

**IDENTIFIKASI FAKTOR RISIKO INTERNET GAMING
DISORDER PADA KOMUNITAS *MOONTON STUDENT
LEADER* UMA**

SKRIPSI

**OLEH
DONNY IRVING GINTING
16.860.0187**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

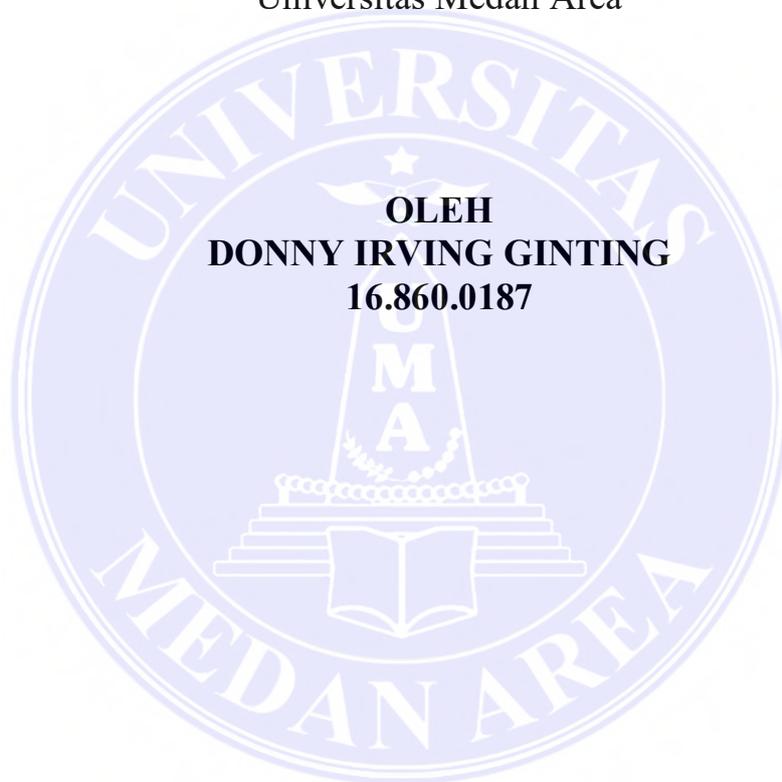
Document Accepted 6/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)6/11/23

**IDENTIFIKASI FAKTOR RISIKO INTERNET GAMING
DISORDER PADA KOMUNITAS *MOONTON STUDENT
LEADER* UMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area



**OLEH
DONNY IRVING GINTING
16.860.0187**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 6/11/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)6/11/23

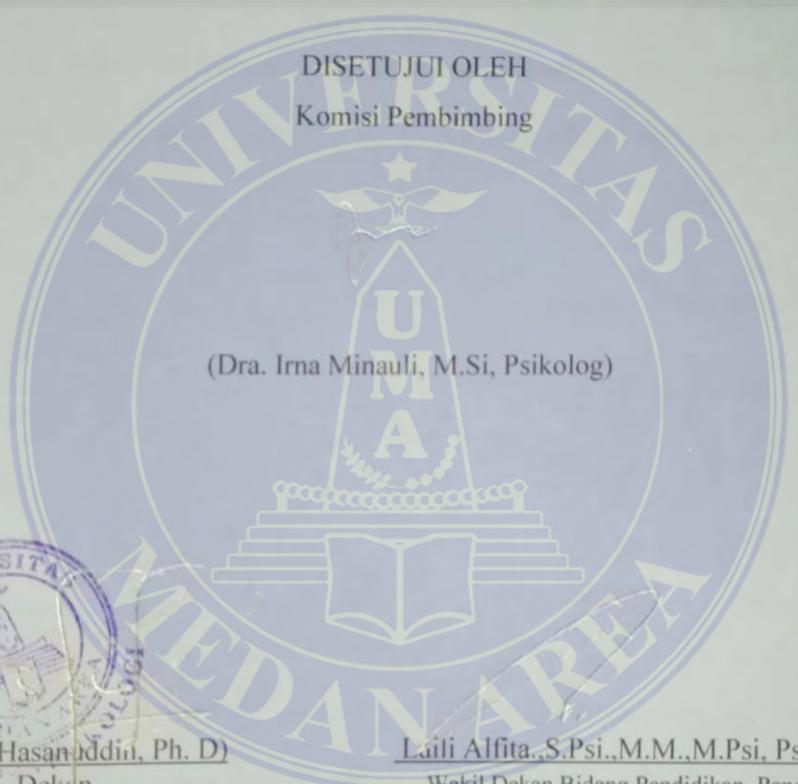
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Identifikasi Faktor Risiko Internet Gaming Disorder Pada
Komunitas *Moonton Student Leader* UMA
Nama Mahasiswa : Donny Irving Ginting
NPM : 16.860.0187
Jurusan : Psikologi

DISETUJUI OLEH
Komisi Pembimbing

(Dra. Ina Minauli, M.Si, Psikolog)


(Prof. Hasanuddin, Ph. D)
Dekan


Laili Alfita, S.Psi., M.M., M.Psi, Psikolog
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian
Dan Pengabdian Kepada masyarakat

Tanggal Lulus : 5 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksisanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 5 September 2023



Donny Irving Ginting

168600187

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Donny Irving Ginting
NPM : 168600187
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul : “ **Identifikasi Faktor Risiko Internet Gaming Disorder Pada Komunitas *Moonton Student Leader UMA***” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 5 September 2023



Donny Irving Ginting
(168600187)

Identifikasi Faktor Risiko Internet Gaming Disorder Pada Komunitas

Moonton Student Leader UMA

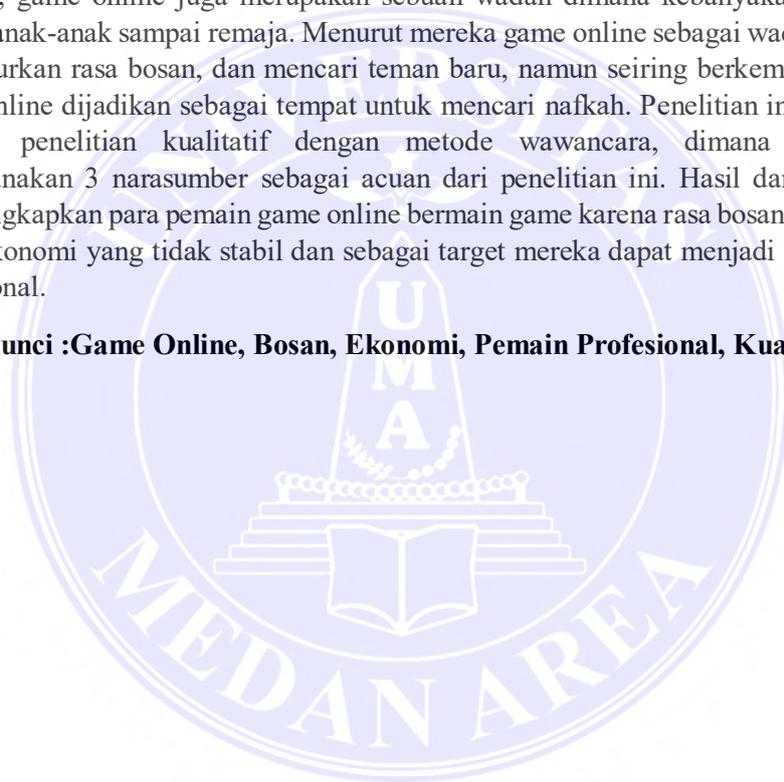
Donny Irving Ginting

168600187

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu platform yang menggunakan basis data jaringan internet, game online juga merupakan sebuah wadah dimana kebanyakan penggunanya adalah anak-anak sampai remaja. Menurut mereka game online sebagai wadah dimana bisa menyalurkan rasa bosan, dan mencari teman baru, namun seiring berkembangnya zaman game online dijadikan sebagai tempat untuk mencari nafkah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode wawancara, dimana penelitian ini menggunakan 3 narasumber sebagai acuan dari penelitian ini. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan para pemain game online bermain game karena rasa bosan, mencari teman baru, ekonomi yang tidak stabil dan sebagai target mereka dapat menjadi seorang pemain profesional.

Kata Kunci :Game Online, Bosan, Ekonomi, Pemain Profesional, Kualitatif.



