BAB III

PENYAJIAN DATA ADIKSI *GAME ONLINE CLASH OF CLANS*

A. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel disingkat UIN Sunan Ampel adalah salah satu perguruan tinggi negeri di Surabaya yang menyelenggarakan pendidikan ilmu-ilmu keislaman multidisplin serta sains dan teknologi. UINSA merupakan salah satu perguruan tinggi Islam negeri tertua di Indonesia yang bereputasi, dan meneguhkan diri sebagai pusat pengembangan dan penyebaran peradaban Islam Indonesia rahmatan lil'alamin. Pembumian Islam Indonesia di UINSA diarahkan kepada hadirnya manusia-manusia yang memiliki kemampuan membaca dan memahami kearifan dalam sejarah Islam serta mempunyai kapabalitas keilmuan kontemporer sesuai dengan bidang yang digeluti beserta keilmuan pendukungnya[66].

Dahulu UIN Sunan Ampel Surabaya bernama IAIN Sunan Ampel Surabaya yang masih merupakan sebuah Institut Islam Negeri yang akhirnya dirubah menjadi Universitas Islam Negeri pada akhir tahun 2013 kemarin berdasarkan Keputusan Presiden RI No. 65 Tahun 2013. Dahulu waktu masih menjadi IAIN semua kurikulum masih berbasis pada ilmu-ilmu keislaman, dan sekarang saat menjadi UIN kurikulum pun disesuaikan sesuai pada jurusan atau prodi masing-masing.

[66]https://id.wikipedia.org/wiki/UIN_Sunan_Ampel (di akses pada tanggal 10 Mei 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat ini UINSA Surabaya mempunyai 9 fakultas sarjana dan pascasarjana, serta 44 program studi (33 program sarjana, 8 program magister, dan 3 doktor) sebagai berikut:

a. Fakultas Adab dan Humaniora

1) Prodi Bahasa dan Sastra Arab
2) Prodi Sejarah dan Kebudayaan Islam
3) Prodi Sastra Inggris

b. Fakultas Dakwah dan Komunikasi

1) Prodi Ilmu Komunikasi
2) Prodi Komunikasi Penyiaran Islam
3) Prodi Pengembangan Masyarakat Islam
4) Prodi Bimbingan Konseling Islam
5) Prodi Manajemen Dakwah

c. Fakultas Syariah dan Hukum

1) Prodi Ahwal al-Syahshiyah (Hukum Keluarga Islam)
2) Prodi Siyasah Jinayah (Hukum Tatanegara dan Hukum Pidana Islam)
3) Prodi Muamalah (Hukum Bisnis Islam)

d. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

1) Prodi Pendidikan Agama Islam
2) Prodi Pendidikan Bahasa Arab
3) Prodi Manajemen Pendidikan Islam
4) Prodi Pendidikan Matematika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Prodi Pendidikan Bahasa Inggris

6) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

7) Prodi Pendidikan Raudhotul Athfal

e. Fakultas Ushuluddin dan Filsafat

1) Prodi Aqidah Filsafat

2) Prodi Perbandingan Agama

3) Prodi Tafsir

4) Prodi Hadis

f. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

1) Prodi Ilmu Politik

2) Prodi Hubungan Internasional

3) Prodi Sosiologi

g. Fakultas Sains dan Teknologi

1) Prodi Ilmu Kelautan

2) Prodi Matematika

3) Prodi Teknik Lingkungan

4) Prodi Biologi

5) Prodi Teknik Arsitektur

6) Prodi Sistem Informasi

7) Prodi Psikologi

h. Fakultas Ekonomi & Bisnis Islam

1) Prodi Ekonomi Syariah

2) Prodi Ilmu Ekonomi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Prodi Akutansi

4) Prodi Manajemen

i. Pascasarjana (S2/Magister)

1) Prodi Pendidikan Agama Islam

2) Prodi Pendidikan Bahasa Arab

3) Prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir

4) Prodi Studi Ilmu Hadis

5) Prodi Hukum Tatanegara (Siyasah)

6) Prodi Ekonomi Syari'ah

7) Prodi Filsafat Agama

8) Prodi Komunikasi Penyiaran Islam

j. (S3/Doktor)

1) Prodi Pendidikan Agama Islam

2) Prodi Dirasah Islamiyah

3) Prodi Hukum Tatanegara (Siyasah)[67]

B. Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang berada di lingkup Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, terletak di Jl. Jend. A.Yani 117 Surabaya. Fakultas ini menitikberatkan pada proses melatih komunikasi verbal kepada mahasiswanya. Misal, program studi Ilmu Komunikasi yang mempunyai Lab Dakwah TV dan juga Lab Radio Sufada guna menunjang aktifitas pembelajaran serta Prodi Bimbingan dan Konseling Islam memiliki

[67]http://www.uinsby.ac.id/id/184/sejarah.html (di akses pada tanggal 10 Mei 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laboratorium konseling guna menunjang aktivitas pembelajaran. Fakultas Dakwah dan Komunikasi juga berperan untuk mencetak mahasiswa yang memiliki pandangan dan wawasan luas untuk bisa menjalani hidup di masa depan, serta memiliki daya saing yang tinggi di era globalisasi.

Fakultas Dakwah dan Komunikasi juga memiliki 5 Program Studi yang bernaung dibawahnya, diantaranya yaitu : Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI), Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI), Prodi Manajemen Dakwah (MD), dan Prodi Ilmu Komunikasi (ILKOM)

C. Prodi Ilmu Komunikasi UINSA

Program Studi Ilmu Komunikasi merupakan salah satu program studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. Program Studi ini berdiri pada tahun 2000 sebagai tindak lanjut dari wider mandate yang memberikan izin pada IAIN untuk membuka program studi non-Studi Islam. Saat ini Program Studi Ilmu Komunikasi telah mendapatkan status akreditasi B.[68]

D. Profil Informan

Dalam penelitian ini menggunakan mahasiswa dari Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Mahasiswa yang menjadi subyek penelitian adalah mahasiswa yang mempunyai *account clash of clans* diatas level 30 atau Town Hall level 5 keatas yang dimana

[68]http://fdik.uinsby.ac.id/index.php/prodi-ilmu-komunikasi-kom/13-prodi-ilmu-komunikasi-kom (di akses pada tanggal 11 Mei 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahasiswa dengan kriteria tersebut sudah bisa dikatakan sebagai subjek karena terlampau seringnya bermain dan sudah mencapai level tertentu. Mahasiswa yang sudah sering bermain tentunya akan bertambah terus level permainannya hing*game*ncapai level yang tinggi dan disitulah tanda-tanda adiksi atau kecanduanmulai dapat terlihat.

Mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang bermain *game clash of clans* ini juga masih sangat rentan terhadap kecanduan. Banyak faktor yang dtawarkan *game online* tersebut sehingga membuat mereka akan tetap setia dan bermain *game online* tersebut setiap hari. Faktor tersebut mulai dari unsur strategi *game* tersebut yang menantang para pemain untuk memenangkan permainan, level yang jika semakin tinggi maka akan semakin kuat dan tidak mudah dikalahkan, dan juga unsur sosial yang menjadikan setiap pemain *game online* mampu untuk saling berbagi informasi satu sama lain di dalam *game* tersebut.

Dalam subyek penelitian yang menjadi pilihan penulis adalah melalui klasifikasi tertentu dengan teknik Purposive Sampling yang artinya bahwa penentuan sampel mempertimbangkan kriteria-kriteria tertentu yang telah dibuat terhadap obyek yang sesuai dengan tujuan penelitian dalam hal ini penelitian dilakukan pada mahasiswa atau mahasiswi prodi ilmu komunikasi yang berlatar belakang diatas sehingga hasil penelitian dapat fokus terhadap subyek penelitian yang selanjutnya akan menjadi bahan pertimbangan utama oleh penulis, yakni sebagai berikut kategorinya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Informan	Status Informan	Umur	L/P	Level Account /Level TH	Intensitas Bermain
1	Miftachul Rizky	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	L	Lv 60 / TH 7	Lumayan
2	Eka Saputri Mayasari	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	P	Lv 40 / TH 6	Lumayan
3	Ammaz Zain	Mahasiswa Ilkom Smt 5	20 Tahun	L	Lv 74 / TH 8	Tinggi
4	Nindy Azizah	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	P	Lv 63 / TH 7	Lumayan
5	Nazilatul Masruroh	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	P	Lv 90 / TH 9	Tinggi
6	Pungky Trias Laksono	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	L	Lv 67 / TH 7	Tinggi
7	Achmad Fadhil Ilmi	Mahasiswa Ilkom Smt 7	21 Tahun	L	Lv 83 / TH 8	Tinggi
8	Ratih Husnia	Mahasiswa Ilkom Smt 5	20 Tahun	P	Lv 76 / TH 8	Tinggi

Tabel 3.1 Subjek Mahasiswa prodi ilkom UINSA

Keterangan :

1. Tinggi : Dimana mereka bermain*game online clash of clans* lebih dari 15 jam / perminggu.
2. Lumayan : Dimana mereka bermain *game online clash of clans* antara 7 – 15 jam / perminggu.
3. Normal : Dimana mereka bermain *game online clash of clans* antara 2 - 7 jam / perminggu.

Alasan peneliti memilih beberapa key informan di atas adalah atas dasar beberapa pertimbangan di antaranya :

4. Mereka adalah mahasiswa dan mahasiswi Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya tempat peneliti melakukan penelitian.
5. Mereka bermain *game online Clash of clans* yang merupakan objek dari penelitian yang dilakukan peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Kemudian mereka memiliki akun *game Clash Of Clash* yang sudah melebihi level 30 atau Town Hall 5, dimana itu merupakan syarat mahasiswa tersebut bisa dikatakan adiksi/kecanduan.

Deskripsi Profil Informan

1. Nama : Miftachul Rizky

   Jenis Kelamin : Laki-Laki

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 60 / *Town Hall* 7

   Miftachul Rizky merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 8 bulan bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 5 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 15 menit. Lebih sering mencari teman dalam sebuah clan sudah jadi kebiasaan sehari-harinya, mulai dari kota bandung, malang, semarang, sampai bule luar pun pernah didapatkannya menjadi teman. Meskipun tidak jarang clan yang ditempatinya bubar, tapi dia tetap bisa saling berhubungan dengan temannya karena pertemanan tidak terbatas hanya dalam sebuah clan menurutnya. Dia sangat menyukai saat saat clans war dengan clans lainnya karena disana dia bisa berbagi kekompakan dengan rekan satu clannya dan mengatur strategi sebelum peprangan dimulai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Nama : Eka Saputri Mayangsari

   Jenis Kelamin : Perempuan

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 40 / *Town Hall* 6

   Eka Saputri Mayangsari merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 1 tahun bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 2 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 2 jam. Berawal dari penggemar game strategi Eka pun mulai menggandrungi *game clans of clans* ini karena menurutnya sebuah game tidak hanya diciptakan untuk sebuah hiburan tetapi juga bisa mengasah kreatifitas daya pikir yang juga berefek pada kemampuan pengambilan keputusan dalam dunia nyata. Suka bereksperimen tentang base pertahanan desa miliknya, biasa hunting tempat wi-fi untuk bermain clash of clans sekaligus mencari referensi strategi pertahanan maupun penyerangan. Mempunyai pedoman wajib membuka coc tiap hari walaupun cuman sekali.

3. Nama : Ammar Zain

   Jenis Kelamin : Laki-Laki

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 5

   Umur : 20 Tahun

   Level Game : *Level* 74 / *Town Hall* 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ammar Zain merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 10 bulan bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 10 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 10 menit. Berawal dari ketertarikan melihat teman-temannya bermain clash of clans, Amar mulai mencoba game tersebut dan langsung merasa ketagihan karena grafis game dan karakter gamenya bagus. Tidak hanya itu saja dia juga langsung mendapat teman baru dari berbagai daerah saat bergabung dengan sebuah clan bahkan temannya ada yang dari luar Indonesia. Sering sekali membahas dan berbagi strategi dengan teman satu clannya saat hendak memulai sebuah clans war dengan clan lainnya karena setiap *Level Town Hall* membutuhkan cara penyerangannya berbeda-beda. Tidak suka ketinggalan level jauh dengan temannya karenanya dia selalu menyempatkan diri *login* setiap hari, mulai dari berburu wi-fi, merelakan uang jajannya, sampai tidak tidur karena takut harta didesanya dicuri pun pernah dilakukannya.

4. Nama : Nindy Azizah

   Jenis Kelamin : Perempuan

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 63 / *Town Hall* 7

   Nindy Azizah merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 6 bulan bermain *game online clash of clans*, dia membuka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

account permainannya setiap hari sebanyak 5 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 15 menit. Berawal dari kekasihnya yang bermain *clash of clans* akhirnya Nindy pun tertarik mencoba bermain juga agar bisa mengimbangi kekasihnya tersebut, tidak jarang juga mereka sharing-sharing tentang strategi pertahanan dan juga penyerangan dalam game tersebut dan membuat hubungan mereka lebih harmonis. Nindy tak sanggup meninggalkan *clash of clans* miliknya, karena dia selalu kepikiran tentang desannya saat tidak membuka *clash of clans*. Oleh karena itu dia selalu menyempatkan dirinya sesibuk apapun untuk membuka game miliknya. Dia sangat menyukai saat hari *clans war* tiba, karena disanalah dia mendapat keasikan dari bermain ini. Dia juga pernah punya pengalaman nangis dikarenakan dimarahi oleh *clans leader*nya karena dia salah mendonasikan pasukan ke *leader* tersebut.

