

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	5
1. Tabletop RPG .....	5
a. Role-Playing.....	7
b. Naratif .....	7
c. Quest .....	8
d. Kolaborasi dan Spesialisasi.....	8
e. Statistik.....	9
f. Level dan Experience Points.....	9
g. Game Master .....	10
2. <i>Uses and Gratification Theory</i> .....	10
3. Aplikasi <i>Uses and Gratifikasi Theory</i> dalam Game.....	12
a. Arousal .....	13
b. Challenge.....	13
c. Competition.....	13
d. Diversion.....	13
e. Fantasy .....	13
f. Social Interaction .....	14

F. Metodologi Penelitian .....	14
<b>BAB II GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>20</b>
A. Gambaran Umum Tabletop RPG dan D&D .....	20
1. Sejarah Games .....	20
2. Sejarah TRPG .....	24
a. Akar <i>Roleplaying Games</i> .....	24
b. TRPG di tahun 70-an .....	26
c. Dungeons & Dragons .....	27
d. Tahun 80-an .....	31
e. Menuju Media Baru .....	32
<b>BAB III PROFIL INFORMAN DAN D&amp;D JOGJA .....</b>	<b>38</b>
A. Profil D&D Jogja .....	39
B. Profil Informan .....	40
1. Bily .....	40
2. Tito .....	42
3. Angga .....	43
4. Goro .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>46</b>
A. Konsumsi Game secara Umum .....	46
B. Pengalaman Bermain D&D .....	48
C. Motivasi Bermain D&D .....	53
1. Motivasi Bermain D&D Brilian Akbar Suriadjati .....	53
2. Motivasi Bermain D&D Mahujali Arnesto Tuasikal .....	55
3. Motivasi Bermain D&D Erlangga Putra .....	55
4. Motivasi Bermain D&D Anggoro Gede Waseso .....	56
D. Kepuasan Bermain D&D Anggota Komunitas D&D Jogja .....	57
1. Berinteraksi dengan Pemain Lain .....	57
2. Mendalami Dunia Fantasi .....	59
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
1. Motivasi Bermain Dungeons & Dragons di Komunitas D&D Jogja .....	62
2. Kepuasan bermain TRPG di Komunitas D&D Jogja .....	62

B. Limitasi .....	63
C. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>
<b>TRANSKRIP WAWANCARA .....</b>	<b>69</b>