

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	ix
GLOSARIUM	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan penelitian	4
1.4. Kajian Pustaka	4
1.5. Kerangka Teori	6
1.6. Metode penellitian	7
BAB II MIR4 DAN KOMUNITAS FB MIR4 (INDONESIA GROUP)	10
2.1. MIR4	10
2.1.1. <i>Class</i>	11
2.1.2. Peta	13
2.1.3. Mode permainan	15
2.1.4. Fitur <i>chat</i>	17
2.1.5. Klan	18
2.1.6. Mata Uang dan <i>Market</i>	23
2.2. MIR4 (Indonesia Group).....	26
BAB III PENGALAMAN BERMAIN DAN BERGABUNG DALAM GRUP	
MIR4	28
3.1. Profil Narasumber	28
3.1.1. Windanovi	28
3.1.2. Bang Arya	29
3.1.3. Bang Ardi	30

3.2. Pengalaman Bersama Klan.....	31
3.2.1. Windanovi	31
3.2.2. Bang Arya.....	33
3.2.3. Bang Ardi	34
3.3. Pengalaman dengan Pemain dan Klan China.....	37
3.3.1. Windanovi	37
3.3.2. Bang Arya.....	38
3.3.3. Bang Ardi	39
3.4. Pengalaman dengan grup MIR4 (Indonesia Group)	39
3.4.1. Windanovi	39
3.4.2. Bang Arya.....	40
3.4.3. Bang Ardi	41
3.5. Pengalaman Mencari Cuan.....	42
3.5.1. Windanovi	42
3.5.2. Bang Arya.....	43
3.5.3. Bang Ardi	44
BAB IV MENCARI KAWAN, CUAN, DAN MENDAPAT LAWAN	46
4.1. Klan dan <i>party</i> sebagai media berinteraksi	47
4.2. Mengais cuan melalui dunia virtual	52
4.3. Sentimen terhadap China	56
BAB V KESIMPULAN	61
DAFTAR PUSTAKA	65