

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	8
F. Kerangka Pemikiran	10
1. Konstruksi Nasionalisme Banal.....	10
2. <i>Game</i> dan Retorika Nasionalisme.....	13
3. <i>Gamers</i> dan Retorika Aristotelian dalam Konstruksi Nasionalisme Banal.....	16
G. Kerangka Konsep.....	19
H. Metode Penelitian	21
1. Desain Penelitian	21
2. Jenis dan Sumber Data.....	25
3. Teknik Pengumpulan Data.....	28
4. Uji Keabsahan	30
5. Teknik Analisis Data.....	31
6. Lokasi, Waktu dan Tahapan Penelitian.....	32
BAB II RETORIKA KONSTRUKSI NASIONALISME BANAL OLEH GAMERS	36
.....	
A. Konstruksi Nasionalisme Banal.....	36
B. <i>Game</i> dan Retorika Nasionalisme.....	40
C. <i>Gamers</i> dan Retorika Aristotelian dalam Konstruksi Nasionalisme Banal.....	45
BAB III GAMERS MOBILE LEGENDS BANG BANG.....	51
A. Profil <i>Gamers</i>	51
1. Gilang Wahyu Pratama.....	51
2. Muhammad Syahrul Islam.....	53
3. Krisna Aji.....	55
4. Muhammad Zulfikar Akbar.....	58
5. Zufar Rafly Ibrahim.....	60
BAB IV RAGAM RETORIKA KONSTRUKSI NASIONALISME BANAL OLEH GAMERS.....	63
1. <i>Pembicaraan</i>	65
a. <i>Retorika etos pada konsep pembicaraan</i>	70

b. Retorika pathos pada konsep pembicaraan.....	72
c. Retorika logos pada konsep pembicaraan.....	73
2. Memilih.....	75
a. Retorika etos pada konsep memilih.....	83
b. Retorika pathos pada konsep memilih.....	84
c. Retorika logos pada konsep memilih.....	87
3. Melakukan.....	89
a. Retorika etos pada konsep melakukan.....	93
b. Retorika pathos pada konsep melakukan.....	94
c. Retorika logos pada konsep melakukan.....	95
2. Mengkonsumsi.....	96
a. Retorika etos pada konsep mengkonsumsi.....	100
b. Retorika pathos pada konsep mengkonsumsi.....	102
c. Retorika logos pada konsep mengkonsumsi.....	103
BAB V PENUTUP	107
A. Simpulan.....	107
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Informan.....	28
Tabel 4.1 Rangkuman Hasil Pembahasan.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka konsep.....	20
Gambar 2.1 <i>The national rhetorical triad</i>	43
Gambar 2.2 <i>Interest Graph</i> oleh Bartle.....	46
Gambar 2.3 Ilustrasi stereotip casual player.....	47
Gambar 4.1 Tampilan <i>Home Game MLBB</i>	70
Gambar 4.2 <i>Screen shot</i> akun Informan A.....	76
Gambar 4.3 <i>Screen shot</i> akun Informan D.....	77
Gambar 4.4 <i>Gamer</i> Indonesia menggunakan bahasa Indonesia (1).....	80
Gambar 4.5 <i>Gamer</i> Indonesia menggunakan bahasa Indonesia (2).....	81
Gambar 4.6 Tampilan <i>hero Kadita</i>	83
Gambar 4.7 Tampilan <i>hero Gatotkaca</i>	83
Gambar 4.8 Jumlah Penggunaan <i>Hero Gatotkaca</i>	89