

## Daftar Isi

<b>Halaman Judul</b>	i
<b>Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat</b>	ii
<b>Halaman Judul II</b>	iii
<b>Halaman Persetujuan Pembimbing</b>	iv
<b>Halaman Pengesahan Panitia Penguji</b>	vii
<b>Abstrak</b>	viii
<b>Abstract</b>	ix
<b>Kata Pengantar</b>	x
<b>Daftar Isi</b>	xii
<b>Daftar Tabel</b>	xv
<b>Daftar Gambar</b>	xvi
<b>Bab 1 Pendahuluan</b>	I-1
I.1    latar Belakang Masalah	I-1
I.2    Rumusan Masalah	I-9
I.3    Tujuan Penelitian	I-10
I.4    Manfaat Penelitian	I-10
I.5    Tinjauan Pusataka	I-11
I.6    Definisi Konseptual	I-24
1.6.1 Modal Utama yang Dimiliki oleh Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi	I-24
1.6.2 Faktor yang Melatarbelakangi Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi	I-25
1.6.3 Sumber Infomasi yang Digunakan Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai Penemu Informasi yang Berorientasi pada Kehidupan Sehari-hari	I-25
1.6.4 Perilaku Komunitas Pokemonn Go Surabaya dalam Menemukan Informasi yang Dibutuhkan	I-26
I.7 Definisi Operasional	I-27
I.8 Metode dan Prosedur Penelitian	I-28
I.8.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian	I-28
I.8.2 Lokasi Penelitian	I-29
I.8.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	I-30

I.8.4 Teknik Pengumpulan Data .....	I-31
I.8.5 Teknik Pengolahan Data .....	I-32
I.8.6 Instrumen Penelitian .....	I-32
<b>Bab II Gambaran Umum</b> .....	<b>II-1</b>
II.1 Game Online Pokemon Go .....	II-1
II.2 Komunitas Pokemon Go Surabaya.....	II-4
II.3 Penemuan Informasi Komunitas Pokemon Go .....	II-7
<b>Bab III Temuan Data</b> .....	<b>III-1</b>
III.1 Identitas dan Karakteristik Responden.....	III-1
III.1.1 Usia .....	III-1
III.1.2 Jenis kelamin .....	III-2
III.1.3 Tim Pokemon Go .....	III-2
III.2 Modal Utama yang Dimiliki oleh Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan informasi .....	III-3
III.2.1 Nilai atau sikap individu (values, attitudes).....	III-3
III.2.2 Modal material (material capital).....	III-4
III.2.3 Modal sosial (social capital) .....	III-5
III.2.4 Modal budaya dan kognitif (cultural and cognitive capital) .....	III-6
III.2.5 Karakteristik situasi saat ini (current situation) .....	III-7
III.3 Faktor yang Melatarbelakangi Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan informasi .....	III-8
III.3.1 Faktor analisis anggaran waktu.....	III-8
III.3.2 Faktor analisis model konsumsi.....	III-13
III.3.3 Faktor Analisis Hobi .....	III-17
III.4 Sumber Informasi yang Digunakan Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai Penemu Informasi yang Berorientasi pada Kehidupan Sehari-hari.....	III-19
III.4.2 Alasan pemilihan sumber informasi oleh komunitas Pokemon Go Surabaya .....	III-21
III.4.3 Intensitas akses sumber informasi oleh komunitas Pokemon Go .....	III-22
III.5 Perilaku Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi yang Dibutuhkan .....	III-24
III.5.1 Masalah yang dihadapi pada saat melakukan penemuan informasi berkaitan dengan game Pokemon Go .....	III-24
III.5.2 Evaluasi atas masalah yang dihadapi pada saat melakukan penemuan informasi .....	III-28

