

Daftar Isi

| | |
|---|-----------|
| Lembar Pengesahan | |
| Lembar Pernyataan | |
| Halaman Persembahan | |
| Abstrak | |
| Abstract | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Pertanyaan Penelitian..... | 6 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| 1.4.1. Manfaat Akademis..... | 7 |
| 1.4.2. Manfaat Praktis..... | 7 |
| 1.5. Kebaruan Penelitian..... | 7 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 12 |
| 2.1. Praktik Bermain..... | 12 |
| 2.1.1. Agon-Alea (Kompetisi dan Peluang)..... | 17 |
| 2.1.2. Corruption of Play..... | 20 |
| 2.1.2.1 Keamanan Diri..... | 23 |
| 2.1.2.2 Keamanan Virtual..... | 24 |
| 2.2. Komunitas Hybrid..... | 25 |
| 2.2.1. Lingkungan Virtual..... | 27 |
| 2.2.2. Aspek Dunia Nyata..... | 31 |
| 2.2.3. Praktik Bermain dalam Komunitas Hybrid..... | 36 |
| 2.2.3.1. Pemain Sebagai Prosumer..... | 38 |
| 2.3. Game Augmented Reality..... | 42 |
| 2.3.1. Immersion..... | 42 |
| 2.3.2. Praktik Bermain Game AR..... | 47 |
| 2.3.2.1. Praktik Bermain Dalam Genre Gim Berbasis Lokasi..... | 51 |
| 2.4. Kerangka Konsep dan Model Penelitian..... | 61 |
| BAB III. METODOLOGI | 62 |
| 3.1. Paradigma dan Jenis Penelitian..... | 62 |
| 3.2. Metode Penelitian..... | 63 |
| 3.3. Metode Pengumpulan Data..... | 64 |
| 3.4. Validasi data..... | 68 |
| 3.5. Metode Pengolahan Data..... | 69 |
| 3.6. Metode Analisis..... | 69 |
| BAB IV. PRASANGKA DALAM PRAKTIK BERMAIN | 71 |
| 4.1. Komunitas Hybrid..... | 71 |

| | |
|--|------------|
| 4.2. Praktik Bermain Komunitas..... | 76 |
| 4.2.1. Pemain Sebagai Prosumer..... | 77 |
| 4.2.1.1. Company Helper..... | 77 |
| 4.2.1.2. Community Helper..... | 82 |
| 4.2.1.3. Self Creating and Sharing Product..... | 86 |
| 4.2.2. Bagan Pemain Sebagai Prosumer..... | 88 |
| 4.3. Praktik Bermain Gim AR..... | 90 |
| 4.3.1. Agon..... | 90 |
| 4.3.1.1. PVP (Player Versus Player)..... | 92 |
| 4.3.1.2. Gym Battle..... | 96 |
| 4.3.2. Alea..... | 98 |
| 4.3.3. Bagan Praktik Bermain Alea-Agon..... | 103 |
| 4.4. Corruption of Play..... | 106 |
| 4.4.1. Sentimen Prasangka Terhadap Pemain Lain..... | 107 |
| 4.4.2. Persimpangan Keadilan Agon-Alea..... | 111 |
| 4.4.3. Perilaku Menyimpang..... | 115 |
| 4.4.3.1. Keamanan Diri..... | 116 |
| 4.4.3.2. Keamanan Virtual..... | 122 |
| 4.4.4. Rasa Ingin Dalam Praktik Bermain..... | 131 |
| 4.4.4.1. Dalam Pemain Sebagai Prosumer..... | 131 |
| 4.4.4.2. Dalam Praktik Bermain Alea-Agon..... | 132 |
| 4.4.5. Praktik Bermain Mengutamakan Keselamatan..... | 133 |
| 4.4.5.1. Buddy System..... | 134 |
| 4.4.5.2. Keamanan Virtual..... | 136 |
| 4.4.5.3. Keamanan Diri..... | 137 |
| BAB V. PENUTUP..... | 139 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 139 |
| 5.1.1. Praktik Bermain Game Augmented Reality dalam Komunitas POGOSOLO | 140 |
| 5.2. Saran..... | 143 |
| Daftar Pustaka..... | 144 |

Daftar Gambar

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.1. Profil grup Whatsapp Komunitas POGOSOLO..... | 72 |
| Gambar 4.2. Tabel ranking komunitas Pokemon Go..... | 78 |
| Gambar 4.3. Penerimaan hadiah partisipasi event komunitas..... | 80 |
| Gambar 4.4. Event gathering Community day..... | 81 |
| Gambar 4.5. Kolom chat grup Whatsapp POGOSOLO..... | 82 |
| Gambar 4.6. Bermain Pokemon Go..... | 84 |
| Gambar 4.7. Akun Instagram Komunitas POGOSOLO..... | 85 |
| Gambar 4.8. PVP Pokemon Go..... | 92 |
| Gambar 4.9. Tampilan UI stat Pokemon..... | 93 |
| Gambar 4.10. Contoh Pokemon shiny..... | 101 |
| Gambar 4.11. Cikgu pamer hasil tangkapan..... | 108 |
| Gambar 4.12. Contoh Rute..... | 119 |
| Gambar 4.13. Memilih jalur Rute yang aman..... | 121 |
| Gambar 4.14. Tampilan GPS Spoofer..... | 125 |
| Gambar 4.15. Berjalan bersama saat melakukan rute..... | 136 |

Daftar Tabel dan Bagan

| | |
|--|-----|
| Bagan 1.1. Kerangka konsep..... | 61 |
| Tabel 3.1. Tabel partisipan wawancara..... | 67 |
| Bagan 4.1. Bagan Pemain Pokemon Go Sebagai Prosumer..... | 88 |
| Tabel 4.1. Kosakata Agon..... | 92 |
| Tabel 4.2. Tabel istilah alea..... | 99 |
| Bagan 4.2 Praktik Bermain Gim Alea-Agon..... | 103 |
| Tabel 4.3. Tabel istilah corruption of play..... | 106 |
| Bagan 5.1. Bagan praktik bermain gim komunitas POGOSOLO..... | 140 |