

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
 BAB I - PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kerangka Pemikiran.....	4
1. Etnografi dan audiens media	4
2. <i>Video Game</i> sebagai media baru	6
a) Interaktivitas dalam <i>video game</i>	6
b) <i>Multiplayer games</i>	8
3. Hubungan interpersonal dan komunitas	10
4. Interaksi dan komunikasi pada komunitas <i>gamer</i>	11
F. Kerangka Konsep	13
1. Bermain <i>game</i> sebagai praktik komunikasi interaktif.....	13
2. Pertemanan Sebagai Hubungan Interpersonal.....	15
G. Metodologi Penelitian	17
1. Lokasi Penelitian	18

2. Subjek Penelitian	18
3. Teknik Pengumpulan Data	19

BAB II - PRAKTIK BERMAIN *GAME*, *GAMER*, DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL 21

A. Penelitian Etnografis Sebelumnya Mengenai Praktik Bermain <i>Game</i> dalam Ilmu Komunikasi	21
1. Penelitian 1: “Ethnographies of the Videogame; Gender, Narrative, and Praxis” oleh Helen Thornham (2011).	23
2. Penelitian 2: “ <i>The Social Side of Gaming</i> ” oleh Nicolas Ducheneaut dan Robert J. Moore (2004).	25
B. Komunikasi Interaktif dalam Bermain <i>Game</i>	27
C. Komunikasi Interaktif, CMC, dan Hubungan Interpersonal	30
D. <i>Gamer</i> dan Komunitas.....	32
E. Komunitas <i>Gamer</i> dan Komunikasi Interpersonal	35

BAB III - PROFIL “OTACOM” 41

A. Sejarah Singkat.....	41
B. Keanggotaan	42
C. Kegiatan.....	43
D. Peraturan Kelompok.....	43
E. Profil Informan	43
1. Danny.....	44
2. Prima.....	45
3. Iqra.....	47
4. Rizky.....	48
5. Anugrah	50
F. “ <i>Basecamp</i> ” Otacom	51
G. Tempat-tempat Langganan.....	53
H. <i>Game</i> yang dimainkan.....	54

BAB IV - KESEHARIAN DAN PERTEMANAN ANGGOTA OTACOM	57
A. Keseharian Otacom	57
1. Jadwal berkumpul Otacom	57
2. Kegiatan Otacom	58
a) Bermain <i>game</i>	59
b) Kegiatan lainnya	64
3. Tradisi Otacom	67
a) Bermain <i>Fighting Game</i>	67
b) Bercanda	74
c) Gosip	75
B. Analisis Karakteristik dan Fungsi Pertemanan Anggota Otacom	77
1. <i>Enjoyment</i>	77
2. <i>Acceptance</i>	85
3. <i>Respect</i>	87
4. <i>Mutual Assistance</i>	89
5. <i>Understanding</i>	91
1. <i>Utility Value</i>	94
2. <i>Stimulation Value</i>	95
 BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN	 99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
PEDOMAN WAWANCARA	107
TRANSKRIP WAWANCARA	109