Identifying Risk Factors for Internet Gaming Disorder in the UMA Moonton Student Leader Community UMA

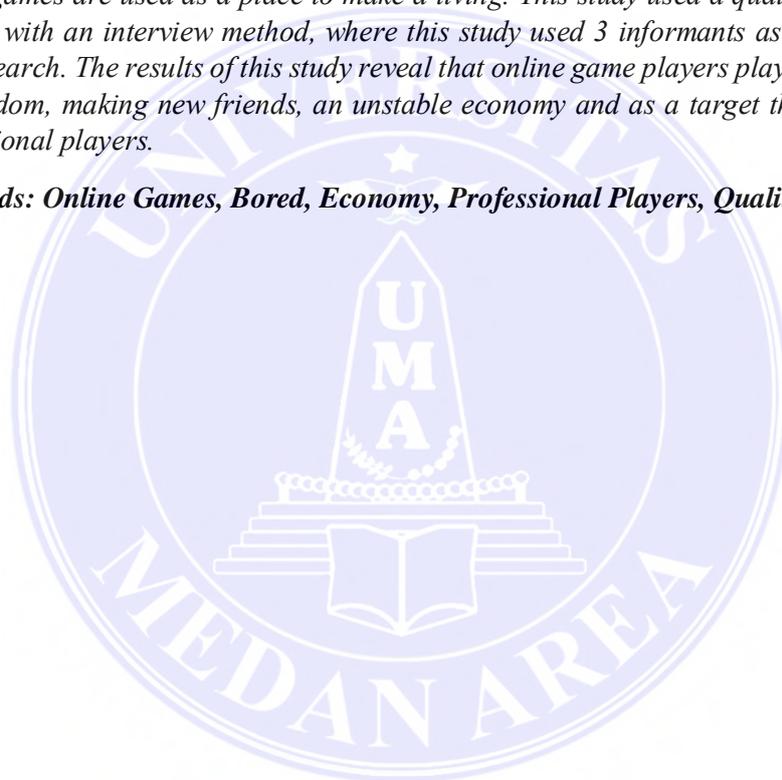
Donny Irving Ginting

168600187

ABSTRACT

Online games are a platform that uses an internet network database, online games are also a place where most users are children to teenagers. According to them, online games are a place where they can channel their boredom and make new friends, but as time goes by, online games are used as a place to make a living. This study used a qualitative research method with an interview method, where this study used 3 informants as a reference for this research. The results of this study reveal that online game players play games because of boredom, making new friends, an unstable economy and as a target they can become professional players.

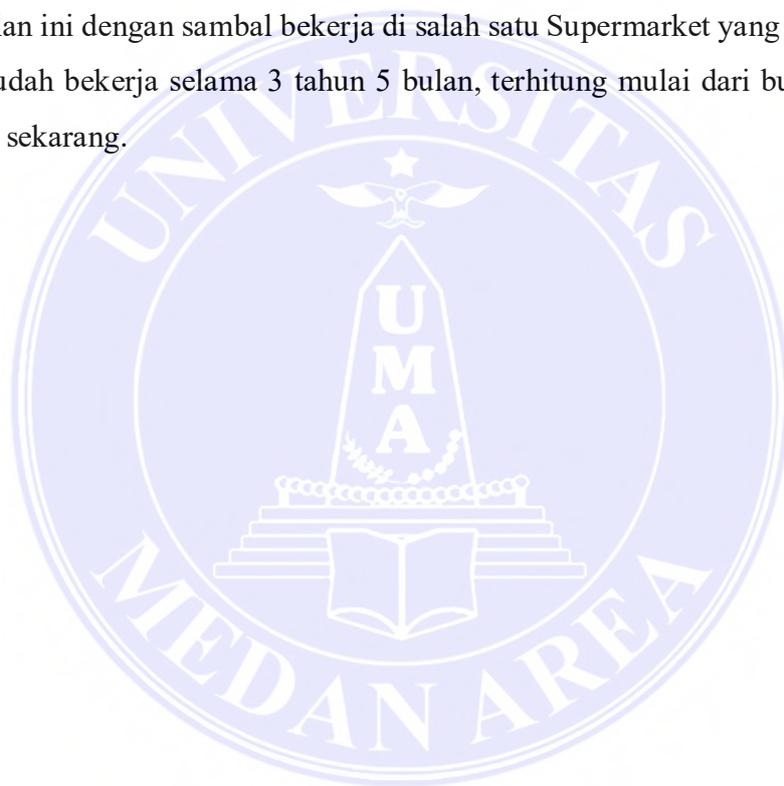
Keywords: *Online Games, Bored, Economy, Professional Players, Qualitative*



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan Pada Tanggal 19 Oktober 1998, dari Ayah Eddi Asmara Ginting dan ibu Almh. Siti Rohani Sembiring. Penulis merupakan Putra pertama dari tiga bersaudara.

Tahun 2016, penulis lulus dari SMA Swasta Kartika I-2 Medan dan pada 2016 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penulis melakukan penelitian di Medan. Saat ini saya menyelesaikan penelitian ini dengan sambil bekerja di salah satu Supermarket yang ada di Medan. Saya sudah bekerja selama 3 tahun 5 bulan, terhitung mulai dari bulan Mei 2020 sampai sekarang.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Psikologi Universitas Medan Area. Judul yang penulis ajukan adalah “Identifikasi Faktor Risiko *Internet Gaming Disorder* pada Komunitas Moonton Student Leader UMA.”

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak/Ibu Yayasan H. Agus Salim Universitas Medan Area yang memberikan fasilitas kepada peneliti untuk menuntut ilmu.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M. Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Dra. Irna Minauli M.Si, Psikolog. Selaku Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Suryani Hardjo, S.Psi, MA, Psikolog. Selaku ketua pada sidang meja hijau telah memimpin sidang dengan baik.
6. Ibu Endang Haryati, S.Psi, M.Psi, Psikolog. Selaku pembanding yang telah memberikan arahan dalam perbaikan skripsi.
7. Ibu Dinda Permatasari Harahap, S.Psi., M.Psi., Psikologi. Selaku sekretaris yang telah menyediakan waktunya untuk dapat hadir memberikan saran kepada peneliti.
8. Kepada pihak responden yang telah mengizinkan saya dalam pengambilan data penelitian dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini.
9. Teruntuk orangtua saya yang selalu memberikan support dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu dan mengajar penulis banyak hal tentang psikologi selama penulis mengikuti perkuliahan.
11. Kepada seluruh staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah banyak membantu penulis dalam urusan administrasi.
12. Kepada Mantan Pacar (Rachmania Masitah) yang selalu support saya disaat yang dibutuhkan.
13. Kepada sahabat saya (Fritz Alexander Purba) yang setiap saat selalu mengingatkan dan terus memberikan support kepada saya agar tetap semangat dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
14. Terakhir kepada atasan saya di toko (Bapak Maskur Muda Batubara) selalu memberikan izin kepada saya di saat saya membutuhkan sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhirnya, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Psikologi. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 5 September 2023

(Donny Irving Ginting)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	Error!
Bookmark not defined.	
ABSTRACT	Error!
Bookmark not defined.	
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kecanduan Game Online	9
2.1.1 Pengertian.....	9
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	10
2.1.3 Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.1.4 Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.1.5 Dampak Kecanduan <i>Game Online (Internet Gaming Disorder)</i>	15
2.2 Analisis Faktor.....	16
2.2.1 Ciri-Ciri Kepribadian dan Karakteristik Pribadi.....	16
2.2.2 Kurangnya Pengaturan Diri dan Pengambilan Keputusan.....	16
2.2.3 Harga Diri dan Efikasi Diri Rendah	17
2.2.4 Prestasi Pendidikan Rendah/Minat lain.....	18
2.2.5 Pengaruh Teman Sebaya	19
2.2.6 Perpindahan Sosial.....	19
2.2.7 Lingkungan Permainan.....	19
2.2.8 Pengaruh Keluarga.....	20
2.2.9 Trauma Relasional	21
2.3 Faktor Terkait Game	21
2.3.1 Jenis Permainan	21
2.4 Dewasa Awal.....	22
2.4.1 Pengertian Dewasa Awal.....	22
2.4.2 Tugas Perkembangan Dewasa Awal	23

III. METODE PENELITIAN	27
3.1 Tipe Penelitian.....	27
3.2 Unit Analisis.....	28
3.3 Subjek Penelitian.....	28
3.4 Teknik Pengambilan Data.....	30
3.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	31
3.6 Teknik Pengambilan Data.....	33
3.7 Analisis Data.....	35
IV. HASIL PENELITIAN	37
4.1 Setting Penelitian.....	Error!
Bookmark not defined.	
4.2 Hasil Penelitian.....	37
4.2.1 Deskripsi Penemuan	37
4.2.2 Hasil Analisis Data	44
4.3 Pembahasan	50
V. SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Bagan Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Pedoman Wawancara.....	58
2. Hasil Wawancara	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi masa kini, maka semakin mudah juga dalam memperoleh berbagai macam informasi dalam bentuk digital. Salah satu contoh perkembangan teknologi yaitu *game online*. Kenapa *game online* bisa masuk dalam salah satu contoh perkembangan teknologi zaman ini? Hal ini dikarenakan pada zaman saat ini masyarakat baik itu anak-anak sampai dengan dewasa bermain *game online*. Bahkan sampai menyebabkan kecanduan pada individu itu sendiri.

