

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	2
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	4
<b>DAFTAR TABEL</b>	5
<b>BAB I Pendahuluan</b>	7
Latar Belakang	7
Rumusan masalah	13
Pertanyaan Penelitian	15
Tujuan Penelitian	15
Manfaat penelitian	16
Review Penelitian Terlebih Dahulu	16
Game online dan mahasiswa : Studi Tentang Respon Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online (Nadia Tatakuna)	16
Transaksi Uang Digital dan Perilaku Konsumtif dalam Dunia Virtual (Games On-line Ddtank) (Mustafa Najih Fuadi)	17
Kerangka teori	19
Video Game Sebagai Perwujudan Nyata Hiperealitas & Lingkaran Magis	19
Video Game Sebagai Objek Konsumsi	21
Metode Penelitian	22
Jenis Penelitian	22
Data Yang dikumpulkan	23
Teknik Pengumpulan Data	23
Wawancara	23
Observasi	24

Pemilihan Informan	24
Teknik Analisis Data	25
<b>BAB II Budaya Video Game</b>	<b>26</b>
Sejarah Video Game	26
Video game sebagai Budaya	26
Komodifikasi Video game	29
Jenis Platform Perangkat Video Game	32
Single Player dan Multiplayer	33
Profile Pelaku Video Game	33
Gamers	34
Tingkatan Komitmen	36
Digital Natives	38
Data Informan	39
<b>BAB III Konsumsi Video Game</b>	<b>43</b>
Konsumsi Waktu	43
Konsumsi Materi Perangkat Keras	47
Platform PC	47
Platform Konsol	50
Platform Mobile	52
Konsumsi Materi Perangkat Lunak	54
Format Video game	54
Harga	57
Software Bajakan	60
Stratifikasi Produk	62
Komponen Microtransaction	65
Microtransaction pada GTA Online dan PlayStation Store (PS4)	66

Microtransaction pada World Of Tanks (PC)	72
Microtransaction pada PUBG Mobile (Mobile)	76
Pandangan Pada Komponen Microtransaction	82
<b>BAB IV Rasionalitas &amp; Negosiasi Konsumsi</b>	87
Materi	88
Pengelolaan Sumber Daya	88
Microtransaction adalah sebuah pilihan	91
Kesempatan & cost effectiveness	92
Motif & Pemaknaan Konsumsi	97
Aspek Emosi	98
Elemen Narasi	99
Selera Estetis	100
Aspek Sosial	101
Interaksi sosial	102
Nilai simbolis	106
Refleksi Konsumsi	109
<b>BAB V Penutup</b>	113
Catatan Kritis dan Limitasi Penelitian	113
Kesimpulan	114
<b>Daftar Pustaka</b>	118
<b>Lampiran</b>	122

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tingkatan spektrum dedikasi pelaku video game	34
Gambar 2 Perbedaan harga per edisi	58
Gambar 3 Cara kerja komponen micortransaction	60

Gambar 4 Harga layanan PlayStation Plus	65
Gambar 5 Tema profil yang tersedia pada PlayStation Store	67
Gambar 6 Jenis Royale Pass pada PUBG Mobile	74
Gambar 7 Deskripsi Royale Pass menurut situs PUBG Mobile	75
Gambar 8 Imbalan UC setelah menyelesaikan tantangan	76
Gambar 9 Meme sebagai perumpamaan trend penjualan video game masa kini	78
Gambar 10 Penjualan item kosmetik dengan waktu yang terbatas	89
Gambar 11 Promo Top Up UC dengan bonus item kosmetik	90
Gambar 12 Biaya melakukan Top Up UC dan bonus Top Up	91

### **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Profil informan	38
Tabel 2 Daftar pengeluaran perangkat PC	45
Tabel 3 Detail perbedaan konten tiap edisi	59
Tabel 4 Macam Red Shark Cards	63
Tabel 5 Detail fitur dari layanan PlayStation Plus	66
Tabel 6 Deskripsi barang dan layanan microtransaction pada game World Of Tanks	69
Tabel 7 Jenis layanan Royale Pass	74