

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
AN UNDERGRADUATE THESIS	ii
HALAMAN JUDUL BAHASA JEPANG.....	iii
SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
PEDOMAN PENULISAN BAHASA JEPANG UNTUK SKRIPSI.....	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
INTISARI DALAM BAHASA JEPANG.....	xxi
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4. Tinjauan Pustaka	5
1.5. Kerangka Teoretis	7
1.6. Metode Penelitian.....	10
1.7. Organisasi Penyajian	11
BAB II.....	13
2.1. Teori Konsumerisme Baudrillard	13
2.2. Muatan Budaya dalam <i>Genshin Impact</i>	15
2.3. Sistem <i>Gacha</i>	17
2.4. Produk Game <i>Gacha</i> yang Dikonsumsi	23
2.4.1. In-game Currency	24
2.4.2. Battle Pass.....	26
2.4.3. Monthly Subscription.....	28
BAB III.....	30

3.1. Aspek Kebahasaan.....	30
3.1.1. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Jepang.....	31
3.1.2. Penggunaan Bahasa Jepang dalam Game	33
3.1.3. Kualitas <i>Voice over</i> Bahasa Jepang.....	34
3.1.4. Manfaat Penggunaan Voice Over Bahasa Jepang.....	35
3.2. Faktor yang Memengaruhi Transaksi dalam Game <i>Gacha</i>.....	37
3.2.1. Desain <i>Game</i>	37
3.2.2. <i>Parasocial Relationship</i>	42
3.3. Konsumerisme Mahasiswa.....	46
3.4. Pembahasan.....	53
BAB IV	56
DAFTAR PUSTAKA	60
RINGKASAN	63
LAMPIRAN.....	66
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	67