5. Nama : Nazilatul Masruroh

   Jenis Kelamin : Perempuan

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 90 / *Town Hall* 9

   Nazilatul Masruroh merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 2 tahun bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 7 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 10 menit. Melihat teman-temannya bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan merasa tertantang untuk ikut mencoba dan mengalahkan level permainan temannya merupakan awal mula dia bermain *clash of clans*. Dia sudah sangat hafal tentang berbagai strategi penyerangan dan pertahanan karena tiada hari tanpa bermain *clash of clans* baginya. Tak jarang juga dia sering menjadi pusat lemparan pertanyaan oleh teman-temannya karena dia sudah sangat lama bermain dan mahir dalam game tersebut.

6. Nama : Pungky Trias Laksono

   Jenis Kelamin : Laki-Laki

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 67 / *Town Hall* 7

   Pungky Trias Laksono merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 1 Tahun bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 20 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 7 menit. Berawal dari iklan yang sering dilihatnya tentang *game clash of clans* membuat Pungky mencoba berkenalan dengan *game* tersebut. Dia juga merupakan pecinta *game online*, karena *game online* mampu menghubungkannya dengan para *gamer* lainnya secara langsung dan juga dikarenakan media sosial yang dimilikinya sepi tanpa adanya chat dia jadi sering meluangkan waktunya untuk bermain *game online clash of clans* ini. Sering juga ia bersama temannya ngopi di tempat berwifi bersama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

temannya sambil memainkan game clans of clans miliknya dan mengulas game tersebut bersama temannya.

7. Nama : Achmad Fadhil Ilmi

   Jenis Kelamin : Laki-Laki

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 7

   Umur : 21 Tahun

   Level Game : *Level* 83 / *Town Hall* 8

   Achmad Fadhil Ilmi merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 10 bulan bermain *game online clash of clans,* dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 15 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 10 menit. Fadhil memulai perjalanan clash of clansnya dengan bergabung clan teman-temannya sekampus, setelah cukup lama akhirnya dia cukup merasa bosan dan memutuskan untuk berkelana mencari clan baru dengan teman baru juga tentunya. Tidak jarang juga dia biasanya pergi ke warung kopi bersama temannya untuk mencari wifi dan membahas segala hal tentang clash of clans ditempat tersebut. Kebiasaan tersebut bisa dilakukannya sampai 3 kali sehari.

8. Nama : Ratih Husnia

   Jenis Kelamin : Perempuan

   Status : Mahasiswa Ilkom Semester 5

   Umur : 20 Tahun

   Level Game : *Level* 76 / *Town Hall* 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ratih Husnia merupakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi yang sudah 10 Bulan bermain *game online clash of clans*, dia membuka *account* permainannya setiap hari sebanyak 20 kali *login* dan durasi pada setiap kali dia *login* adalah 15 menit. Berawal dari sang kekasih yang juga seorang pemain *game clash of clans*, Ratih akhirnya memutuskan untuk mencoba game tersebut agar bisa bermain bersama sang kekasih. Clans wars juga merupakan salah satu favoritnya karena disana dia bisa saling berbagi strategi dan juga menguji kekompakan dengan teman satu clannya. Tidak jarang juga mencari tempat *wifi* yang mempunyai koneksi lancar bersama sang kekasih karena dia sangat tidak tahan jika saat bermain tiba-tiba terganggu oleh sinyal koneksi yang kurang memadai dan juga tentunya konsultasi tentang *clash of clans* dengan sang kekasih.

E. Deskripsi data penelitian

Salah satu tahap paling penting dalam penelitian ini adalah kegiatan pengumpulan data, yaitu menjelaskan kategori data yang diperoleh. Setelah itu data dan fakta hasil penelitian empiris disusun. Diolah yang kemudian di tarik dalam bentuk pernyataan atau kesimpulan yang bersifat umum. Untuk itu peneliti harus memahami berbagai hal yang berkaitan dengan pengumpulan data, terutama pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan.

Pengumpulan data ini dilakukan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya pada tanggal 18 Maret – 30 Maret 2016. Peneliti memperoleh data dari mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi yang merupakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informan itu sendiri tentang bagaimana Adiksi *Game Online Clash of clans* pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Berikut adalah hasil interview (wawancara) peneliti dengan masyarakat sebagai berikut.

1. Data Tentang Motif Mahasiswa Bermain *Game Online Clash of clans*

Pada hari Jumat tanggal 18 Maret 2016, peneliti turun lapangan dalam upaya mencari data yang sesuai dengan rumusan masalah yaitu tentang bagaimana awal mula informan mengenal atau mengetahui *game online Clash of clans* sehingga mereka mencoba untuk bermain atau juga bisa disebut faktor penyebab mahasiswa bermain *Clash of clans*.

Disini peneliti mencoba mencari data tentang apa yang membuat mereka bermain *Game Online Clash of clans* tersebut. Berikut hasil wawancara dengan Mas Rizky tentang alasannya memilih *game* tersebut :

> **Miftachul Rizky**[69], *"Saya mengenal coc itu dari teman-teman saya yang sudah maen sehingga saya tergiur untuk maen game tersebut".*

Dari tanggapan mas Rizky bahwa yang mempengaruhi dia memilih *Game Clash of clans* tersebut adalah teman-temannya yang sudah bermain *game* tersebut terlebih dahulu. Sependapat dengan mas Rizky, mas Ammar juga ternyata terpengaruh oleh teman-temannya sehingga memilih untuk bermain *Clash of clans*, berikut tanggapan mas Ammar :

> **Ammar Zain**[70], *"pertama kan aku gasuka kan maen coc, kok liat temen-temen banyak yang maen coc terus aku liat kok seru kok menantang terus akhirnya aku buat coc juga"*

[69]Hasil wawancara dengan Miftachul Rizky pada tanggal 23 Desember 2015
[70]Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mbak Nindy yang juga merupakan seorang clasher wanita, berpendapat sedikit berbeda, berikut tanggapan dari mbak Nindy :

> **Nindy Azizah**[71], *"Pertama kan maennya get rich , nah sepupu sepupuku itu pamer coc awalnya seh bingung kayak gimana seh coc itu kan kayak ribet terlalu banyak yang diurusin terus akhirnya habib(nama pacarnya) bikin akhirnya kepengen juga, dan juga pengen ngimbangin seh soalnya kan kita pacaran kan yaa kalo misalnya dia sibuk coc kan akhirnya aku ikutan coc jadi biar imbang gitu"*

