

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| LEMBAR PERSETUJUAN PENULISAN SKRIPSI | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis..... | 5 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN TEORITIS..... | 6 |
| 2.1 Studi Penelitian Terdahulu..... | 6 |
| 2.2 Semiotika Roland Barthes | 7 |
| 2.3 Mitologi..... | 9 |
| 2.4 Komunikasi Massa..... | 10 |
| 2.5 Media Massa..... | 11 |
| 2.5.1 Permainan Daring Sebagai Media Massa..... | 12 |
| 2.6 Internet (<i>New Media</i>) | 12 |
| 2.6.1 E- Sport..... | 13 |
| 2.6.2 Permainan Mobile Legends..... | 15 |
| 2.7 Konseptualisasi | 17 |
| 2.7.1 Analisis Semiotika Roland Barthes..... | 17 |
| 2.7.2 Karakter Virtual Kadita..... | 17 |
| 2.7.3 Mitologi..... | 17 |
| 2.7.4 Permainan Daring | 17 |
| 2.7.5 Mobile Legends..... | 17 |
| 2.8 Kerangka Pemikiran | 17 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 19 |

| | | |
|-----------------------|---|-----------|
| 3.1 | Paradigma Penelitian | 19 |
| 3.2 | Jenis Penelitian..... | 20 |
| 3.3 | Sumber Data | 21 |
| 3.3.1 | Data Primer | 21 |
| 3.3.2 | Data Sekunder..... | 21 |
| 3.4 | Objek Penelitian | 21 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 22 |
| 3.6 | Keabsahan Data | 23 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 23 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN | 25 |
| 4.1 | Objek Penelitian | 25 |
| 4.1.1 | Profil Permainan Daring Mobile Legends | 25 |
| 4.1.2 | Sosok Mitologi Indonesia Nyi Roro Kidul | 25 |
| 4.1.3 | Profil Nyi Roro Kidul Sebagai Karakter Kadita Dalam Mobile Legends | 26 |
| 4.2 | Hasil Penelitian..... | 27 |
| BAB V | PEMBAHASAN | 31 |
| 5.1 | Bagaimana Sosok Mitologi Nyi Roro Kidul Sebagai Karakter Virtual Kadita Dalam Permainan Daring Mobile Legends | 31 |
| 5.2 | Korelasi Antara Karakter Virtual Kadita Dengan Mitologi Nyi Roro Kidul..... | 32 |
| BAB VI | PENUTUP | 34 |
| 6.1 | Kesimpulan..... | 34 |
| 6.2 | Saran | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 35 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1.1 Kadita Mobile Legends..... | 2 |
| Gambar 1.2 Kombinasi Manusia dan Ratu..... | 5 |
| Gambar 4.1 Tampilan Karakter Kadita Dalam Permainan Mobile Legends..... | 27 |
| Gambar 4.2 Mahkota Karakter Kadita | 28 |
| Gambar 4.3 Busana Kadita..... | 28 |
| Gambar 4.4 Mimik Wajah Kadita..... | 29 |
| Gambar 4.5 Senjata Karakter Kadita..... | 29 |
| Gambar 4.6 Sihir Karakter Kadita..... | 30 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Kekuatan dan Kelemahan Kadita | 4 |
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 6 |
| Tabel 2.2 Peta Tanda Roland Barthes | 8 |
| Tabel 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran..... | 18 |