



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>VI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1. Latar belakang	1
2. Permasalahan	3
3. Tujuan Penelitian	5
4. Kerangka Pemikiran	5
5. Metode Penelitian	9
1) Lokasi Penelitian	9
2) Jalannya Penelitian	10
3) Pemilihan Informan	10
4) Pengumpulan Data	10
5) Analisa Data	11
<b>BAB II PERKEMBANGAN <i>VIDEO GAME</i></b>	<b>12</b>
A. Sejarah <i>Video Game</i>	12
B. <i>Game Console</i> di Indonesia	18
C. Perkembangan <i>Video Game Console</i> di Yogyakarta	22
<b>BAB III TEMPAT BERMAIN, PARA PEMAIN, PERMAINAN MEREKA</b>	<b>29</b>
A. Sekilas mengenai Congok Game Center	29
B. Profil Informan	31
1) Anton	31
2) Jiwo	35
3) Rony	40
4) Aldo	44



<b>BAB IV DUNIA DALAM PANDANGAN GAMERS</b>	48
A. Motivasi penggemar <i>Video Games</i>	48
B. Interaksi Sosial	50
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	57



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

**PENGGEMAR Video Game DI YOGYAKARTA: Antara Kesenangan dan Kecanduan**  
ARYATATHYA PRASIDDHA, G.R. Lono Lastoro Simatupang, Dr. M.A.  
Universitas Gadjah Mada, 2015 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

## DAFTAR GAMBAR

Foto 1. Congok Game Center	29
Foto 2. Tampak Dalam Congok Game Center	30