

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
GLOSARIUM	vii
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Tinjauan Pustaka	10
1.6 Landasan Teori	14
1.6.1 Representasi Diri	14
1.6.2 Relasi Keintiman Termediasi	18
1.6.3 Intimasi Cinta	23
1.7 Metodologi Penelitian	25
1.7.1 Subjek dan Lokasi Penelitian	29
1.7.2 Tahapan penelitian	31
1.8 Sistematika Penulisan Tesis	32
BAB II GAME ONLINE DI INDONESIA DAN CYBERDATING	34
2.1 Perkembangan <i>Game</i> di Indonesia	32
2.1.1 MOBA: Salah Satu Genre <i>Game Online</i> Terpopuler	44
2.1.2 <i>Game</i> Kencan: Relasi Keintiman pada Subjek Virtual	44
2.1.3 <i>Game Online</i> sebagai Ruang Simulasi	44
2.1.4 <i>Game Online</i> sebagai Komoditas	52
2.2 <i>Cyberdating</i> : Ketika Intimasi Termediasi	32
2.2.1 Menjalin Hubungan Virtual	58

BAB III “DIRI” DALAM GAME MOBILE LEGENDS	61
3.1 Konteks Penciptaan Representasi Diri dalam <i>Game</i>	62
3.1.1 <i>Escapism</i>	62
3.1.2 <i>In-Game Name</i> dan Popularitas	62
3.2 Pengejawantahan Diri Pemain dalam <i>Game</i>	74
3.2.1 Fitur-fitur pada Profil	74
3.2.2 <i>Hero</i> dan <i>Role</i>	82
3.2.3 <i>Skin</i> (Atribut/Pakaian <i>Hero</i>)	90
3.2.4 <i>Gameplay</i>	98
BAB IV KEINTIMAN VIRTUAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS	104
4.1 Memaknai Intimasi Virtual pada Mobile Legends	104
4.2 Fitur Afinitas Pasangan	112
4.3 <i>Lore</i> dan <i>Couple Skin Hero</i>	122
4.4 <i>Bromance</i> : Redefinisi Simbol Afinitas Pasangan	125
4.5 Implikasi dari Relasi Keintiman Virtual	132
4.6 Keterbatasan dalam Bingkai Kebebasan: Keintiman dalam Mobile Legends yang Kontradiktoris	144
BAB V PENUTUP	149
5.1. Kesimpulan	149
5.2. Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	156