DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 9

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 10

1.3.1 Maksud Penelitian 10

1.3.2 Tujuan Penelitian 10

1.4. Kegunaan Penelitian 12

1.4.1 Kegunaan Teoritis 12

1.4.2 Kegunaan Praktis 12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 15

2.1. Tinjauan Tentang Komunikasi 15

2.1.1 Pengertian Komunikasi 15

2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi 18

2.1.3 Sifat Komunikasi 19

2.1.4 Tujuan Komunikasi..... 20

2.1.5 Tinjauan Tentang Komunikasi Antar Pribadi..... 21

2.1.6 Tinjauan Tentang Prestasi Belajar..... 27

2.2. Kerangka Pemikiran..... 28

2.2.1. Kerangka Teoritis 29

2.2.2 Kerangka Kerangka konseptual……..……42

2.3.1 Tentang Kecanduan……42

2.3.2 Perilaku……...44

2.3. Hipotesis……... 46

2.3.1. Hipotesis Mayor…….. 46

2.3.2. Hipotesis Minor…….. 47

BAB III OBJEK PENELITIAN 49

3.1. Kelompok Juragan..... 49

3.2. Metode penelitian 53

3.2.1. Desain Penelitian..... 54

3.2.2. Teknik Pengumpulan Data..... 62

3.2.3. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel..... 64

3.2.4. Operasional Variabel..... 66

3.3. Teknik Analisis Data..... 68

3.3..1. Uji Validitas..... 72

3.3.2. Uji Reliabilitas..... 73

3.3.3. Uji Statistik Penelitian..... 75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN……..81

4.1. Data Responden..... 81

4.2. Gambaran mengenai kecanduan game online world of warcraft di kelompok juragan.....84

4.2.1 Pemenuhan kepuasan dalam bermain game.....86

4.2.2 Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game.....86

4.2.3 Pengaturan waktu untuk bermain game.....87

4.2.4 Pengendalian dalam bermain game.....88

4.2.5 Pembuangan waktu dalam bermain game.....88

4.2.6 Pengurangan kegiatan sosial, pekerjaan atau rekreasional karena game.....89

4.2.7 Kerugian yang di timbulkan akibat bermain game.....90

4.3. Gambaran mengenai perilaku mahasiswa di kelompok Juragan.....90

4.3.1 Gambaran mengenai aspek psikologis di kelompok Juragan.....92

4.3.2 Gambaran mengenai aspek sosial di kelompok juragan.....92

4.3.3. Gambaran mengenai prestasi belajar di kelompok Juragan.....93

4.4 Hubungan Kecanduan Game Online World OF warcraft dengan Perilaku mahasiswa di kelompok juragan.....94

4.4.1 Hubungan Pemenuhan Kepuasan dalam bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan.....96
4.4.2 Hubungan Kegelisahan ketika tidak sedang bermain game online World Of Warcraft dengan Perilaku Mahasiswa di Kelompok Juragan ……....98
4.4.3 Hubungan pengaturan waktu untuk bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……101
4.4.4 Hubungan Pengendalian dalam bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……103
4.4.5 Hubungan pembuang waktu dalam bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……...105
4.4.6 Hubungan pengurangan kegiatan sosial, pekerjaan atau rekreasional karena game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……..108
4.4.7 Hubungan kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……..110

