

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Alasan Pemilihan Judul	13
1.1.1 Aktualitas	13
1.1.2 Orisinalitas	14
1.1.3 Relevansi dengan PSDK	15
1.2 Latar Belakang	16
1.3 Rumusan Masalah	22
1.4 Tujuan Penelitian.....	22
1.5 Manfaat Penelitian	22
1.5.1 Manfaat Substansial	22
1.5.2 Manfaat Operasional.....	22
1.6 Kerangka Teori	22
1.6.1 Teori Perilaku Sosial.....	23



1.6.2 Teori Kontrol Sosial.....	28
1.6.3 Teori Peran Sosial.....	32
BAB II.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
2.1 Jenis Penelitian.....	36
2.2 Lokasi Penelitian.....	36
2.3 Sumber Informasi.....	37
2.4 Penentuan Informan.....	37
2.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
2.5.1 Wawancara.....	37
2.5.2 Dokumentasi.....	38
2.6 Teknik Analisis Data.....	38
2.6.1 Reduksi Data.....	38
2.6.2 Penyajian Data.....	38
2.6.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	39
2.7 Uji Keabsahan Data.....	39
BAB III.....	40
Selayang Pandang Esport dan Perkembangan Komunitas di UGM.....	41
3.1 Sejarah Esport Secara Umum.....	41
3.2 Profil UGM Esport.....	41
BAB IV.....	43
PEMBAHASAN.....	43
4.1 Pengantar.....	43
4.2 Bentuk Perilaku Gamers.....	43
4.3 Kontrol Sosial Gamers.....	51
4.4 Bentuk Peranan Sosial Gamers.....	56
BAB V.....	61



PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67
A. Panduan Wawancara.....	67