

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN DEWAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Akademis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis.....	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teoritis.....	9
2.1.1 Teori Stimulus Respon (S-R)	9
2.2 Landasan Konsep	10
2.2.1 Deindividuasi.....	10
2.2.2 Computer Mediated Communication (CMC).....	12
2.2.3 Game Online.....	13
2.2.4 Intensitas Bermain Game.....	15
2.2.5 Anonimitas.....	16
2.2.6 Toxic Behaviour	18
2.3 Studi Penelitian Terdahulu.....	19
2.4 Kerangka Berpikir.....	26
2.5 Hipotesis Penelitian	27
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Paradigma Penelitian	28
3.2 Pendekatan Penelitian	28
3.3 Metode Penelitian	29
3.4 Definisi Operasional	29
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.5.1 Lokasi	34

3.5.2 Waktu Penelitian.....	34
3.6 Teknik Pemilihan Populasi dan Sampel	35
3.6.1 Populasi	35
3.6.2 Sampel	35
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.8 Teknik Analisis Data.....	38
3.8.1 Mean Score dan Overall Mean Score	39
3.8.2 Uji Asumsi Klasik	40
3.8.3 Uji Hipotesis	41
3.9 Uji Reliabilitas	38
3.10 Uji Validitas	39
 BAB 4 HASIL & PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Subjek/Objek Penelitian.....	44
4.1.1 Gambaran Umum Mobile Legends : Bang Bang	44
4.2 Hasil Penelitian	50
4.2.1 Pre Test	50
4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik	54
4.2.2 Hasil Penelitian.....	57
4.2.4 Uji Hipotesis	83
4.3 Pembahasan.....	87
 BAB 5 SIMPULAN & SARAN	
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
5.2.1 Saran Akademis	93
5.2.3 Saran Praktis	94
RIWAYAT HIDUP.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	