Sampai saat ini sepertinya hanya *game online* yang bisa mengisi kekosongan waktu dikala tidak ada tugas sekolah dan tugas pekerjaan. Di Indonesia sendiri pengguna *game online* mencapai 60 juta pengguna. Jumlah tersebut diperkirakan meningkat pada tahun 2020 ini hingga mencapai 100 juta pengguna *game online* (www.tek.id).

Sedangkan untuk data pengguna *game mobile* yang diambil oleh Newzoo yang ditulis di dalam www.selular.id menunjukkan pengguna *smartphone* lebih dari 3,3 miliar pada 2019. Pemain *game mobile* di seluruh dunia mencapai 2,3 miliar. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* mencapai 82 juta lebih. Pemain *game mobile* mencapai 52 juta. Indonesia sendiri menduduki peringkat 17 rank global dengan jumlah pemain *game* terbanyak.

Tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja saja yang memainkan *game online* pada zaman ini bahkan usia 18 tahun keatas juga memainkan *game online*

baik itu hanya sekedar hiburan maupun sebagai kegiatan tetap. Sebagai contoh salah satu *Pro player* Mobile Legend Indonesia yang juga ikut menjadi atlet E-sport Sea Games di Filipina yaitu Rekt Agustian yang merupakan kapten E-sport Indonesia cabang Mobile Legend di Filipina. Usia dari Rekt adalah 24 tahun dan dalam perkembangan menurut Hurlock (2003), Rekt sudah termasuk kedalam usia masa dewasa awal.

Istilah dewasa atau *adult* berasal dari kata kerja *latin*, seperti juga istilah *adolescence* yang berarti “tumbuh menjadi kedewasaan”. Akan tetapi, kata *adult* berasal dari bentuk lampau partisipel dari kata kerja *adultus* yang berarti telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna atau telah menjadi dewasa. Adapun tugas perkembangan masa dewasa awal antara lain, mulai bekerja, memilih pasangan, belajar hidup dengan tunangan, mulai membina keluarga dan mengasuh anak.

Pada dasarnya, ada beberapa faktor penting yang mendukung seseorang menjadi seorang *Gamer* (orang yang bermain game), beberapa di antaranya seperti faktor usia, jenis kelamin, lingkungan, dan lain-lain. Itu disebabkan karena pada usia dewasa awal, mereka akan mencari tahu, mereka akan seperti apa di masa yang akan datang. Mencari teman yang mampu membantu mereka untuk mencapai satu tujuan yang diinginkan.

Game online merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan akses internet untuk melakukan permainan. *Game online* menjadi tren baru yang marak digemari karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan orang bermain bersama puluhan bahkan ribuan orang sekaligus dari berbagai lokasi, berdasarkan inilah interaksi terjadi.

Menurut Chandra Zebah Aji (dalam Suplig, 2017) bahwa game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Young (dalam Misnawati, 2016), *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai mediana. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams dalam Kurniawan, 2017, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis *game online* seperti *First Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform*, *Browser Games*, *Massive Multiplayer Online Games*.

Berdasarkan DSM-5 (2013) *Internet Gaming Disorder* atau disebut juga kecanduan game online disebut juga dengan *internet use disorder*, *internet addiction*, atau *gaming addiction*. *Internet gaming disorder* merupakan bentuk penggunaan internet gaming secara berlebihan dan terus menerus yang mengakibatkan munculnya tanda-tanda atau simptom gangguan kognitif dan perilaku, termasuk didalamnya adalah kehilangan kontrol terhadap permainan, toleransi, dan menarik diri, dan beberapa simptom dari gangguan penggunaan

(Anggarani, 2015). Menurut Gebrina (dalam Rahma, 2018) individu yang kecanduan *game online* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata rata pecandu *game online* bisa menghabiskan waktu \pm 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam.

Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 (dalam Kusumawati dkk, 2017) menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna. Berdasarkan hasil survey APJII juga menunjukkan penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20–24 tahun (15%). Profil pengguna yang bekerja mencapai 53% dari total pengguna, kemudian disusul ibu rumah tangga dan pelajar, berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan ke delapan di dunia.

Selain itu, American Medical Association menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online*, dan laki-laki akan lebih mudah kecanduan *game online* dibandingkan dengan perempuan. Hal ini juga didukung oleh pendapat Brandit (dalam Nurazmi dkk, 2018) yang menyatakan bahwa tujuan laki-laki bermain *game online* untuk mencari kemenangan, sedangkan perempuan bermain *game online* mempunyai tujuan untuk mencari hiburan.

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa bukan hanya di kalangan anak-anak yang bermain *game online* melainkan juga remaja dan dewasa juga semakin banyak yang memainkan *game online*. Bahkan para gamers sekarang tidak hanya memainkan 1 jenis game, karena setiap gamers mempunyai ambisi dan berantusias untuk menaklukkan semua jenis game yang ada.

Game online yang sedang tren saat ini dan banyak dimainkan oleh remaja antara lain *First Person Shooter* (FPS) seperti *Mobile Legend* (ML), *Player Unknowns Battlegrounds* (PUBG) dan *Free Fire*. Sebagian besar *game online* mengandung unsur kekerasan seperti adegan peperangan, senjata, darah serta luka.

Setiap perkembangan pasti selalu disertai dengan dampak positif maupun negatif termasuk perkembangan teknologi. Salah satu penikmat perkembangan teknologi khususnya *game online* yang dikhawatirkan terkena dampak negatif adalah remaja, karena pada usia remaja merupakan periode transisi penuh badai dalam kehidupan sehingga dapat membuat kejiwaannya sangat labil dan mudah dipengaruhi oleh rangsangan eksternal seperti emosi positif ataupun emosi negatif.

Namun sekarang ini banyak remaja yang terlalu sering bermain game online sehingga interaksi yang dilakukan hanya sebatas di dalam game dan pembicaraan mereka juga hanya dalam ruang lingkup game online tidak lebih. Hal ini diperkuat dengan kutipan wawancara dengan beberapa anggota dari komunitas *Moonton Student Leader* (MSL) UMA berikut A (23) R (21).

”Saya suka bermain game segala jenis game baik itu online maupun offline, namun karena sekarang lebih tren dengan game online maka saya fokus untuk memainkan game online contohnya Mobile Legend. Saya biasanya main ML itu sewaktu malam hari pukul 11 malam sampai pagi sekitar pukul 4 pagi karena biasanya kalau malam itu lawannya cenderung lebih mudah. Jadi untuk naik rank lebih gampang. Tapi saya juga kadang main di siang hari itu kalau ada teman yang mengajak main bareng kalau sendirian saya ga mau main siang” (Wawancara Personal, 22 Februari 2020).

Di samping itu, subjek lain mengatakan hal yang berbeda ketika diwawancarai.

“Saya suka bermain game online seperti Mobile Legend. Biasa saya main game itu kalau ada teman yang mengajak saja, kalau main sendiri saya sih jarang karena kalau main sama temen itu udah dapat kerjasamanya kalau main sama orang itu kadang bisa pas kerjasamanya kadang juga susah diajak untuk kerjasama jadi jarang kalau main sendiri lebih suka nunggu teman-teman ada waktu baru main bareng gitu aja. Saya lebih sering main game 8 ball pool kalau udah main itu bisa sampai berjam-jam.” (Wawancara Personal, 22 Februari 2020).

Dari banyaknya kasus kecanduan game online pada saat ini, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan studi identifikasi terhadap pecandu game online yang usianya sudah memasuki tahap dewasa dan bukan lagi anak-anak ataupun remaja.

