.1 Subjek Penelitian	40
3.2.2 Objek Penelitian.....	41
3.3 Lokasi Penelitian	41
3.4 Unit Analisis Penelitian.....	41
3.5 Informan Kunci	43
3.6 Pengumpulan Data Penelitian	43
3.6.1 Wawancara.....	44
3.6.2 Studi Literatur	44
3.7 Teknik Analisis Data	45
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	48
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Karakteristik Informan	49
4.2 Hasil Penelitian.....	52
4.2.1 Komponen <i>Because-Motive</i> (Motif Sebab).....	52
4.3 Pembahasan	71
4.3.1 Because Motive (Motif Sebab)	71
4.3.2 In Order To Motive (Motif Tujuan).....	75
BAB V	79
KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.1 Saran	79
5.2.1 Saran Praktis	79
5.2.2 Saran Teoritis	80
DAFTAR PUSTAKA	81
Lampiran:	85