

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	8
F. Kerangka Pemikiran	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil Penelitian Terdahulu	11
B. Konsep	15
1. Teori Interaksionisme George Herbert Mead	15
2. Dinamika	18
3. Interaksi	19
4. Ruang Virtual	22
5. Komunitas Pemain <i>Game</i> Daring.....	23
C. Dinamika Interaksi di Ruang Virtual.....	24
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	25
B. Jenis dan Sumber Data	26
C. Teknik Pengumpulan Data	28
D. Teknik Analisis Data	31

E.	Tempat dan Jadwal Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	36
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	39
1.	Pola Interaksi Sosial di Ruang Virtual	39
2.	Faktor Faktor yang Memengaruhi Dinamika Interaksi	48
3.	Nilai dan Norma Sosial dalam Komunitas	58
C.	Analisis Hasil Penelitian	63
1.	Analisis Pola Interaksi di Ruang Virtual	64
2.	Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Dinamika Interaksi....	68
3.	Analisis Nilai dan Norma Sosial dalam Komunitas	73
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan	81
B.	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