1.2 Identifikasi Masalah

Dewasa ini, *game online* banyak digunakan oleh kalangan orang dewasa. *Game online* dapat dikatakan kebutuhan masyarakat baik itu anak-anak, bahkan sampai orang dewasa. Hal ini membuat banyak remaja dan orang dewasa khususnya lebih fokus ke dalam game online dibandingkan dengan tugas dan kewajiban mereka yang lain karena terlalu sibuk dengan dunia game online yang mereka mainkan.

Orang dewasa khususnya di komunitas *Moonton Student Leader* (MSL) UMA yang merupakan salah satu komunitas yang fokus permainannya adalah game online jenis *Mobile Legend* (ML). Mengaku mereka senang dengan bermain game online tersebut terlebih di saat mereka dalam kondisi menang beruntun (Win Streak), maka mereka akan terus bermain hingga kalah. Mereka juga mengakui

karena selalu bermain game online banyak tugas kuliah dan tugas pekerjaannya yang terbengkalai karena lebih fokus bermain game online.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis faktor kecanduan game online pada anggota komunitas MSL UMA maka beberapa masalah yang akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa penyebabnya mereka menjadi kecanduan game online?
2. Jenis game online yang dapat mempengaruhi kecanduan game online?

1.4 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan fokus permasalahan ini maka pembahasan ini dibatasi kepada para pemain game online khususnya anggota komunitas *Moonton Student Leader* (MSL) UMA.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam penelitian. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apa penyebabnya mereka menjadi kecanduan game online.
2. Mengetahui apakah jenis game online mempengaruhi kecanduan online pada mahasiswa.

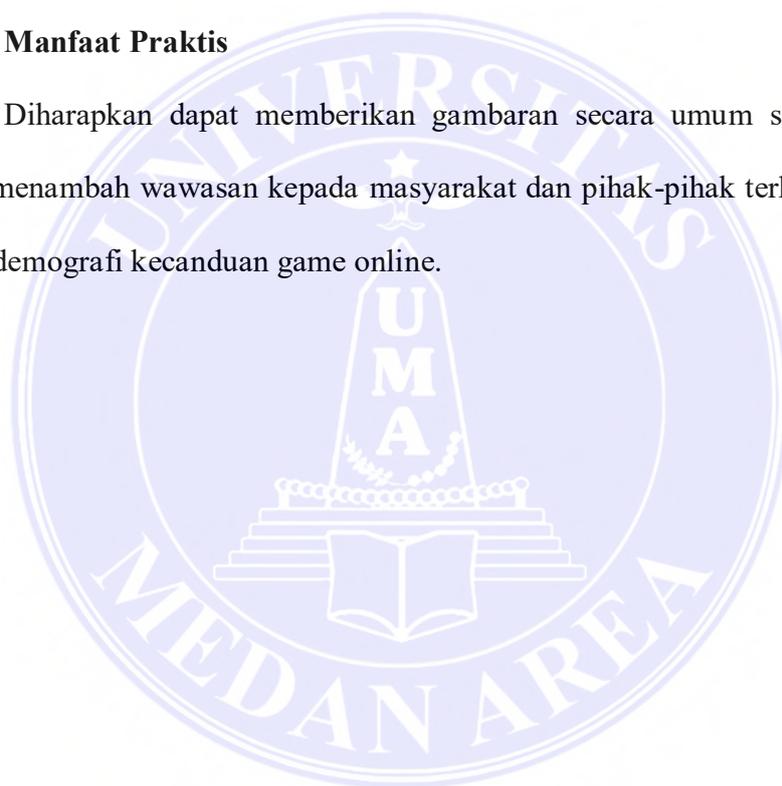
1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan agar memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi Psikologi Perkembangan khususnya mengenai faktor demografi yang mempengaruhi kecanduan game online. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pustaka dan menjadi bahan bagi peneliti-peneliti berikutnya di masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum serta informasi untuk menambah wawasan kepada masyarakat dan pihak-pihak terkait, mengenai faktor demografi kecanduan game online.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan Game Online

2.1.1 Pengertian

Menurut Aji (dalam Suplig, 2017), bahwa game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Menurut Young (dalam Misnawati, 2016), *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau internet) sebagai medianya. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003) (dalam Kurniawan, 2017), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah Computer game Addiction (berlebihan dalam bermain game).

Berdasarkan pengertian di atas maka disimpulkan bahwa kecanduan game online merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu dikarenakan dirinya merasa senang saat melakukan hal tersebut.

2.1.2 Jenis-Jenis *Game Online*

Menurut Surbakti (2017), game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Berikut jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan yaitu:

- a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS) Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam

RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).

- c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG) Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.
- d. *Cross-platform online play*. Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.
- e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*. Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

- f. *Simulation games*. Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.
- g. *Massively multiplayer online games* (MMOG) Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti: MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*).

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa untuk permainan game online sendiri memiliki banyak jenis yang dapat dimainkan tergantung dengan selera dan minat seorang pemain game online.

2.1.3 Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*

Menurut Masya dan Candra (2016), terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online*, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi;
2. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di tempat kerja;
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*; dan
4. Kurangnya *self-control* dalam diri, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online*, sebagai berikut:

1. lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
2. kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
3. harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

2.1.4 Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Young (2001) menjelaskan bahwa terdapat beberapa ciri yang bisa membuat seseorang menjadi kecanduan, diantaranya:

a. *Salience*

Keasyikan dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain, dan menunjukkan kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/*game online*.

b. *Excessive Use*

Terlibat dalam perilaku *online* yang berlebihan dan penggunaan kompulsif, serta kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu *online* yang dia sembunyikan dari orang lain dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet atau bermain *game online* untuk waktu yang lama.

c. *Neglect Work*

Memandang internet sebagai alat yang diperlukan seperti televisi, microwave dan telepon. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan biasanya klien menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang ia habiskan untuk bermain *game online*.

d. *Anticipation*

Kemungkinan besar berpikir tentang bermain *game online* ketika tidak di depan komputer/hp dan merasa terdorong untuk menggunakan bermain *game online* saat sedang *offline*.

e. *Lack of Control*

Memiliki kesulitan mengelola waktu *online*-nya, sering *online* lebih lama dari yang diinginkan, dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

f. *Neglect of Social Life*

Kemungkinan besar memanfaatkan hubungan *online* dalam bermain *game online* untuk mengatasi masalah situasional dan untuk mengurangi ketegangan mental dan stres. Sering pula menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna *online* dan menggunakan Internet untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupannya.

2.1.5 Dampak Kecanduan *Game Online (Internet Gaming Disorder)*

Menurut Edrizal (2018) beberapa dampak yang muncul karena kecanduan *game online* bagi para pecandu diantaranya:

- a. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama.
- b. Waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar.
- c. Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang).
- d. Menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain *game online* dalam satu hari.
- e. Menimbulkan rasa malas untuk kerja dan penurunan kinerja.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa dampak dari kecanduan *game online* atau *internet gaming disorder* yaitu sangat berdampak pada prestasi di sekolah, banyak menghabiskan waktu hanya untuk

bermain *game*, tidak mementingkan kesehatan fisiknya, dan banyak menghabiskan uang untuk bermain *game online*.

2.2 Analisis Faktor

2.2.1 Ciri-Ciri Kepribadian dan Karakteristik Pribadi

Menurut Walther, Morgenstern, dan Hanewinkel (2012) meneliti Lima Besar ciri-ciri kepribadian dan karakteristik lain di lima gangguan adiktif yang berbeda, termasuk perjudian, permainan, penggunaan tembakau, alkohol, dan ganja, dalam contoh 2.553 orang berusia 12 sampai 25 tahun.

Mereka melaporkan bahwa impulsif tinggi adalah satu-satunya faktor kepribadian cooccurring hadir di semua lima gangguan, dengan analisis sekunder mengungkapkan bahwa game bermasalah secara khusus dikaitkan dengan karakteristik iritabilitas/agresi, kecemasan sosial, masalah defisit perhatian, dan harga diri rendah.

