DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
KATA PENGANTAR ii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
GLOSARIUM xiv

BAB I. PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Metode Penelitian 3
I.5.1 Teknik Pengambilan Data 4
I.6 Tujuan Penelitian 5
I.7 Manfaat Penelitian 5
I.8 Bagan Berfikir 6
I.9 Sistematika Penulisan 7

BAB II. PENGERTIAN DASAR OBJEK KAJIAN PEMAIN,
MITOLOGI, KARAKTER DAN *VIDEOGAME* 8
II.1 Mitologi 8
II.1.1 Mitos 8
II.2 *Videogame* 9
II.2.1 Jenis-jenis dan *Genre Game* 10
II.3 Pemain 18
II.4 Karakter 19

BAB III. PENGENALAN VIDEOGAME DOTA2 DAN CARA
BERMAIN DOTA2 20
III.1 Sejarah DoTA2 20
III.2 Peta (*map*) 22
III.3 *Rune* 23
III.4 *Creeps* 26
III.5 *Gold* 28
III.6 *item* dan *shop* 29
III.7 *Hero* 30
III.8 Alur Bermain DoTA2 36
III.9 Observasi Karakter *Hero* DoTA2 yang menyerupai Karakter
Makhluk Mitologi Yunani 40
III.10 *Hero* yang Menyerupai Karakter Makhluk Mitologi Yunani
yang akan Dikomparasikan dengan Beberapa Referensi Visual 41
III.10.1 Zeus 41
III.10.2 Medusa 43
III.10.3 Naga Siren 46
III.10.4 Centaur 48

BAB IV. ANALISA KOMPARATIF VISUALISASI KARAKTER
HERO DoTA2 DAN KARAKTER MAKHLUK MITOLOGI YUNANI 50
IV.1 Zeus 50
IV.2 Medusa 55
IV.3 Naga Siren 58
IV.4 Centaur 61
IV.5 Hasil Pemahaman Pemain *Game* DoTA2 Terhadap Karakter *Hero*
DoTA2 yang Menyerupai Makhluk Mitologi Yunani pada Umumnya 64
IV.6 *Resume* 70

BAB V. KESIMPULAN 79
DAFTAR PUSTAKA 83
LAMPIRAN 85

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI 88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 89