Mbak Nindy bermain *Clash of clans* ternyata untuk mengimbangi pacarnya yang juga seorang clasher. Hal ini juga hampir serupa dengan informan lainnya yaitu Mbak Ratih, berikut tanggapannya :

> **Ratih Husnia**[72], *"Awal tau coc dulu sih yaa gara-gara temen banyak yang lagi maen coc, awalnya saya cuek aja eh kok si amar tiba-tiba juga maen coc ternyata. Yaa akibat penasaran saya coba liat-liat pacar saya maen coc dan akhirnya saya juga ikutan deh biar bisa maen barengan gitu hehe"*

Mbak Ratih memutuskan bermain *clash of clans* selain karena penasaran dia juga ingin bisa bermain *clash of clans* bersama pacarnya. Sedangkan mbak Nazil yang juga seorang clasher wanita berpendapat sama seperti mas Rizky dan Mas Ammar, berikut tanggapan mbak Nazil :

> **Nazilatul Masruroh**[73], *"Yaa awalnya maen coc itu gara-gara temen-temen sekelilingku itu sering maen coc akhire itu penasaran terus timbul itu rasa kepengen bisa maen game tersebut, coc itu asik, seru, dan penuh tantangan soale lebih sering maen otak kalo nyerang"*

[71] Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015
[72] Hasil wawancara dengan Ratih Husnia pada tanggal 23 Desember 2015
[73] Hasil wawancara dengan Nazilatul Rosyidah pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lain lagi dengan mas Pungky yang mempunyai pendapat berbeda mengenai alasan dia memilih *Game Online Clash of clans*, berikut tanggapan mas Pungky :

> **Pungky Trias Laksono**[74], *"Dipengaruhi iklan dulu pertama kenal coc, yaa saya lihat kok banyak iklan tentang coc, akhirnya karena penasaran saya coba download coc dan maen sampe sekarang"*

Ternyata iklan juga berpengaruh terhadap audiens untuk memilih *Clash of clans* sebagai *game* pilihan, terbukti dengan mas Pungky yang bermain *Clash of clans* karena pengaruh dari iklan yang ada di berbagai media terutama media *online*. Sedangkan mas Fadhil mempunyai pendapat yang hampir sama seperti kebanyakan informan, berikut tanggapan mas Fadhil :

> **Achmad Fadhil Ilmi**[75], *"Terpengaruh dari temen, soalnya banyak temen-temen yang maen coc gitu akhirnya coba maen juga deh"*

Senada dengan mas Fadhil, mbak Eka juga berpendapat sama, berikut tanggapan mbak Eka :

> **Eka Saputri Mayangsari,**[76] *"Yaa karena temen-temen pada maen semua sih, makanya saya ikutan maen saya kan juga penggemar game strategi"*

Hampir dari keseluruhan informan berpendapat sama bahwa faktor lingkungan lah yang membuat mereka terpengaruh untuk memainkan *game online clash of clans* khususnya dari lingkungan pertemanan mereka. Ini membuktikan bahwa faktor eksternal juga turut berpengaruh besar terhadap proses adiksi *game online* yang terjadi.

---

[74] Hasil wawancara dengan Pungky Trias Laksono pada tanggal 3 Januari 2016
[75] Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016
[76] Hasil wawancara dengan Eka Saputri Mayangsari pada tanggal 7 januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah peneliti mencari data tentang faktor penyebab mahasiswa mengenal lalu mencoba bermain *game online Clash of clans*, peneliti selanjutnya mencari data tentang alasan mahasiswa memilih bermain *game online Clash of clans* daripada *game* lain atau juga bisa dikatakan sebagai tanggapan mahasiswa tentang kelebihan dari *game online Clash of clans* setelah mahasiswa mencoba untuk bermain *game online Clash of clans*. Wawancara pertama dilakukan kepada Miftachul Rizky seorang mahasiswa semester akhir yang telah bermain COC selama 8 bulan. Menurutnya:

> **Miftachul Rizky**[77], *"coc lebih ada tantangan banyak petualangan petualangalan, karena dalam game coc ada sebuah clan, lah clan itu ibarat sebuah grup di grup itu kita bisa bertemu dengan teman teman yang jauh maka dari itu saya sangat senang maen coc"*.

Dari tanggapan mas Rizky diatas bahwasannya *game clash of clans* merupakan *game* yang menarik karena banyak tantangan dan memberikan dia wadah untuk mencari dan bertemu dengan teman baru dari seluruh penjuru dunia. Tanggapan yang hampir sama juga diberikan oleh Ammar Zain seorang Mahasiswa semester 6 yang sudah bermain *clash of clans* selama 10 bulan. Menurutnya :

> **Ammar Zain**[78], *"game lain itu membosankan kalo coc kan kayak kita banyak strategi untuk perang kalo game lain kan biasa aja.. ini juga online jadi kita bisa ketemu orang-orang diluar bisa mbuat clan terus chat juga sama temen-temen, coc juga grafisnya bagus terus karakter gamenya juga bagus"*

[77]Hasil wawancara dengan Miftachul Rizky pada tanggal 23 Desember 2015
[78]Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tanggapan mas Ammar *game clash of clans* juga bisa melatih otak karena merupakan *game* yang membutuhkan sebuah strategi dan juga *game clash of clans* bisa digunakan untuk mencari teman baru selain itu *clash of clans* juga mempunyai gambar dan karakter yang bagus. Mbak Nindy Azizah mahasiswi ilmu komunikasi yang bermain *clash of clans* selama 6 bulan juga berpendapat demikian. Menurutnya :

> **Nindy Azizah**[79], *"coc itu lebih menarik dari game lain soalnya kalo coc itu kita ngaturnya banyak jadi disana itu gak instan jadi bener-bener dibangun satu persatu dibangun dari awal. Terus kita juga bisa milih pasukan sendiri mau pake apa , starteginya juga gimana strategi pertahanannya lah startegi perangnnya lah sampek strategi nyolong lah gimana , jadi bener-bener gak instan gitu permainannya."*

Dari tanggapan mbak Nindy bahwasanya *clash of clans* itu *game* yang cukup menarik karena butuh kesabaran dalam bermain *game* tersebut jadi tidak instan langsung bisa dan kuat dan juga membutuhkan banyak strategi. Sedangkan menurut mas Fadil yang bermain *clash of clans* selama 10 bulan sebagai berikut :

> **Achmad Fadhil Ilmi**[80], *"Coc itu menarik buat dimainin kan tarung"an, nyolong harta kemudian diambil buat bikin defense bikin troop gitu. dari coc itu mengajarkan kita tentang kehidupan bahwasannya kita harus bekerja keras untuk mendapatkan uang untuk mendapatkan gold, elixir, dark eleixir, untuk membangun sebuah defense dan untuk membangun sebuah troop kan gitu , jadi harus ada perjuangan untuk mendapatkan suatu hasil"*