2.2.2 Kurangnya Pengaturan Diri dan Pengambilan Keputusan

Individu dengan regulasi diri yang buruk dan bias pengambilan keputusan lebih rentan untuk berkembang perilaku adiktif, termasuk IGD (Liu & Peng, 2009; Schiebener & Brand, 2017). Studi telah mengidentifikasi bahwa gamer bermasalah cenderung berbeda dari kontrol pada neurokognitif tugas perhatian, pemrosesan, dan pengambilan keputusan. Misalnya masalah gamer memiliki bias dalam cara mereka menafsirkan dan memproses terkait game informasi (Decker & Gay, 2011); mereka membuat keputusan yang lebih buruk dalam kondisi berisiko (Yao et al.,

2015); dan mereka kurang mampu menunda kepuasan untuk imbalan yang lebih besar (Pawlikowski & Brand, 2011).

Ketidakmampuan untuk mengatur diri sendiri sering membuat eksperimen awal individu dengan kegiatan adiktif prospek yang lebih berisiko atau berbahaya. Misalnya, orang-orang ini akan menjadi lebih cenderung memasang taruhan besar saat berjudi atau bermain game lebih lama (Bailey, Barat, & Kuffel, 2013).

Sebuah studi prospektif terhadap 2790 gamer online oleh Seay dan Kraut (2007) meneliti variabel aktivitas video game, motivasi, kepribadian, sosial dan lingkungan emosional, dan dampak negatif. Regulasi diri yang kurang adalah prediktor terkuat dari masalah game selama periode 14 bulan.

2.2.3 Harga Diri dan Efikasi Diri Rendah

Individu dengan harga diri rendah kurang percaya diri, rentan terhadap kritik diri, dan mengalami kesulitan dalam membangun dan mempertahankan persahabatan.

Oleh karena itu, game dapat memberikan kenyamanan emosional dan menawarkan "lebih aman" (misalnya, anonim, asinkron, dan jalan sosial non-tatap muka) (Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, 2014; Lo, Wang, & Fang, 2005). Model IGD mengakui bahwa individu yang merasa kurang yakin dalam kemampuan mereka sendiri dan tempat mereka di dunia nyata akan lebih berisiko menggunakan, Internet dan bermain game online untuk mengimbangnya (Davis, 2001; King & Delfabbro, 2014, 2016; Turk, 2017). Stetina, Kothgassner, Lehenbauer, dan Kryspin-Exner (2011) menyelidiki berbagai jenis gamer online (N = 468) dan menemukan bahwa bermasalah pemain game massively multiplayer

(MMO) cenderung mencetak skor lebih tinggi daripada yang lain pemain pada ukuran depresi dan harga diri rendah.

Harga diri yang rendah juga terkait dengan gejala kognitif dari banyak gangguan mental (Misalnya, pikiran putus asa, ketidakpastian tentang masa depan), yang umum terjadi faktor risiko kecanduan. Demikian pula, individu dengan efikasi diri yang rendah cenderung mempersepsikan bahwa mereka tidak dapat berhasil dalam sebagian besar kegiatan sehari-hari, sehingga mereka akan tertarik pada aktivitas permainan yang lebih terstruktur atau terarah dan akan memperkuatnya pemain itu terampil atau kuat, atau menggunakan bahasa penegasan lainnya (Jeong & Kim, 2011).

2.2.4 Prestasi Pendidikan Rendah/Minat lain

Sementara IGD didefinisikan oleh perilaku bermain game yang menghasilkan konflik dan gangguan besar dengan rutinitas normal, individu dengan kekurangan pemenuhan hidup yang sudah ada sebelumnya dan kurangnya rutinitas bervariasi mungkin lebih berisiko mengalami gangguan. Orang yang tidak teratur mengalami pencapaian dunia nyata, termasuk kepuasan dari minat rekreasi, dan yang bermain game sebagai kompensasi memiliki risiko lebih besar terkena IGD.

Kegiatan permainan, dengan desain, dapat memenuhi jumlah waktu bermain yang tersedia, dengan beberapa aktivitas yang dapat diselesaikan hanya dalam beberapa menit dan lainnya yang membutuhkan berjam-jam dan dapat diulang tanpa henti.

Semakin banyak waktu yang dihabiskan dalam aktivitas game, itu menjadi semakin besar kemungkinan pemain akan mengembangkan rasionalisasi untuk

melanjutkan bermain game dengan cara ini, sejalan dengan teori disonansi kognitif yang diterapkan pada perilaku adiktif (McMaster & Lee, 1991).

2.2.5 Pengaruh Teman Sebaya

Banyak anak dibesarkan dengan akses ke perangkat game di rumah keluarga, menurut untuk studi di mana beberapa peserta telah melaporkan bahwa pengalaman bermain game pertama mereka terjadi pada usia 5 tahun (misalnya, King et al., 2013, 2018). Anak muda juga akan diperkenalkan ke game melalui hubungan mereka dengan teman sebaya, di sekolah atau tempat lain.

2.2.6 Perpindahan Sosial

Efek dari game online multipemain adalah pemain semakin memprioritaskan kewajiban sosial online daripada hubungan dunia nyata. Untuk alasan ini, memiliki jaringan teman dekat yang tidak bermain game atau jarang bermain, atau yang cenderung bermain game kasual dengan waktu terbatas (misalnya, olahraga atau game balap) bersama-sama di lingkungan bersama (dunia nyata), bukan online bermain dalam kelompok besar, bisa memiliki pengaruh protektif.

Individu dengan teman dengan minat yang seimbang (yaitu, hobi non-game) dan yang bermain game untuk "kesenangan" atau "relaksasi" daripada "prestasi" akan berisiko lebih kecil untuk mengembangkan IGD.

2.2.7 Lingkungan Permainan

Perilaku bermain game sebagian besar diatur oleh ketersediaan dan aksesibilitas game kegiatan (Weis & Cerankosky, 2010). Individu dengan IGD

sering memodifikasi lingkungan untuk memusatkan permainan sehingga lebih mudah untuk memulai dan mempertahankan permainan.

Hubungan ini terbukti, misalnya, dalam literatur tentang elektronik perangkat dan pola tidur pada populasi remaja. Remaja yang memiliki elektronik perangkat media di kamar tidur cenderung melaporkan waktu tidur lebih lambat, tidur lebih pendek durasi, latensi onset tidur yang lebih lama, dan fungsi siang hari yang lebih buruk, memori atau konsentrasi), dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki perangkat di kamar tidur mereka (Brunborg, Mentzoni, Molde, et al., 2011; Li et al., 2007; Oka, Suzuki, & Inoue, 2008; Punamaki, Wallenius, Nygard, Saarni, & Rimpela, 2007; Schochat, Flint- Bretner, & Tzischinsky, 2010).

2.2.8 Pengaruh Keluarga

Struktur dan hubungan keluarga memainkan peran yang kompleks dan penting dalam perkembangan game (Choo, Sim, Liau, Gentile, & Khoo, 2015). Beberapa pengaruh keluarga, seperti hubungan orang tua-anak, pembatasan dan pemantauan orang tua penggunaan media, dan status perkawinan dan sosial ekonomi orang tua, dapat mempengaruhi kemungkinan bahwa seorang remaja menjadi gamer bermasalah (Schneider, King, & Delfabbro, 2017). Individu dari keluarga yang kurang stabil dan kurang hangat mungkin lebih berisiko bermasalah bermain game dan aktivitas online lainnya yang memungkinkan "pelarian". Keluarga positif mungkin berfungsi untuk menjadi protektif terhadap IGD karena anggota keluarga yang lebih rajin cenderung mengarahkan perhatian remaja jauh dari permainan dan kegiatan lainnya (Kim & Kim, 2015). Hubungan keluarga yang aman juga cenderung membantu penyangga terhadap risiko lain, termasuk masalah

kesehatan mental dan peristiwa kehidupan yang penuh tekanan (Allen, Porter, McFarland, McElhaney, & Marsh, 2007; Laible, Carlo, & Raffaelli, 2000).

2.2.9 Trauma Relasional

Remaja dengan keterikatan tidak aman mungkin mencari keamanan dan kenyamanan emosional dari dunia maya dan hubungan dalam game online (Milani, Osualdella, & Di Blasio, 2009). Penggunaan game untuk memenuhi kebutuhan hubungan dan keamanan emosional mungkin berkembang menjadi pola penghindaran dan/atau konflik yang meningkat dengan orang tua dan teman sebaya.

2.3 Faktor Terkait Game

Kelas terakhir dari faktor risiko mengacu pada karakteristik permainan yang terkait dengan inisiasi, pengembangan, dan pemeliharaan perilaku game (Griffiths & Nuyens, 2017). Fitur umum dari more permainan adiktif adalah sifat mereka yang tidak pernah berakhir (yaitu, replayability dan hadiah tak terbatas).

