

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA .....	i
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS .....	ii
HALAMAN JUDUL BAHASA KOREA .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
초록 .....	xx
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Masalah .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.7 Tinjauan Pustaka .....	7
1.8 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II .....	9
2.1 Konfusianisme .....	9
2.2 <i>Chemyon</i> .....	11
2.2.1 Konsep <i>Chemyon</i> .....	12

2.2.2 Pergeseran Konsep <i>Chemyon</i> .....	14
2.3 Fenomena <i>Online Game</i> di Korea Selatan .....	20
2.3.1 <i>PC bang</i> .....	23
2.3.2 <i>Gamer</i> Profesional di Korea Selatan .....	24
2.4 Perubahan Sosial .....	27
2.4.1 Faktor Perubahan Sosial .....	28
2.4.2 Proses Perubahan Sosial .....	29
BAB III .....	31
3.1 Fase Penyimpangan Perilaku <i>Chemyon</i> dalam Industri <i>Online Game</i> Korea Selatan .....	31
3.1.1 Munculnya Penemuan Baru sebagai Gerbang Perubahan Sosial .....	33
3.1.2 Peranan Idiologi dalam Perubahan Sosial .....	34
3.1.3 Revolusi yang Berpengaruh Terhadap Perubahan Sosial .....	35
3.1.4 Perubahan Sosial akibat Perubahan Lingkungan Fisik .....	37
3.2 Penyimpangan Perilaku <i>Chemyon</i> dalam Industri <i>Online Game</i> Korea Selatan .....	39
3.2.1 Perbandingan Peran dalam Konfusianisme Tradisional dan Modern.....	40
3.2.2 Tidak Berlakunya <i>Chemyon</i> dalam Industri <i>Online Game</i> Korea Selatan ..	43
BAB IV .....	48
4.1 Kesimpulan .....	48
4.2 Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	58
DAFTAR LAMAN .....	52
요약 .....	58
SURAT PERNYATAAN.....	67