

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR DIAGRAM.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Pertanyaan Penelitian.....	3
Tinjauan Literatur.....	4
Landasan Konseptual.....	9
Argumentasi Utama.....	12
Metode Penelitian.....	12
Sistematika Penulisan.....	13
BAB II	
PERKEMBANGAN GERAKAN ADVOKASI HAK LGBTQ+ DI LEVEL GLOBAL DAN DI INDONESIA SERTA IMPLIKASINYA DALAM INDUSTRI GIM DIGITAL.....	14
Konteks Historis dan Perkembangan Gerakan Advokasi Hak LGBTQ+ di Level Global.....	14
Opini Publik dan Gerakan Advokasi Hak Kelompok LGBTQ+ di Indonesia.....	18
Representasi LGBTQ+ dalam Konten Gim Digital Buatan Amerika Utara dan Eropa.....	23
BAB III	
INTERNALISASI NILAI PRO-LGBTQ+ DALAM INDUSTRI GIM DIGITAL DAN RESPONS PEMAIN GIM ASAL INDONESIA.....	26
Perusahaan Pengembang Gim Digital sebagai Bagian dari Jaringan Aktivisme Transnasional dalam Advokasi Hak LGBTQ+.....	26

Respons Pemain Gim di Indonesia terhadap Konten LGBTQ+ dalam Gim Asal Amerika Utara dan Eropa.....	33
--	----

BAB IV KESIMPULAN.....	40
------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Dua pria dalam gim The Sims 4 yang sedang melakukan prosesi pernikahan.....	3
Gambar 1.2. Unggahan Naughty Dog Inc. di akun Instagram saat <i>Pride Month</i> 2020.....	5
Gambar 1.3. Unggahan Naughty Dog Inc. di akun Instagram saat <i>Pride Month</i> 2021.....	6
Gambar 1.4. Ellie -protagonis utama dalam The Last of Us Part II- dengan kekasihnya yang bernama Dina.....	7
Gambar 2.1. Komunitas pendukung gerakan pro-LGBTQ+ di Jepang mengadakan <i>Pride Parade</i> yang ke-25 pada tahun 2019.....	17
Gambar 3.1. Unggahan di akun Instagram Life is Strange saat <i>Pride Month</i> 2020.....	29
Gambar 3.2. Unggahan di akun Instagram Life is Strange saat <i>Pride Month</i> 2021.....	29
Gambar 3.3. Unggahan di akun Instagram The Sims saat <i>Pride Month</i> 2020.....	30
Gambar 3.4. Perbedaan <i>Disclaimer</i> Pembuka dalam Waralaba Gim Assassin's Creed sebelum dan sesudah tahun 2015.....	32

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Pemetaan Jumlah Usia Responden.....	34
Diagram 2. Gim yang Pernah Dimainkan Responden	35
Diagram 3. Platform yang Digunakan Responden dalam Bermain.....	35
Diagram 4. Kesadaran Responden Terhadap Unsur LGBTQ+ dalam Gim yang Pernah Dimainkan.....	36
Diagram 5. Respons Responden Terhadap Unsur LGBTQ+ yang Ada dalam Gim.....	36

Diagram 6. Jawaban atas Pertanyaan terkait Keputusan Responden dalam Menyelesaikan/Tidak Menyelesaikan Alur Cerita dalam Gim.....	37
Diagram 7. Jawaban atas Keputusan Responden untuk Memainkan Gim The Sims 4 dalam Waktu yang Lama atau Tidak.....	37
Diagram 8. Skema Eksistensi Perusahaan Pengembang Gim Digital asal Amerika Utara dan Eropa sebagai Bagian dari Jaringan Aktivisme Transnasional Pro-LGBTQ & Entitas yang Berusaha Memperoleh Profit.....	41