

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
GLOSARIUM.....	xi
ABSTRAKSI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5 Unit Analisa.....	11
1.6 Telaah Studi Terdahulu .....	12
1.7 Kerangka Berfikir Teori .....	14
1.7.1 Konsumsi Nilai Tanda .....	16
1.7.2 Kapital Kultural Terobjektifikasi.....	21
1.7.3 Kapital Sosial Pierre Bourdieu .....	29
1.7.4 Kapital Sosial Francis Fukuyama .....	33
1.8 Metode Penelitian .....	36
BAB II.....	40
<b>GAME ONLINE : KONSEP DAN KERANGKA TEORITIS.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 <i>Game Online</i> Sebagai Media Budaya Virtual.....	40
2.1.1 Sejarah Singkat dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	40
2.1.2 Sejarah Singkat <i>Game Online</i> di Indonesia.....	49
2.1.3 <i>Game Online</i> : Teknologi, Media dan Budaya .....	56
2.2 Permasalahan Kunci dalam Memahami Studi <i>Game Online</i> .....	59
2.2.1 Perdebatan Motivasi <i>Ludic</i> , Representasi, dan <i>Communal</i> .....	59
2.2.2 Pemain <i>Game</i> Sebagai <i>Cyborg</i> : Hilangnya Batasan Antara <i>Real</i> dan Virtual..	65
2.3 <i>RF Online</i> : Pertempuran Tiada Akhir .....	70

2.3.1	<i>Gameplay</i> dalam RF Online .....	70
2.3.2	RF Online dalam Kerangka Berpikir <i>Cyborgian</i> .....	86
BAB III .....		91
ANALISIS DATA PENELITIAN: KESENANGAN DAN UANG.....		91
(Konteks Sosial, Ekonomi dan Politik dalam Permainan RF Oline) .....		91
3.1	Konteks Sosial dalam Permainan RF Online : <i>Game</i> dan Kesenangan.....	91
3.1.1	Aspek Keuntungan Bermain: “ <i>The power of Recognition</i> ” .....	97
3.1.2	Aspek Keuntungan Ekonomis: Keberadaan Uang dalam <i>Game Online</i> .....	110
3.1.3	Aspek Keuntungan Psikologis: Pujian membawa Kepuasan .....	121
3.2	Konteks Ekonomi dalam Permainan RF Online: <i>Game</i> , Konsumsi dan Relasi Produksi.....	124
3.2.1	Relasi Pemain dengan Developer Melalui Konsumsi <i>Voucher</i> .....	125
3.2.2	Strategi Publisher mengelola Relasi Produksi dalam RF Online .....	128
3.3	Konteks Politis dalam Permainan RF Online: Transaksi ekonomi, Jenis Permainan, dan Kesenangan .....	141
3.3.1	<i>Real Money trade</i> : Perlawanan, Kepastian, dan Jalan Pintas.....	143
3.3.2	<i>Cheat</i> : Perlawanan,Modal, dan Ketidakadilan.....	146
BAB IV.....		151
PEMBAHASAN KRITIS: KONSUMSI NILAI TANDA DALAM PERMAINAN RF ONLINE .....		151
4.1	Barang Virtual Sebagai Kapital Kultural Terobjektifikasi.....	151
4.1.1	Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Transaksi Uang Nyata ( <i>Real Money Trade</i> ) .....	153
4.1.2	Konsumsi Nilai Tanda dan Apropriasi Pemanfaatan Barang Virtual.....	158
4.2	Kapital Sosial Sebagai Manfaat Konsumsi Barang Virtual.....	164
4.2.1	Dampak Konsumsi Barang Virtual : Kapital Sosial dan Kapital Ekonomi .....	167
4.3	Catatan Kritis Studi Game Online : Creationist Capitalism dan Tenaga Kerja dalam Game Online.....	173
PENUTUP .....		186
5.1	Kesimpulan.....	186
5.2	Keterbatasan Studi dan Rekomendasi bagi Penelitian Berikutnya.....	191
DAFTAR PUSTAKA .....		192