

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Surat Pernyataan	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Glosarium	vi
Abstraksi	viii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Permainan Digital Menggantikan Permainan Tradisional	1
1.1.2 Kebutuhan Pendidikan Kritis	2
1.2 Pertanyaan Penelitian	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4 Review Literatur	4
1.5 Kerangka Teori	7
1.6 Metode Penelitian	9
1.6.1 Analisis Konten	9
1.6.2 Observasi Partisipatoris	10
Bab II Pendidikan Kritis, Media Populer, dan Video Game Sebagai Media Baru	12
2.1 Pendidikan Kritis dan Media Populer	12
2.2 Video Game Sebagai Media Baru : Antara Ludology dan Naratology	18
2.3 Beyond Playing : Metagaming	21
2.4 Daftar dan Introduksi Singkat Video Game yang Digunakan	22
2.4.1 Assassin's Creed	22
2.4.2 That Dragon Cancer	24
2.4.3 Cities Skyline	25



2.4.4 Else Heart.Break()	28
2.4.5 Papers, Please	30
2.4.6 Hentaiverse	31
Bab III Pendidikan Kritis Melalui Media Video Game	33
3.1 Aspek Naratif Video Game	33
3.1.1 Mempromosikan Perilaku Berfikir Kritis	33
3.1.2 Video Game Sebagai Sumber Narasi Alternatif	47
3.1.2.1 That Dragon, Cancer.	47
3.1.2.2 Cities Skyline	58
3.2 Aspek Gameplay Video Game	62
3.2.1 Problem Solving Mechanic : Else Heart.Break()	62
3.2.2 Moral Choice : Paper Please	63
3.3 Metagaming	64
3.3.1 Hentaiverse	64
3.3.2 World of Warships	67
Bab IV Potensi dan Hambatan Pendidikan Kritis Melalui Video Game	70
4.1 Aspek Narasi	70
4.1.1 Membangun Kesadaran Kritis Melalui Aspek Narasi.	70
4.1.2 Hambatan Pada Aspek Narasi	80
4.2 Aspek Gameplay	84
4.2.1 Membangun Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Gameplay	84
4.2.2 Hambatan Yang Dapat Muncul Pada Penggunaan Gameplay	88
4.3 Aspek Metagaming	92
4.3.1 Metagaming : Laboratorium Aplikasi Berfikir Kritis	92
4.3.2 Efek Samping Metagaming : Hegemoni Meta	95
Bab V Kesimpulan	97
Daftar Pustaka	100