

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>LEMBAR DEDIKASI</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Konteks Penelitian .....	1
1.1.1 Fokus Penelitian.....	10
1.1.2 Pertanyaan Penelitian.....	10
1.1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	10
1.1.3.1 Maksud Penelitian.....	11
1.1.3.2 Tujuan Penelitian .....	11
1.1.4 Jenis Studi .....	11
1.1.5 Manfaat Penelitian .....	12
1.1.5.1 Manfaat Filosofis .....	12
1.1.5.2 Manfaat Teoritis.....	12

1.1.5.3	Manfaat Praktis .....	13
1.2	<b>Kajian Literatur</b> .....	13
1.2.1	Review Hasil Penelitian Terdahulu .....	13
1.2.2	Kerangka Pemikiran.....	20
1.2.3	Landasan Teoritis.....	21
1.2.3.1	Teori Semiotika Roland Barthes .....	21
1.2.3.2	Teori Ekologi Media Marshall McLuhan.....	23
1.2.3.3	Teori Media Baru Denis McQuail .....	25
1.2.4	Landasan Konseptual .....	27
1.2.4.1	Tinjauan Umum Ilmu Komunikasi .....	27
1.2.4.2	Tinjauan Umum Komunikasi Visual .....	31
1.2.4.3	Media Baru.....	33
1.2.4.4	Game Melalui Smartphone.....	37
1.2.4.5	Efek Game.....	38
1.2.4.6	Gambaran Umum Clash Of Clans.....	39
1.2.4.7	Gambaran Umum Perang Antar Suku.....	41
1.2.4.8	Gambaran Umum Profil Mahasiswa Gamer.....	42
1.3	<b>Metode Penelitian Kualitatif</b> .....	46
1.3.1	Pradigma Penelitian Konstruktivisme.....	48
1.3.2	Pendekatan Penelitian Studi Analisis Semiotika .....	51
1.3.2.1	Penentuan Sumber Data Penelitian .....	53
1.3.2.2	Proses Pendekatan Terhadap Informan.....	54

1.3.3	Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	55
1.3.3.1	Lokasi Penelitian.....	55
1.3.3.2	Waktu Penelitian.....	55
1.3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	56
1.3.4.1	Observasi Terlibat ( <i>Participant Observation</i> ) .....	58
1.3.4.2	Wawancara Mendalam ( <i>In-depth Interview</i> ) .....	69
1.3.5	Teknik Analisi Data .....	60
1.3.6	Validitas dan Otentitas Data .....	62
<b>BAB II LOKASI PENELITIAN, AKSES PADA INFORMAN</b>		
<b>DAN PROFIL INFORMAN.....</b>		
		63
<b>2.1</b>	<b>Lokasi Penelitian.....</b>	<b>63</b>
<b>2.2</b>	<b>Akses dan Rapport Terhadap Informan .....</b>	<b>66</b>
2.2.1	Akses Informan.....	66
2.2.2	Rapport Informan.....	67
<b>2.3</b>	<b>Kriteria Informan .....</b>	<b>68</b>
2.3.1	Profil Informan.....	69
<b>2.4</b>	<b>Rekapitulasi Data Informan .....</b>	<b>76</b>
2.4.1	Jenis Kelamin Informan.....	76
2.4.2	Usia Informan .....	77
2.4.3	Tahun Bermain Game .....	77
2.4.4	Kedudukan Informan .....	78
<b>BAB III HASIL PENELITIAN.....</b>		
		79

<b>3.1</b>	<b>Persepsi mengenai Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans</b>	<b>79</b>
3.1.1	Troops Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	83
3.1.2	Bintang Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans.....	84
3.1.3	Spell Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	86
3.1.4	Hadiah Loot Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	89
3.1.5	Reinforcement Troops Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans	.92
3.1.6	Strategi Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans.....	96
<b>3.2</b>	<b>Persepsi mengenai Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans</b>	<b>.99</b>
3.2.1	Perasaan Bangga Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans .....	99
3.2.2	Kepuasan Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans.....	102
3.2.3	Gengsi Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	104
3.2.4	Kecewa Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	107
3.2.5	Emosi Pada Perang Antar Suku Game Clash Of Clans .....	109
<b>3.3</b>	<b>Persepsi mengenai Perang Antar Suku Dalam Game Clash Of Clans</b>	<b>112</b>
3.3.1	Clash Of Clans Terinspirasi Mitologi Yunani Kuno .....	112
3.3.2	Clash Of Clans Terinspirasi Perang Romawi .....	115
3.3.3	Clash Of Clans Terinspirasi Film Lord Of The Ring .....	117
3.3.4	Clash Of Clans Terinspirasi Suku Viking.....	119
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>122</b>
4.1	Makna Denotasi dalam Perang Antar Suku <i>Game Clash Of Clans</i> .....	122
4.2	Makna Konotasi dalam Perang Antar Suku <i>Game Clash Of Clans</i> .....	127
4.3	Makna Mitos dalam Perang Antar Suku <i>Game Clash Of Clans</i> .....	130

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	134
<b>6.1 Simpulan</b> .....	134
<b>6.2 Saran</b> .....	136
6.2.1 Saran Filosofis .....	136
6.2.2 Saran Akademis .....	137
6.2.3 Saran Praktis .....	137
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	139
<b>GLOSARIUM</b> .....	141
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	143

## DAFTAR TABEL

1.1	Matriks Penelitian Terdahulu.....	13
1.2	Jadwal Penelitian.....	55
2.1	Tabel Profil Informan.....	76
2.2	Tabel Jenis Kelamin Informan.....	76
2.3	Tabel Usia Informan.....	77
2.4	Tabel Tahun Bermain Informan.....	77
2.5	Tabel Kedudukan Informan.....	78

## DAFTAR GAMBAR

1.1	Kerangka Pemikiran.....	20
1.2	Peta Roland Barthes.....	21
3.1	Troops.....	79
3.2	Bintang.....	83
3.3	Spell.....	86
3.4	Hadiah Loot.....	89
3.5	Reinforcement Troops.....	92
3.6	Strategi.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi.....	143
Lampiran 2. Pedoman Wawancara.....	144
Lampiran 3. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan Kunci.....	145
Lampiran 4. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan 1.....	148
Lampiran 5. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan 2.....	151
Lampiran 6. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan 3.....	154
Lampiran 7. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan 4.....	157
Lampiran 8. Transkrip Hasil Wawancara dengan Informan 5.....	160
Lampiran 9. Foto Peneliti Dengan Informan Kunci.....	163
Lampiran 10. Foto Peneliti Dengan Informan 1.....	163
Lampiran 11. Foto Peneliti Dengan Informan 2.....	164
Lampiran 12. Foto Peneliti Dengan Informan 3.....	164
Lampiran 13. Foto Peneliti Dengan Informan 4.....	165
Lampiran 14. Foto Peneliti Dengan Informan 5.....	165
Lampiran 15. Foto Perang Antar Suku Clash Of Clans.....	166
Lampiran 16. Foto Objek Penelitian Universitas Langlangbuana.....	166
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	167