

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Pertanyaan	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Tinjauan Pustaka	9
1.5. Kerangka Teori	12
1.5.1. Relasi Teknologi dan Manusia	12
1.5.2. Teori Dromologi Paul Virilio	15
1.6. Metode Penelitian	19
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data	20
1.6.2. Subyek dan Lokasi Penelitian	21
1.6.3. Teknis Analisis Data	22
1.7. Sistematika Penulisan	22

BAB II PERKEMBANGAN GAME DI INDONESIA DAN MUNCULNYA EKOSISTEM *GAME MOBA*

2.1 Perkembangan <i>Game</i> di Indonesia	25
2.2 Ekosistem <i>Game MOBA</i> di Indonesia dan Transformasi Ruang Sosialnya	36
2.3 Profil <i>Game Online Mobile MOBA</i>	43
2.3.1. Pengertian dan Konsep <i>MOBA</i>	43



2.3.2. <i>Gameplay</i> (Cara Bermain) dalam <i>Game MOBA</i>	44
2.3.3. Komunikasi dalam <i>Game MOBA</i>	48
2.3.4. Karakter/ <i>Role</i> dalam <i>MOBA</i>	49
2.3.5. Fitur Lain dan Kostumisasi dalam <i>Game MOBA</i>	51
 BAB III	
MANUSIA, TEKNOLOGI DAN DROMOLOGI DALAM <i>GAME ONLINE MOBILE MOBA</i>	
 3.1 Hubungan Manusia dan Teknologi dalam Kasus <i>Game Online Mobile MOBA</i>	56
3.2 Teknologi <i>Game</i> yang Semakin Mendominasi Perubahan Gaya Hidup	65
3.3 Dromologi dalam Ruang <i>Game Online Mobile MOBA</i>	76
 BAB IV	
DIGITALISASI MASYARAKAT PADA DROMOLOGI <i>GAME ONLINE MOBILE MOBA</i>	
 4.1 Dominasi Digitalisasi Masyarakat pada Arus Kecepatan <i>Game MOBA</i>	92
4.2 Kecelakaan <i>Game MOBA</i> sebagai Proses <i>Consciousness</i>	101
 BAB V	
KESIMPULAN DAN SARAN	
 5.1. Kesimpulan	112
5.2. Saran	116
 DAFTAR PUSTAKA.....	119