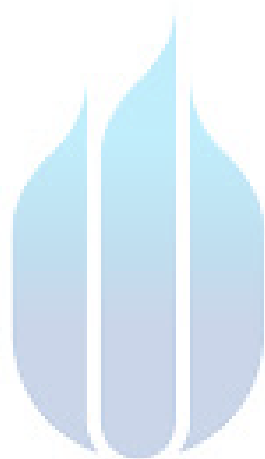
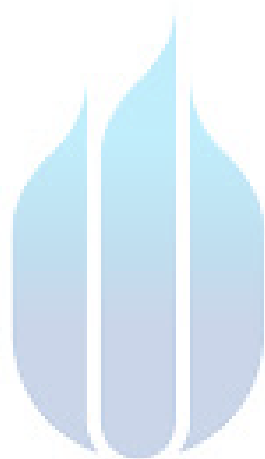


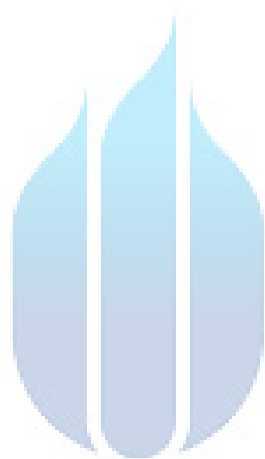
UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKIRPSI

Judul : EKSTASI GAMES ONLINE (WARCRAFT) DI WARNET
PADA KALANGAN REMAJA DI DAERAH BINUS JAKARTA BARAT
Nama : Willyam Yohannes
NIM : 44113120083
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 02 Agustus 2015

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

UNIVERSITAS

(Drs. Riswandi, M.Si)

MERCU BUANA

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Dr. Agustina Zubair, M.Si)

(Feni Fasta S.E., M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkatNya, Skripsi dapat terselesaikan pada waktu yang telah ditentukan.

Skripsi ini merupakan syarat untuk menempuh kelulusan yang dilaksanakan oleh Fakultas Komunikasi Jurusan Broadcasting, Universitas Mercubuana dengan judul “Ekstasi Games Online (Warcraft) di Warnet pada Kalangan Remaja di Daerah Binus Jakarta Barat.

Skripsi ini berisi tentang data, analisa, fenomena, dan solusi-solusi pemecahan masalah yang ditemukan dalam kalangan remaja yang kecanduan bermain games online. Dalam kesempatan ini penulis melakukan analisa dan perencanaan alternatif masalah yang didapat dengan wawancara dan observasi.

Skripsi ini tidaklah berarti tanpa bimbingan para dosen dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan rahmat, limpahan berkat dan anugrah selama hidup ini.
2. Dosen Pembimbing, Pak Riswandi atas segala masukan, koreksi, kritik, dan pengetahuan yang telah diberikan.
3. Kedua orang tua dan keluarga untuk doa yang tak pernah putus, bantuan moril materil serta semangat dan dukungannya yang tiada henti.
4. Bu Feni Fasta sebagai Ketua Kaprodi jurusan Broadcasting.

5. Rekan-rekan mahasiswa Mercubuana atas semangat, motivasi, waktu, dan energi yang telah diberikan untuk mendukung penulis.
6. Teman-teman seperjuangan bimbingan yang bersama untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk teman baik saya yang mau diwawancarai William yaputra, Yulius Fernando, Dewa, Kelvin, dan Rendi khususnya atas semangat, motivasi, waktu, dan energi yang telah diberikan untuk mendukung penulis.
8. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa Skripsi ini belumlah sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan dalam penyusunannya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Willyam Yohannes

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.4.3 Manfaat Sosial.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Internet Sebagai Sarana Komunikasi Massa.....	8
2.2 Komunikasi Visual.....	9
2.2.1 Desain Komunikasi Visual.....	9
2.3 Sejarah Internet.....	10
2.3.1 Sejarah Internet di Dunia.....	10
2.3.2 Manfaat Internet.....	10
2.4 <i>Game Online</i>	12
2.4.1 Pengertian dan Sejarah dari <i>Game Online</i>	12

2.4.2 Perkembangan <i>Games</i> di Indonesia.....	13
2.4.3 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	14
2.4.4 Berdasarkan Teknologi Grafis.....	15
2.5 Berkembangnya <i>Game Warcraft</i> dan Eksistensi DOTA (produk utama) Hingga Sekarang.....	
2.6 Sejarah <i>Video Game</i>	15
2.7 Dampak Baik dan Buruk Jika Kecanduan Bermain <i>Games</i>	17
2.7.1 Dampak Positif <i>Game Online</i>	17
2.7.2 Dampak Negatif <i>Game Online</i>	19
2.8 Remaja yang Kecanduan Bermain.....	20
2.9 Fenomenologi.....	23
2.10 Pengertian Ekstasi.....	30
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Paradigma	30
3.2 Metode Penelitian.....	31
3.3 Narasumber.....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1 Data Primer.....	34
3.4.2 Data Sekunder.....	35
3.5 Teknik Analisa Data.....	35
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	38
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	41

4.1.1 Gambaran Umum Pemain <i>Game</i> Warcraft (DOTA).....	45
4.2 Hasil Penelitian.....	47
4.2.1 Pengertian <i>Game</i> DOTA.....	47
4.2.2 Motif Bermain <i>Game</i> Dota.....	48
4.2.3 Faktor penyebab Kecanduan.....	56
4.3 Manfaat Tergila-gila Pada Internet.....	59
4.4 Pembahasan.....	62
4.4.1 Mencegah Dampak <i>Game Online</i>	64
4.4.2 Beberapa Hal Yang Harus Dilakukan Orang Tua.....	65
4.4.3 Cara Mengatasi Kecanduan.....	66
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	
CURICULUM VITAE.....	