

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Teori	8
1.5.1 Teori Kontra Hegemoni (Counter Hegemony).....	8
1.6 Kerangka Pemikiran	9
BAB II	11
2.1 Hegemoni dari Developer (Pihak Dominan)	11
2.3 Resistensi Gamers (Subordinat)	14
2.4 Pola Resistensi	15
2.5 Penelitian Terdahulu	18
BAB III	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Subjek Penelitian	22

3.3 Sumber Data Penelitian.....	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5 Teknik Analisa Data.....	25
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	28
BAB IV.....	29
4.1 Ideologi “ <i>Woke</i> ” dalam Industri <i>Video Games</i>	29
Tabel 4.1 Perbedaan “ <i>Woke</i> ” Lama dengan “ <i>Woke</i> ” Baru.....	30
4.1.1 Ideologi “ <i>Woke</i> ” dan Industri <i>Video Games</i>	31
4.1.2 Bentuk Ideologi “ <i>Woke</i> ” dalam <i>Game Assassin’s Creed Shadow</i>	34
4.2 Resistensi “ <i>Woke</i> ” dalam Komunitas Gamer	37
4.2.1 Hegemoni “ <i>Woke</i> ” pada <i>Games Assassin Creed & Diskursus Resistensi Gamers</i>	39
4.2.2 Pola Resistensi “ <i>Woke</i> ” dalam <i>Game</i>	40
Tabel 4.2 Reaksi Komentar Pada Unggahan Milik Audie Siswanto.....	43
Tabel 4.3. Reaksi Komentar Pada Unggahan Milik Reza Pangestu.....	64
Tabel 4.4 Reaksi Komentar Pada Unggahan Milik Devandra Son	72
4.3 Analisis Resistensi Ideologi “ <i>Woke</i> ” pada Grup Facebook.....	85
4.3.1 Faktor yang Mendorong dan Memperkuat Resistensi “ <i>Woke</i> ” Group Facebook ACIF.....	89
4.3.2 Dampak Resistensi “ <i>Woke</i> ” dari Anggota Grup Facebook terhadap <i>Video Game Assassin's Creed</i>	94
BAB V.....	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Rekomendasi.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101