Menurut mas Fadil *game clash of clans* justru mampu memberi dia tentang filosofi kehidupan yang juga menjadi salah satu bagian filosofi hidupnya yaitu bahwasannya hidup itu memang butuh perjuangan untuk

[79]Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015
[80]Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapakan suatu hasil. Sedangkan menurut mbak Eka yang bermain *clash of clans* selama 1tahun :

> **Eka Saputri Mayangsari**[81], *"Coc itu mirip game age of empire yang ngatur strategi gitu, jadi kita gak hanya main aja tapi bisa ngasah otak juga"*

Menurut mbak Eka *clash of clans* merupakan *game* yang bisa meningkatkan kecerdasan otak karena *game clash of clans* merupakan *game* strategi yang membutuhkan kecerdasan otak untuk memenangkan permainannya. Sedangakan menurut persepsi mbak Ratih seperti berikut :

> **Ratih Husnia**[82]**,** *"Coc itu gamenya keren karena kita disana ga cuman asal ngeluarin pasukan buat nyerang gitu aja, tapi kudu bisa milih pasukan juga misal kalo pertahanan musuh kuat di udara yaa kita harus pinter-pinter milih pasukan buat nyerang via pasukan darat biar bisa menang, jadi yaa akhirnya mau ga mau kita kudu belajar tentang membuat strategi-strategi tersebut, dan tentunya pasti juga berdampak pada kecerdasan otak tentang pengambilan keputusan secara tepat soale juga diwaktui nyerangnya haha"*

Mbak Ratih juga mempunyai tanggapan bahwa *game online clash of clans* bukan hanya sekedar untuk hiburan semata tetapi juga bisa untuk menambah kecerdasan pada otak terutama tentang pengambilan keputusan.

Dari sekian banyak tanggapan informan tentang *clash of clans*, kesemuanya hampir sama bahwasanya *game online clash of clans* itu *game* yang sangar menarik karena *clash of clans* tidak hanya memberikan mereka hiburan tetapi juga bisa mengasah otak mereka karena *game*

[81]Hasil wawancara dengan Eka Saputri Mayangsari pada tanggal 7 januari 2016
[82]Hasil wawancara dengan Ratih Husnia pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut membutuhkan sebuah strategi untuk bisa memenangan permainan tersebut.

Setelah mencari data tentang Faktor Penyebab atau alasan yang membuat mereka mengenal lalu mencoba bermain dan juga tanggapan mereka tentang *game online clash of clans*, peneliti melanjutkan percarian data dengan mencari penyebab mengapa mereka masih setia bermain *clash of clans* hingga saat ini atau bisa disebut penyebab timbulnya adiksi mereka. Adiksi *game online* diartikan Rogers (1998) sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Berikut hasil wawancaranya dengan mas Rizky tentang alasan yang membuat dia tetap setia bermain *game online clash of clans* :

> **Miftachul Rizky**[83], *"Seru karena ada perangnya ada warnya yaa disitu saya menemukan keseruan yang membuat saya sampai saat ini maen coc".*

Mas Rizky mengungapkan bahwa yang membuat dia setia bermain ialah salah konten dari *clash of clans* tersebut yaitu *clan*s War, yang memang merupakan daya tarik tersendiri dari *game online clash of clans* ini. Berbeda lagi dengan pendapat dari mas Ammar tentang hal yang membuatnya bermain *clash of clans* hingga sekarang, berikut jawaban mas Ammar :

> **Ammar Zain**[84], *"Serunya itu yaa gak ngebuat bosen itu, kita bisa punya banyak temen dari daerah daerah lain.. itukan campuran*

[83] Hasil wawancara dengan Miftachul Rizky pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seh seluruh indonesia bahkan luar juga bisa.. yaa kita kan bisa berinteraksi terus sharing kalo masalah war bisa belajar caranya nyerang waktu war teruskan tiap TH itu cara nyerangnya berbeda.. jadi kita itu maennya variatif gak monoton bisa war, bisa attack, bisa ngeloot, gak monoton lah pokoknya.."

Mas Ammar mengemukakan bahwasannya berkenalan dengan pemain lain dari luar daerah dan dapat berkomunikasi dengan pemain lain dalam *game* inilah yang membuat dia tetap setia bermain *Game Online Clash of clans*. Mbak Nindy mempunyai tanggapan yang hampir sama dengan mas Rizky, berikut tanggapan mbak Nindy :

Nindy Azizah[85], *"Soalnya coc itu bikin nagih yaa kayaknya, soalnya kan misalnya tadi kita uda bikin pasukan otomatis kan udah siap buat diperangin kan kalo udah bikin lagi nyerang lagi jadi yaa gitu nagih nagih terus. Dan yang paling seru itu waktu war , kan kita gatau yaa pertahanan musuh itu kayak gimana kan banyak kayak senjata-senjata rahasia juga terus habis gitu kekuatan kita nyerangnya kan , bisa gak sih kita nyerang pertahanan musuh terus pas mau war juga deg-degan ini kira-kira bisa dapet 3 bintang gak yaa .. gitu"*

*Clan*s War merupakan alasan mbak Nindy tetap setia bermain *clash of clans* hingga saat ini. Berbeda lagi dengan tanggapan mbak Nazil tentang alasannya tetap bermain *clash of clans* hingga sekarang, berikut tanggapannya :

Nazilatul Masruroh[86], *"yaa paling seru yaa waktu nyerang itu pokoknya, apalagi bisa ngeratain desa lain dan dapet loot banyak"*

Keseruan saat menyerang desa lawan merupakan hal yang dicari mbak Nazil dan membuat dia tetap setia bermain *clash of clans* hingga

[84] Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015
[85] Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015
[86] Hasil wawancara dengan Nazilatul Rosyidah pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekarang. Sependapat dengan mbak Nazil, mas Pungky juga berpendapat demikian :

> **Pungky Trias Laksono**[87], *"Seru aja kalo ngehancurkan desa lain, habis dibangun lagi dihancurkan lagi yaa seperti itu daripda menghancurkan rumah tangga orang mending menghancurkan desa pemaen lain di coc haha"*

Mas Pungky merasa menemukan kepuasan saat bisa menghancurkan desa lain dengan pasukannya. Berbeda dengan pendapat mas Fadil tentang alasannya bermain *clash of clans* hingga sekarang, berikut tanggapan mas Fadhil :

> **Achmad Fadhil Ilmi**[88], *"Awal-awal dulu seh ke clan yang kenal kenal aja dulu, tapi kok gimana yaa clannya kok gitu-gitu aja, akhirnya cari clan lagi yaa walaupun gak kenal tapi nyari clan yang lebih besar yang punya pasukan level tinggi biar kalo minta donasi pasukan dapet pasukan yang level tinggi gitu. Yaa serunya bisa ketemu sama punya dekengan pemaen yang sudah level tinggi"*

