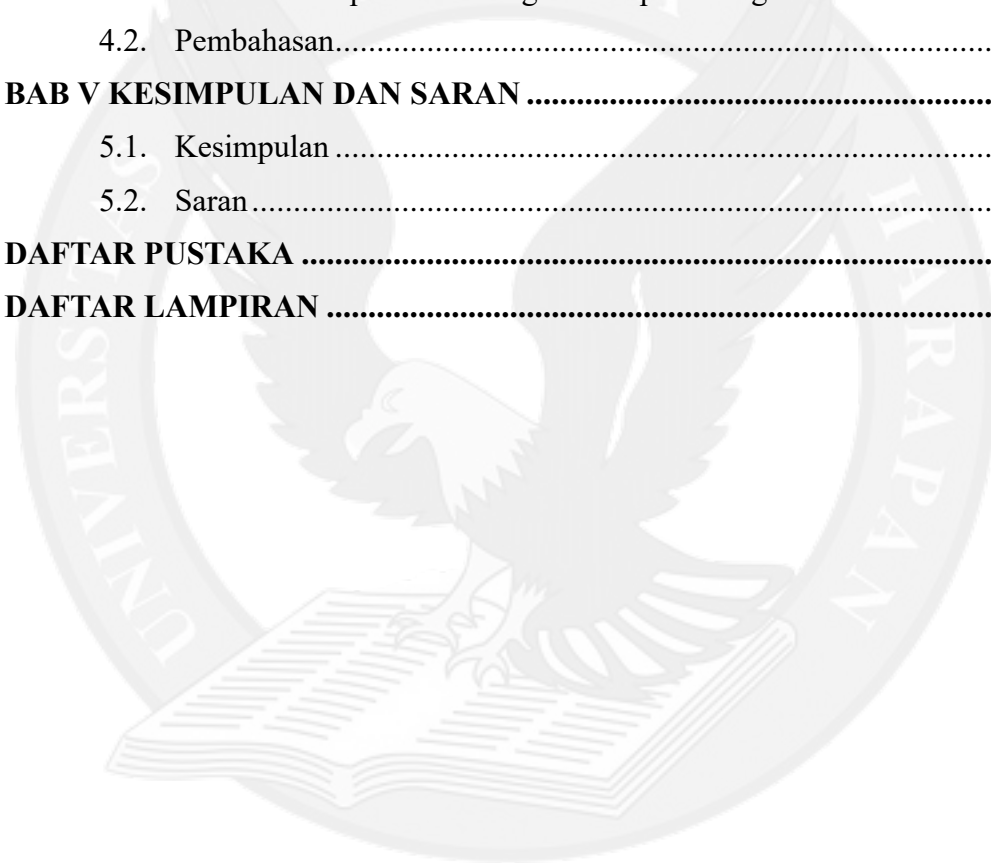


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TESIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah/Fokus Penelitian .....	19
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	22
1.4. Tujuan Penelitian.....	22
1.5. Signifikansi Penelitian.....	23
1.5.1. Manfaat Akademis .....	23
1.5.2. Manfaat Sosial/Praktis .....	23
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>26</b>
2.1. MMORPG.....	26
2.2. Catfishing.....	31
2.3. Computer Mediated Communication (CMC).....	36
2.4. Komunikasi Hyperpersonal .....	40
2.5. Dramaturgical Theory.....	44
2.5.1. Dramaturgical Model .....	49
2.6. Identity Negotiation Theory.....	52
2.7. Kerangka Berpikir .....	58
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>59</b>
3.1. Paradigma dan Perspektif Penelitian .....	59
3.2. Metode Penelitian.....	61

3.3. Sumber dan Pengambilan Data.....	62
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.5. Tahap Pengolahan Data .....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	72
4.1.1. Identitas dan Pengalaman Pemain .....	73
4.1.2. Anonimitas dan Gender dalam MMORPG .....	80
4.1.3. Fenomena Catfishing pada MMORPG .....	83
4.1.4. Dampak Catfishing terhadap Hubungan Antar Pemain .....	86
4.2. Pembahasan.....	88
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>100</b>
5.1. Kesimpulan .....	100
5.2. Saran .....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>113</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Identitas Narasumber .....	Halaman 73
---------------------------------------	---------------



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 The Gaming Market in Indonesia .....	9
Gambar 1. 2 The Dark Side of Online Gaming - Online Gaming: Catfishing in the World of Virtual Realities .....	15
Gambar 2. 1 Bartle Taxonomy of Player Types.....	30
Gambar 2. 2 The Dark Side of Online Gaming - Online Gaming: Catfishing in the World of Virtual Realities .....	34
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan .....	113
A. Tentang Identitas Dan Pengalaman Bermain .....	113
B. Mengenai Komunikasi Dan Interaksi .....	113
C. Tentang Motivasi Dan Dampak Catfishing.....	114
D. Tentang Anonimitas Dan Gender .....	114
Transkrip Wawancara.....	115
1. Narasumber "N" (Pria, 24 Tahun) – Bekasi, Indonesia Acolyte, Wanita	115
2. Narasumber "V" (Pria, 23 Tahun) – Bogor, Indonesia Doram, Wanita...	122
3. Narasumber "T" (Pria, 23 Tahun) – Tangerang, Indonesia Doram, Wanita .....	126
4. Narasumber "S" (Wanita, 29 Tahun) – Tangerang, Indonesia Wizard, Pria.....	130
5. Narasumber "I" (Wanita, 24 Tahun) – Bogor, Indonesia Knight, Pria....	136
6. Narasumber "M" (Wanita, 23 Tahun) Medan, Indonesia Wizard, Pria ...	140