

## DAFTAR ISI

	<b>JUDUL</b>	i
	<b>PENGESAHAN</b>	ii
	<b>PERNYATAAN</b>	iii
	<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
	<b>DAFTAR ISI</b>	viii
	<b>DATA GAMBAR DAN TABEL</b>	xi
	<b>GLOSARIUM</b>	xii
	<b>ABSTRAKSI</b>	xiv
	<b>ABSTRACT</b>	xv
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Pernyataan Permasalahan	5
C.	Rumusan Masalah	6
D.	Tujuan Penelitian	6
E.	Manfaat Penelitian	7
F.	Tinjauan Pustaka	7
G.	Tinjauan Teoritis	18
	a. <i>Mirror Stage</i> , Hasrat dan “Kesempurnaan”	18
	b. Pewujudan dan Penyerapan Diri Dalam <i>Video Game</i>	28
	c. <i>Gamer</i> dan Bermain	36
H.	Metode	46
	1. Etnografi	46
	2. Teknik Pengumpulan Data	48
	3. Teknik Analisis Data	49
	4. Subjek dan Informan Penelitian	49
<b>BAB II</b>	<b>SUBJEK, KESEMPURNAAN DAN VIDEO GAME</b>	54
A.	Kesempurnaan dan <i>Video Game</i>	54
B.	Subjek dan Bayangan Kesempurnaan	56

1.	Subjek David: Aku yang Memimpin	56
2.	Subjek Johanes: Moral Itu Penting	61
3.	Subjek Dita: Berfungsi Sebagai Tim	65
4.	Subjek Conrad: Menjadi <i>Gamer</i> yang “ <i>Humble</i> ”	69
5.	Subjek Dika: Harus Menjadi yang Pertama	74
6.	Subjek Rizka: <i>Perfect Relationship</i> dalam <i>Multiplayer</i>	81
7.	Subjek Don: Keluarga Digital yang Ideal	87
8.	Subjek Mamad: <i>Game</i> dan Dosa yang Menyenangkan	92
C.	Kesempurnaan Dalam Ketidaksadaran	99
<b>BAB III</b>	<b>PEWUJUDAN DAN PENYERAPAN DALAM BERMAIN</b>	
	<b><i>ROLE PLAYING GAME</i></b>	102
A.	Pewujudan dan Penyerapan	102
1.	David: Kebebasan Berfantasi	105
2.	Johanes: Kompetisi dan Kompetensi	110
3.	Dita: Keutuhan Relasi Sosial dalam Tim	113
4.	Conrad: Karakterku Kompetensiku	119
5.	Dika: Kustomisasi Karakter dan Kebebasan	126
6.	Rizka: Karakter Cantik dan Relasiku	131
7.	Don: Keluarga Digitalku	136
8.	Mamad: Otonomi dan “Tubuh Quistis”	141
B.	Kebutuhan Intrinsik Subjek	146
1.	Kompetensi	146
2.	Otonomi	148
3.	Relasi Sosial	150
C.	Dunia <i>By Design</i>	152
<b>BAB IV</b>	<b><i>GAMER, BERMAIN DAN VIDEO GAME</i></b>	155
A.	Empat Karakteristik Bermain Caillois	156
1.	<i>Mimicry</i> . Meniru Kesempurnaan	157
2.	<i>Agon</i> . Pengakuan Terhadap Kemampuan	163
3.	<i>Ilinx</i> . <i>Achievement</i> Dalam Ketidakteraturan	166
4.	<i>Alea</i> . Peruntungan Untuk Memenuhi Hasrat	167
B.	Subjek dan Bermain	170
C.	Bermain <i>Video Game</i>	174

<b>BAB V</b>	<b>FANTASI KESEMPURNAAN</b>	176
A.	Kesimpulan	176
B.	Thesis	182
C.	Catatan Batasan Penelitian	185
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	188

**GAMBAR & TABEL**

01.01	Gambar 1.1.	Bagan Perspektif Freudian dan Lacanian	21
03.01	Tabel 3.1.	Kebutuhan Intrinsik Subjek	146
04.01	Tabel 4.1.	Pola Karakteristik Bermain Subjek	170
05.01	Gambar 5.1.	Reproduksi Fantasi Dalam <i>Video Game</i>	183