DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN (sampul dalam) i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR BAGAN xiv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah dan Fokus Penelitian 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat penelitian 7
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9
F. Definisi Konsep 13
   1. Adiksi 13
   2. *Game Online* 15
   3. *Clash of Clans* 17
   4. Mahasiswa 19
   5. Motif 21
   6. Perilaku Adiksi 22
G. Kerangka Pikir Penelitian 23
   1. Teori *Uses And Gratification* 25
H. Metode Penelitan 26
   1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 27
   2. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian 29
   3. Jenis dan Sumber Data 32
   4. Tahap-Tahap Penelitian 35
   5. Teknik Pengumpulan Data 39
   6. Teknik Analisis Data 43
   7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data 45
I. Sistematika Pembahasan 48

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

BAB II: KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka 50
   1. Adiksi *Game Online* dan Gaya Hidup Mahasiswa 50
   2. Adiksi *Game Online* dan Perkembangan Akademik Mahasiswa 55
   3. Konten *Clash Of Clans* dan Karakter Jiwa Pemain 62
   4. Konten *Clash Of Clans* dan Komunikasi Antar *Clasher* 67
B. Kajian Teori 74
   1. Teori *Uses And Gratification* 74

BAB III : PENYAJIAN DATA ADIKSI *GAME ONLINE CLASH OF CLANS*

A. Definisi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 81
B. Fakultas Dakwah dan Komunikasi 84
C. Prodi Ilmu Komunikasi 85
D. Profil Informan 85
E. Deskripsi Data Penelitian 94
   1. Data Tentang Motif Mahasiswa Bermain *Game Online Clash Of Clans* 95
   2. Data Tentang Perilaku Adiksi Mahasiswa Dalam Bermain *Game Online Clash Of Clans* 104

BAB IV : ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian 114
   1. *Clash Of Clans* sebagai Media Hiburan dan Media Untuk Mengasah Otak 114
      a. *Clash Of Clans Game* yang Menantang 114
      b. *Clash Of Clans* Mempunyai Grafis Bagus 115
      c. *Clash Of Clans* Memberikan Filosofi Kehidupan 115
      d. *Clash Of Clans* Memberikan Ruang Bereksperimen 115
      e. *Clash Of Clans* Mampu Mengasah Otak 116
   2. *Clash Of Clans* sebagai Media Sosial 119
      a. *Clash Of Clans* sebagai Media Pencari teman baru 119
      b. *Clash Of Clans* sebagai Media Untuk Komunikasi Dengan Pemain Lainnya (*chatting*) 120
      c. *Clans War* sebagai Ajang Beradu Strategi 121
   3. Faktor Eksternal Memberi Pengaruh Penyebab Mahasiswa Dalam Bermain *Clash Of Clans* 121
      a. Teman Menjadi Faktor Penyebab Bermain *Clash Of Clans* 122
      b. Kekasih Menjadi Faktor Penyebab Bermain *Clash Of Clans* 123
      c. Iklan Menjadi Faktor Penyebab Bermain *Clash Of Clans* 123
   4. Sulit Mengontrol Aggresivitas Saat Bermain *Game Online Clash Of Clans* 124

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. Terciptanya Dorongan Untuk Bermain Secara Terus Menerus 126
a. Adanya Persaingan *Level* Permainan Antar Teman 127
b. Selalu Menyempatkan Diri Untuk Bermain *Clash Of Clans* 128
c. Merasa Resah Saat Tidak Bermain *Clash Of Clans* 128
d. Berburu tempat *Wi-fi*, Meminta *Hotspot* Teman, Mengorbankan Uang Jajan, Hingga Bergadang Semalaman 129
B. Konfirmasi Temuan dengan Teori 130

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 138
B. Saran 141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

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