

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| DAFTAR ISI | 2 |
| ABSTRAK | 6 |
| ABSTRACT | 8 |
| BAB I. PENDAHULUAN | 10 |
| 1.1. LATAR BELAKANG | 10 |
| 1.2. RUMUSAN MASALAH | 15 |
| 1.3. TUJUAN PENELITIAN | 16 |
| 1.4. MANFAAT PENELITIAN | 16 |
| 1.4.1. Manfaat akademik | 16 |
| 1.4.2. Manfaat praktis | 17 |
| 1.5. KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| 1.6. KERANGKA TEORI & KONSEP | 21 |
| 1.6.1. Teori identitas Sosial | 21 |
| 1.6.2. Subkultur | 24 |
| 1.6.3. Kerangka Konseptual | 26 |
| 1.7. METODE PENELITIAN | 27 |
| 1.7.1. Desain | 27 |
| 1.7.2. Teknik Pengambilan Data | 28 |
| 1.7.3. Analisis | 30 |
| 1.8. SISTEMATIKA PENULISAN TESIS | 31 |
| 1.8.1. BAB I | 31 |
| 1.8.2. BAB II | 31 |
| 1.8.3. BAB III | 32 |
| 1.8.4. BAB IV | 33 |
| 1.8.5. BAB V | 34 |
| BAB II. KARAKTERISTIK DAN PERFORMA IDENTITAS KELOMPOK MIHOYO YOGYAKARTA | 35 |
| 2.1. PEMBENTUKAN DAN PENGEMBANGAN KELOMPOK MY | 35 |
| 2.2. KARAKTERISTIK ANGGOTA KELOMPOK MY | 38 |
| 2.3. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ANGGOTA UNTUK BERGABUNG DENGAN KELOMPOK MY | 40 |
| 2.4. IDENTIFIKASI DENGAN TUJUAN KELOMPOK | 42 |
| 2.5. IDENTIFIKASI DENGAN PERILAKU KELOMPOK | 49 |
| 2.6. IDENTITAS TOKOH KELOMPOK INTI | 54 |

| | |
|---|------------|
| BAB III. KONSTRUKSI DAN PENGEMBANGAN IDENTITAS KELOMPOK MIHOYO YOGYAKARTA (MY)..... | 57 |
| 3.1. KONSTRUKSI IDENTITAS KELOMPOK | 58 |
| 3.1.1. Anggota mengembangkan identitas melalui partisipasi dalam kegiatan | 58 |
| 3.1.2. Identitas kelompok dicapai melalui interaksi antara anggota kelompok | 62 |
| 3.1.3. Anggota kelompok menginspirasi identitas kelompok dalam memberikan manfaat | 66 |
| 3.2. PENGUATAN IDENTITAS KELOMPOK | 69 |
| 3.2.1. Penguatan internal identitas kelompok | 69 |
| 3.2.2. Penguatan eksternal identitas kelompok | 70 |
| 3.3. TERCIPTANYA KRISIS IDENTITAS KELOMPOK DAN PENYELESAIANNYA | 72 |
| 3.3.1. Manifestasi utama dari krisis identitas kelompok | 72 |
| 3.3.2. Langkah-langkah untuk mengatasi krisis identitas kelompok | 77 |
| BAB IV. DAMPAK IDENTITAS KELOMPOK MIHOYO YOGYAKARTA(MY) DALAM PERSPEKTIF SUBKULTUR DAN LANGKAH-LANGKAH TERKAIT | 82 |
| 4.1. DAMPAK YANG TIMBUL DARI PROSES IDENTIFIKASI KELOMPOK | 82 |
| 4.1.1. Kepasifan kelompok: perlawanan dari anggota kelompok | 82 |
| 4.1.2. Keterasingan anggota: kecanduan terhadap dunia game | 84 |
| 4.1.3. Kebingungan peran: bermain peran ganda dalam ruang nyata dan virtual | 85 |
| 4.2. SOLUSI TERKAIT | 86 |
| 4.2.1. Pemikiran rasional untuk anggota kelompok | 87 |
| 4.2.2. Perbaikan dan peningkatan konten game | 88 |
| 4.2.3. Keterlibatan berbagai sistem dalam masyarakat | 90 |
| 4.2.4. Refleksi: Menempatkan identitas kelompok dari grup-grup online yang menyenangkan ke dalam perspektif | 91 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN | 94 |
| 5.1. KESIMPULAN | 94 |
| 5.2. SARAN | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | 97 |
| LAMPIRAN | 101 |
| A. WAWANCARA OUTLINE | 101 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar1.1 : Genshin Impact event offline di Stasiun Tugu Yogyakarta..... | 12 |
| Gambar2.1: Akun Instagram dan Komnitas Facebook Mihoyo Yogyakarta..... | 36 |
| Gambar 2.2 Meme-meme dalam Komunitas MY..... | 45 |
| Gambar3.1: Kegiatan offline Cosplay kelompok MY..... | 61 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Table 1.1 Daftar orang yang diwawancarai..... | 30 |
|---|----|