

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	2
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI	3
HALAMAN PERSEMBAHAN	5
MOTTO	6
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	7
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	8
ABSTRAK	9
KATA PENGANTAR	11
UCAPAN TERIMA KASIH	12
DAFTAR ISI	13
DAFTAR TABEL	15
DAFTAR GAMBAR	16
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	I – 1
1.2 Fokus Penelitian	I – 10
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	
1.3.1 Tujuan Penelitian	I – 11
1.3.2 Manfaat Penelitian	I – 11
1.4 Tinjauan Pustaka	
1.4.1 Studi Terdahulu	I – 12
1.4.2 Kajian Teoritik	I – 14
1.4.2.1 <i>Virtual Space and Characters</i>	I – 16
1.4.2.2 Teori Eksistensi Martin Heidegger	I – 19
1.5 Metode Penelitian	
1.5.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian	I – 23
1.5.2 Setting Sosial Penelitian	I – 25
1.5.3 Teknik Penentuan Informan	I – 27
1.5.4 Metode Pengumpulan Data	I – 29
1.5.5 Teknik Analisis Data	I – 32
1.5.6 Kerangka Berfikir	I – 36

BAB II : LINGKUNGAN DAN KARAKTER VIRTUAL	
2.1 Tren Penelitian Subjek Permainan dan Realitas Sosial	II – 1
2.2 Pemain Game Online di Indonesia	II – 11
2.3 Toram Online	II – 15
2.3.1 Toram Online dan Perpustakaan Virtual	II – 15
2.4 Gambaran Umum Objek Penelitian	II – 20
BAB III : TEMUAN DATA dan INTERPRETASI TEORITIK	
3.1 Pembentukan <i>Avatar</i> sebagai Identitas Maya	III – 2
3.1.1 Identitas <i>Avatar</i> dan Kesadaran atas Kehendak	III – 5
3.1.2 Interaksi Kognisi Virtual dan Interaksi Sosial Virtual	III – 11
3.1.3 Kognisi atas Kesamaan diantara Kesadaran	III – 18
3.2 Pembentukan Pengakuan Keberadaan <i>Profile</i> (Profil) melalui Realitas Sosial	III - 26
3.2.1 “ <i>Care</i> ” mendasarkan pada Kehadiran Perpustakaan Virtual	III - 28
3.3 Keberadaan Realitas Sosial (<i>social reality</i>) dalam Da-sein atau Ruang Waktu Lingkungan Virtual	III – 29
3.3.1 Keberadaan Masa dalam Dimensi Tindakan Sosial	III – 30
BAB IV : PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	IV – 1
4.2 Saran	IV – 3
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Data Informan	I – 29
Tabel 2 : Daftar Query	II - 1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : <i>Meso View</i> kesamaan, persepsi dan suasana	I – 8
Gambar 2 : Proses <i>Da-sein</i> Martin Heidegger	I – 22
Gambar 3 : Kerangka Berfikir	I – 36
Gambar 4 : Relasi Hasil Pencarian <i>Boolean Query</i>	II – 3
Gambar 5 : Hubungan antar Subjek <i>Boolean Query</i>	II – 7
Gambar 6 : <i>Density</i> antar subjek <i>Boolean Query</i>	II – 8
Gambar 7 : Hubungan antar Subjek <i>Boolean Query</i>	II – 9
Gambar 8 : Hubungan antar Subjek <i>Boolean Query</i> dan existence	II – 10
Gambar 9 : Data Penyedia Jaringan Internet (ISP) yang terdata Steam	II – 14
Gambar 10 : Sofya City	II – 15
Gambar 11 : Lokasi Perpustakaan Kota	II – 17
Gambar 12 : Perpustakaan Virtual Lilulu	II – 18
Gambar 13 : Ilustrasi didalam Perpustakaan	II – 19
Gambar 14 : Based-layer struktur Virtual Space (VS)	II – 21
Gambar 15 : Gambaran struktur Dunia Virtual Toram	II – 21
Gambar 16 : NPC Pustakawan Lilulu	II – 24