



## DAFTAR ISI

LembarPengesahan .....	i
Halaman Pernyataan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tabel .....	viii
Abstrak .....	ix

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	10
1.3. Tujuan Penelitian .....	11
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5. Batasan Masalah .....	11
1.6. Tinjauan Pustaka .....	12
1.7. Landasan Teori .....	15
1.7.1. Game dan Pengguna Dalam BingkaiMedia .....	15
1.7.2. Ruang Siber Komunitas Virtual dan Netiquete .....	18
1.7.3. <i>Prosumption</i> .....	21
1.7.4. Hiperealitas .....	23
1.7.5. Normalisasi .....	26
1.8. Metodologi Penelitian .....	28
1.8.1. Penerapan Etnografi Virtual .....	29
1.8.2. Analisis Data Temuan .....	32
1.9. Sistematika Penulisan .....	33

### **BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN VIDEO GAME**

2.1.perkembangan industri Video Game .....	35
2.2. Dari Nokia Snak hingga <i>Ingress</i> .....	39
2.3. Teknologi Augmented Reality dalam <i>game Ingress</i> .....	44
2.4. Tampilan Interface <i>Ingress</i> .....	47
2.4. exotic Material dan Perbutan Ruang .....	48
2.5.1. Rahasia dibalik XM .....	48

### **BAB III KONSTRUKSI RUANG KOTA DAN PRAKTIK MOBILITAS PENGGUNA DI DALAM PERMAIANAN INGGRES**

3.1. Duplikasi Ruang Kota dalam Permainan Ingres .....	57
3.2. Mediasi Praktik Mobilitas dalam Komunitas <i>Ingress</i> Resisstence Yogyakarta .....	64
3.3. Kota Sebagai Ruang Yang Dimiliki .....	72
3.1.2.1. Regenerasi Pengguna .....	72
3.1.2.2. Pembagian wilayah dan Koordinator .....	76
3.1.2.3. Ops membirukan Jogja .....	80
3.2. Konstruksi Mobilitas di dalam Game <i>Ingress</i> .....	84
3.2.1. Leaderboard dan badge sebagai Penghargaan atas Mobilitas ....	85
3.2.2. Normalisasi Atas Hipperealitas .....	94



<b>BAB IV KESIMPULAN .....</b>	<b>101</b>
<b>Dafarat Pustaka .....</b>	<b>103</b>



## Daftar Gambar

Gambar 1.1. <i>Game</i> FIFA pada perangkat telpon selular dengan menggunakan <i>joystick</i> .....	2
Gambar 1.2. <i>Game</i> FIFA pada perangkat <i>console</i> .....	3
Gambar 1.3. Aplikasi Permainan Ingress dan Fitur COMM .....	7
Gambar 2.1. Standarisasi Jaringan ke WAP .....	41
Gambar 2.2. Top Five Smartphone <i>Operating System market share</i> .....	43
Gambar 2.3. Definisi <i>Mix reality</i> .....	45
Gambar 2.4. Interface <i>Ingress</i> .....	33
Gambar 3.1. Fitur <i>capturing portal</i> di dalam permainan <i>Ingress</i> .....	57
Gambar 3.2. Hasil Verifikasi <i>capturing portal</i> .....	61
Gambar 3.3. Aktivitas kumpul Rutin Ingres Resistance Yogyakarta .....	65
Gambar 3.4. Pertukaran Informasi di dalam Sosial Media .....	67
Gambar 3.5. <i>Mission</i> dan <i>Badge</i> dalam <i>game Ingress</i> .....	69
Gambar 3.6. Perolehan point pengguna berdasarkan <i>Control field</i> .....	79
Gambar 3.7. OPS Blue Typhoon di dalam Intel maps .....	81
Gambar 3.8. Profile agent pengguna .....	99



## Daftar Tabel

Tabel 1.1. pergeseran dalam penelitian new media .....	15
Tabel 2.1. Generasi game dan pergeseran industri .....	36
Tabel 3.1. Pencapaian badge .....	98