

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.5 Waktu dan Periode Penelitian	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Media Baru.....	13
2.1.2 <i>Games</i>	15
2.1.3 Jenis - Jenis Game	15
2.1.4 Tipe Permainan <i>Video Game</i>	16
2.2 <i>Manga Matrix</i>	18
2.3 Representasi	20
2.4 Sensualitas Perempuan	21
2.5 Penelitian Terdahulu	23

2.6	Kerangka Pemikiran.....	44
	BAB III.....	45
	METODE PENELITIAN.....	45
3.1	Paradigma Penelitian.....	45
3.2	Metode Penelitian.....	45
3.2.1	Deskriptif Kualitatif	45
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	46
3.3.1	Subjek Penelitian.....	46
3.3.2	Objek Penelitian	48
3.3.3	Profil Selena	48
3.3.4	Profil Alice	49
3.3.5	Profil Fanny.....	51
3.4	Teknik Pengumpulan Data	52
3.5	Unit Analisis Data	54
3.6	Teknik Analisis Data.....	55
3.7	Teknik Keabsahan Data	56
	BAB IV	58
	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1	Karakteristik Informan	58
4.2	Hasil Penelitian	62
4.2.1	<i>Form Matrix</i> (Matriks Bentuk).....	63
4.2.2	<i>Costume Matrix</i> (Matriks Kostum)	66
4.2.3	<i>Personality Matrix</i> (Matriks Sifat)	70
4.3	Pembahasan.....	72
4.3.1	Analisis representasi sensualitas dalam karakter Selena	73
4.3.2	Analisis representasi sensualitas dalam karakter Alice	74
4.3.2	Analisis representasi sensualitas dalam karakter Fanny.....	76
4.3.4	<i>Form Matrix</i>	77
4.3.5	<i>Costume Matrix</i>	79
4.3.6	<i>Personality Matrix</i>	81
	BAB V.....	85

KESIMPULAN DAN SARAN	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92