

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Fokus Penelitian	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Signifikansi Penelitian	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu	13
2.2. Tinjauan Pustaka	16
2.2.1. <i>Game Online</i>	16
2.2.2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.2.4. Faktor-Faktor Kecanduan Ditinjau dari <i>Game</i>	22
2.2.5. Faktor Kecanduan Ditinjau dari Sisi Pemain	23
2.2.6. Komunikasi	24

2.2.7.	Unsur-Unsur Komunikasi	25
2.2.8.	Fungsi Komunikasi	27
2.2.9.	Tujuan Komunikasi	30
2.2.10.	Pandemi Covid-19	31
2.2.11.	Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar	33
2.2.12.	Dampak <i>Game Online</i>	35
2.2.13.	Penanganan Kecanduan <i>Game Online</i>	38
2.2.14.	Kerangka Pemikiran	39
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1.	Paradigma Penelitian	42
3.2.	Pendekatan Penelitian	42
3.3.	Dasar dan Tipe Penelitian	43
3.4.	Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.5.	Subjek Penelitian	44
3.6.	Sumber Data	45
3.7.	Teknik Pengumpulan Data	45
3.8.	Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	47
4.1.1.	Alasan Bermain <i>Game Online</i>	47
4.1.2.	Perasaan Saat Pertama Kali Bermain <i>Game Online</i> Sampai Sekarang	49
4.1.3.	Perbedaan Perasaan Ketika tidak Bermain <i>Game Online</i>	50
4.1.4.	Membagi Waktu Belajar, Bermain di Luar Rumah Bersama Teman-Teman Sebaya disaat Menjadi <i>Gamers</i>	51
4.1.5.	Perasaan yang dirasakan Seorang <i>Gamers</i> disaat berhenti Bermain <i>Game Online</i>	52
4.1.6.	Perbedaan Jam Bermain <i>Game Online</i> Sebelum Adanya Pandemi Covid-19 dan Pada Saat Adanya Pandemi Covid-19	54
4.1.7.	Keinginan untuk Mengikuti Perkuliahan	

	Daring/ <i>Online</i> Dengan Baik Saat Pandemi Covid-19 Semenjak Menjadi <i>Gamers</i>	55
4.1.8.	Kemampuan Untuk Dapat Mengerjakan Tugas - Tugas kuliah (PR) Sepenuhnya Ketika Menjadi <i>Gamers</i>	57
4.1.9.	Perasaan Untuk Mencoba atau Berkeinginan Untuk Membatasi Waktu Dalam Permainan <i>Game Online</i> ...	58
4.1.10.	Usaha yang dilakukan Untuk Menanggulangi Kacanduan <i>Game Online</i>	60
4.1.11.	Kedekatan Komunikasi <i>Gamers Online</i> Dengan Keluarga (Bapak, Ibu, Kakak, Adik)	61
4.1.12.	Kedekatan Komunikasi <i>Gamers Online</i> dengan Teman-Teman di Komunitas Kampus dan Sekitar	63
4.1.13.	Pola Tidur <i>Gamers Online</i>	64
4.1.14.	Dampak Negatif Yang Dirasakan bagi <i>Gamers Online</i>	65
4.2	Pembahasan.....	67
4.2.1.	Dampak Negatif Terhadap Mahasiswa <i>Gamers</i> Saat Pandemi Covid-19	67
4.2.1.1.	Dampak <i>Physical Distancing</i> Akibat Pandemi Covid-19, Membuat Mahasiswa <i>Loneliness</i> dan Pelariannya ke <i>Game Online</i> ,	69
4.2.1.2.	Dampak <i>Game online</i> Membuat Mahasiswa Tidak Lagi Memperoleh Sukacita dan Kebahagiaan Dalam Kebersamaan Sosial atau Kebersamaan dengan Komunitas <i>reallife</i> , Tetapi Fokus Mencari Kesenangan Melalui <i>Game Online</i> (Terjadi pergeseran nilai sosial).....	72
4.2.1.3.	Kecanduan <i>Game Online</i> Berdampak Menurunnya Kualitas Pembelajaran Daring, Waktu Belajar dan Prestasi Belajar Msahasiswa	74
4.2.1.4.	Dampak <i>Gamers</i> Ketika Berusaha Berhenti Bermain <i>Game Online</i> Mengalami “Manifestasi atau Gangguan Fungsi Inhibisi” yakni gangguan kemampuan untuk Membatasi Waktu, Karena Respon <i>Game Online</i> Lebih Kuat.....	75
4.2.1.5.	Durasi Bermain <i>Game Online</i> Para Mahasiswa <i>Gamers</i> Pada Saat Pandemi Covid-19 Terbukti Bertambah.	77

4.2.1.6.	Kualitas Para Mahasiswa Mengikuti Perkuliahan Daring / <i>online</i> Saat Pandemi Covid-19 Menurun ...	78
4.2.1.7.	<i>Gamers</i> Mahasiswa yang Kecanduan Tidak Mampu Lagi Untuk Kerjakan Sendiri Kewajiban Tugas-Tugas Kuliah (PR)	79
4.2.1.8.	Mahasiswa yang kecanduan <i>Game Online</i> Mengalami Masalah dalam Membangun Hubungan dengan Komunikasi Interpersonal dan Secara Sosial.....	81
4.2.1.9.	Mahasiswa yang Sudah Kecanduan <i>Game Online</i> Mengalami Gangguan Kemampuan Untuk Berusaha Membatasi Waktu.....	83
4.2.1.10.	Mahasiswa Gamers yang Kecanduan, Mengalami Kesulitan Dalam Usaha Untuk Menanggulangi Permainan <i>Game Online</i>	84
4.2.1.11.	Dampak <i>Game Online</i> , Terjadi Kesenggangan Mahasiswa Dalam Hal Kedekatan Komunikasi dengan Keluarga (Bapak, Ibu, Kakak, Adik).	86
4.2.1.12.	Dampak Permainan <i>Game Online</i> oleh <i>Gamers</i> Mahasiswa Saat Pandemi covid-19, Terjadi Kesenggangan Pertemanan dengan Teman-teman Kampus dan Teman-Teman Komunitasnya	88
4.2.1.13.	Dampak <i>Game Online</i> Membuat Pola Tidur Mahasiswa Sebagai <i>Gamers Online</i> Sangat Buruk.....	90
4.2.1.14.	Pengakuan Para Gamers Mahasiswa Mengenai Dampak Negatif <i>Game Online</i> yang Mereka Rasakan.	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan	93
1.2. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Unsur-Unsur Komunikasi	25
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir	41



DAFTAR LAMPIRAN

Pertanyaan Wawancara B-1
Transkrip Wawancara B-2
Turnitin C-1

