

## 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    PUBGM ( <i>player's unknown battleground mobile</i> ) .....	27
2.7    Virtual Goods .....	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
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
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
<b>BAB V .....</b>	<b>79</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan.....	79
5.1 Saran .....	79
5.2.1 Saran Praktis .....	79
5.2.2 Saran Teoritis .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>Lampiran:</b> .....	85