

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
1. Permasalahan.....	1
2. Rumusan Masalah.....	7
3. Keaslian Penelitian.....	8
4. Manfaat Penelitian.....	11
B. Tujuan Penelitian.....	12
C. Tinjauan Pustaka.....	12
D. Landasan Teori.....	16
E. Metode Penelitian.....	20
1. Jenis Penelitian.....	20
2. Bahan Penelitian.....	20
3. Langkah Penelitian.....	21
4. Teknik Analisis Data.....	22
F. Hasil yang dicapai.....	23
BAB II TEORI PSIKOPOLITIK BYUNG-CHUL HAN.....	25
A. Riwayat Hidup Byung-Chul Han.....	25
1. Biografi Byung-Chul Han.....	25
2. Karya-Karya Byung-Chul Han.....	27
3. Pemikiran Psikopolitik Byung-Chul Han.....	31
B. Kelahiran Masyarakat Transparansi.....	35
1. Panoptikon Disipliner menuju Panoptikon Digital.....	35
2. Pengawasan Total Panoptikon Digital atas Hidup yang Sepenuhnya Terekam.....	37
C. Big Data sebagai Kontrol Sosial Digital.....	39
1. Dataisme sebagai Ilusi Pencerahan.....	39
2. Algoritma sebagai Pengelola Ketidaksadaran Digital.....	42
D. Psikopolitik sebagai Kekuasaan Cerdas (<i>Smart Power</i>).....	43
1. Kapitalisme Emosional dalam Hiburan Digital.....	43
2. Demokrasi Para Penonton dan Matinya Partisipasi Politik.....	46
BAB III <i>POLITAINMENT</i> DAN KAMPANYE PEMILIHAN PRESIDEN 2024.....	48
A. Konsep <i>Politainment</i>	48

1. Pengertian <i>Politainment</i>	48
2. Bentuk-Bentuk <i>Politainment</i>	50
3. Tujuan <i>Politainment</i>	53
B. <i>Politainment</i> pada Kampanye Pemilihan Presiden 2024.....	54
1. Pergeseran Kampanye Konvensional ke Kampanye Digital.....	54
2. Media Sosial sebagai Arena Kampanye Politik.....	60
3. <i>Influencer</i> dan Selebritas sebagai Agen Kampanye.....	67
4. Konten Visual sebagai Instrumen Kampanye.....	70
C. Implementasi <i>Politainment</i> tiap Pasangan Calon Presiden dan Wakil Presiden pada Kampanye 2024.....	72
1. Anies Baswedan dan Muhaimin Iskandar.....	72
2. Prabowo Subianto dan Gibran Rakabuming Raka.....	77
3. Ganjar Pranowo dan Mahfud Md.....	83
D. Klasifikasi Bentuk-Bentuk <i>Politainment</i> Pada Kampanye Pemilihan Presiden 2024.....	90
BAB IV ANALISIS <i>POLITAINMENT</i> PADA KAMPANYE PEMILIHAN PRESIDEN 2024.....	97
A. Konstruksi <i>Politainment</i> sebagai Praktik Psikopolitik pada Kampanye Pemilihan Presiden 2024.....	97
B. Konsekuensi Penerapan <i>Politainment</i> pada Kampanye.....	104
C. Konsekuensi Penerapan <i>Politainment</i> pada Pemilih Muda dan Demokrasi...	108
D. Refleksi Kritis.....	110
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan.....	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bentuk-Bentuk <i>Politainment</i>	51
Tabel 2. Trajektori Kampanye Digital Politik Indonesia.....	55
Tabel 3. Salah satu Contoh Kampanye Tiap Pasangan Calon.....	64
Tabel 4. Bentuk-Bentuk <i>Politainment</i> pada Kampanye Pilpres 2024.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber Pencarian Informasi Politik oleh Pemilih Muda.....	61
Gambar 2. Media Sosial yang Sering Digunakan dalam Mengakses Informasi Politik.....	62
Gambar 3. Kolaborasi Figur Publik pada Kampanye Prabowo-Gibran.....	68
Gambar 4. Situs Web Interaktif Haveaniesday dan Baliho AI Prabowo-Gibran...	71
Gambar 5. Situs Web Interaktif Haveaniesday.....	73
Gambar 6. <i>Food Truck</i> dan <i>Light Stick</i> sebagai Dukungan yang Unik dan Kreatif yang Menyerupai Konser Idola K-pop.....	75
Gambar 7. Forum Diskusi Desak Anies.....	76
Gambar 8. Konten Gimik Politik Slepset Sarung.....	77
Gambar 9. Grafik Tingkat Keterpilihan Capres-Cawapres di Kalangan Pengguna Media Sosial.....	78
Gambar 10. Joget Gemoy Prabowo demi Pemilih Muda.....	79
Gambar 11. Momen Gibran Celingak-Celinguk mencari Jawaban ke Mahfud MD.	80
Gambar 12. Trend Dance Joget “Oke Gas”.....	80
Gambar 13. Selebritas Pendukung Prabowo-Gibran saat Kampanye.....	82
Gambar 14. Ganjar Menginap dan Bercengkrama di Angkringan bersama Petani Gunung Kidul.....	84
Gambar 15. Ganjar Menginap di Rumah Guru Honoror.....	85
Gambar 16. Simbol No Urut Tiga dan Salam Metal.....	86
Gambar 17. Ganjar-Mahfud Berjaket Bomber-Kacamata Hitam ala Top Gun.....	86
Gambar 18. Ganjar Pranowo Nyantai Berkaos Penguin.....	87
Gambar 19. “Tabrak, Prof!” Forum Buka-bukaan Politik.....	88