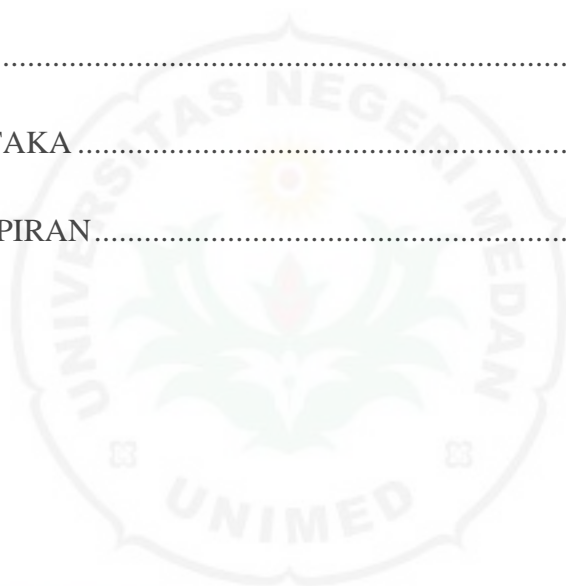


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I	11
PENDAHULUAN	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Rumusan Masalah	16
1.3. Tujuan Penelitian	16
1.4. Manfaat Penelitian	16
1.4.1. Manfaat Teoritis	16
1.4.2. Manfaat Praktis	17
BAB II	18
TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1. Penelitian yang relevan	18
2.2. Landasan Teori	24
2.2.3. Teori Budaya Populer (<i>Popular Culture</i>) Dominic Strinati	24
2.3. Kerangka Konsep	27
2.3.1. Olahraga Berbasis <i>Game (E-Sports)</i>	27

2.3.2.	<i>Mobile Legends : Bang-Bang</i>	29
2.3.3.	Komunitas Unimed <i>E-Sports</i>	30
2.4.	Kerangka Berpikir	31
BAB III.....		33
METODE PENELITIAN.....		33
3.1.	Jenis Penelitian	33
3.2.	Lokasi Penelitian	34
3.3.	Informan Penelitian.....	34
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.4.1.	Observasi.....	36
3.4.2.	Wawancara.....	37
3.4.3.	Dokumentasi.....	38
3.5.	Teknik Analisis Data	38
BAB IV		41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Profil Komunitas Unimed_esport	41
4.2	Strategi Komunitas unimed_esport dalam Mempopulerkan Game Mobile Legend.....	48
4.2.1	Mempopulerkan Esport Mobile Legends melalui Turnamen	48
4.3	Bentuk Kompetisi Game Mobile Legends Yang Diselenggarakan Oleh Komunitas Unimed Esports.....	62

4.3.1 Turnamen Rutin Mobile Legends tingkat Universitas	62
4.3.2 Keterlibatan Komunitas Unimed_esport dalam Promosi dan Sponsorship Turnamen Mobile Legends.....	69
BAB V.....	76
PENUTUP.....	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR LAMPIRAN.....	81



THE
Character Building
UNIVERSITY