

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1.....	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.6 <i>State of the Art</i>	7
BAB 2.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
Tinjauan Teori	10
2.1 Konstruksi Makna Individu.....	10

2.2 Konsep dan Teori Motif Individu.....	11
2.3 Konsep E-Sport	14
2.4 Perkembangan Atlet <i>E-Sport</i> di Indonesia	16
2.6 Remaja dan <i>Games Online</i>	17
2.6 Penelitian Terdahulu	19
2.7 Kerangka Pemikiran	34
BAB 3.....	35
METODE PENELITIAN	35
3.1 Paradigma Penelitian	35
3.2 Metode Penelitian.....	35
3.3 Pendekatan penelitian.....	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5 Operasionalisasi Konsep Penelitian	37
3.6 Subjek dan Objek Penelitian	38
3.7 Informan Penelitian	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	40
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Motif Menjadi Atlet <i>eSport</i> PUBG mobile	43
4.1.2 Makna.....	46
4.2 Pembahasan.....	49
4.2.1 Motif Atlet <i>eSport</i> PUBG Mobile	50
4.2.2 Makna <i>eSport</i> dan Atlit <i>eSport</i> PUBG Mobile.....	53
BAB 5 PENUTUP.....	55
4.3 KESIMPULAN	55

4.4 SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	62