III.5.3 Tindakan yang diambil untuk memecahkan masalah yang dihadapi pada saat melakukan penemuan informasi berkaitan game Pokemon Go .....	III-30
III.5.4 Tipologi penguasaan hidup komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan informasi .....	III-34
<b>Bab IV Analisis dan Interpretasi Teoritik</b> .....	IV-1
IV.1 Modal Utama yang Dimiliki oleh Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan informasi .....	IV-2
IV.1.1 Nilai atau sikap individu (values, attitudes) .....	IV-3
IV.1.2 Modal material (material capital) .....	IV-4
IV.1.3 Modal sosial (social capital) .....	IV-4
IV.1.4 Modal budaya dan kognitif (cultural and cognitive capital) .....	IV-5
IV.1.5 Karakteristik situasi saat ini (current situation) .....	IV-5
IV.2 Faktor yang Melatarbelakangi Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam menemukan Informasi .....	IV-6
IV.2.1 Faktor analisis anggaran waktu .....	IV-6
IV.2.2 Faktor analisis model konsumsi .....	IV-8
IV.2.3 Faktor Analisis Hobi .....	IV-9
IV.3 Sumber Informasi yang digunakan Komunitas Pokemon Go Surabaya sebagai Penemu Informasi yang Berorientasi pada Kehidupan Sehari-Hari .....	IV-10
IV.4 Perilaku Komunitas Pokemon Go Surabaya dalam Menemukan Informasi yang dibutuhkan .....	IV-12
IV.4.1 Penguasaan Hidup Optimis-Kognitif (Optimistic-Cognitive Mastery of Life) .....	IV-15
IV.4.2 Penguasaan Hidup Pesimis-Kognitif (Pessimistic-Cognitive Mastery of Life) .....	IV-16
IV.4.3 Penguasaan Hidup Defensif-Afektif (Deffensive-Affective Mastery of Life) .....	IV-17
IV.4.4 Penguasaan Hidup Pesimis-Afektif (Pesimistic-Affective Mastery of Life) .....	IV-18
<b>Bab V Penutup</b> .....	V-1
V.1 Kesimpulan .....	V-1
V.2 Saran .....	V-3
<b>Daftar Pustaka</b>	
<b>Lampiran</b>	

## Daftar Tabel

<b>Tabel 3.1 Usia</b> .....	III-1
<b>Tabel 3.2 Jenis Kelamin</b> .....	III-2
<b>Tabel 3.3 Tim Pokemon Go</b> .....	III-2
<b>Tabel 3.4 Jenis Pekerjaan</b> .....	III-9
<b>Tabel 3.5 Jumlah hari kerja/kuliah/sekolah</b> .....	III-10
<b>Tabel 3.6 Model Pekerjaan</b> .....	III-11
<b>Tabel 3.7 Model perkuliahan/pembelajaran</b> .....	III-11
<b>Tabel 3.8 Waktu yang dihabiskan untuk kegiatan sebagai komunitas Pokemon Go Surabaya</b> .....	III-12
<b>Tabel 3.9 Pembagian waktu antara rutinitas pekerjaan sehari – hari dengan kegiatan sebagai komunitas Pokemon Go Surabaya</b> .....	III-13
<b>Tabel 3.10 Sumber Pendapatan</b> .....	III-14
<b>Tabel 3.11 Jumlah Pendapatan</b> .....	III-14
<b>Tabel 3.12 Jenis konsumsi barang dan jasa</b> .....	III-15
<b>Tabel 3.13 Jumlah uang yang dikeluarkan</b> .....	III-16
<b>Tabel 3.14 Cara pembagian pendapatan</b> .....	III-16
<b>Tabel 3.15 Kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang berkaitan dengan hobi</b> .....	III-17
<b>Tabel 3.16 Intensitas dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan hobi</b> .....	III-18
<b>Tabel 3.17 Sumber informasi media elektronik</b> .....	III-20
<b>Tabel 3.18 Sumber informasi media cetak</b> .....	III-20
<b>Tabel 3.19 Alasan pemilihan sumber informasi media elektronik</b> .....	III-21
<b>Tabel 3.20 Alasan pemilihan sumber informasi cetak</b> .....	III-22
<b>Tabel 3.21 Intensitas akses sumber informasi media elektronik</b> .....	III-22
<b>Tabel 3.22 Intensitas akses sumber informasi media cetak</b> .....	III-23
<b>Tabel 3.23 Informasi yang diperoleh kurang tepat dan akurat</b> .....	III-24
<b>Tabel 3.24 Informasi susah untuk diakses</b> .....	III-25
<b>Tabel 3.25 Informasi yang diperoleh tidak up to date</b> .....	III-25
<b>Tabel 3.26 Bahasa tidak mudah dipahami</b> .....	III-26
<b>Tabel 3.27 Masalah teknis</b> .....	III-26
<b>Tabel 3.28 Kesulitan membeli media cetak</b> .....	III-27
<b>Tabel 3.29 Bersikap positif dan tidak emosi dalam menghadapi masalah</b> .....	III-28
<b>Tabel 3.30 Berusaha mengakses sumber informasi lain, tetapi akan menyerah jika tidak menemukan</b> .....	III-28

### Daftar Gambar

Gambar I.1.1 Model Everyday Life Information Seeking ( Sumber : Looking for Information Second Edition, 2007 ).....	I-13
Gambar II.1 Konsol game boy untuk memainkan game pokemon (sumber : Google).....	II-2
Gambar II.2 Tampilan Pokemon Go (Sumber : dokumentasi Pribadi).....	II-3
Gambar II.3 Kegiatan komunitas Pokemon Go surabaya pada tanggal 17 februari 2019 yang di selenggarakan di taman flora Surabaya (Sumber : Dokumentasi pribadi).....	II-4