

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
DAFTAR ISI	II
DAFTAR GAMBAR	IV
DAFTAR DIAGRAM	V
DAFTAR TABEL	V
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	11
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	11
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	13
1.5. KERANGKA PEMIKIRAN.....	14
1.5.1. Permainan Video.....	16
1.5.2. Kerealistisan dan Batasannya.....	22
1.5.3. Konstruksi Realita: Pembentukan Wacana.....	25
1.6. TINJAUAN PUSTAKA.....	30
1.7. METODE PENELITIAN.....	33
1.7.1. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1.7.2. Tahapan Penelitian.....	35
1.7.3. Analisis Wacana.....	37
BAB 2 BERMAIN PERANG <i>CALL OF DUTY: MODERN WARFARE</i>	39
2.1. SEJARAH SINGKAT PERMAINAN VIDEO.....	39
2.2. PERMAINAN PERANG (<i>WAR GAME</i>).....	46
2.2.1. Berperang/ Bermain.....	47
2.2.2. Militer dan Permainan Video.....	51
2.3. <i>CALL OF DUTY: MODERN WARFARE</i>	56
2.3.1. Activision.....	57
2.3.2. Infinity Ward.....	59
2.3.3. Trilogi <i>Call of Duty: Modern Warfare</i>	60
BAB 3 FORMASI SUBJEK: 'YANG BAIK' DAN MEREKA 'YANG DITAKLUKKAN	63
3.1. ANTAGONISME <i>CALL OF DUTY: MODERN WARFARE</i>	71
3.1.1. Barat dan Ortodoks.....	71
3.1.2. Perang Melawan Teror: Barat dan Islam.....	80

3.2.	KONSTRUKSI IDENTITAS: <i>FORMATION OF CIVILIZATION</i>	86
3.2.1.	Masyarakat Ortodoks (yang) Anti-demokrasi	88
3.2.2.	Timur Tengah: Subjek Kebiadaban	91
BAB 4 ARTIKULASI-ARTIKULASI DALAM TRILOGI <i>CALL OF DUTY: MODERN WARFARE</i>		
100		
4.1.	KARAKTER	100
4.1.1.	Sang Protagonis	101
4.1.2.	Sang Antagonis.....	104
4.2.	LATAR (<i>SETTING</i>).....	107
4.3.	JALAN CERITA (<i>STORYLINE</i>).....	111
BAB 5 PENUTUP		
116		
5.1	KESIMPULAN	116
5.2	REFLEKSI: TINJAUAN KRITIS	117
DAFTAR PUSTAKA.....		
120		