

## DAFTAR ISI

## HALAMAN

Pernyataan Bebas Plagiasi.....	II
Lembar Pengesahan Fakultas.....	III
Lembar Pengesahan Departemen.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
Kata Pengantar.....	1
Abstrak.....	2
Abstract.....	3
BAB I.....	4
Pendahuluan.....	4
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Pembatasan Penelitian.....	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	12
1.5. Manfaat Penelitian.....	12
1.6. Penelitian Terdahulu.....	12
1.6.1. Ardian Indra Yuwono dan Jusuf Ariz W (2016).....	13
1.6.2. Nieko Lungido Kumoro (2017).....	14
1.6.3. Sanjay Deep Budi Santoso (2019).....	15
1.6.4. Ahmat Sofyan (2017).....	16
1.7. Landasan Teori.....	17
1.7.1. Sosiologi Visual dan Permainan Video.....	17
1.7.2. Permainan Video dan Representasi Termediasi.....	18
1.8. Obyek Penelitian.....	19
1.9. Metode Penelitian.....	19
1.10. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	20
1.11. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....	21
BAB II.....	23
2.1. Fokus Penelitan.....	23
2.2. Data Penelitian dan Observasi.....	23
2.3. Detroit : Become Human Sebagai Teknologi Permainan Video.....	23
2.4. Mengenal Quantic Dream.....	24
2.5. Proses Pengembangan Permainan Video Detroit : Become Human.....	31
2.6. Mekanisme Permainan Detroit : Become Human.....	36
2.7. Jalan Cerita Permainan Video Detroit : Become Human.....	40
2.8. Perspektif Sosiologi Dalam Memandang Permainan Video.....	46
BAB III.....	48
Android dan Manusia : Identitas, Konflik, dan Perlawanan.....	48
3.1. Cyberlife dan Sejarah Produksi Android.....	49

3.2. Relasi Android dan Manusia dalam Permainan Detroit : Become Human.....	50
3.3.Representasi Pengembangan Agensi Android dalam Permainan Detroit : Become Human.....	62
BAB IV.....	69
REPRESENTASI PERJUANGAN ANDROID UNTUK MERAH KE BEBASAN.....	69
4.1. Cyberlife : Perlawanan dan Opresi Android.....	69
4.2. Perlawanan Android Kepada Penindasan yang Dilakukan Oleh Manusia.....	70
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
5.1. KESIMPULAN.....	75
5.2. SARAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78