

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah.....	9
3. Tujuan Penelitian .....	10
4. Manfaat Penelitian .....	10
5. Landasan Teori .....	11
6. Studi Terdahulu .....	14
7. Metode Penelitian .....	16
BAB II.....	22
GAMBARAN GAMER MUDA DI INDONESIA .....	22
1.1 Perkembangan Gamer Pemuda di Indonesia .....	22
1.2. Komunitas dalam Skena Gamer di Indonesia.....	24
1.3 Industri <i>game</i> dan <i>e-sports</i> di Indonesia.....	27
1.4 Profil Narasumber.....	29
BAB III .....	32
IDENTITAS SEBAGAI <i>GAMERS</i> .....	32
3.1 Tujuan Bermain <i>Game</i> .....	33
3.2 <i>Gamers</i> dalam Berinteraksi dengan Struktur Sosial .....	34
3.3 Lingkungan <i>Gamers</i> .....	42
3.4 Peran komunitas <i>gaming</i> sebagai kelompok subkultur .....	44
BAB IV .....	48
Memaknai Identitas <i>Gamer</i> Melalui Interaksi di Dunia <i>Game</i> .....	48
4.1 Jenis Interaksi Sosial di Dalam Dunia <i>Game</i> .....	49
4.2 Identitas Sosial Melalui <i>Game</i> .....	51



4.2.1 Kompetitif sebagai Ajang Pembuktian.....	51
4.2.2 <i>Game</i> sebagai Sarana Interaksi.....	52
4.2.3 Penggunaan <i>Second Account</i> atau <i>Smurfing</i> .....	55
4.2.4 <i>Game</i> sebagai Alat Membangun Relasi.....	55
4.2.5 <i>Game</i> sebagai Ruang Ekspresi .....	56
4.3 <i>Game</i> sebagai Bagian dari Hidup.....	58
BAB V .....	61
PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Limitasi dan Saran.....	65
Daftar Pustaka.....	66