

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Tujuan Penelitian	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Rangkuman Teori	9
2.1.1 New media	9
2.1.2 <i>Games</i>	10
2.1.3 Tipe Permainan <i>Games</i>	10
2.1.4 Maskulinitas.....	11

2.1.5 Manga Matrix	15
2.2 Penelitian Terdahulu.....	23
2.3 Kerangka Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Metode Penelitian	36
3.2 Paradigma Penelitian	36
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	37
3.3.1 Subjek Penelitian	37
3.3.2 Objek Penelitian.....	37
3.4 Unit Analisis Data.....	46
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.5.1 Data Primer	47
3.5.2 Data Sekunder.....	47
3.6 Metode Analisis Data dan Penjagaan Keabsahan Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Karakteristik Informan	50
4.2 Hasil Penelitian	55
4.2.1 Deskripsi Singkat <i>Game</i>	55
4.2.2 <i>Form Matrix</i> (Matriks Bentuk).....	57
4.2.3 <i>Costume Matrix</i> (Matriks Kostum).....	63
4.2.4 <i>Personality Matrix</i> (Matriks Sifat)	70
4.2.5 Model Hasil Penelitian.....	89
4.3 Pembahasan	90
4.3.1 Form Matrix	90
4.3.2 Costume Matrix	104
4.3.3 Personality Matrix.....	115
BAB V PENUTUP.....	129

5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	130
5.2.1 Saran Akademis	130
5.2.2 Saran Praktis	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	134