2.3.1 Jenis Permainan

Game online umumnya diakui lebih berisiko daripada game offline. On line konektivitas memungkinkan tidak hanya kemampuan untuk bermain dengan atau melawan pemain lain, tetapi juga memungkinkan pengembang game untuk memperkenalkan fitur, pembaruan, dan konten baru, memastikan permainan dapat menawarkan pengalaman baru kepada pemain. Game juga berbeda menurut genre dengan kategori yang tidak berbeda dengan yang diamati di rak buku atau di film dunia, meskipun ada beberapa klasifikasi permainan (mis., Menembak, bermain peran, strategi) yang lebih spesifik untuk game (James & Tunney, 2017).

2.4 Dewasa Awal

2.4.1 Pengertian Dewasa Awal

Dewasa awal adalah peralihan dari masa remaja. Masa remaja yang ditandai dengan pencarian identitas diri, pada masa awal dewasa, identitas diri ini didapat secara sedikit-demi sedikit sesuai dengan umur kronologis dan mental agenyanya. Berbagai masalah juga muncul dengan bertambahnya umur pada masa dewasa awal. Dewasa awal adalah masa peralihan dari ketergantungan kemasa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri sendiri dan pandangan tentang masa depan sudah realistis.

Dewasa awal juga sering disebut juga dewasa muda yaitu antara umur 20-40 tahun yang merupakan tahapan yang paling dinamis sepanjang rentang kehidupan manusia, sebab seseorang mengalami banyak perubahan perubahan progresif secara fisik, kognitif maupun psikologis-emosional, untuk menuju integratif secara fisik, kognitif maupun psikososio-emosional, untuk integrasi kepribadian yang semakin matang dan bijaksana. Seseorang dewasa telah menunaikan tugas perkembangan masa remaja seperti telah menyelesaikan pendidikan menengah maupun atas, mengikuti dan menamatkan pendidikan tinggi (universitas), meniti maupun meraih puncak karir, membentuk dan membina rumah tangga baru, berpartisipasi sebagai warga negara yang aktif dan produktif.

Erickson (dalam Monkas, Knoers & Haditono 2001) mengatakan bahwa seseorang yang digolongkan dalam usia dewasa awal berada dalam tahap hubungan hangat, dekat dan komunikatif dengan atau melibatkan kontak seksual. Bila gagal dalam bentuk keintiman maka ia akan mengalami apa yang disebut isolasi (merasa

tersisihkan dari orang lain, kesepian, menyalahkan diri karena berbeda dengan orang lain).

Secara hukum seseorang dikatakan dewasa bila dia sudah menginjak usia 21 tahun (meski belum menikah) atau sudah menikah (meskipun belum berusia 21 tahun). Di Indonesia batas kedewasan adalah 21 tahun. Hal ini berarti bahwa usia seseorang sudah dianggap dewasa dan selanjutnya sudah dianggap sudah mempunyai tanggung jawab perbutan-perbuatannya.

Menurut Havighurst (dalam Monks, Knoers & Haditono, 2001) tugas perkembangan dewasa awal adalah menikah atau membangun suatu keluarga, mengelola rumah tangga, mendidik atau mengasuh anak, memikul tanggung jawab sebagai warga negara, membuat hubungan dengan suatu kelompok sosial tertentu, dan melakukan suatu pekerjaan. Dewasa awal merupakan masa permulaan dimana seseorang mulai menjalin hubungan secara intim dengan lawan jenisnya.

Berdasarkan dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa usia dewasa awal adalah usia antara 20 sampai 40 tahun.

2.4.2 Tugas Perkembangan Dewasa Awal

1. Perbedaan Individu

Orang-orang bermain game secara berbeda dan memiliki minat alami yang berbeda dalam aktivitas game. Perbedaan individu ini memainkan peran penting dalam perkembangan masalah perilaku bermain game. Beberapa individu lebih berisiko terkena IGD karena karakteristik pribadi, beberapa di antaranya dapat dimodifikasi (misalnya, dengan intervensi atau strategi lain),

seperti keyakinan maladaptif atau ketidakseimbangan suasana hati, sedangkan yang lain mungkin tidak, seperti genetik atau pendidikan.

2. Jenis Kelamin

Laki-laki umumnya dipahami memiliki risiko lebih besar terkena IGD (Andreassen dkk., 2016). Penelitian telah menunjukkan bahwa prevalensi IGD lebih disukai laki-laki dengan faktor minimal 2 banding 1 (Durkee et al., 2012; King, Delfabbro, & Griffiths, 2012; King, Delfabbro, Griffiths, & Gradisar, 2012).

Risiko IGD yang lebih besar pada pria bukan hanya karena proporsinya tingkat partisipasi yang lebih tinggi dalam permainan, tetapi juga karena laki-laki lebih banyak cenderung terlibat dalam permainan yang lebih berisiko, seperti penembak kompetitif dan multipemain masif game online. Meskipun banyak wanita yang memainkan game online populer ini (termasuk banyak game yang sama), dan rasio gender keseluruhan di pasar game adalah menjadi lebih seimbang (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017), laki-laki masih cenderung untuk melaporkan bermain game lebih sering (yaitu, pada lebih banyak hari dalam setahun) dan secara intens (yaitu, untuk jangka waktu yang lebih lama) daripada wanita.

Salah satu alasan perbedaan gender ini mungkin karena banyak game telah dikembangkan terutama oleh laki-laki untuk laki-laki, dengan mode dan fitur permainan (misalnya, kompetisi, teritorial invasi, kekerasan, dan dominasi) dan estetika (misalnya, gambar seksual perempuan, humor kasar) yang umumnya lebih menarik bagi laki-laki, terutama remaja.

3. Usia

Masa dewasa awal, biasanya didefinisikan sebagai periode usia 20 sampai 40 tahun. Merupakan fase dimana waktunya untuk membangun sebuah rumah tangga. Menurut Havighurst (dalam Monks, Knoers & Haditono, 2001), telah mengemukakan rumusan tugas-tugas perkembangan dalam masa dewasa awal sebagai berikut:

- a. Memilih teman bergaul (sebagai calon suami istri) Setelah melewati masa remaja, golongan dewasa muda semakin memiliki kematangan fisiologis (seksual), sehingga mereka siap melakukan tugas reproduksi, yaitu mampu melakukan hubungan seksual dengan lawan jenisnya.
- b. Belajar hidup bersama suami istri dari pernikahannya, dia akan saling menerima dan memahami pasangan masing-masing, saling menerima kekurangan dan saling membantu membangun rumah tangga.
- c. Mulai hidup dalam keluarga atau hidup berkeluarga Masa dewasa yang memiliki waktu sekitar 20 tahun (20-40) dianggap sebagai rentang yang cukup panjang. Terlepas dari panjang atau pendek rentang waktu tersebut, golongan dewasa muda berusia di atas 25 tahun, umumnya telah menyelesaikan pendidikan minimal setingkat SLTA/SMU, Akademik, universitas. Selain itu, sebagian besar diri mereka yang telah memasuki dunia pekerjaan guna meraih karier tertinggi. Dari sini, mereka mempersiapkan dan membukukan diri bahwa mereka sudah mandiri secara ekonomis, artinya sudah tidak tergantung lagi pada orang tua. Sikap mandiri ini merupakan sikap positif bagi mereka karena sekaligus dijadikan sebagai

persiapan untuk memasuki kehidupan rumah tangga baru. Dan belajar mengasuh anak-anak.

- d. Mengelola rumah tangga Setelah menjalani pernikahan, dia akan berusaha mengelola rumah tangganya. Dia akan berusaha membentuk, membina, dan mencapai kebahagiaan hidup. Mereka harus dapat menyesuaikan diri dan bekerjasama dengan pasangan hidup.
- e. Mulai bekerja dalam suatu jabatan Usai menyelesaikan pendidikan formal setingkat SMU, akademi atau universitas, umumnya dewasa muda memasuki dunia kerja, guna menerapkan ilmu dan keahliannya.
- f. Mulai bertanggungjawab sebagai warga negara secara layak Warganegara yang baik adalah dambaan bagi setiap orang yang ingin hidup tenang, damai, dan bahagia ditengah-tengah masyarakat. Warganegara yang baik adalah warganegara yang taat dan patuh pada tata aturan perundang-undangan yang berlaku.
- g. Memperoleh kelompok sosial yang seirama dengan nilai-nilai pahamnya. Masa dewasa awal ditandai juga dengan membentuk kelompok-kelompok sesuai dengan nilai-nilai yang dianutnya.

