

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	13
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori.....	14
B. Landasan Konsep.....	19
C. Penelitian Sebelumnya.....	27
BAB III METODE PENELITIAN DAN ANALISIS.....	29
A. Metode Penelitian	29
B. Metode Analisis	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya.....	27
Tabel 3. 1 Data Narasumber dan Informan Penelitian.....	32
Tabel 4. 1 Jadwal latihan biasa	41
Tabel 4. 2 Jadwal saat mengikuti turnamen	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Popularitas Mobile e-sport	2
Gambar 1. 2 Peta jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia	3
Gambar 1. 3 PERENASI cabang Purbalingga	7
Gambar 1. 4 trophy dan sertifikat hasil turnamen.....	8
Gambar 1. 5 Juara 1st di Tournament Noms Kopi Purwokerto.....	9
Gambar 2. 1 Game Online Mobile Legends	22
Gambar 2. 2 Pola Komunikasi Linear.....	24
Gambar 2. 3 Model Komunikasi Sirkular.....	25
Gambar 2. 4 Model Komunikasi Spiral	26
Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 4. 1 Trophy turnamen RXR E-SPORT	39
Gambar 4. 2 Logo Plus Five	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan 2

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

