

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	4
1. Pengaruh.....	5
2. <i>Game Online</i>	5
3. <i>Mobile Legends</i>	5
4. Komunikasi Interpersonal.....	5
C. Permasalahan.....	6
1. Identifikasi Masalah.....	6
2. Batasan Masalah	6
3. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Kegunaan Penelitian	6
E. Sistem Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Uses and Effec Theoryt9
2. Media Sosial	10
3. <i>Game Online</i>	13
4. Komunikasi Interpersonal.....	19

5.	Kajian Terdahulu	23
6.	Defenisi Konsepsional dan Operasional Variabel	25
B.	Hipotesis.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN	30
A.	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	30
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian	30
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	30
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	32
E.	Uji Validitas	32
BAB IV	GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	36
A.	Sejarah Singkat UIN SUSKA RIAU	36
B.	Visi, Misi, Karakteristik, dan Tujuan.....	38
C.	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi	40
BAB V	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A.	Hasil Penelitian	42
B.	Pembahasan.....	57
BAB VI	PENUTUP	67
A.	Kesimpulan	67
B.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		