

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
<i>Ringkesan</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian dan Pernyataan Masalah	8
1.2.1 Fokus Penelitian	8
1.2.2 Pertanyaan Penelitian	8
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	9
1.3.2 Kegunaan Penelitian	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Review Penelitian Sejenis.....	11
2.2 Kerangka Konseptual	15
2.2.1 Lingkup Komunikasi	15
2.2.2 Sejarah Video Game.....	22
2.2.3 Video Game Sebagai Media Interaktif	23
2.2.4 Konsep Bermain Dalam Video Game	25
2.2.5 Grand Theft Auto V.....	28
2.3 Kerangka Teoritis.....	32
2.3.1 Teori Naratologi Gonzalo Frasca	32

2.4 Kerangka Pemikiran	36
BAB III.....	37
SUBJEK, OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Subjek Penelitian.....	37
3.2 Objek Penelitian.....	38
3.3 Metode Penelitian.....	38
3.3.1 Paradigma Penelitian	41
3.3.2 Metode Pengumpulan Data.....	42
3.3.3 Rancangan Analisis Data	43
3.3.4 Kredibilitas Dan Tingkat Kepercayaan Penelitian	47
3.4 Membuka Akses Dan Menjalinkan Hubungan Dengan Subjek Penelitian.....	47
3.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian.....	48
3.5.1 Lokasi	48
3.5.2 Jadwal Penelitian.....	48
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Faktor yang mempengaruhi persepsi pemain.....	52
terhadap Michael.....	52
4.1.2 Pemaknaan Pemain Terhadap Karakter Michael	59
4.1.3 Struktur Narasi Dan Karakter.....	65
4.1.4 Sistem Atau Aturan Game Dan Pemaknaan	73
4.2 Pembahasan Penelitian	79
4.2.1 Konflik dan karakter video game	80
4.2.2 Hubungan sistem permainan dengan narasi.....	82
4.2.3 Hubungan Emosional Antara Pemain dan Karakter <i>Video Game</i>	84
4.2.4 Pengalaman Bermain Pemain Dan Pemaknaan Karakter	89
BAB V.....	97
KESIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran.....	99

DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Konsep stimuli, sensasi dan persepsi	88
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Acuan Penelitian Sejenis	13
Tabel 2. 2 Hubungan Teori Dengan Pertanyaan Penelitian	34
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Pengalaman Bermain Pemain dan Pemaknaan Karakter	94