

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAKSI .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Tinjauan Pustaka .....	9
F. Kerangka Pemikiran.....	12
1. Perkembangan Game online dalam Ranah Ilmu Komunikasi .....	12
2. Video game Online .....	16
G. Kerangka Konsep .....	26
H. Metodologi Penelitian .....	27

1.	Paradigma dan Pendekatan Penelitian .....	27
2.	Metode Penelitian Riset .....	27
3.	Teknik Pengumpulan Data.....	28
4.	Objek Penelitian .....	29
5.	Penentuan Informan .....	29
6.	Teknik Analisis Data.....	30
7.	Limitasi Penelitian .....	30
 BAB II KOMUNIKASI KELOMPOK, <i>VIDEO GAME ONLINE</i> , KOMUNIKASI TOXIC DALAM <i>GAME ONLINE DOTA 2</i> .....		
A.	Komunikasi .....	31
B.	Komunikasi Kelompok dalam Game Online .....	33
C.	Game Online dan Toxic dalam Game Online Dota 2 .....	42
D.	Komunikasi Toxic Dalam Game Online Dota 2 .....	44
 BAB III <i>DOTA 2</i> , PEMAIN <i>VIDEO GAME ONLINE</i> , KARATERISTIK PEMAIN <i>VIDEO GAME ONLINE</i> , <i>ESPORTS</i> , DAN INFORMAN .....		
A.	Multiplayer Online Role Battle Arena dan Dota 2 (Defense of the Ancient 2)..	54
B.	Pemain Video game Online .....	63
C.	Karakteristik Pemain Game Online .....	67
1.	Demografis.....	67
2.	Karakteristik Psikososial.....	73
3.	Karakteristik Pengalaman .....	80
D.	Panggung Electronic Sport pada Video game Online.....	87
1.	<i>eSports</i> sebagai “Olahraga” yang Dimediasi Komputer .....	88

2.	<i>eSports</i> sebagai <i>Game</i> Komputer yang Kompetitif.....	89
3.	<i>eSports</i> sebagai Tontonan .....	90
4.	<i>eSports</i> dan <i>Toxic</i> .....	90
E.	Kelompok Pemain Game Online sebagai Informan.....	95
<b>BAB IV KOMUNIKASI TOXIC DAN KOMUNIKASI KELOMPOK PEMAIN VIDEO GAME ONLINE DOTA 2 .....</b>		<b>103</b>
A.	Proses Komunikasi Toxic yang Terjadi Pada Kelompok Pemain Game Online Kompetitif Dota 2 .....	104
1.	Flaming .....	104
2.	Trolling.....	106
3.	Cyberbullying.....	107
B.	Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Toxic .....	108
1.	Elemen Kompetitif .....	109
2.	Anonimitas .....	111
3.	Pemikiran Kontrafaktual .....	112
4.	Budaya Sosial yang Negatif. ....	113
C.	Komunikasi Kelompok Kecil Dalam Tim .....	113
1.	Orientasi .....	115
2.	Konflik .....	116
3.	Pemunculan .....	118
4.	Peneguhan .....	118
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>120</b>
A.	Kesimpulan .....	120

B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA .....	123
GLOSARIUM.....	134
LAMPIRAN.....	138