

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Batasan Masalah.....	18
D. Tujuan Penelitian.....	19
E. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Landasan Teori	20
B. Landasan Konseptual	29
C. Penelitian Sebelumnya	41
BAB III METODE PENELITIAN DAN ANALISIS.....	45
A. Metode Penelitian.....	45
B. Metode Analisis.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62

B. Pembahasan	74
C. Solusi	110
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



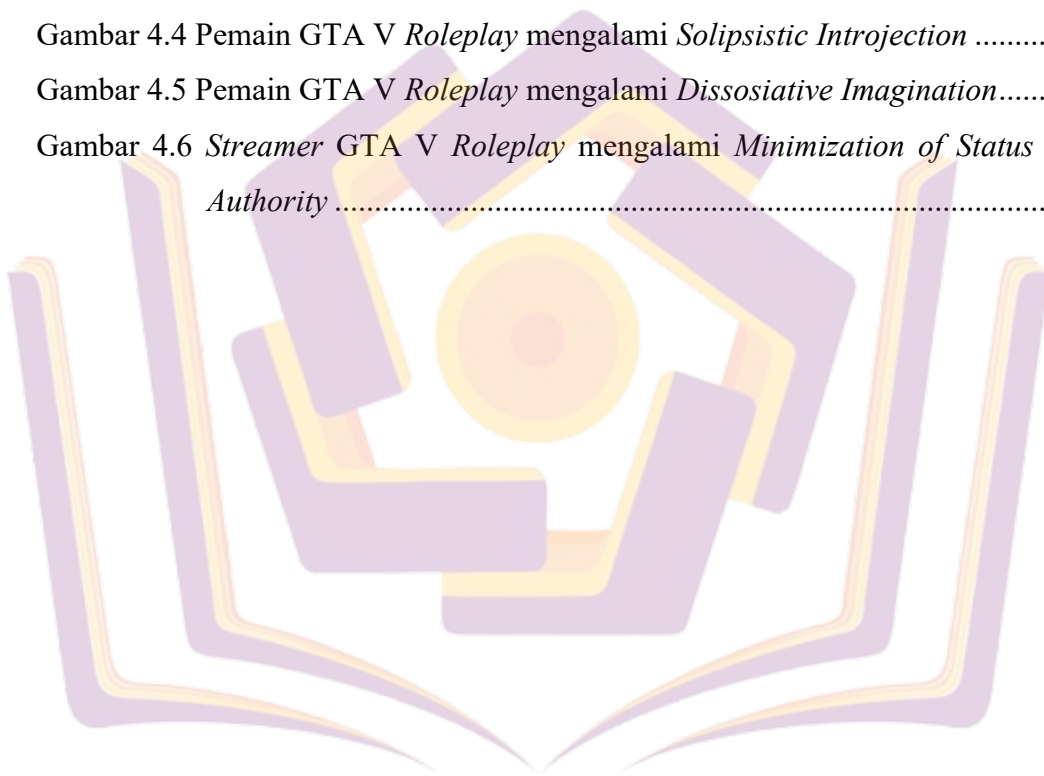
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan dari peneliti sebelumnya.	42
Tabel 3.1 Data Informan.	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pemain <i>Grand Theft Auto V</i> tahun 2015-2025	5
Gambar 1.2 <i>Game</i> yang paling sering dimainkan skala global platform Steam.....	7
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	55
Gambar 4.1 Pemain GTA V <i>Roleplay</i> mendalami <i>Dissociative Anonymity</i>	75
Gambar 4.2 Pemain GTA V <i>Roleplay</i> <i>Invisibility</i>	79
Gambar 4.3 Pemain GTA V <i>Roleplay</i> mengalami <i>Asynchronicity</i>	83
Gambar 4.4 Pemain GTA V <i>Roleplay</i> mengalami <i>Solipsistic Introjection</i>	88
Gambar 4.5 Pemain GTA V <i>Roleplay</i> mengalami <i>Dissociative Imagination</i>	93
Gambar 4.6 <i>Streamer</i> GTA V <i>Roleplay</i> mengalami <i>Minimization of Status and Authority</i>	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara

