

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah.....	3
1.2.3 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembahasan	3
1.4 Cara Pengumpulan Data	4
1.4.1 Metode Penelitian	4
1.4.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian	4
1.4.3 Pengumpulan Data	4
1.5 Kerangka Pemikiran	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori <i>Game</i>	10
2.2 Sejarah <i>Video Game</i>	11
2.2.1.Era munculnya <i>game</i>	13
2.2.2 Era mulainya <i>game</i>	15
2.3 Elemen-elemen <i>Game</i>	17
2.4 <i>Game</i> Simulasi	18
2.5 Narasi	18

2.5.1 Representasi Narasi	19
2.6 Naratologi.....	
2.6.1 Naratologi Todorov	21
2.7 Intertekstual.....	29
BAB III DATA <i>GAME FARM VILLE2</i>	25
3.1 Sejarah <i>Game Farm Ville2</i>	48
3.2 Elemen <i>Game Farm Ville2</i>	52
3.2.1 <i>Mechanics</i>	60
3.2.2 <i>Story/Cerita</i>	61
3.2.3 <i>Aesthetic</i>	61
3.2.4 <i>Technology</i>	61
3.3 Pesan	62
3.4 Target Sasaran	
3.5 Zynga	60
3.6 Penelitian Sebelumnya	61
BAB IV ANALISIS	
4.1 Representasi Intertekstual	64
4.2 Analisis Narasi Intertekstual	112
4.3 Interaksi pada <i>Game Farm Ville2</i>	119
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran	122
Daftar Pustaka.....	123