

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
PERSTEJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Kegunaan Penelitian.....	8
1.5.1 Kegunaan Umum.....	8
1.5.2 Kegunaan Khusus.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II OBJEK DAN SUBJEK PENELITIAN.....	11
2.1 Subjek Penelitian.....	11
2.1.1 Pemain di GTA NoPixelRP.....	11
2.1.2 Developer Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.....	13
2.1.3 Penonton Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.....	14
2.2 Objek Penelitian.....	14
2.2.1 Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.....	14
2.2.2 Tokoh <i>Grand Theft Auto NoPixel Roleplay</i>	16
2.2.3 Pengaturan Kesan Pada Pemain Grand Theft Auto NoPixel Roleplay.....	17
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....	18

3.1 Teknologi Media Baru	18
3.1.2 Cyberspace	19
3.2 Video Games	20
3.2.1 Online Video Games	21
3.3 Identitas	22
3.3.1 Identitas Virtual.....	23
3.3.2 Identitas Online Video Game.....	24
3.4 Dramaturgy	25
3.4.1 <i>Self Impression Management Theory</i>	27
3.5 Ekspresi Diri	31
3.6 Representasi Diri.....	32
3.7 Kerangka Pemikiran.....	33
3.8 State of the Art	34
BAB IV METODE PENELITIAN	38
4.1 Pendekatan Penelitian	38
4.2 Metode Penelitian.....	38
4.3 Unit Analisis	39
4.4 Metode Pengumpulan Data.....	39
4.5 Sumber Data.....	42
4.6 Proses Analisa Data.....	46
4.7 Validitas	48
4.8 Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
5.1 Hasil Penelitian	51
5.1.1 Pemahaman apa itu NoPixel	51
5.1.2 Pemahaman NoPixel sebagai tempat pengekspresian diri	54
5.1.3 Pemahaman ketertarikan NoPixel oleh para pemain	57
5.1.4 Pemahaman karakter yang diperankan dalam NoPixel.....	60
5.1.5 Proses Pembentukan Karakter di NoPixel	66
5.1.6 Penyampaian Pesan pada karakter tokoh yang dimainkan	72
5.2 Pembahasan.....	79
5.2.1 Identitas Karakter dan Pemain di dalam <i>Grand Theft Auto NoPixel Roleplay</i>	80

5.2.2 Impression Management Theory dalam <i>Grand Theft Auto NoPixel Roleplay</i>	86
5.2.3 Representasi Diri di dalam Grand Theft Auto NoPixel RP	91
5.2.4 Karakter Tokoh sebagai Bentuk Ekspresi Diri.....	93
5.2.5 Model Penelitian	96
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	97
6.1 Kesimpulan	97
6.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN A.....	A-1
LAMPIRAN B.....	B-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1.....	11
Gambar 3.3.2.....	24
Gambar 3.4.1.....	29
Gambar 5.1.3.1.....	60
Gambar 5.2.1.1.....	81
Gambar 5.2.1.2.....	81
Gambar 5.2.1.3.....	83
Gambar 5.2.1.4.....	84
Gambar 5.2.1.5.....	84
Gambar 5.4.1.1.....	91
Gambar 5.5.1.....	96



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1.1	51
Tabel 5.1.2	54
Tabel 5.1.3	57
Tabel 5.1.4	61
Tabel 5.1.5	66
Tabel 5.1.6	72



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	A-1
Form Monitoring Bimbingan Tugas Akhir.....	A-1
LAMPIRAN B	B-1
Pertanyaan Wawancara Informan	B-1
Transkrip Wawancara	B-9
Transkrip Wawancara 2	B-35
Transkrip Wawancara 3	B-68
Transkrip Wawancara 4	B-86
Transkrip Wawancara 5	B-114
Dokumentasi Penelitian	B-154
Lembar Keaslian	B-159
Curriculum Vitae	B-160

