

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	4
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5. Tinjauan Pustaka .....	5
1.6.Landasan Teori.....	8
1.6.1. Komodifikasi.....	9
1.6.2. Konsumerisme .....	11
1.6.3. Virtual Social Networking .....	14
1.7.Metode Penelitian .....	15
1.7.1. Jenis Penelitian .....	15
1.7.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	16
1.7.3. Subjek Penelitian dan Responden Penelitian .....	16
1.7.4. Metode Pengumpulan Data .....	17
1.7.5. Teknik Analisis Data .....	18



BAB II KAUM MUDA DAN PERMAINAN GENSHIN IMPACT .....	20
2.1.Genshin Impact .....	20
2.1.1. Hoyoverse .....	20
2.1.2. Gameplay dan Alur Cerita Genshin Impact .....	21
2.1.3. Fitur-fitur Genshin Impact.....	23
2.2. In-game Purchase dalam Genshin Impact .....	38
2.2.1. Genesis Crystal .....	38
2.2.2. Blessing of The Welkin Moon .....	40
2.2.3. Gnostic Hymn dan Gnostic Chorus .....	41
2.3. Karakteristik Kaum Muda Pemain Game .....	42
2.4.Demografi Pemain Genshin Impact .....	44
2.4.1. Profil Pemain .....	44
BAB III POLA KETERLIBATAN KAUM MUDA DALAM BERMAIN DAN MAKNA IN-GAME PURCHASE BAGI PEMAIN GENSHIN IMPACT .....	53
3.1.Pola Kaum Muda dalam Bermain Genshin Impact .....	53
3.2.Kegunaan In-game Purchase .....	59
3.3.Makna <i>In-game Purchase</i> bagi Pemain .....	61
BAB IV PENGALAMAN VIRTUAL YANG DIALAMI PARA PEMAIN GAME GENSHIN IMPACT .....	66
4.1.Kepuasan Bermain .....	68
4.2. Efisiensi .....	71
4.3. Pengalaman Berkompetisi .....	72
BAB V KESIMPULAN .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	77
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA TULIS .....	82