

**The Manifestation of Kim Kardashian's Aesthetic and  
Glamour Labors in a Mobile Game**



**Tresya Pricillia Soehendar  
2225160646**

**A Thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for  
the degree of "Sarjana Sastra"**

**ENGLISH LANGUAGE AND LITERATURE  
FACULTY OF LANGUAGE AND ART  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2020**

# LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Tresya Pricillia Soehendar  
No. Registrasi : 2225160646  
Program Studi : Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

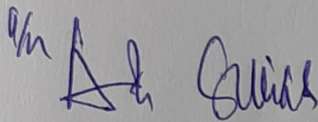
## ***THE MANIFESTATION OF KIM KARDASHIAN'S AESTHETIC AND GLAMOR LABORS IN A MOBILE GAME***

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

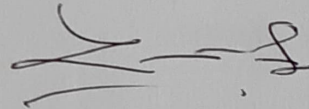
### DEWAN PENGUJI

**Pembimbing**

**Ketua Penguji**



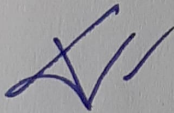
Ellita Permata Widjayanti, M.A.  
NIP. 198410142014042001



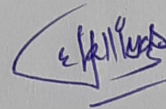
Eva Leiliyanti, Ph. D  
NIP. 197605052002122002

**Penguji I**

**Penguji II**



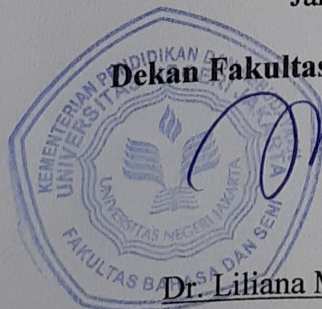
Diyantari, M. App. Ling  
NIP. 198005272005012003



Eka Nurcahyani, M. Hum  
NIP. 197709192005012001

Jakarta,

**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



Dr. Liliانا Muliastuti M.Pd  
NIP. 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tresya Pricillia Soehendar  
No. Registrasi : 2225160646  
Program Studi : Sastra Inggris  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

### *THE MANIFESTATION OF KIM KARDASHIAN'S AESTHETIC AND GLAMOR LABORS IN A MOBILE GAME*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya

Jakarta, 30 Juli 2020



Tresya Pricillia Soehendar  
NIM. 2225160646

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Tresya Pricillia Soehendar  
No. Registrasi : 2225160646  
Program Studi : Sastra Inggris  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi :

***THE MANIFESTATION OF KIM KARDASHIAN'S AESTHETIC AND  
GLAMOR LABORS IN A MOBILE GAME***

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 30 Juli 2020

Yang menyatakan,



Tresya Pricillia Soehendar  
NIM. 2225160646



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tresya Pricillia Soehendar  
NIM : 2225160646  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Sastra Inggris  
Alamat email : tresyapricillia2266@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

THE MANIFESTATION OF KIM KARDASHIAN'S AESTHETIC  
AND GLAMOUR LABORS IN MOBILE GAME

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 September 2020

Penulis

( )

nama dan tanda tangan

Tresya Pricillia Soehendar

## ABSTRAK

Tresya Pricillia Soehendar. 2020. *The Manifestation of Kim Kardashian's Aesthetic and Glamor Labors in a Mobile Game*. Skripsi: Jakarta, Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Menyangkal julukan "terkenal-karena-sudah-terkenal", Kim Kardashian berbagi seluk-beluk pekerjaan selebriti yang rumit dan mengikat ke dalam budaya baru berbasis layar yaitu permainan seluler Kim Kardashian: Hollywood (KK: H). Melalui berbagai ketukan dan geseran layar untuk mengikuti alur cerita dalam permainan, pemain KK: H menemukan seperangkat aturan dan fitur KK: H yang sangat mementingkan tampilan luar individu – mengarahkan pemain ke dunia pekerjaan estetis dan glamor versi digital di mana keadaan menjadi modis, awet muda dan menawan adalah hal yang utama. Melalui analisis wacana yang dominan dalam KK: H serta pengalaman bermain pemain yang ditampilkan dalam grup publik Facebook, penelitian ini mengeksplorasi nilai-nilai mendasar yang memanifestasikan praktik kerja estetika dan glamor sebagai suatu strategi permainan digital yang mengikat. Proses eksplorasi data terbagi menjadi empat tahap kepatuhan (yaitu Kekuatan, Sistem, Pengawasan dan Normalisasi) yang diajukan oleh Michel Foucault dalam naungan teori 'Docile Body', yang mana teori tersebut berfungsi untuk menguji sistem permainan sebagai simulasi "nyata" praktek sosial selebriti yang konstitutif. Eksplorasi tersebut akan dihubungkan dengan kasus Hiperrealitas yang diusung oleh Jean Baudrillard untuk memperkuat dugaan adanya upaya untuk menarik pemain pada game dengan menggunakan manifestasi pekerjaan estetis dan glamor sebagai daya tarik dominan. Hasil analisa tersebut mampu menempatkan KK: H sebagai refleksi budaya selebriti dan juga parodi sistem kerjanya yang terlihat menyenangkan. Hal tersebut, memicu KK: H sebagai permainan yang menggambarkan tujuan mencapai standar kecantikan massal berhubungan dengan tujuan mendapatkan ketenaran demi keuntungan finansial dan kepuasan pribadi.

**Kata Kunci** : Kim Kardashian, Pekerjaan Estetis dan Glamor, Kim Kardashian : Hollywood (KK: H), 'Docile Body', dan Hiperrealitas.