Mas Fadhil yang awalnya hanya bermain bersama teman-teman yang dikenalnya akhirnya memutuskan bertualang mencari teman baru dan *clan* baru merupakan alasan mas Fadhil tetap bertahan dan setia bermain *game online clash of clans* ini. Sedangkan menurut mbak Eka :

> **Eka Saputri Mayangsari**[89], *"yaa serunya sih bisa bikin base sendiri, desain base sesuai keinginan hati, ngatur strategi sendiri juga, yaaa gitulah"*

Bisa mengekspresikan diri sesuai keinginan di dalam *game* merupakan alasan mbak Eka sampai saat ini tetap setia bermain *clash of clans*. Sedangkan menurut mbak Ratih :

---

[87] Hasil wawancara dengan Pungky Trias Laksono pada tanggal 3 Januari 2016
[88] Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016
[89] Hasil wawancara dengan Eka Saputri Mayangsari pada tanggal 7 januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> **Ratih Husnia**[90], *"yaaa yang bikin nagih itu sih clan wars nya yaa, sama bisa dapet teman baru dari clan clan tersebut, oiyaaa sama biar bisa saingan sama pacar sendiri hahaha"*

Mbak Ratih mempunyai banyak motif yang menjadikan dia tetap setia bermain *clash of clans* mulai dari keseruan saat *clans* war, mendapatkan teman baru dan juga persaingan dengan pacarnya sendiri.

Dari sekian banyak alasan kesemuanya mengarah pada keseruan konten dari *game* itu sendiri dan juga interaksi sosial yang terjadi di dalam *game* tersebut. Ini membuktikan bahwa *game online* memang bukan hanya sebagai sebuah *game* atau hiburan semata tetapi juga menjadi media interaksi sosial dan komunikasi antar para pemain di dalamnya.

2. Data Tentang Perilaku Adiksi Mahasiswa Dalam Bermain *Game Clash of clans*

Setelah mencari data tentang motif mahasiswa bermain *game online clash of clans*, selanjutnya peneliti mencari data yang berhubungan dengan Perilaku Adiksi Mahasiswa dalam bermain *game online clash of clans* untuk memenuhi dan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti. Sebelum mencari data tentang bagaimana perilaku adiksi mahasiswa peneliti mencari dahulu data tentang tingkat aggresivitas mahasiswa saat mendapat gangguan ketika bermain *game online clash of clans*.

Berikut merupakan data tentang aggresivitas atau perasaan mahasiswa saat terganggu bermain *game online clash of clans* tersebut,

[90] Hasil wawancara dengan Ratih Husnia pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Agresivitas dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat dan berkelahi. Adanya perasaan marah, permusuhan atau tindakan melukai orang yang bersifat menyerang dapat berupa fisik dan secara verbal[91]. Wawancara yang pertama yaitu mas Rizky. Berikut tanggapannya :

> **Miftachul Rizky[92]**, *"Kalo saya ada temen yang ganggu sih biasanya saya diemkan aja dan tetep melihat gadget saya. Tapi beda lagi kalo sinyal data hilang mungkin saat itu saya merasa gregetan".*

Mas Rizky tidak terlalu terpengaruh jika ada teman yang mengganggu, tetapi dia sangat terpengaruh saat sinyal data hilang hingga merasa marah dan juga gregetan. Sedangkan mas Ammar berpendapat demikian :

> **Ammar Zain[93]**, *"Kalo kita mbukak aja sih gapapa, yang bikin ganggu yang bikin sebel itu pas kita attack terutama kalo pas war atau pas ngeloot gitu kadang kan klo pas diajak bicara kan jadi gak konsen jadi kadang pas ngeloot itu gagal yaa sebel akhirnya".*
>
> *"Yaa kadang kecewa sih biasanya kan pake wifi lancar yaa moro-moro nyendat yaa kadang sampek ngumpat kan enak-enak ngeloot tiba-tiba ilang yaa mangkel gitu soale kan gagal".*

Mas Ammar merasa sangat terganggu saat ada teman yang menganggu saat dia sedang fokus bermain *clash of clans*, dan juga sangat kecewa sampai-sampai dia mengumpat atau berkata kasar saat sinyal data tiba-tiba hilang.

Sedangkan mbak Nindy mempunyai tanggapan sebagai berikut :

---

[91]Hall, C.S & Lindzey G. (2010). *Psikologi Kepribadian 2: Teori-teori Holistik (Organismik-Fenomenologis)*. Yogyakarta: Kanisius. Hal.45

[92] Hasil wawancara dengan Miftachul Rizky pada tanggal 23 Desember 2015

[93] Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> **Nindy Azizah**[94], *"Pastinya gak enak, terus sebel gitu kan apalagi yang ganggu itu bukan orang biasanya tapi sinyal yang ganggu, lah itukan biasanya misal kita udah lagi proses nyerang akhirnya kan gagal percuma kan kebuang juga sia-sia pasukannya, apalagi pas war gitu pasti bakal kebuang kesempatan kita yang udah dikasih buat war itu karena sinyal kan gaenak sakit ati gitu kadang juga sampe ngamuk ga jelas gitu"*

mbak Nindy sampai merasa sakit hati dan marah jika sinyal tiba-tiba hilang saat sedang asik bermain *game online clash of clans*, Sedangkan perasaan mbak Nazil jika sedang diganggu saat bermain *clash of clans* seperti berikut ulasannya :

> **Nazilatul Masruroh**[95]**,***"Muangkel, wes gak enak, gak nyaman, wes kudu emosi tok! Jadi kepingin nangis kalo gitu soale lagi asik kadang itu pas waktu nyerang terus tiba-tiba sinyal hilang wes itu rasanya kayak poinnya itu ilang disitu serunya maen game itu ilang, sampe pernah sering banget mesoh apalagi pas sinyal untup-untup gitu lah wess pokoknya bikin emosi tok"*

Mbak Nazil sangat emosi ketika diganggu saat bermain *clash of clans* dan bahkan ketika sinyal hilang saat sedang bermain *clash of clans* tidak jarang sampai mengumpat dan marah. Sedangkan dari hasil wawancara dengan mas Pungky, menurutnya :

> **Pungky Trias Laksono**[96],. *"Klo ada temen yg ganggu sih biasa aja tapi kalo klo sinyal data atau wifi tiba tiba eror itu yang bikin emosi yaa lumayan mangkel sih kalo gitu"*

Menurutnya ketika ada teman yang mengganggu dia cuek tetapi saat sinyal yang mengganggu dia bisa merasa emosi dan marah. Sedangkan mas Fadil mempunyai pendapat yang hampir sama, berikut menurutnya :

