

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>x</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

<b>A. Latar Belakang</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah</b>	<b>2</b>
<b>C. Tujuan Penelitian</b>	<b>2</b>
1. Tujuan Operasional	3
2. Tujuan Individual	3
<b>D. Manfaat Penelitian</b>	<b>3</b>
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Akademis	4
3. Manfaat Praktis	4
<b>E. Kerangka Pemikiran</b>	<b>4</b>
1. Inovasi dalam Industri <i>Arcade Game</i>	4
2. Komunitas	7
3. Budaya	9
4. Interaksi	12
5. Hubungan Antara Budaya dan Interaksi dalam Komunitas	14

<b>F. Metode Penelitian</b>	<b>14</b>
1. Pendekatan Penelitian	15
2. Metode Analisis	16
3. Sumber Data	17
4. Teknik Pengumpulan Data	18
a. Observasi	18
b. Wawancara	18
5. Teknik Penentuan Informan	19
a. Informan Primer	19
b. Informan Sekunder	19
6. Unit Analisis Penelitian	19
7. Teknik Analisis Data	21

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

<b>A. Perkembangan <i>Arcade Game</i> di Indonesia</b>	<b>22</b>
<b>B. Jenis-Jenis <i>Game</i></b>	<b>23</b>
<b>C. Dinamika Komunitas di Indonesia</b>	<b>26</b>
1. Komunitas Hobi	26
2. Dinamika Komunitas <i>Arcade Game</i> di Indonesia	27
3. Terbentuknya Sebuah Komunitas <i>Arcade Game</i>	28
4. Forum Media Sosial sebagai Ruang Interaksi Komunitas	29
<b>D. Kajian Budaya Komunitas dalam Penelitian Etnografi</b>	<b>30</b>

## **BAB III**

### **MENGENAL PERMAINAN *PUMP IT UP* DAN KOMUNITASNYA**

<b>A. Apa Itu <i>Pump It Up</i>?</b>	<b>33</b>
<b>B. <i>Pump It Up</i> dari Masa ke Masa</b>	<b>34</b>
<b>C. Interaktivitas dalam Sistem Permainan <i>Pump It Up Prime</i></b>	<b>37</b>
1. <i>Basic Mode</i>	38
2. <i>Full Mode</i>	39
3. <i>Rank Mode</i>	43

<b>D. Mengenal Komunitas <i>Pump It Up</i></b>	<b>45</b>
1. Indonesia <i>Supporter Team</i>	45
2. <i>Pump It Up</i> NX-Indonesia	46
3. Mengenal Anggota Komunitas <i>Pump It Up</i> di Indonesia	47
4. Komunitas <i>Pump It Up</i> yang Mendunia	53

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

<b>1. Hasil</b>	<b>55</b>
1. Komunitas <i>Pump It Up</i> di Indonesia	55
2. Kelompok dalam Komunitas <i>Pump It Up</i> di Indonesia	58
a) <i>Club</i>	58
b) Kelompok Regional	60
c) Kelompok yang Terbentuk atas Adanya Suatu Kegiatan	63
<b>2. Pembahasan</b>	<b>67</b>
1. Budaya dalam Komunitas <i>Pump It Up</i>	67
d) Nuansa Persaingan di Dalam Komunitas	67
e) Memilih Lokasi Latihan yang Tepat	68
f) Etika di Dalam Komunitas	71
g) Pola Hidup Anggota Komunitas	73
h) Gaya Berpakaian <i>sporty</i>	74
2. Aktualisasi diri dalam Komunitas <i>Pump It Up</i>	75
a) Admin di Grup PIU NX-Indonesia selama Dua Periode	76
b) Suka-Duka Sang Juara Bertahan Indonesia Pump Festival 2007, 2011, dan 2016	77
c) Pemain <i>Hybrid</i> Berprestasi	79
d) Pemain Berprestasi yang Loyal pada <i>Club</i>	79
3. <i>Pump It Up</i> : Permainan yang Adiktif	80
a) Permainan yang Kompetitif	81
b) Keterhubungan Antaranggota Komunitas	82

## **BAB V**

### **PENUTUP**

<b>A. Simpulan</b>	<b>83</b>
1. Pengaruh Budaya Komunitas terhadap Kehidupan Sehari-hari Anggota Komunitas	84
a) Memperluas Jaringan Pertemanan	84
b) Membentuk Mental Kompetitif	84
c) Menambah Pengalaman Berorganisasi	85
d) Belajar Mengelola Pola Hidup yang Baik	85
2. Dampak Negatif Kegiatan Komunitas bagi Kehidupan Anggota Komunitas	85
<b>B. Saran</b>	<b>86</b>

<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>87</b>
-----------------------	-----------

### **LAMPIRAN**

TRANSKRIP WAWANCARA	91
DAFTAR ISTILAH	114
DAFTAR SINGKATAN	116
DOKUMENTASI OBSERVASI	117