

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	12
1.3. Tujuan Penelitian.....	12
1.4. Manfaat Penelitian.....	12
1.5. Kerangka Konseptual	13
1.5.1. Komunitas	13
1.5.2. Pemuda dalam Perspektif Generasi.....	15
1.5.3. Revitalisasi dan Manusia Bermain	20
1.6. Kajian Pustaka.....	23
1.7. Metode Penelitian.....	25
1.7.1. Jenis Penelitian.....	25
1.7.2. Teknik Pemilihan Informan	27
1.7.3. Teknik Pengumpulan Data	27
1.7.4. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	30
BAB 2 KOMUNITAS KAMPOENG HOMPIMPA	31
2.1. Yogyakarta Kini	31
2.2. Sekilas Tentang Permainan Tradisional	33
2.3. Komunitas Kampoeng Hompimpa Yogyakarta	37
2.3.1. Sebelum Menjadi Komunitas	37

2.3.2. Momentum di Awal Berdiri Kampoeng Hompimpa Yogyakarta	42
2.3.3. Karakteristik Kampoeng Hompimpa Yogyakarta.....	49
2.3.3.1. Kritik yang Dibangun	49
2.3.3.2. Visi Misi	53
2.3.3.3. Nilai Komunitas.....	54
2.3.3.4. Kepengurusan dan Keanggotaan	55
2.3.3.5. Norma Internal Komunitas	59
2.3.3.6. Sarana Komunikasi.....	62
2.3.4. Kegiatan Kampoeng Hompimpa Yogyakarta	64
BAB 3 USAHA REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL.....	66
3.1. Permainan Andalan	66
3.1.1. Bakiak.....	67
3.1.2. Gobak Sodor.....	68
3.1.3. Egrang	70
3.1.4. Gasing.....	72
3.1.5. Dakon	73
3.2. Komunitas Kampoeng Hompimpa Yogyakarta sebagai <i>Place</i>	75
3.3. Komunitas Kampoeng Hompimpa Yogyakarta sebagai <i>Space</i>	78
3.3.1. Buka Lapak Bermain Bersama.....	79
3.3.2. Membangun Jaringan	93
3.3.3. Ruang Virtual: Media Sosial	101
BAB 4 KONFLIK ANTAR GENERASI DAN MANUSIA BERMAIN.....	107
4.1. Kampoeng Hompimpa di Dalam Konflik Antar Generasi.....	107
4.2. Manusia Bermain di Era Digital.....	117
4.3. Tantangan Revitalisasi Permainan Tradisional	123
BAB 5 PENUTUP	130
5.1. Kesimpulan.....	130
5.2. Refleksi Kritis	133
DAFTAR PUSTAKA	139