Dari pemahaman diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada masa dewasa awal seharusnya mereka sudah mulai memilih teman bergaul (sebagai calon suami istri), belajar hidup bersama suami istri, mulai hidup dalam keluarga atau hidup berkeluarga, mengelola rumah tangga, mulai bekerja dalam suatu jabatan, mulai bertanggungjawab sebagai warga negara secara layak, memperoleh kelompok sosial yang seirama dengan nilai-nilai pahamnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Salah satu unsur yang paling penting dalam suatu penelitian adalah metode yang akan digunakan. Dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: Tipe Penelitian, Identifikasi Variabel Penelitian, Definisi Operasional Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.

3.1 Tipe Penelitian

Untuk mendapatkan pemahaman mendalam dan khusus atas suatu fenomena serta untuk memahami manusia dalam segala kompleksitasnya sebagai makhluk yang subjektif, maka pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang paling sesuai untuk digunakan (dalam Andrian 2021 Poerwandari, 2001). Dalam penelitian kualitatif juga digunakan analisis induktif dimana peneliti tidak memaksa diri untuk hanya membatasi penelitian pada upaya menerima atau menolak dugaannya, melainkan mencoba memahami situasi (*make sense of the situation*) sesuai dengan bagaimana situasi tersebut menampilkan diri. Menurut (Moleong, 2000). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, maksudnya bahwa dalam menganalisis data dengan menggunakan wawancara secara langsung kepada subjek yang sudah teridentifikasi sesuai dengan kriteria yang di pakai.

Penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi makna penting dan dianggap sebagian individu ataupun kelompok merupakan masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya penting,

seperti mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data yang spesifik, menganalisis data dan menafsirkan data.

Berdasarkan permasalahannya, penelitian mengenai analisis faktor risiko *Internet Gaming Disorder* ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis.

3.2 Unit Analisis

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet menurut Aji (dalam Suplig, 2017). Lingkungan sosial menjadi salah satu faktor yang menyebabkan seorang dapat menjadi kecanduan game online, dimana semakin banyak individu yang bermain game online dalam lingkungannya maka, semakin besar juga kemungkinan seorang individu menjadi kecanduan game online.

3.3 Subjek Penelitian

1. Karakteristik Responden Penelitian

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada karakteristik tertentu adapun karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah:

- a) Dewasa Awal laki-laki
- b) Dewasa Awal usia 20 – 40 tahun
- c) Anggota Komunitas *Moonton Student Leader* UMA.

2. Jumlah Responden Penelitian

Menurut Poerwandi, 2005 (dalam Andrian 2022), penelitian kualitatif bersifat luwes, oleh sebab itu, tidak ada aturan yang pasti dalam jumlah sampel yang harus diambil untuk penelitian kualitatif. Jumlah sampel pada penelitian kualitatif diarahkan pada kecocokan konteks dan tergantung pada apa yang dianggap bermanfaat dan apa yang dilakukan dengan waktu dan sumber daya yang tersedia. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 3 orang.

3. Prosedur Pengambilan Responden Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel berdasar pada responden yang menurut penelitian akan memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian (Porwandari, 2005) dalam Andrian, 2022.

4. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang diwawancarai, Informan adalah orang yang diperkirakan menguasai dan memahami data, informasi, ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Penelitian ini menggunakan informan dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai responden yang akan diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang tergabung dalam komunitas *Moonton Student Leader* UMA.

5. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diadakan di kota medan dan sekitarnya, sesuai dengan kesepakatan dengan subjek penelitian, pengambilan data dilakukan di rumah ataupun tempat lain tergantung pada kenyamanan dan keinginan dari subjek penelitian.

3.4 Teknik Pengambilan Data

Menurut Poerwandari,2005 (dalam Andrian 2022), metode pengambilan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam disesuaikan dengan masalah, tujuan penelitian serta sifat objek yang diteliti. Metode pengambilan data dalam penelitian kualitatif antara lain: wawancara, observasi, analisa catatan pribadi, study kasus dan study riwayat hidup lainnya.

Penelitian ini menggunakan 2 jenis teknik pengumpulan data, yang sesuai dengan kualitatif yaitu teknik wawancara dan observasi.

1. Wawancara

a. Pengertian Wawancara

Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa definisi wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh. Menurut Lexy J. Moleong (dalam Yuhana, dkk, 2019) pengertian wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu.

Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian (Yuhana, dkk, 2019). Instrumen pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari peneliti adalah mendapatkan data.

Definisi di atas menjelaskan bahwa metode wawancara merupakan salah satu metode yang sesuai untuk digunakan dalam sebuah penelitian kualitatif, karena akan lebih memudahkan dalam mengumpulkan informasi yang di butuhkan secara mendalam.

2. Observasi

Sebelum observasi itu dilakukan, pengobservasian (*observer*) hendaknya telah menetapkan terlebih dahulu aspek-aspek apa yang akan diobservasi. Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat di tangkap pada waktu kejadian itu berlangsung. Agar observasi dapat berhasil dengan baik, salah satu hal yang harus dipenuhi ialah alat indra harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya (Walgito, 2010.) dalam Yuhana (2019).

3.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data

Pencatatan data selama penelitian penting sekali karena data dasar yang akan dianalisis didasarkan atas “kutipan” hasil wawancara. Oleh karean itu, pencatatan data harus dilakukan sebaik dan setepat mungkin. Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif sangatlah penting dan cukup rumit, untuk itu diperlukan suatu instrumen atau alat penelitian agar dapat membantu peneliti dalam pengumpulan data (Moleong, 2005) alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Alat Perekam (Handphone)

Alat perekam digunakan untuk memudahkan peneliti untuk mengulang kembali hasil wawancara yang telah dilakukan. Adanya hasil rekaman wawancara tersebut akan memudahkan peneliti apabila ada kemungkinan data yang kurang jelas sehingga peneliti dapat bertanya kembali kepada responden. Penggunaan alat perekam ini dilakukan setelah memperoleh persetujuan dari responden. Selin itu penggunaan alat perekam memungkinkan peneliti untuk lebih berkonsentrasi pada apa yang akan dikatakan responden.

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara memuat isu-isu yang berkaitan dengan tema penelitian. Pertanyaan akan disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat wawancara berlangsung tanpa melupakan aspek-aspek yang harus ditanyakan. pedoman ini digunakan untuk mengingatkan penelitian mengenai aspek-aspek yang harus dibahas, sekali gus menjadi daftar pengecek (*checklist*) apakah aspek-aspek tersebut telah dibahas atau dinyatakan (Poerwandari, 2007) pedoman wawancara digunakan tidak secara kaku sehingga memungkinkan peneliti untuk menanyakan hal-hal diluar pedoman wawancara demi mendapatkan data yang lebih lengkap dan akurat.

c. Pedoman Observasi

Pedoman umum observasi digunakan untuk mengambil data yang akan menghasilkan data pelengkap yang didapat dari hasil dengan subjek penelitian. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat catatan observasi menurut Banister dkk (dalam poerandari, 2007).

- 1) Deskripsi.
- 2) Deskripsi karakteristik subjek yang diamati.
- 3) Deskripsi mengenai perilaku yang ditampilkan subjek.

Adanya pedoman observasi, membantu peneliti untuk mencatat data konkrit berkenaan dengan fenomena. Alat tulis dan buku catatan kecil. Pencacatan dilakukan untuk menunjang data yang terekam melalui perekam dan kertas untuk mencatat berfungsi sebagai data kontrol dan jalannya wawancara.

3.6 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemantapan kredibilitas penelitian.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian, penelitian melakukan sejumlah hal yang perlu dilakukan untuk melakukan penelitian, yaitu:

a. Mengumpulkan Data

Peneliti mengumpulkan berbagai informasi dan teori-teori yang berhubungan dengan Kecanduan Internet Gaming Disorder.

b. Menyusun Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara bertujuan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, penelitian menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan kerangka teori yang ada untuk menjadi pedoman wawancara. berperan serta (participan observation), wawancara mendalam (in depth interview) dan dokumentasi

- c. Membuat informed consent (penyataan pemberian izin oleh responden)

Pernyataan ini dibuat sebagai bukti bahwa reponden telah menyepakati bahwa dirinya akan berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini tanpa adanya paksaan dari siapapun. Peneliti menjelaskan tentang penelitian ini beserta dengan tujuan dan manfaat penelitiannya.

