

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	vi
GLOSARIUM.....	vii
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Kajian Studi Terdahulu.....	7
1.6 Landasan Teoritis dan Konseptual	10
1.6.1 <i>Immaterial Labour</i>	10
1.6.2 <i>Vortex</i>	13
1.7 Metode Penelitian.....	16
1.7.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	16
1.7.2 Teknik Penentuan Informan	17
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	19
1.7.4 Sumber Data.....	20
1.7.5 Lokasi & Tempat Penelitian	20
1.7.6 Teknik Analisis Data	22
BAB II DINAMIKA EKOSISTEM JOKI <i>MOBILE LEGENDS</i>.....	24
2.1 Transformasi Praktik <i>Boosting</i> ke Joki di Industri Gim.....	24
2.2 Tren <i>Mobile Legend</i> di Indonesia dan Fenomena Joki	32

2.3	Arsitektur dan Mekanisme Permainan <i>Mobile Legends</i>	41
BAB III JOKI GIM <i>MOBILE LEGENDS</i> SEBAGAI <i>IMMATERIAL</i>		
<i>LABOUR</i>		52
3.1	Lahirnya Karir Joki Gim : Antara Keadaan dan Keahlian	52
3.2	Pemaknaan <i>Ranked</i> dalam Komunitas <i>Mobile Legend</i>	64
3.3	Joki Sebagai <i>Social Factory</i> Komunitas Gim	72
BAB IV SIRKUIT SISTEM KERJA JOKI GIM DALAM MEMPRODUKSI		
<i>IMMATERIAL LABOUR</i>		84
4.1	<i>Owner</i> dalam Sirkuit Sirkulasi Ekosistem Joki <i>Mobile Legends</i>	85
4.2	<i>Worker</i> Joki <i>Mobile Legends</i> sebagai <i>Cyberproletariat</i> di Sirkuit <i>Production</i>	95
4.3	Skala Lanjutan Industri Joki <i>Mobile Legends</i> sebagai Finansialisasi ..	113
BAB V PENUTUP		122
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Limitasi Penelitian	123
DAFTAR PUSTAKA.....		125