

DAFTAR ISI

JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	iii
GLOSARIUM	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	2
1.3 Tinjauan Pustaka	3
(a) <i>More Than a Game</i> (Barry Atkins)	3
(b) <i>The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV</i> (Oliver Pe´rez Latorre).....	4
(c) <i>Family Values: Ideology, Computer Games, and The Sims</i> (Miguel Sicart).....	5
(d) <i>Factual Hybridity: Games, Documentary, and Simulated Spaces</i> (Bernadette Flynn)	5
1.4 Kerangka Teori	6
1.4.1 Teori Representasi (Stuart Hall)	6
1.4.2 Relasi Kuasa (Michel Foucault)	7
1.4.3 Teori Keluarga	8
1.4.3.1 Familialisme.....	8
1.4.3.2 Keluarga Modern	9
1.5 Metode Penelitian	10
BAB II	13
Deskripsi Subyek Penelitian: Sejarah Singkat Permainan <i>The Sims</i>	13
2.1 <i>Gaming</i> di Masa Pra Internet: Terbatasnya opsi <i>multiplayer</i> dalam <i>game console</i>	13
2.2 <i>Gaming</i> di Masa internet: <i>games online</i> , dan <i>multiplayer</i> tanpa batas	13
2.3 Memilih bermain <i>single player</i> di tengah maraknya <i>multiplayer</i>	15
2.4 Simulasi: Transformasi Medium Latihan Militer sebagai Media Hiburan	15
2.5 Permainan Simulasi: terciptanya dunia yang disimulasikan dan <i>avatar</i> sebagai wujud nyata pemain dalam dunia permainan.....	16
2.6 <i>Metagaming</i> : Lebih dari sekedar bermain <i>video games</i>	18
2.7 <i>The Sims 4</i> : Simulasi kota hingga kehidupan sehari-hari ..Error! Bookmark not defined.	
2.7.1 Mengenal <i>The Sims</i> dan fitur-fiturnya	19
(a) <i>Create a Sim</i>	19
(b) <i>Build/Buy Mode</i>	20
(c) <i>Control Sims</i>	21

2.7.2	<i>The Sims 1: generasi pertama dari permainan simulasi kehidupan</i>	22
2.7.3	<i>The Sims 2: bersambungnya kehidupan sims setelah 25 tahun</i>	25
2.7.4	<i>The Sims 3: kembali ke masa lalu</i>	27
2.7.5	<i>The Sims 4: Kehidupan Alternatif para sims</i>	29
2.8	Profil Pemain <i>The Sims 4</i>	31
BAB III		34
Deskripsi Lingkup dan Identifikasi Permainan <i>The Sims 4</i>		34
Representasi dan produksi wacana dalam <i>The Sims 4</i>		Error! Bookmark not defined.
3.1	<i>Create a Sim: Sims</i> sebagai diri yang diimajinasikan pemain.....	35
3.2	<i>Build Mode: Sims World</i> sebagai representasi dari Negri Paman Sam	47
3.3	<i>Control Sims: Bereksperimen dengan kehidupan sehari-hari</i>	53
3.3.1	<i>Sims</i> dan kebutuhan dasar sebagai produksi wacana kebebasan.....	54
3.3.2	<i>Sims</i> dan pekerjaan: Bekerja sebagai wacana <i>The American Dream</i> dan Kapitalisme.....	56
3.3.3	Relasi dan interaksi di dalam <i>sims world</i>	60
3.4	<i>The Sims 4</i> dan gambaran keluarga ideal	62
BAB IV		65
Proyeksi Diri dan Gambaran tentang Keluarga dalam Permainan <i>the Sims 4</i>		65
4.1	<i>Sims</i> dan identitas diri: representasi ‘diri ideal’ pemain	66
4.2	Representasi keluarga dalam <i>The Sims 4</i>	74
4.2.1	Pengalaman menikah dalam <i>The Sims 4</i>	74
4.2.2	Proyeksi keluarga dalam <i>The Sims 4: Produksi wacana individualisme dan familialisme</i>	77
4.2.3	Pembagian kerja dalam keluarga <i>sims</i> : antara keluarga modern dan familialisme	80
BAB V		86
KESIMPULAN		86
DAFTAR PUSTAKA		92
DAFTAR GAMBAR		96
DAFTAR TABEL		98
SURAT PERNYAATAAN PENELITIAN BERDASARKAN KELAYAKAN HUMANIS (HUMAN ETHICAL CONDUCT)		99