

## DAFTAR ISI

BAB I: Pendahuluan .....	14
1.1 Latar Belakang .....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Tujuan & Manfaat Penelitian.....	20
1.4 Studi Terdahulu.....	21
1. <i>Reward System</i> (Sistem Imbalan) dalam Video Game.....	22
2. <i>Dark Pattern</i> (Pola Gelap) dalam <i>Video Game</i> .....	24
1.5 Kerangka Teori .....	30
1. Teori Kapitalisme Bujuk Rayu dalam Dunia yang Dilipat oleh Yasraf Amir Piliang .....	30
2. Teori the Creative Destruction oleh Joseph Schumpeter .....	34
1.6 Metode Penelitian, Pendekatan & Rancangan Penelitian .....	36
1. Metode Penelitian Etnografi Virtual .....	36
2. Lokasi & Waktu Penelitian .....	38
3. Unit Analisis.....	38
4. Objek & Subjek Penelitian.....	39
5. Teknik Pengumpulan Data .....	39
6. Teknik Analisis & Penyajian Data .....	41
BAB II: Menilik Genshin Impact Melalui Dua Dimensi: Dalam & Luar <i>Video Game</i> .....	43
2.1 HoYoVerse: Pengembang <i>Video Game</i> Genshin Impact .....	43

2.2	Teyvat, Dunia Fantasi yang Menunggu Dieksplorasi Oleh <i>Travelers</i> : Premis & Jalan Cerita <i>Video Game</i> Genshin Impact .....	46
2.3	Gamifikasi Kerja dalam <i>Video Game</i> Genshin Impact: Imbalan Sebagai Aspirasi dalam Bermain .....	49
1.	<i>Enemy Drop</i> : Mendapatkan Barang Virtual Secara Acak Setelah Mengalahkan Musuh atau Monster. ....	52
2.	Tantangan <i>Domain</i> .....	55
3.	‘Membangun’ Karakter .....	57
4.	Misi Harian.....	61
5.	<i>Battle Pass</i> .....	62
6.	Mekanisme Gacha: Asal Usul & Penerapannya .....	63
2.4	Sistem Imbalan yang Dikomersilkan: Menjual Peluang Melalui Monetisasi Barang & Mata Uang Virtual .....	77
1.	Fitur Langganan: <i>Battle Pass</i> Premium .....	78
2.	Fitur Langganan: <i>Blessing of the Welkin Moon</i> .....	81
3.	Fitur Pembelian: Mata Uang Berbayar ( <i>Hard Currency</i> ), <i>Genesis Crystals</i> .....	82
4.	Opsi Pihak Ketiga: Sikap Oportunistik Pemain dalam Komersialisasi Jasa & Sumber Daya .....	83
2.5	Aktivitas Komunitas & Sistem Imbalan di Luar <i>Video Game</i> .....	86
1.	Gamifikasi Kerja di Luar <i>Video Game</i> : <i>Check-in</i> Harian & Aktivitas <i>Event</i> .....	87
2.	Keberlanjutan Komunitas Sebagai Aset: Komodifikasi Komunitas Demi Kepentingan HoYoVerse .....	89

3.	<i>Precarious Playbour, Virtual Gig &amp; Virtual Salary: 'Pemberdayaan' Pemain dalam</i>	
	<i>Manajemen Komunitas Melalui Content Creator Program</i> .....	91
BAB III: Antara Membelanjakan Uang atau Bermain Lebih keras – Kelindan Dark Pattern		
	dalam <i>Video Game</i> Genshin Impact .....	94
3.1	Melampaui Rintangan Gamifikasi Kerja demi Imbalan dalam Mekanisme Gacha	101
3.2	<i>The Ultimate Reward: Dark Pattern</i> Menguji Peruntungan Judi dalam Mekanisme Gacha. ....	105
3.3	Bukan Hanya <i>Video Game: Dark Pattern &amp; Gamifikasi Kerja</i> di luar <i>Video Game</i> . .....	109
BAB IV: Kapitalisme Bujuk Rayu – Metamorfosis & Reproduksi Kapitalisme Digital dalam		
	Industri <i>Video Game</i> .....	112
4.1	Kapitalisme Bujuk Rayu dalam <i>Video Game</i> Genshin Impact <i>Free dan Premium:</i> Kelas Konsumen dalam Model Bisnis <i>Freemium</i> .....	113
4.2	<i>Dark Pattern: Formula Pamungkas Metamorfosis Kapitalisme Digital</i> dalam Industri <i>Video Game</i> .....	119
1.	Free & Premium: Kelas Konsumen dalam Model Bisnis <i>Freemium</i> .....	122
BAB V: PENUTUP .....		
5.1	Kesimpulan .....	124
5.2	Saran .....	128
5.3	Limitasi Riset.....	129
REFERENSI .....		130