

## DAFTAR ISI

<b>BERMAIN BERSAMA TAPI SENDIRI-SENDIRI:</b>	i
<b>ANALISA TENTANG PARA PEMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT</b>	i
<b>PLAYING TOGETHER BUT INDIVIDUALLY:</b>	i
<b>AN ANALYSIS OF PLAYERS OF ONLINE GAME <i>GENSHIN IMPACT</i></b>	i
<b>BERMAIN BERSAMA TAPI SENDIRI-SENDIRI:</b>	i
<b>ANALISA TENTANG PARA PEMAIN GAME ONLINE GENSHIN IMPACT</b>	i
<b>PENGESAHAN</b>	i
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT</b>	i
<b>MOTTO</b>	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	i
<b>KATA PENGANTAR</b>	i
<b>DAFTAR ISI</b>	i
<b>DAFTAR TABEL</b>	iii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	v
<b>DAFTAR ISTILAH</b>	vi
<b>INTISARI</b>	viii
<b>ABSTRACT</b>	ix
<b>BAB I</b>	1
<b>PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	6
1.3 Tinjauan Pustaka	8
1.4 Kerangka Teori	10
<i>Homo Ludens</i> : Manusia adalah Makhluk Bermain	10
1.5 Metode Penelitian	16
1.6 Sistematika Penyajian	18
<b>BAB II</b>	20
<b><i>THE RULE OF SYSTEM</i> DAN GAYA HIDUP DI GENSHIN IMPACT</b>	20
2.1 Memahami tentang Genshin Impact	20
2.1.1 <i>Gameplay</i>	21

2.1.2 Sistem <i>Gacha</i> .....	23
2.1.3 Produk dalam Genshin Impact .....	24
2.2 Demografi <i>Player</i> .....	27
2.3 Gaya Hidup Genshin Impact <i>Player</i> .....	35
<b>BAB III</b> .....	39
<b>ALASAN TERTARIK BERMAIN GENSHIN</b> .....	39
3.1 Awal Mula Bermain Genshin Impact .....	40
3.1.1 Trailer dan Advertising Genshin Impact.....	40
3.1.2 Pengaruh dari Keluarga dan Lingkaran Pertemanan.....	47
3.1.3 Pengalaman dari <i>Gameplay</i> .....	51
3.1.4 Bersifat <i>Open World</i> .....	55
3.1.5 Desain Karakter .....	59
<b>BAB IV</b> .....	69
<b>MOTIVASI MENGELUARKAN UANG DAN CARA MEMAMERKAN</b>	
<b>KEBERHASILAN DALAM BERMAIN</b> .....	69
4.1 Punya Uang bisa Membeli Uang Digital dalam <i>Game</i> .....	69
4.2 Caraku untuk <i>Flexing</i> .....	87
<b>BAB V</b> .....	100
<b>KESIMPULAN</b> .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	104