

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 Pemilu Legislatif	8
2.2 Kampanye.....	11
2.2.1 Peran Kampanye	18
2.2.2 Sasaran Kampanye	19
2.2 Model Komunikasi Laswell	21
2.3 Teori Strategi Kampanye.....	23
2.3.1 Pesan Kampanye (<i>Campaign Message</i>):.....	23
2.3.2 Media Kampanye (<i>Campaign Media</i>):.....	24
2.3.3 Target Audiens (<i>Target Audience</i>):	25
2.3.4 Evaluasi dan Umpan Balik (<i>Feedback Mechanism</i>):	27
2.4 <i>Esport</i>	28
2.5 Penelitian Terdahulu	32

2.6 Kerangka Pemikiran	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Sasaran Penelitian	39
3.3 Fokus Penelitian	40
3.3 Penentuan Informan	40
3.4 Teknik Pengambilan Sampel	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data	41
3.7 Sumber Data dan Jenis Data.....	42
3.8 Teknik Analisis Data	42
3.9 Validitas Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Kondisi Kampanye H. Oleh Soleh., S.H	45
4.1.1 Kondisi Kampanye dari Perspektif Penyelenggara	45
4.1.2 Kondisi Kampanye dari Perspektif Peserta	55
4.2 Analisis Turnamen <i>Esport</i> sebagai Metode Kampanye	64
4.3 Analisis Peran Komunitas <i>Esport</i>	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	79
LAMPIRAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Nama Informan.....	40
Tabel 4.1 Pertanyaan dan Jawaban Informan.....	46
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan dan Jawaban Informan	56
Tabel 4.3 Nama Tim Peserta Turnamen	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Komunikasi Lasswell.....	22
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran	36