

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN SYUKUR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	5
1. <i>Video Game</i> sebagai Media Baru .....	5
2. <i>Genre</i> dalam <i>Video Game</i> .....	8
3. Perilaku Pencarian Informasi .....	12
4. Posisi Audiens Dalam Bermedia.....	19
F. Kerangka Konsep .....	22
1. <i>Video Game</i> Sepakbola sebagai Ruang Simulasi.....	22
2. Intertekstualitas <i>Video Game</i> dan Pencarian Informasi .....	24
G. Metode Penelitian.....	27
1. Metode Penelitian.....	27
2. Subjek Penelitian.....	28
3. Teknik Pengumpulan Data .....	29
4. Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB II GAMER DAN SEPAK BOLA DALAM VIDEO GAME .....</b>	<b>31</b>
A. <i>Video Game</i> sebagai Budaya Populer .....	31
B. Fenomena Sepakbola sebagai Konten Hiburan.....	34
1. Konten sepakbola dalam media Konvensional .....	35
2. Konten sepakbola di Era Media Baru .....	40
C. <i>Gamer</i> dan <i>Video Game</i> Sepakbola Digital .....	44
D. Perilaku Bermain <i>Gamer</i> Football Manager .....	46
E. <i>Video Game</i> , Football Manager, dan <i>Gamer</i> di Indonesia.....	50
<b>BAB III FOOTBALL MANAGER DAN PROFIL SUBJEK PENELITIAN 57</b>	
A. Football Manager .....	57
B. Profil Subjek Penelitian.....	61
1. Afrina Fajar .....	62
2. Muhammad Rizqi Saifuddin .....	65
3. Farras Widya Izadi .....	68

<b>BAB IV DINAMIKA PENCARIAN INFORMASI DAN PENGALAMAN BERMAIN GAMER FOOTBALL MANAGER.....</b>	<b>72</b>
A. Kebutuhan Informasi.....	73
1. Sumber Informasi.....	82
a. Media Online.....	82
b. Media Cetak .....	84
c. Media Sosial.....	85
d. Pertandingan.....	86
e. Individu dan Diskusi Kelompok .....	88
2. Tempat Perolehan Informasi .....	90
B. Perilaku Pencarian Informasi.....	93
1. <i>Starting</i> .....	93
2. <i>Chaining</i> .....	94
3. <i>Browsing</i> .....	97
4. <i>Monitoring</i> .....	98
5. <i>Accessing</i> .....	100
6. <i>Differentiating</i> .....	101
7. <i>Verifying</i> .....	102
8. <i>Networking</i> .....	104
9. <i>Extracting</i> .....	106
10. <i>Information Managing</i> .....	108
C. Implementasi Pencarian Informasi <i>Gamer Football Manager</i> .....	111
1. Bermain sebagai Akses Pencarian Informasi .....	111
2. Intertekstualitas dan Pengalaman Bermain <i>Gamer</i> .....	116
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>126</b>
A. Kesimpulan .....	126
B. Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>137</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Cover Football Manager Edisi 2017.....	57
------------------	--	----

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 1.</b>	Kerangka konsep penelitian.....	26
-----------------	---------------------------------	----