

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah .....	6
C.Rumusan Masalah .....	7
D.Tujuan Penelitian.....	7
E.Kerangka Berpikir .....	7
F.Kegunaan Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
A.Hasil Penelitian Terdahulu .....	12
B.Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard .....	17
C.Perilaku Konsumtif .....	19
1. Pengertian Perilaku Konsumtif.....	19
2. Karakteristik Perilaku Konsumtif.....	20
3. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif.....	21
4. Dampak Perilaku Konsumtif .....	23
D. <i>Game online</i> .....	24
1. Pengertian <i>Game online</i> .....	24
2. Sejarah <i>Game online</i> .....	26
3. Jenis <i>Game online</i> .....	27
E. <i>Game Roblox</i> .....	28
1. Pengertian <i>Game Roblox</i> .....	28

2. Sejarah <i>Game</i> Roblox.....	29
3. Karakteristik <i>Game</i> Roblox.....	30
F.Komunitas .....	36
1. Pengertian Komunitas.....	36
2. Komunitas Virtual.....	37
3. Tipe-Tipe Komunitas.....	39
G.Proposisi.....	40
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A.Pendekatan dan Metode Penelitian .....	42
B.Jenis Data Penelitian .....	43
C.Sumber Data .....	43
D.Teknik Pengumpulan Data .....	44
E.Operasional Variabel.....	47
F.Teknik Analisis Data .....	49
G.Tempat dan Jadwal Penelitian .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A.Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	53
1. Sejarah Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung .....	53
2. Pengurus Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung .....	55
3. Kegiatan Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung.....	57
B.Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
1. Makna Item Virtual pada <i>Game online</i> Roblox Anggota Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung .....	60
2. Respons Anggota Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung terhadap Item Virtual dalam Game Online Roblox .....	68
3. Dampak Perilaku Konsumtif Pengguna Game Online Roblox Pada Komunitas Rosblok UIN Sunan Gunung Djati Bandung.....	79
C.Analisis Hasil Penelitian .....	88
1. Analisis Teori Masyarakat Konsumsi Jean Baudrillard.....	88
2. Simulasi .....	90
3. Simulakra.....	92
4. Hiperrealitas .....	96
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>99</b>

A.Simpulan .....	99
B.Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>119</b>

