**DAFTAR ISI**

[**LEMBAR PERSETUJUAN ii**](#_Toc200337822)

[**SURAT PERNYATAAN iii**](#_Toc200337823)

[**ABSTRAK iv**](#_Toc200337824)

[**ABSTRACK v**](#_Toc200337825)

[**RINGKESAN vi**](#_Toc200337826)

[**KATA PENGANTAR vii**](#_Toc200337827)

[**DAFTAR ISI xi**](#_Toc200337828)

[**DAFTAR GAMBAR xiv**](#_Toc200337829)

[**DAFTAR TABEL xv**](#_Toc200337830)

[**DAFTAR LAMPIRAN xvi**](#_Toc200337831)

[**BAB I 1**](#_Toc200337832)

[**PENDAHULUAN 1**](#_Toc200337833)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc200337834)

[1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian 7](#_Toc200337835)

[1.2.1. Fokus Penelitian 7](#_Toc200337836)

[1.2.2. Pertanyaan Penelitian 7](#_Toc200337837)

[1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 7](#_Toc200337838)

[1.3.1. Tujuan Penelitian 7](#_Toc200337839)

[1.3.2. Kegunaan Penelitian 8](#_Toc200337840)

[**BAB II 10**](#_Toc200337841)

[**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIRAN 10**](#_Toc200337842)

[2.1. Kajian Pustaka 10](#_Toc200337843)

[2.1.1 Review Penelitian Sejenis 10](#_Toc200337844)

[2.2. Kerangka Konseptual 15](#_Toc200337845)

[2.3. Komunikasi Visual 16](#_Toc200337846)

[2.4. Kajian Gender 18](#_Toc200337847)

[2.5. Game Studies 20](#_Toc200337848)

[2.6. Game Mobile dan Otome Game 22](#_Toc200337849)

[2.7. Game Love and Deepspace 23](#_Toc200337850)

[2.8. Kerangka Teoritis 34](#_Toc200337851)

[2.8.1. Fenomenologi 35](#_Toc200337852)

[2.9. Kerangka Pemikiran 45](#_Toc200337853)

[**BAB III 47**](#_Toc200337854)

[**SUBJEK, OBJEK, DAN METODE PENELITIAN 47**](#_Toc200337855)

[3.1. Subjek Penelitian 47](#_Toc200337856)

[3.2. Objek Penelitian 50](#_Toc200337857)

[3.3. Metodologi Penelitian 50](#_Toc200337858)

[3.3.1. Desain/Paradigma Penelitian 50](#_Toc200337859)

[3.3.2. Proses Pengumpulan Data 53](#_Toc200337860)

[3.3.3. Rancangan Analisis Data 55](#_Toc200337861)

[3.3.4. Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian 56](#_Toc200337862)

[3.4. Membuka Akses dan Menjalin Hubungan Dengan Subjek Penelitian 57](#_Toc200337863)

[3.5. Lokasi dan Jadwal Penelitian 58](#_Toc200337864)

[3.5.1. Lokasi Penelitian 58](#_Toc200337865)

[3.5.2. Jadwal Penelitian 58](#_Toc200337866)

[**BAB IV 59**](#_Toc200337867)

[**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59**](#_Toc200337868)

[4.1. Hasil Penelitian 59](#_Toc200337869)

[4.1.1. Informan Penelitian 61](#_Toc200337870)

[4.1.1.1. Profil Informan 62](#_Toc200337871)

[4.1.2. Motif Informan Bermain Game *Love and Deepspace* 66](#_Toc200337872)

[4.1.3. Tindakan Memainkan Game *Love and Deepspace* 74](#_Toc200337873)

[4.1.4. Makna Memainkan Game *Love and Deepspace* 80](#_Toc200337874)

[4.2. Pembahasan Hasil Penelitian 88](#_Toc200337875)

[4.2.1. Motif Pemain Wanita Memainkan Game *Love and Deepspace* 89](#_Toc200337876)

[4.2.2. Tindakan Penggunaan Game *Love and Deepspace* 91](#_Toc200337877)

[4.2.3. Makna Game Love and Deepspace Bagi Pemain 94](#_Toc200337878)

[**BAB V 96**](#_Toc200337879)

[**KESIMPULAN DAN SARAN 96**](#_Toc200337880)

[5.1. Kesimpulan 96](#_Toc200337881)

[5.2. Saran…. 97](#_Toc200337882)

[**DAFTAR PUSTAKA 98**](#_Toc200337883)

[**LAMPIRAN 100**](#_Toc200337884)