



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Metode	4
1.4.1 Etnografi Digital	4
1.4.2 Digital Visual Sensory Design	5
1.5 Kerangka Teori	6
1.5.1 Afeksi: Hal yang Tidak Terkatakan	6
1.5.2 Hubungan Afeksi dengan <i>Video Game</i>	7
1.6 Studi Literatur	9
BAB II	13
YHARNAM: MEMASUKI DUNIA SURAM BLOODBORNE	13
2.1 Dunia yang Tidak Kenal Ampun	13
2.1.1 <i>Cosmic Horror</i> dan Suara Mengerikan	15
2.1.2 Dunia Yharnam yang Penuh Misteri dan Tidak Kenal Ampun	19
2.2 Alur Permainan Bloodborne	27
BAB III	35



PERMAINAN BLOODBORNE: KESERUAN DI BALIK KEBRUTALAN.....	35
3. 1 Cinta pada <i>Macabre</i>	35
3. 1. 1 Anri	37
3. 1. 2 Midir	51
3. 1. 3 Lorian.....	72
BAB IV	82
KENYAMANAN DALAM KEKACAUAN: MENEMUKAN RUANG EKSPRESI DIRI YANG AMAN.....	82
4. 1 Pengalaman Bermain Bloodborne	82
4.2 Polymedia: Menghubungkan Media dan Emosi.....	84
4.3 Kehidupan dalam Era Digitalisasi	87
4.4 Agensi <i>Video Game</i> yang Menumbuhkan “ <i>Sense of Control</i> ”	90
BAB V.....	96
KESIMPULAN	96
DAFTAR PUSTAKA	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cleric Beast	13
Gambar 2. 2 Tampilan item description.....	24
Gambar 2. 3 Tampilan kustomisasi karakter.....	28
Gambar 2. 4 Tampilan preset karakter	31
Gambar 2. 5 Tampilan Kota Central Yharnam	33
Gambar 3. 1 Posisi Pegangan “Claw”.....	66
Gambar 3. 2 Bloodborne Controls	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Origin dengan deskripsi singkat.....	29
Tabel 3. 1 Jumlah insight untuk memunculkan perubahan.....	58