

DAFTAR ISI

INTERAKSI SOSIAL DAN BUDAYA KONSUMSI DALAM <i>VIDEO GAME STREAMING</i> DITINJAU DARI HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
INTISARI	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
a. Permasalahan	1
b. Rumusan Masalah	6
c. Keaslian Penelitian	7
e. Manfaat Penelitian	8
B. Tujuan Penelitian	9
C. Tinjauan Pustaka	9
D. Landasan Teori	15
E. Metode Penelitian	19
E. Hasil Yang Dicapai	23
F. Sistematika Penulisan	23
BAB II HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	25
A. Simulasi dan Simulakra	25
B. Hiperrealitas	32
C. Masyarakat Konsumsi	38
BAB III INTERAKSI SOSIAL DAN BUDAYA KONSUMTIF DALAM <i>VIDEO GAME STREAMING</i>	47
A. Motivasi dan Interaksi Sosial dalam <i>Video Game Streaming</i>	47
B. Budaya Konsumsi dalam <i>Video Game Streaming</i>	52
BAB IV INTERAKSI SOSIAL DAN BUDAYA KONSUMSI DALAM <i>VIDEO GAME STREAMING</i> DALAM HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	60
A. <i>Video Game Streaming</i> ditinjau dari Pemikiran Hiperrealitas	60
B. <i>Video Game Streaming</i> ditinjau dari Teori Masyarakat Konsumsi	64

BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74