

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Landasan Teori	15
1. Kapitalisme Digital	15
2. Konsep Mesin Hasrat dan <i>Assemblages</i>	19
3. Deteritorialisasi dan Re-teritorialisasi	23
G. Metode Penelitian	28
1. Tahapan Penelitian	29
2. Subjek Penelitian	30
3. Posisi Peneliti	31
4. Analisis Data	32
H. Sistematika Penulisan Tesis	33
BAB II	36
HASRAT, KONSUMSI VIRTUAL, DAN INDUSTRI GAME ONLINE	36
A. Reformulasi Hasrat Konsumsi	37
B. Transformasi Budaya Konsumsi di Era Digital	41
C. Kapitalisasi Industri Permainan Daring	48
BAB III	55
JARINGAN HASRAT DALAM EKOSISTEM GAME ONLINE	55
A. Tataran Individu: Relasi Pemain MLBB dan Objek Virtual	55

B. Tataran Sosial: Teknologi dan Kapitalisme Digital	67
C. <i>Assemblages</i> dalam Permainan Daring MLBB	75
BAB IV	79
DETERITORIALISASI DAN RETERITORIALISASI	79
A. Deteritorialisasi: Hasrat Liar Pemain MLBB	79
B. Reteritorialisasi: <i>The Surveillance</i>	84
BAB V	90
PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	95
Daftar Pustaka	96