

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4 KEGUNAAN PENELITIAN	6
1.5 KERANGKA PENELITIAN	7
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 PSIKOANALIS	11
2.2 UNSUR KEJIWAAN	12
2.2.1 ID	12
2.2.2 EGO	12
2.2.3 SUPER EGO	13
2.3 VOYEURISM	14
2.3.1 PENGERTIAN VOYEURISM	14
2.3.2 KARAKTERISTIK VOYEURISM.....	15
2.3.3 CONTOH VOYEURISM.....	16
2.3.4 JENIS VOYEURISM.....	18
2.4 VIDEO GAME	20
2.4.1 PENGERTIAN.....	20
2.4.2 JENIS.....	23
2.4.2.1 GAME INTERAKTIF	25

2.4.2.2 ELEMEN INTERAKTIF.....	28
2.5 HUBUNGAN ANTAR VARIABLE	32
2.5.1 HUBUNGAN ANTARA VOYEURISM DALAM VIDEO GAME.....	32
2.5.2 VOYEURISM DAN PENDEKATAN PSIKOANALIS	35
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
3.1 OBJEK PENELITIAN.....	36
3.2 METODE PENELITIAN.....	36
3.2.1 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	36
3.2.2 TEKNIK ANALISIS DATA	37
3.3 SUMBER DATA.....	38
BAB IV	40
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 TEMUAN.....	40
4.2 PEMBAHASAN	41
4.2.1 JENIS VOYEURISM.....	41
4.2.1.1 VOYEURISM	42
4.2.1.2 HACKING.....	49
4.2.1.3 SURVEILLANCE.....	71
4.2.2 Unsur kejiwaan yang mempengaruhi tindakan voyeurism yang dilakukan karakter PC game Watch Dog Legion	81
4.3 HASIL PEMBAHASAN DAN TEMUAN PENGOLAHAN DATA PENELITIAN.....	87
BAB V	89
SIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 SIMPULAN	89
5.2 SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA	92
ESSAY	95
DAFTAR LAMPIRAN	101
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115