

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xviii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Penegasan Istilah.....	7
1.6 Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13

2.1 Komunikasi Antarpersonal	13
2.2 Unsur-Unsur Komunikasi Antarpersonal	14
2.3 Teman Sebaya.....	15
2.4 Gaya Bicara	16
2.4.1 Pengaruh Lingkungan Digital Terhadap Gaya Bicara	16
2.4.2 Bahasa Khas Dalam Game Online.....	17
2.4.3 Perubahan Pola Komunikasi Akibat Interaksi Dalam Game Online	17
2.5 Perilaku.....	18
2.5.1 Dampak Komunikasi Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja	18
2.5.2 Interaksi Verbal Dan Non Verbal Dalam Game	19
2.6 Tekanan Sosial.....	19
2.6.1 Bentuk Dan Sumber Tekanan Sosial.....	20
2.6.2 Bentuk Dan Sumber Tekanan Sosial.....	21
2.7 Game Online.....	22
2.7.1 Perilaku Game Online di Kalangan Remaja	23
2.7.2 Aspek Intensitas Dan Pola Bermain Dalam Game Online	25
2.8 Penelitian Terdahulu.....	25
2.9 Kerangka Berpikir Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Rancangan Penelitian	30
3.2 Kehadiran Penelitian	31
3.3 Lokasi Penelitian	31
3.4 Data dan Sumber Data.....	32
3.1.1 Data Primer.....	32
1. Metode Wawancara	33

2.	Metode Observasi.....	33
3.	Metode Dokumentasi	34
3.1.2	Data Sekunder	34
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data	34
1.	Wawancara	34
2.	Observasi.....	35
3.	Dokumentasi	36
3.1.4	Teknik Analisis Data.....	36
3.5	Teknik Pengecekan Keabsahan Data.....	37
3.6	Tahapan Penelitian.....	38
BAB IV	HASIL PENELITIAN	40
4.1	Gambaran Umum Desa Peganden Kecamatan Manyar	40
4.2	Pengaruh Gaya Bicara Teman Sebaya.....	41
4.3	Pengaruh Perilaku Teman Sebaya	46
4.4	Persepsi Remaja terhadap Tekanan Sosial dalam Gaya Bicara Game Online	49
BAB V	PEMBAHASAN	52
5.1	Gaya Bicara Remaja Yang Menggunakan Game Online	52
5.2	Perilaku Remaja Pada Saat Bermain Game Online.....	53
5.3	Persepsi Remaja Terhadap Tekanan Sosial.....	54
BAB VI	PENUTUP	61
6.1	Kesimpulan.....	61
6.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....		64
LAMPIRAN.....		68