

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Kerangka Teoritis.....	7
1.5.1. Pola Komunikasi	7
1.5.2. Komunikasi Virtual Dan Game Online	9
1.5.3. Komunikasi Kelompok	10
1.6. KERANGKA KONSEPTUAL	12
1.7. METODE PENELITIAN	12
1.7.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	13
1.7.2. Metode Pengumpulan Data	13
1.7.2.1. Metode Pengumpulan Data Primer	13
1.7.2.1.1. Observasi Partisipan.....	13
1.7.2.1.2. Wawancara Mendalam.....	14
1.7.2.2. Metode Pengumpulan Data Sekunder	15
1.7.3. Metode Analisis Data	15
1.7.3.1. Proses Kondensasi Data	15
1.7.3.2. Proses Penyajian Data	16
1.7.3.3. Proses Penarikan Kesimpulan	16
BAB II.....	17
1. Pola Komunikasi dan Komunikasi Kelompok.....	17

2. Komunikasi Virtual.....	19
3. Komunikasi Virtual di Dalam Game Online	21
BAB III	25
3.1. GAMBARAN UMUM <i>PLAY TOGETHER</i>	25
3.1.1. Sejarah Play Together	25
3.1.2. Aktivitas dan Fitur di <i>Game Online</i> Play Together	27
3.1.2.1. Membuat Karakter Pemain.....	27
3.1.2.2. Menjalin Pertemanan.....	28
3.1.2.3. Menjalin Komunikasi Antar Pemain.....	29
3.1.2.4. Mengadakan Pesta di Rumah	29
3.1.2.5. Bersekolah.....	30
3.1.2.6. Berkemah	31
3.1.2.7. Memancing Ikan.....	31
3.1.2.8. Memasak	32
3.1.2.9. Mendekorasi Rumah	32
3.1.2.10. Membeli dan Menggunakan Kendaraan	33
3.1.2.11. Membeli dan Memiliki Hewan Peliharaan.....	34
3.1.2.12. Bepergian atau Berwisata.....	34
3.2. GAMBARAN UMUM KOMUNITAS PURWOREJO PLAY TOGETHER	35
3.2.1. Sejarah Keanggotaan dan Aktivitas Komunitas Purworejo Play Together.....	35
BAB IV	37
4.1. Komunikasi Virtual Komunitas Purworejo Play Together	37
4.2. Pola Komunikasi Virtual Komunitas Purworejo Play Together	40
BAB V	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50