

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	10
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	13
2.1.1 <i>Social Information Processing</i> .....	13
2.1.2 Hubungan Interpersonal .....	14
2.1.3 Komunikasi Interpersonal.....	26
2.1.4 <i>Game Online</i> .....	27
2.1.5 <i>Garena Undawn</i> .....	28
2.1.6 <i>Fitur Game Online</i> .....	29
2.1.7 <i>Cohabitation Game Online Garena Undawn</i> .....	29
2.2 Penelitian Terdahulu .....	31
2.3 Kerangka Berpikir .....	39
2.4 Hipotesis .....	40

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Metode Penelitian.....	41
3.1.1 Jenis Penelitian.....	42
3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran.....	42
3.2.1 Variabel Bebas ( <i>Independent Variable</i> ) .....	43
3.2.2 Variabel Terikat ( <i>Dependent Variable</i> ).....	45
3.3 Populasi dan Sampel .....	49
3.3.1 Populasi.....	49
3.3.2 Sampel.....	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.4.1 Data Primer .....	51
3.4.2 Data Sekunder .....	51
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	51
3.6 Teknik Analisis Data.....	52
3.6.1 Uji Asumsi Klasik.....	52
3.6.2 Pengujian Hipotesis.....	53
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	53
3.7.1 Uji Validitas .....	53
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Pengumpulan Data.....	55
4.2 Karakteristik Responden .....	55
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan <i>Screening Question</i> .....	56
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	57
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain .....	58
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain .....	59
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Fitur <i>Cohabitation</i> .....	60
4.3 Hasil Penelitian .....	61
4.3.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel (X) Fitur <i>Cohabitation</i> Karena Undawn.....	61
4.3.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel (Y) Hubungan Interpersonal .....	71
4.3.3 Method of Successive Internal (MSI).....	80
4.3.4 Uji Asumsi Klasik.....	80
4.3.5 Uji Normalitas.....	81

4.3.6 Uji Heteroskedastisitas .....	82
4.3.7 Analisis Korelasi.....	84
4.3.8 Uji Koefisien Determinasi .....	85
4.3.9 Uji Regresi Linear Sederhana .....	86
4.3.10 Uji Hipotesis .....	87
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian .....	88
4.4.1 Fitur Cohabitation Game Garena Undawn .....	88
4.4.2 Kedekatan Interpersonal.....	89
4.4.3 Pengaruh Fitur <i>Cohabitation</i> Game Garena Undawn Terhadap Kedekatan Interpersonal .....	89
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan .....	94
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>