

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
LEMBAR DEDIKASI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Konteks Penelitian.....	1
1.1.1 Fokus Penelitian.....	9
1.1.2 Pertanyaan Penelitian.....	9
1.1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	9
1.1.3.1 Maksud Penelitian.....	9
1.1.3.2 Tujuan Penelitian.....	10
1.1.4 Jenis Studi.....	10
1.1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.1.5.1 Manfaat Filosofis.....	11
1.1.5.2 Manfaat Teoritis.....	11
1.1.5.3 Manfaat Praktis.....	11
1.2 Kajian Literatur.....	12

1.2.1. Review Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
1.2.2 Kerangka Pemikiran.....	16
1.2.3 Landasan Teoritis.....	17
1.2.3.1 Teori Semiotika Roland Barthes.....	17
1.2.3.2 Teori Ekologi Media Marshall McLuhan.....	19
1.2.3.3 Teori Media Baru Denis McQuail.....	21
1.2.4 Landasan Konseptual.....	23
1.2.4.1 Tinjauan Umum Tentang Ilmu Komunikasi.....	23
1.2.4.2 Tinjauan Umum Tentang Komunikasi Visual.....	27
1.2.4.3 Media baru.....	29
1.2.4.4 Game Melalui Smartphone.....	33
1.2.4.5 Efek game.....	34
1.2.4.6 Gambaran Umum Tentang Game Mobile Legends.....	35
1.2.4.7 Gambaran Umum Tentang Profil Mahasiswa Gamer.....	38
1.3 Metode Penelitian Kualitatif.....	42
1.3.1 Paradigma Penelitian Konstruktivisme.....	44
1.3.2 Pendekatan Penelitian Studi Analisis Semiotika.....	47
1.3.2.1 Penentuan Sumber Data Penelitian.....	49
1.3.2.2 Proses Pendekatan Terhadap Informan.....	50
1.3.3 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	51
1.3.3.1 Lokasi Penelitian.....	51
1.3.3.2 Waktu Penelitian.....	51
1.3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	52

1.3.4.1 Teknik Observasi Terlibat.....	53
1.3.4.2 Wawancara Mendalam.....	54
1.3.5 Teknik Analisis Data.....	55
1.3.6 Validitas Data.....	56

BAB II LOKASI PENELITIAN, AKSES PADA INFORMAN DAN

PROFIL INFORMAN.....58

2.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	58
2.2 Akses dan Rapport Terhadap Informan.....	61
2.2.1 Akses Informan.....	61
2.2.2 Rapport Informan.....	62
2.3 Kriteria Informan.....	63
2.3.1 Profil informan.....	64
2.4 Rekapitulasi Data Informan	66
2.4.1 Jenis Kelamin Informan.....	66
2.4.2 Usia Informan.....	66
2.4.3 Tahun Bermain Game.....	67
2.4.4 Kedudukan Informan.....	67

BAB III HASIL PENELITIAN 68

3.1 Makna Denotasi Game Mobile Legends	68
3.1.1 Makna persiapan bertanding dalam Game Mobile legends	68
3.1.2 Pemilihan karakter dalam game mobile legends.....	70
3.1.3 Hasil Akhir pada <i>Game Mobile Legends</i>	72

3.1.4 Hadiah dalam <i>Game Mobile Legends</i>	74
3.1.5 Kerja Sama Tim dalam <i>Game Mobile Legends</i>	76
3.1.6 Strategi dalam <i>Game Mobile Legends</i>	78
3.2 Makna Konotasi <i>Game Mobile Legends</i>	80
3.2.1 Perasaan Bangga dalam <i>Game Mobile Legends</i>	80
3.2.2 Kepuasan dalam <i>Game Mobile Legends</i>	82
3.2.3 Perasaan Bangga dalam <i>Game Mobile Legends</i>	84
3.2.4 Perasaan Kecewa dalam <i>Game Mobile Legends</i>	86
3.2.5 Perasaan Emosi dalam <i>Game Mobile Legends</i>	88
3.3 Makna Mitos dalam <i>Game Mobile Legends</i>	89
3.3.1 <i>Game Mobile Legends</i> Terinspirasi dari Mitologi.....	90
3.3.2 <i>Game Mobile Legends</i> Terinspirasi dari Berbagai Macam Tokoh Film....	92
3.3.3 Karakter <i>Game Mobile Legends</i> Terinspirasi dari Berbagai Macam Negara.....	94
3.3.4 Tokoh Pewayangan Jawa dalam <i>Game Mobile Legends</i>	96
BAB IV PEMBAHASAN.....	97
4.1 Representasi Makna Denotasi <i>Game Mobile Legends</i>	97
4.2 Persepsi Makna Konotasi dalam Perang Antar Suku <i>Game Mobile legends</i> .	101
4.3 Persepsi Makna Mitos dalam <i>Game Mobile legends</i>	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	108
5.1 Simpulan.....	108
5.2 Saran.....	110
5.2.1 Saran Filosofis.....	110

5.2.2 saran Akademis.....	111
5.2.3 Saran Praktis.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
GLOSARIUM.....	114
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	116