## ABSTRACT

**Tresya Pricillia Soehendar. 2020. *The Manifestation of Kim Kardashian's Aesthetic and Glamor Labors in a Mobile Game*. Thesis: Jakarta, English Literature Study Program, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta.**

Disproving the “famous-for-being-famous” epithet, Kim Kardashian shares the intricacy of the tricky and binding work of celebrity into the nascent screen-based culture, the mobile game *Kim Kardashian: Hollywood* (KK: H). With swipes and taps to follow the in-game stories, the KK: H player discovers the set of rules and features of KK: H that into superficial – welcoming them to the digitalized version of aesthetic and glamour labors where the states of being fashionable, ageless and charming are matter. Through an analysis of in-game dominant discourse as well as the player’s game experience shown in Facebook public groups, this study explores the underlying values manifesting the practice of aesthetic and glamour labors as an engaging strategy of digital gameplay. The exploration falls into four stages of docility (Power, System, Surveillance and Normalization) that proposed by Michel Foucault’s theory of Docile Body to examine the gameplay as simulating the “real” constitutive social practice of celebrity – leading the examination to the case of Hyper-reality in Jean Baudrillard’s sense to amplified the presumed form of dominant engagement of KK: H (the manifestation of in-game aesthetic and glamor labors). The result of this examination places KK: H as the particular cultural representation as well as seemingly playful parody of celebrity work wherein the pursuit of mass beauty standard is associated to the pursuit of fame in the interest of financial benefits and personal satisfaction.

**Keywords:** Kim Kardashian, Aesthetic and Glamour Labors, Kim Kardashian : Hollywood (KK: H), Docile Body, and Hyper-reality.

## ACKNOWLEDGEMENT

First and Foremost, I would like to express my gratitude, gratefulness, and praise to The Greatest and the Most Merciful, Allah SWT, for all the bestowed health, ease, grace, strength, and blessings that are received during the process of conducting this undergraduate thesis until it have come to the publication. Blessing and peace are also upon the greatest prophet Muhammad SAW, the role model in overcoming problems and having fundamental manners such as patient and honest. Subsequent to the effort in completing this thesis, the writer also owes deepest gratitude and reverence to the following people who contribute greatly in giving the assistance, love, support, and good wishes during the completion process of this thesis or to this thesis after all:

1. Beloved parents or family, such as Ibu, Papah, Tenaya, for their co-operation, best wishes, and encouragement that help the writer to strive in completing this thesis.
2. Mrs. Ellita Permata Widjayanti, M.A as the supervisor. Thank you a lot, ma'am, for your time in giving valuable insight or lessons, up-lifting advice, support, kindness and patience. Barakallah ma'am.
3. To all the honorable lecturers who always devote their time, energy, and mind into valuable lessons during my 4 years period in studying as English Literature student. Thank you a lot the lecturers. May Allah bless you.
4. The class of 16SA. Thank you for all the delight, joyful, remarkable, touching, warm, and loveable memories in 4 years of college. Thank you for being supportive as best as you could, especially, since the last



semester has been the most emotional moments of all. Wishing all of you the happiest futures ahead. Just Keep Fighting!

5. The high-school friends who always cheer and support one another. May successes are leading toward you.
6. English Department of UNJ for providing students with a lot of opportunities to grow in frequent time.
7. All the parties that involved but could not be mentioned here one by one.

For those aforementioned people, may Allah bless them with health, protection and happiness everywhere and everytime.

Jakarta, 30 Agustus 2020

---

(Tresya Pricillia Soehendar)

## TABLE OF CONTENTS

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>ACKNOWLEDGEMENT</b> .....	vi
<b>TABLE OF CONTENTS</b> .....	vii
<b>Chapter I : Introduction</b> .....	<b>1</b>
1.1 Background of the Study .....	1
1.2 Research Question of the Study.....	12
1.3 Purpose of the Study.....	12
1.4 Scope of the Study.....	13
1.5 Significance of the Study.....	14
<b>Chapter II : Literature Review</b> .....	<b>15</b>
2.1 Kim Kardashian.....	15
2.2 Aesthetic Labor .....	17
2.3 Glamour Labor .....	20
2.4 Video Game Culture.....	23

2.5 Kim Kardashian: Hollywood .....	27
2.6 Michel Foucault's Docile Body .....	30
2.7 Jean Baudrillard's Concept of Hyper-reality and Game Study.....	34
2.8 Theoretical Framework.....	37

**Chapter III : Research Methodology .....** **38**

3.1 Research Design .....	38
3.2 Data and Data Source .....	38
3.2.1 Data of the Study .....	38
3.2.2 Data Source .....	39
3.3 Data Collection Procedure .....	39
3.4 Data Analysis Procedure.....	40

**Chapter IV : Finding and Discussion.....** **42**

4.1 Finding.....	42
4.2 Discussion.....	48
4.2.1 Docility Stages for the Manifestation of Kim Kardashian's Aesthetic and Glamour Labors .....	48
4.2.1.1 Power .....	49
4.2.1.2 System.....	65
4.2.1.3 Surveillance.....	86
4.2.1.4 Normalization.....	95

4.2.2 From KK: H to Facebook Public Groups : the Engagement of In-game Kim Kardashian’s Aesthetic and Glamour Labors for Players .....	106
<b>Chapter V : Conclusion and Suggestion.....</b>	<b>117</b>
5.1 Conclusion .....	117
5.2 Suggestion.....	119
<b>References .....</b>	<b>121</b>

