

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan	
Kata Pengantar .....	i
Halaman Persembahan .....	ii
Abstraksi .....	iii
Abstract .....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel .....	x

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Definisi Operasional .....	9
1. Game Online Sebagai Media Baru Interaktif .....	9
2. Komunikasi Interpersonal.....	13
3. Komunikasi Kelompok .....	16
4. Pemain Game dan Perilaku Komunikasi .....	18
5. <i>Toxic</i> Behavior dalam Bermain Game Online .....	21
G. Kerangka Konsep.....	24
H. Metodologi.....	26
1. Metode Penelitian .....	26
2. Informan Penelitian.....	27

3. Waktu Penelitian.....	28
4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
5. Teknik Analisis Data .....	29
6. Limitasi Penelitian .....	30

## BAB II Komunikasi Interpersonal, Komunikasi Kelompok, Perilaku Komunikasi Dan *Toxic Behavior* Dalam Game Online

A. Komunikasi.....	31
1. Definisi komunikasi.....	31
2. Komunikasi Interpersonal.....	39
3. Komunikasi Kelompok.....	46
B. Pemain Game dan Perilaku Komunikasi .....	54
C. <i>Toxic Behavior</i> .....	58

## BAB III Mobile Legends : Bang Bang dan Informan

A. Perkembangan Game Online Di Indonesia.....	64
B. Mobile Legends: Bang Bang .....	69
1. Profil Game.....	69
2. Gameplay pada Mobile Legends: Bang Bang .....	70
C. Pemain Game sebagai Informan .....	84
1. Ustad .....	84
2. Tri .....	87
3. Arga .....	90
4. Asep .....	92
5. Dito .....	96
6. Aziz.....	98
7. Odi .....	100

## BAB IV *Toxic Behavior*, Komunikasi Interpersonal, dan Komunikasi Kelompok Pemain MLBB

A. <i>Toxic Behavior</i> Sebagai Perilaku Komunikasi .....	105
--	-----

1. Diam/Offline Dalam Game (AFK) .....	106
2. <i>Feed</i> .....	112
3. Berkata Kasar .....	116
4. Cara Bermain Tidak Bagus .....	125
5. Cheat .....	130
6. Mati dengan Sengaja .....	131
B. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Toxic</i> .....	132
1. Pengalaman Bermain .....	133
2. Pengetahuan dalam Bermain .....	143
3. Karakter bermain .....	153
4. Interaksi Antar Pemain .....	165
5. Teknis Pada Game Online .....	174
C. Komunikasi Interpersonal Antar Pemain MLBB .....	181
1. Persepsi Pemain Terhadap <i>Toxic</i> .....	186
2. Hubungan Interpersonal .....	189
D. Komunikasi Kelompok Dalam Tim .....	194
1. Klasifikasi Kelompok .....	195
2. Pengaruh Kelompok pada Perilaku Komunikasi .....	198
3. Peran Informan dalam Kelompok .....	212

## BAB V Penutup

A. Kesimpulan .....	220
B. Saran .....	224

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR KOSAKATA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN