

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	5
1.5 Kerangka Pemikiran	5
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 <i>Mode of Production</i>	8
2.1.1 Kapitalisme	9
2.1.1.1 <i>Division of Labour</i>	11
2.1.1.2 Monopoli	12
2.2 <i>Videogames</i>	13
2.2.1 <i>Paidea</i>	13
2.2.2 <i>Ludus</i>	13
2.3 <i>Videogame Spaces</i>	14
2.3.1 <i>Architectural Approaches</i>	15
2.3.1.1 <i>Map</i>	15
2.3.1.1.1 Lambeth	16

2.3.1.1.2	Westminster	17
2.3.1.1.3	City of London	19
2.3.1.1.4	The Strand	21
2.3.1.1.5	Southwark	21
2.3.1.1.6	Whitechapel	23
2.3.1.2	<i>Buildings</i>	25
2.3.1.2.1	Pabrik	25
2.3.1.2.2	Gudang	27
2.3.1.3	<i>Mini Map</i>	29
2.3.2	<i>Speech</i>	30
2.3.3	<i>Soundscape</i>	31

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1	Objek Penelitian	32
3.2	Metode Penelitian	32
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data	33
3.2.2	Teknik Analisis data	33
3.3	Sumber Data	35

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Aspek Kapitalisme	36
4.1.1	Ekonomi	36
4.1.1.1	Pabrik Baja	37
4.1.1.2	Pabrik Tekstil	47
4.1.1.3	Pembangkit Listrik	53
4.1.1.4	Transportasi	57
4.1.1.4.1	Transportasi Barang	58
4.1.1.4.2	Transportasi Penumpang	60
4.1.1.5	Pabrik Obat Sirup	62
4.1.1.6	Lambeth Asylum	66
4.1.1.7	Bank of England	70

4.1.2	Kekuasaan	71
4.1.2.1	Politik	71
4.1.2.2	Geng The Blighters	73
4.2	Dampak Kapitalisme	75
4.2.1	Penataan Kota	75
4.2.1.1	Southwark	76
4.2.1.2	Lambeth	77
4.2.1.3	Westminster	78
4.2.1.4	The Strand	80
4.2.1.5	City of London	81
4.2.1.6	Whitechapel	82
4.2.2	Infrastruktur	83
4.2.3	Serikat Pekerja	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	88
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90
ESSAY		92
LAMPIRAN		96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		103