

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Definisi Istilah.....	11
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	12
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
A. Tinjauan Tentang <i>Game online</i> .....	2
<u>1.</u> Pengertian <i>Game online</i> .....	14
<u>2.</u> Jenis-jenis <i>Game online</i> .....	16
<u>3.</u> Manfaat dari <i>Game online</i> .....	19
<u>4.</u> Dampak dari <i>Game online</i> .....	20
<u>5.</u> Faktor penyebab kecanduan dari <i>Game online</i> .....	23
B. Tinjauan tentang Komunikasi Interpersonal.....	25
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal.....	25
<u>1.</u> Fungsi Komunikasi Interpersonal.....	27
<u>2.</u> Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal.....	28
<u>3.</u> Hubungan Interpersonal.....	31
<u>4.</u> Proses-proses Komunikasi Interpersonal.....	32

BAB III METODE PENELITIAN .....	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	34
B. Kehadiran Peneliti.....	34
C. Lokasi Penelitian.....	34
D. Prosedur Pengumpulan Data.....	35
E. Analisis Data.....	39
F. Pengecekan Keabsahan Data .....	41
G. Tahap-tahap Penelitian.....	43
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian .....	45
1. Profil Desa.....	46
2. Visi dan Misi .....	46
B. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP .....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	72
Daftar Rujukan.....	74
HASIL OBSERVASI.....	97