

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	viii
GLOSARIUM	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Objek Penelitian	4
E. Kerangka Pemikiran	
1. <i>Video Game</i> dalam Ranah Ilmu Komunikasi dan <i>New Media</i>	5
2. Industri <i>Game</i> Lokal	8
3. Ekonomi Media dalam <i>Game</i>	10
4. Ekonomi Politik <i>Game</i>	11
a) Komodifikasi.....	12
b) Spasialisasi.....	14
c) Strukturasi.....	15
F. Metodologi Penelitian	
1. Metode Penelitian.....	16
2. Teknik Pengumpulan Data.....	17
a) Wawancara tatap muka yang mendalam	17
b) Observasi lapangan	18
c) Studi pustaka dan dokumentasi	19

3.	Metode Analisis Data	19
4.	Desain Penelitian	20

BAB II KONTEKS INDUSTRI *GAME* DAN EKONOMI POLITIK INDUSTRI *GAME* GLOBAL, NASIONAL, DAN LOKAL

A.	Industri <i>Game</i>	22
1.	Struktur industri <i>game</i>	22
2.	Segmen industri <i>game</i>	25
B.	Pendekatan Ekonomi Politik Komunikasi.....	29
C.	Spasialisasi.....	33
1.	Perkembangan Industri <i>Game</i> Global	37
2.	Konteks Pasar <i>Game</i> Di Indonesia	42
3.	Konteks Industri <i>Game</i> di Yogyakarta.....	45

BAB III KARAKTERISTIK BISNIS *DEVELOPER* LOKAL

A.	<i>Developer</i> : PT GIT SOLUTION	49
1.	Portofolio PT GIT SOLUTION (Divisi <i>Games</i>).....	52
a)	<i>Asteroid Blaster Space Shooter</i>	52
b)	<i>Bug in Panic</i>	53
c)	<i>Crazee Jelly</i>	54
d)	<i>Downhill Adrenaline</i>	55
e)	<i>Help Mr. Tom</i>	56
f)	<i>Game Pemilu 2014</i>	56
B.	<i>Developer</i> : Noobzilla.....	58
1.	Portofolio Noobzilla.....	59
a)	<i>My Burger Biz</i>	59
b)	<i>Hafal Pancasila</i>	60
c)	<i>Unlimited Puzzle : Watermelon</i>	61
C.	Peran Pemerintah dalam Skala Nasional: BEKRAF.....	62
D.	Peran Pemerintah dalam Skala Lokal: Jogja Digital Valley (JDV)	64

D. Kesimpulan	66
---------------------	----

BAB IV PROSES PERLUASAN USAHA PT GIT SOLUTION, DAN NOOBZILLA

A. PT GIT SOLUTION	71
1. GITS Alliance	72
2. Diversifikasi Produk	77
3. Menggunakan Hak Kekayaan Intelektual	78
B. NOOBZILLA	81
1. Sejarah Noobzilla.....	82
2. Mengembangkan <i>Games</i> di Google Play Store dan Tizen Store	83
3. Perluasan Usaha Melalui Jaringan Komunitas.....	85
C. Peran Pemerintah: JDV dan BEKRAF.....	87
D. Kesimpulan.....	91

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	98
B. Rekomendasi	100

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------