

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Manfaat Peneliti.....	10
1.4.1. Manfaat teoritis	10
1.4.2. Manfaat praktis	10
1.5. Waktu dan Periode Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Komunikasi	12
2.1.2 Komunikasi Interpersonal	13
2.1.3 <i>Game online</i>	17
2.1.4 Mobile Legends	18
2.1.5 Santri	19
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21
2.6 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Metode Penelitian	28
3.1.1. Paradigma Penelitian.....	30
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	31

3.2.1	Objek Penelitian.....	31
3.2.2	Subjek Penelitian	31
3.3	Lokasi Penelitian.....	31
3.2	Unit Analisis	31
3.5	Metode Pengumpulan Data	32
3.5.1	Data Primer	32
3.5.2	Data Sekunder	33
3.6	Informan Penelitian.....	34
3.7	Teknik Analisis Data	35
3.8	Teknik Keabsahan Data.....	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1	Gambaran Peneliti.....	37
4.2	Profil Informan.....	37
4.3	Hasil Penelitian	42
4.2.1.	<i>The Principle Of Process</i>	43
4.2.2.	<i>The Principle Of Cooperation</i>	51
4.2.3.	<i>The Principle Of Politness</i>	57
4.2.4.	<i>The Principle Of Dialogue</i>	65
4.2.5	<i>The Principle Of Turn Taking</i>	72
4.4	Pembahasan.....	78
4.4.1.	<i>The Principle Of Process</i>	79
4.4.2.	<i>The Principle Of Cooperation</i>	87
4.4.3.	<i>The Principle Of Politnes</i>	93
4.4.4.	<i>The Principle Of Dialogue</i>	101
4.4.5.	<i>The Principle Of Turn Taking</i>	108
BAB V	PENUTUP.....	115
5.1	Kesimpulan	115
5.2		
Saran.....		116
5.2.1.	Saran Praktis	116
5.2.2.	Saran Akademik.....	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN.....		120