

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN DEWAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Sistematika Penyusunan.....	10

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Teori S-R.....	11
2.2 Landasan Konsep	14
2.2.1 Game Online	14
2.2.2 Trash Talking	18
2.2.3 Agresivitas	23
2.2.4 Remaja	26
2.3 Penelitian Terdahulu	27
2.4 Kerangka Konseptual.....	30

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian	32
3.2 Pendekatan Penelitian	33
3.3 Metode Penelitian	34
3.4 Definisi Operasional	35
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian	36

3.5.1	Lokasi Penelitian.....	36
3.5.2	Waktu Penelitian.....	37
3.6	Teknik Pemilihan Populasi dan Sampel	38
3.6.1	Populasi.....	38
3.6.2	Sampel.....	40
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.8	Uji Validitas dan Reliabilitas	43
3.8.1	Validitas	43
3.8.2	Reliabilitas	43
3.9	Teknik Analisis Data.....	44
3.9.1	Uji Korelasi.....	44
3.9.2	Uji Koefisien Determinasi	45
3.9.3	Uji Normalitas.....	46
3.9.4	Analisis Regresi	46
3.9.5	Uji T-Test.....	47

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	49
4.1.1	Game Mobile Legends	49
4.1.2	Sejarah dan Letak Geografis Kota Bekasi	54
4.1.3	Karakteristik Responden	56
4.1.4	Penggunaan Kalimat Trash Talking.....	59
4.2	Hasil Penelitian	61
4.2.1	Uji Coba Instrumen/Pre-test	61
4.2.2	Analisis Data.....	81
4.3	Pembahasan.....	87

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	91

DAFTAR PUSTAKA	92
----------------------	----

RIWAYAT HIDUP PENULIS	95
-----------------------------	----

LAMPIRAN