---

[94] Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015
[95] Hasil wawancara dengan Nazilatul Rosyidah pada tanggal 3 Januari 2016
[96] Hasil wawancara dengan Pungky Trias Laksono pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> **Achmad Fadhil Ilmi**[97], *"Kalo sinyal ilang itu rasanya kayak dunia serasa hancur , apalagi pas ketika war terus baru ngeluarin 1 troop 2 troop kemudian tiba-tiba no signal wooohhh langsung hapene iki kudu mbanting ae rasane langsung ditutup tanpa close pake pencet tengah itu wes langsung tidur".*

Menurut mas Fadhil saat sinyal hilang apalagi saat *clan*s War itu seperti dunia serasa hancur dan membuat dia emosi dibuktikan dengan keinginannya yang sampai ingin membanting handphone miliknya dan menutup aplikasi *clash of clans* tersebut secara tidak normal, Sedangkan menurut mbak Eka :

> **Eka Saputri Mayangsari**[98], *"oo pasti muangkel kalo itu, bisa mendadak badmood tiba-tiba kalo pas sinyal hilang apalagi pas waktunya nyerang"*

Mbak eka juga merasakan hal yang sama seperti lainnya yaitu marah dan geram saat aktivitas bermain *game online clash of clans* mereka terganggu terutama terganggu oleh kualitas sinyal atau jaringan internet yang buruk.

Dari hampir seluruh informan atau bahkan seluruh pemain *game online clash of clans* akan menunjukan aggresivitas mereka saat permainan mereka terganggu, entah itu aggresivitas yang wajar atau yang berlebihan. Tingkat aggresivitas juga tergantung dari seberapa mampu individu tersebut mengontrol emosi mereka.

Setelah mencari data tentang aggresivitas mahasiswa saat bermain *game online clash of clans*, berikutnya peneliti mencari data tentang kondisi psikologis mahasiswa saat mereka tidak bisa bermain *clash of*

---

[97] Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016
[98] Hasil wawancara dengan Eka Saputri Mayangsari pada tanggal 7 januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

clans atau saat mereka tidak bermain *clash of clans* dalam jangka waktu satu hari. Salah satu faktor atau tanda-tanda seseorang sudah terkena adiksi adalah tidak bisa lepasnya seseorang tersebut dari aktivitas yang dilakukannya dalam konteks ini yaitu *game online clash of clans*. *Game online* memang dirancang untuk tidak memiliki kata "tamat" karena selalu memiliki update terbaru hampir setiap bulannya dan *game* tersebut memang dirancang agar para pemain semakin sering memainkan *game* tersebut. Hal ini dibuktikan dengan apa yang disampaikan oleh Ammar Zain ketika dia tidak bisa bermain *game Clash of clans* sebagai berikut :

> **Ammar Zain**[99], *"Biasanya kalo gak mbukak coc lama itu pernah kan sampek seminggu gak bukak coc yaa rasanya gak enak ae biasanya maen game tiba-tiba gak maen game itu gak enak seh rasanya terus biasanya kita juga ketinggalan sama temen-temen kayak gitu"*

Mas Ammar merasa ada sesuatu yang hilang hingga merasa tidak nyaman dengan perasaanya saat lama tidak membuka dan bermain *clash of clans*. Dia juga merasa akan ketinggalan level oleh teman-temannya jika dia tidak bermain *clash of clans*. sedangkan menurut tanggapan mbak Nindy saat tidak bermain *clash of clans*, sebagai berikut :

> **Nindy Azizah**[100] *"Pernah sampe kan misalnya kan kita sibuk banget akhirnya lupa ga buka coc , terus pas buka coc itu kayak 'wahhh coc ku rekk.. akhirnya aku bisa bukak coc' kayak gitulah, trus misal kita dipedalaman gitulah ga sinyal ga ada apa akhirnya kayak ketemu surga gitu buka coc itu"*

Mbak Nindy cukup resah saat dia tidak bisa membuka coc karena dia sibuk tapi disaat ada kesempatan untuk membuka dia sangat bahagia

[99] Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015
[100] Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saat bisa bermain *clash of clans*, sampai memetaforakan seperti bertemu dengan surga ketika setelah lama tidak membuka *clash of clans* saat dia sedang sibuk. Hal ini juga senada dengan mas fadhil yang merasa sangat bahagia saat bisa kembali bermain *clash of clans*, berikut tanggapannya:

> **Achmad Fadhil Ilmi**[101]**, "***rasanya speechless gabisa berkata apa-apa rasanya itu bayangin kayak pas kkn ga ada sinyal tiba-tiba pulang kerumah dapet sinyal itu woohh rasanya kayak melayang melayang lega rasanya."*

Seseorang yang sudah terkena gejala adiksi *game online* akan merasa dirinya serasa hidup kembali saat bisa bermain *game online* kesayangan mereka tersebut, energi mereka seperti terisi kembali setelah terkuras oleh berbagai aktivitas yang sudah mereka jalani. Sedangkan menurut mbak Nazil saat tidak bisa bermain *game online clash of clans*, berikut menurutnya :

> **Nazilatul Masruroh**[102], *"Penasaran, nyesek, mesti mikir 'haduuhh ada yang nyerang gak yaa haduhh gimana yaa' pasti gitu.."*

Menurutnya saat tidak membuka *clash of clans* perasaannya dilanda kecemasan, kepikiran, khawatir jika desa miliknya di serang pemain lain. Perasaan seperti yang disebutkan mbak nazil itu memng sangat wajar dikalangan orang yang sudah terkena adiksi *game online*, rasa penasaran, cemas ketika tidak bermain sudah menjadi hal rutin dalam kehidupan mereka. Hal tersebut juga seperti yang diungkapkan mas Pungky dalam wawancaranya, berikut tanggapannya :

---

[101] Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016
[102] Hasil wawancara dengan Nazilatul Rosyidah pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pungky Trias Laksono[103] *"Hampa terasa hidupku tanpa dirinya (lirik lagu).. yaaa seperti itu rasanya klo ga buka coc sehari"*

Perasaan seperti kehilangan atau ada sesuatu yang kurang selalu menghantui para pemain yang sudah terkena adiksi, *game online clash of clans* sudah merupakan seperti sarapan yang harus dikonsumsi setiap harinya.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa saat individu sudah terkena adiksi akan sulit sekali untuk individu tersebut melepaskan diri dari kebiasaan tersebut, ada perasaan cemas, khawatir, dan juga resah kalau individu tersebut mencoba tidak melakukan aktivitas tersebut karena merasa timbul perasaan seperti tersebut akhirnya individu mencoba melakukan lagi kegiatannya tersebut berulang-ulang. Aktivitas tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah andaikan individu mampu mengontrol manajemen waktu yang digunakannya, tapi jika individu tersebut tidak mampu mengontrol manajemen waktu mereka disitulah hal negatif yang ditimbulkan adiksi tersebut akan muncul.

