

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Tujuan Penelitian.....	7
C. Tinjauan Pustaka.....	7
D. Landasan Teori	10
E. Metode Penelitian	15
F. Hasil yang dicapai.....	16
G. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II PERMAINAN DAN MASKULINITAS	19
A. Konsep Bermain Johan Huizinga	19
B. Konsep Permainan Roger Caillois.....	26
C. Konsep Maskulinitas R.W. Connell	35
BAB III SIGNIFIKANSI PERMAINAN VIDEO DAN ASPEK GENDER DALAM <i>WORLD OF WARCRAFT</i>	46
A. Permainan Video dan <i>World of Warcraft</i>	46
B. Aspek Gender dalam Permainan Video dan <i>World of Warcraft</i>	53
BAB IV <i>WORLD OF WARCRAFT</i> SEBAGAI <i>GAME ONLINE</i> YANG MASKULIN.....	58
A. Maskulinitas dalam <i>World of Warcraft</i>	59
B. Norma Maskulinitas Dominan yang Direproduksi pada <i>World of Warcraft</i>	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	78



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**DIMENSI GENDER DALAM GAME ONLINE WORLD OF WARCRAFT DITINJAU MELALUI TEORI
MASKULINISME R.W. CONNELL**

Aldo Muhes, Rahmad Hidayat, Ph.D.

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR PUSTAKA	80
----------------------	----