

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Tinjauan Pustaka	5
1.6 Kerangka Pemikiran	9
1.6.1 <i>Game</i> sebagai Fenomena Komunikasi	9
1.6.2 MMORPG dalam Perpaduan Hot & Cool Media	10
1.6.3 Bentuk dari Kapital	13
1.6.4 Kompleksitas Arena MMORPG	15
1.7 Kerangka Konsep dan Operasional	17
1.8 Metodologi	20
1.8.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
1.8.2 Objek	22

1.8.3 Metode Pengambilan Data	24
1.8.4 Keabsahan Data	24
1.8.5 Analisis Data	25
1.8.6 Limitasi Penelitian	26
BAB II PARTISIPASI PEMAIN GAME ONLINE	28
2.1 Hukum Media Game Online	28
2.1.1 <i>Heating Up</i>	30
2.1.2 <i>Cooling Down</i>	30
2.1.3 <i>Overheating & Freezing</i>	33
2.2 Arena Hibrida Game Online	34
2.3 Akumulasi Modal Permainan	41
2.3.1 Kapital Sosial	42
2.3.2 Kapital Kultural	47
2.3.3 Kapital Ekonomi	50
2.4 Symbolic Violence dalam Game Online	51
BAB III REALITAS MMORPG GENSHIN IMPACT	57
3.1 Genshin Impact	57
3.1.1 Genshin Impact dalam Dinamika Perkembangan MMORPG	57
3.1.2 <i>Artificial Intellegence</i>	60
3.1.3 Ritual Genshin Impact	63
3.2 Pemain Genshin Impact	65
3.2.1 Pemain <i>Free to Play</i> (F2P)	66
3.2.2 Pemain <i>Pay to Play</i> (P2P)	67
BAB IV FLUKTUASI PARTISIPASI DAN INTERKONEKSI KAPITAL PEMAIN MMORPG GENSHIN IMPACT	68
4.1 Genshin Impact sebagai META MMORPG	71
4.1.1 Kompleksitas <i>Storytelling</i>	71

4.1.2 Konsep Virtual Baru	73
4.1.3 Mekanik Avatar yang Berbeda	74
4.1.4 <i>Gambling Oriented System</i>	74
4.2 Ritual Pemain Genshin Impact	77
4.2.1 Partisipasi <i>Multispace</i>	78
4.2.2 Diskursus Arena Hibrida	80
4.2.3 Habitus Pemain	83
4.3 Interkoneksi Kapital	84
4.3.1 <i>Prestiged Player</i>	85
4.3.2 Modal Partisipasi	87
4.3.2 Konstruksi Kelas Pemain.....	100
4.4 Gender dan Toksisitas dalam Arena Genshin Impact	103
4.4.1 Rekonstruksi sifat Maskulin & Feminim terhadap <i>Game</i>	103
4.4.2 <i>Soft Violence & Non-Toxic Competition</i>	106
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	120