

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Abstrak	ii
Daftar Isi	iii
Daftar tabel	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kerangka Teori	
1. Media	4
2. Online games	7
3. Media dan Games Online	11
4. Konstruksi Idola	14
5. Wacana Ekonomi Politik dalam Online Games	14
E. Metode Penelitian	16
1. Paradigma	16
2. Metode Analisis Wacana	16
3. Unit Analisis	18
4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	18
BAB II IDOL STREET ONLINE GAMES	19
A. PT. Lyto dan Idol Street	19
B. Desain Virtual Idol Street	21
C. Update dan Fitur Lainnya	25
BAB III IDOL STREET, MEDIA DAN EKONOMI POLITIKNYA	32
A. Menjadi Idola melalui Idol Street, Sebuah Konstruksi	32
1. Analisis Text	33
2. Analisis Discourse Practice	43
3. Sociocultural Context	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47