Setelah mencari data tentang keadaan psikologis mahasiswa saat bermain *game online clash of clans*, berikutnya peneliti mencari data tentang perilaku adiksi mahasiswa dalam bermain *game online clash of clans*. Perilaku adiksi adalah sebuah perilaku yang didasari oleh sebuah adiksi tersebut dan sebuah perilaku yang menunjukan bahwa seseorang tersebut memang sudah terkena sindrom adiksi tersebut. Perilaku Adiksi dalam konteks ini adalah perilaku apa saja yang sampai pernah dilakukan

[103] Hasil wawancara dengan Pungky Trias Laksono pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahasiswa hanya demi untuk bisa bermain *clash of clans*, berikut menurut mas Rizky:

> **Miftachul Rizky**[104], *"Kalo pas lagi gak ada paketan bisanaya sih saya minta hotspot gadget teman".*

Mas Rizky sampai rela meminta hotspot pada teman demi bisa bermain *Clash of clans* saat paketannya habis, sedangkan menurut mbak Ratih :

> **Ratih Husnia**[105]**,** *"Yaa cari tempat wifi pokoknya muter-muter sampek dapet, kalo bisa yaa yang kecepatan aksesnya cepet biar ga keganggu sinyal pas maen hehe"*

Mbak Ratih sampai rela berkeliling mencari tempat wifi hanya untuk bisa bermain *game online clash of clans*, sedangkan menurut Mas Ammar :

> **Ammar Zain**[106], *"Yaaa biasanya kan paketan habis terus uang yang seharusnya buat jajan malah buat beli paketan sampe gitu seh kadang juga sampe nyari-nyari wifi , tiap keluar sama temen yang dicari itu pasti wifi biar bisa connect ke coc"*
>
> *"pernah juga seumpama pas gold, elixir, sama dark elixir banyak , terus kan buildernya masih kerja jadi yaa nunggu buildernya selesei kan saya upgradenya malem-malem yaa seleseinya biasanya malem juga lah itu saya nunggu sampe buildernya selesei terus upgrade baru bisa tenang soalnya kan takut dicuri juga sama orang lain apalagi pas gak ada guardnya"*

Mas Ammar sampai rela uang yang seharusnya merupakan jatah untuk kebutuhan lain malah dibuat untuk paketan internet hanya demi bisa bermain *clash of clans* dan ketika tidak punya cukup uang mas Ammar rela keluar demi cari sinyal Wifi, mas Ammar juga tidak tidur sampai larut malam karena takut uang di desanya di rampok oleh pemain lain dan

[104] Hasil wawancara dengan Miftachul Rizky pada tanggal 23 Desember 2015
[105] Hasil wawancara dengan Ratih Husnia pada tanggal 23 Desember 2015
[106] Hasil wawancara dengan Ammar Zain pada tanggal 23 Desember 2015

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menunggu bangunannya yang ada didalam *game* selesai dibangun. Sedangkan menurut mbak Nindy :

> **Nindy Azizah**[107], *"Kalo aku minim itu sehari paleng gak itu sekali, sesibuk-sibuk apapun itu klo malem itu pasti buka soale kan pingin lihat aja seh mungkin ada yang nyerang apa enggak gitu, sama klo ada sampah sampah pohon gitu tak ambili kan lumayan buat nambah gem juga. Kalo gak ada paketan sih cuma cari wifi aja seh"*

Mbak Nindy selalu rela menyisakan waktunya demi bisa bermain *Clash of clans* walaupun dalam keadaan sesibuk apapun dan mencari sinyal wifi ketika tidak ada paketan. Hal tersebut juga senada dengan mbak Nazil, menurutnya :

> **Nazilatul Masruroh**[108], *"Gak pernah gak maen , soale lebih sering buka aku mesti sehari itu tak usahain buka meskipun Cuma sebentar, pas buka itu senengnya bukan main game paling romantis menurutku penuh sensasi penuh tantangan. Dan biasanya bela-belain cari wifi di warung kopi kalo lagi gak ada paketan"*

Mbak Nazil juga rela menyisihkan waktunya sesibuk apapun dia untuk bermain *Game Online Clash of clans* dan dia juga mencari wifi di warung kopi ketika sedang tidak ada paketan. Sedangkan menurut mas Pungky :

> **Pungky Trias Laksono**[109], *"biasanya sih kalo paketan habis paling langsung lari cari tempat wifi. Yaa rasanya lega klo udah dapet wifi itu rasanya kayak seperti hidup kembali."*

Mas Pungky juga rela mencari tempat wifi saat paketan datanya habis demi bisa bermain *clash of clans*. Sedangkan menurut mbak Eka dan mas fadhil juga hampir serupa, berikut tanggapan mereka :

---

[107] Hasil wawancara dengan Nindy Azizah pada tanggal 28 Desember 2015
[108] Hasil wawancara dengan Nazilatul Rosyidah pada tanggal 3 Januari 2016
[109] Hasil wawancara dengan Pungky Trias Laksono pada tanggal 3 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> **Eka Saputri Mayangsari**[110], *"paling yaa hunting tempat wifi aja sih kalo lagi kepepet banget yaa biasanya minta hotspot temen bentar, pokoknya wajib lah hukumnya buka coc walaupun cuman sekali, minimal ngecek keadaan desa lah atau upgrade yang udah siap di upgrade"*

> **Achmad Fadhil Ilmi**[111], *"Cuma cari wifi aja seh di warung warung kopi , itupun berkali-kali katakan lah sehari 3 kali ngopi Cuma hanya demi dapetin wifi biar bisa maen coc"*

Hampir senada dengan semua informan, mbak eka dan mas Fadhil juga akan mencari tempat wifi terutama di warung kopi bahkan hampir setiap hari demi bisa bermain *game online clash of clans*.

Kalau individu sudah terkena adiksi memang hal apapun akan dia lakukan demi bisa memuaskan rasa adiksinya tersebut, seperti yang dilakukan hampir seluruh informan yang mencari tempat wifi di warkop, bahkan sampai meminta hotspot temannya, ada juga yang merelakan uang jajannya untuk membeli paketan, ada juga yang sampai tidak tidur, ada juga yang sesibuk apapun tetap setidaknya menyempatkan diri untuk bermain *game online clash of clans*, dan lain sebagainya.

[110] Hasil wawancara dengan Eka Saputri Mayangsari pada tanggal 7 januari 2016
[111] Hasil wawancara dengan Achamd Fadhil Ilmi pada tanggal 7 Januari 2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id