

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Secara teoritis	7
1.6.2 Secara praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KAJIAN TEORI & KERANGKA BERFIKIR	8
2.1. Penelitian Terdahulu.....	8
2.2. Kajian Teori.....	17
2.2.1. Fenomena Cyberbullying	17
2.2.2. Mobile Legends Bang-Bang	21
2.2.3. Komunitas	24
2.2.4. Perilaku	25
2.3 Kerangka Berfikir.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.2. Jenis Penelitian.....	31
3.3. Teknik Pengumpulan Data	32
3.4. Teknik Penentuan Informan	33
3.5. Validasi Data	34
3.6. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
4.1. Gambaran Tempat Penelitian	37
4.1.1. Kondisi Sosial di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek	37
4.1.2. Kondisi Ekonomi di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek	38
4.1.3. Kondisi Budaya di Lingkungan Sekitar Kedai Rumah Nenek.....	38
4.1.4. Identitas Informan	40
4.2. Hasil Penelitian	40
4.2.1. Bentuk Perilaku Cyberbullying.....	41
4.2.2. Faktor Penyebab Terjadinya Cyberbullying	46
4.2.3. Dampak Cyberbullying Terhadap Kehidupan Sehari-hari Pemain.....	47
BAB V PEMBAHASAN	49
5.1. Hasil Pembahasan	50
5.1.1. Bentuk Perilaku Cyberbullying.....	50
5.1.2. Faktor Penyebab Terjadinya Cyberbullying.....	51
5.1.3. Dampak Cyberbullying Dalam Mengubah Perilaku	52
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	57
6.1. Kesimpulan.....	57
6.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
Lampiran-Lampiran.....	62