



DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN MOTO..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| INTISARI..... | xii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| 1. Rumusan masalah..... | 6 |
| 2. Keaslian penelitian..... | 6 |
| 3. Manfaat penelitian..... | 8 |
| B. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| C. Tinjauan Pustaka..... | 9 |
| D. Landasan Teori..... | 12 |
| E. Metode Penelitian..... | 16 |
| 1. Jenis penelitian..... | 16 |
| 2. Bahan penelitian..... | 16 |
| 3. Alur penelitian..... | 18 |
| 4. Analisis hasil penelitian..... | 18 |
| F. Hasil yang Telah Dicapai..... | 19 |
| G. Sistematika Penulisan..... | 20 |
| BAB II PROFIL & TEORI BERMAIN JOHAN HUIZINGA..... | 21 |
| A. Riwayat Hidup Johan Huizinga..... | 21 |
| B. Karya Johan Huizinga..... | 24 |
| C. Teori Bermain Johan Huizinga..... | 27 |



| | |
|--|------------|
| 1. Bermain sebagai awal mula kebudayaan..... | 27 |
| 2. Bermain dalam lingkaran magis..... | 35 |
| BAB III REALITAS VIRTUAL..... | 42 |
| A. Pengertian Awal Realitas virtual..... | 42 |
| B. Sejarah Teknologi Realitas virtual | 47 |
| 1. Media informasi | 48 |
| 2. Simulasi menuju realitas virtual..... | 50 |
| 3. <i>Presence & Immersion</i> | 64 |
| C. Bermain dalam Realitas virtual..... | 68 |
| 1. <i>Robinson: The Journey</i> (Sony Play Station 4)..... | 73 |
| 2. <i>The Climb</i> (Oculus Rift)..... | 74 |
| BAB IV TEORI BERMAIN JOHAN HUIZINGA TERHADAP | |
| PERMAINAN REALITAS VIRTUAL | 76 |
| A. Analisis Johan Huizinga Pada Permainan Realitas virtual | 76 |
| 1. Permainan dalam awal kebudayaan..... | 77 |
| 2. Lingkaran magis dan realitas virtual..... | 80 |
| B. Esensi Bermain dalam Permainan Realitas virtual..... | 93 |
| BAB V PENUTUP..... | 98 |
| A. Kesimpulan..... | 98 |
| B. Saran..... | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 101 |