4.4.8 Hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan aspek psikologis di kelompok juragan……113

4.4.9 Hubungan kecanduan game online world of warcraft dengan aspek sosial di kelompok juragan……...115

4.4.10 Hubungan Kecanduan game online world of warcraft dengan prestasi belajar di kelompok juragan…… 117

4.5 Pembahasan……..119

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN…….127

5.1 Kesimpulan……...127

5.2 Saran…….128

DAFTAR PUSTAKA.....130

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 134

DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... 140

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Informan 63

Tabel 3.2 Variabel independent 66

Tabel 3.3 Variabel Dependent..... 68

Tabel 3.4 Penggabungan Variabel…….. 69

Tabel 3.5 Alternatif Jawaban Dan Bobot Nilai…….. 75

Tabel 3.6 Pedoman Untuk Memberikan Interprestasi Koefisiensi Korelasi….. 78

Tabel 4.1 Jenis Kelamin……..81

Tabel 4.2 Usia…….81

Tabel 4.3 Jenjang Pendidikan yang sedang di jalani……...82

Tabel 4.4 Tingkatan yang sedang dijalani……..82

Tabel 4.5 Lama bermain game online World OF warcraft…….83

Tabel 4.6 Lama Waktu yang dihabiskan bermain game online World of Warcraft……...83

Tabel 4.7 Biaya yang di keluarkan untuk bermain World Of Warcraft……..84

Tabel 4.8 Akumulasi Jawaban Responden mengenai kecanduan……...85

Tabel 4.9 Akumulasi Jawaban mengenai Pemenuhan kepuasan dalam bermain Game……86

Tabel 4.10 Akumulasi Jawaban Responden mengenai kegelisahan ketika tidak Tidak sedang bermain game……...87

Tabel 4.11 Akumulasi Jawaban Responden mengenai Pengaturan Waktu untuk bermain game…….87

Tabel 4.12 Akumulasi Jawaban Responden Mengenai Pengendalian dalam bermain game……....88

Tabel 4.13 Akumulasi jawaban mengenai Pembuangan waktu dalam bermain Game…….88

Tabel 4.14 Akumulasi Jawaban responden mengenai pengurangan kegiatan Sosial, pekerjaan atau rekreasional karena game……..89

Tabel 4.15 Akumulasi Jawaban Responden Mengenai kerugian yang di timbulkan akibat bermain game…….90

Tabel 4.16 Akumulasi Jawaban Responden mengenai perilaku mahasiswa Di kelompok juragan……..91

Tabel 4.17 Akumulasi Jawaban responden mengenai aspek psikologis di Di kelompok juragan……...92

Tabel 4.18 Akumulasi Jawaban responden mengenai aspek sosial di Kelompok juragan……...93

Tabel 4.19 Akumulasi jawaban Responden mengenai prestasi belajar di Kelompok juragan……...93

Tabel 4.20 Hubungan antara kecanduan game online World of warcraft Dengan perilaku mahasiswa dikelompok juragan……..95

Tabel 4.21 Hubungan antara Pemenuhan kepuasan dalam bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……97

Tabel 4.22 Hubungan antara kegelisahan ketika tidak sedang bermain game Online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di Kelompok juragan……99

Tabel 4.23 Hubungan antara pengaturan waktu untuk bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……..102

Tabel 4.23 Hubungan antara pengendalian dalam bermain game online World of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan……..104

Tabel 4.24 Hubungan antara pembuangan waktu dalam bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan…….106

Tabel 4.25 Hubungan antara pengurangan kegiatan sosial, pekerjaan atau rekreasional karena game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan…….109

Tabel 4.26 Hubungan antara kerugian yang di timbulkan akibat bermain game online world of warcraft dengan perilaku mahasiswa di kelompok juragan…….111

Tabel 4.27 Hubungan antara kecanduan game online world of warcraft dengan aspek psikologis di kelompok juragan…….114

Tabel 4.28 Hubungan antara kecanduan game online world of warcraft dengan aspek sosial di kelompok juragan…….116

Tabel 4.29 Hubungan antara kecanduan game online world of warcraft dengan prestasi belajar di kelompok juragan……118

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Kelompok juragan Dalam *World Of Warcraft* 51

Gambar 3.2 Kegiatan Kelompok Juragan 57

Gambar 3.3 Kelompok Juragan 58

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Berita Acara Bimbingan 131

Lampiran 2 Angket 134

Lampiran 3 Tabulasi.....140

Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup 141