- d. Mempersiapkan alat-alat penelitian.

Alat-alat yang dipersiapkan agar mendukung proses pengumpulan data seperti rekaman, alat pencatat (kertas dan alat tulis)serta pedoman wawancara yang telah tersusun.

- e. Persiapan untuk mengumpulkan data

Peneliti mengumpulkan informasi tentang calon responden penelitian. Setelah melakukannya, penelitian kemudian menghubungi calon responden dan menanyakan keadaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian.

- f. Membangun Rapport dan menentukan jadwal wawancara.

Setelah memperoleh kesediaan diri responden, peneliti kemudian membangun rapport dan mengatur serta menyepakati waktu untuk melakukan wawancara.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah tahap persiapan penelitian dilakukan, maka peneliti memasuki tahap pelaksanaan penelitian.

- a. Mengkonfirmasi Ulang Waktu Wawancara

Setelah wawancara dilakukan, penelitian mengkonfirmasi ulang waktu dan tempat yang sebelumnya telah disepakati bersama dengan responden.

Konfirmasi ulang ini dilakukan beberapa jam sebelum jadwal wawancara

yang disepakatai dengan tujuan untuk memastikan responden dalam keadaan sehat dan tidak berhalangan dalam melakukan wawancara.

b. Melakukan Wawancara Berdasarkan Pedoman Wawancara.

Wawancara dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun. Saat wawancara berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap responden.

c. Tahap pencatatan data

Semua data yang diperoleh pada saat wawancara direkam dengan alat perekam dengan persetujuan subjek penelitian sebelumnya. Data hasil rekaman ini kemudian ditranskripsikan secara verbatim untuk dianalisa. Transkrip adalah salinan hasil wawancara dalam pita suara dipindahkan kedalam bentuk ketikan diatas kertas.

d. Teknik dan prosedur pengelolaan data

Pada penelitian ini, menggunakan data penelitian kualitatif tidak berbentuk angka, tetapi lebih banyak berupa narasi, deskripsi, cerita. Walaupun penelitian kualitatif tidak memiliki pedoman-pedoman atau saran-saran tentang prosedur yang harus dijalani berkenaan dengan analisis dan interpretasi data(poerwandari,2005).

3.7 Analisis Data

Kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi berarti menggunakan pendekatan yang bermacam-macam untuk memastikan akurasi dan keajegan hasil penelitian. Dengan menggunakan pendekatan yang bermacam-macam dalam penelitian, dapat menutupi kelemahan-

kelemahan tertentu dari suatu pendekatan melalui pendekatan yang lain (Rahmi,2013). Triangulasi dapat dilakukan melalui 4 tipe dasar, yaitu:

1. Triangulasi Data

Penggunaan beragam sumber data dalam penelitian. Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai orang-orang terdekat responden seperti orang tua, kakak, tetangga responden.

2. Triangulasi Investigator

Menggunakan beberapa orang evaluator untuk memberikan penilaian terhadap proses penelitian khususnya pengumpulan dan analisis data untuk mendapatkan pendapat pembanding mengenai hasil penelitian. Dalam hal ini peneliti akan meminta bantuan dosen pembimbing yaitu Ibu Irna S.Psi., M.Si sebagai invistigator hasil penelitian.

3. Triangulasi Metodologis

Menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk mempelajari masalah penelitian, seperti wawancara dan Skala Observasi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online terjadi karena munculnya rasa bosan, dan pengaruh dari lingkungan sosial yang sangat kuat, sehingga mengakibatkan individu dapat terus menerus bermain game online tanpa ada batas waktu, yang berakibat pada prestasi yang menurun hingga rasa malas dalam mengerjakan suatu aktivitas yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa mereka kecanduan bermain game online sedari waktu duduk di bangku sekolah dan yang mempengaruhi mereka untuk bermain adalah lingkungan mereka sendiri. Dalam hal ini faktor teman dan faktor tempat tinggal yang menjadi penyebab utamanya.

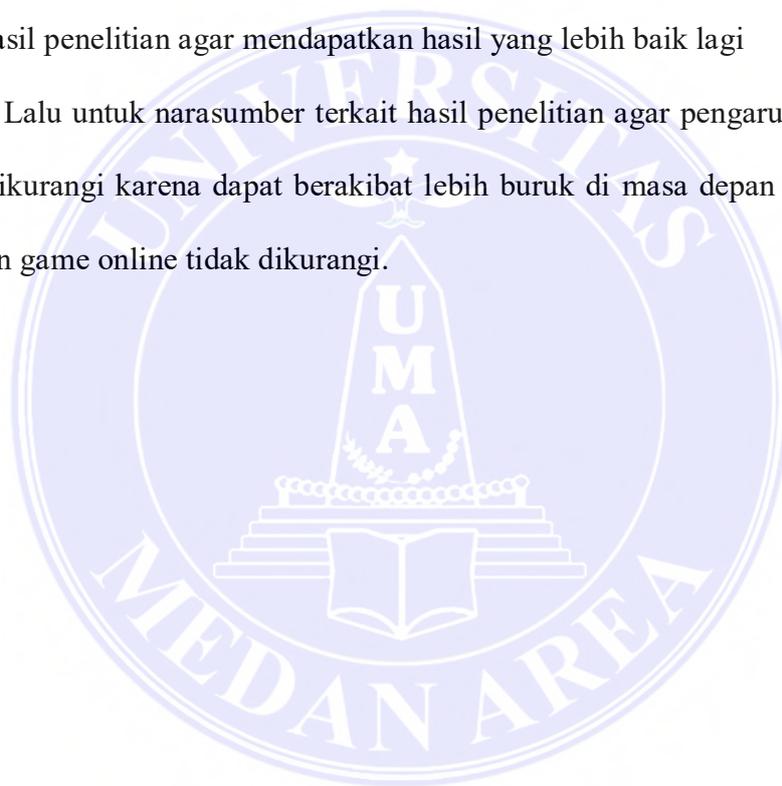
Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, selain untuk menghilangkan rasa bosan mereka juga bermain game online karena, bermain game merupakan salah satu dari hobi mereka dan sebagian dari mereka menjadikan game online sebagai tempat untuk mencari uang tambahan dengan cara membuka jasa joki akun.

Berdasarkan hasil wawancara juga ditemukan bahwa mereka sering bermain game online hingga larut malam karena untuk mencari uang tambahan melalui jasa joki akun yang mereka lakukan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka ada beberapa hal yang dapat di sarankan baik kepada peneliti ataupun narasumber. Terkait dengan hasil penelitian ada beberapa kelemahan yang dapat diperbaiki oleh peneliti yaitu dalam proses wawancara pertanyaan yang diajukan dapat lebih di perdalam untuk mendapatkan hasil yang lebih rinci tentang kecanduan game online itu sendiri. Yang kedua peneliti dapat menambah beberapa subjek penelitian sebagai bahan pembanding pada hasil penelitian agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi

Lalu untuk narasumber terkait hasil penelitian agar pengaruh game online lebih dikurangi karena dapat berakibat lebih buruk di masa depan apabila durasi bermain game online tidak dikurangi.



DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B.M.P (2019). Pengaruh *Self-Control*, *Sensation Seeking* Dan Demografi terhadap *Game Online Addiction*
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA*, 28-40.
- Andrian, (2022). Konsep Diri Remaja Laki-Laki Dari Keluarga Yang Mengalami Broken Home Untuk Memilih Tinggal Bersama Ibu
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern . *Buletin Psikologi*, 1-12.
- Association`s, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Edrizal. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di SMP N 3 Teluk Kuantan . *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1001-1008.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Eirlangga.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling. *Konseling GUSJIGANG*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU GANGGUAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK KELAS X. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 153-169.
- Misnawati. (2016). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). *Psikoborneo*, 312 - 329.
- Nurazmi, A., Elita , V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja . *Jurnal FKp*, 555-562
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Remaja. *Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 25-32.
- Rahma, A. (2018). “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online”. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *JAFFRAY*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Curere*.

Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar. *Jom FISIP Vol 2 No. 2*, 1-15.

Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 84-92.

Young, K. (2001). *Assessment Of Internet Addiction*. Bradford.

Yuhana, A. N. dkk (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam Vol. 7, No. 1*



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

1. **Tugas Perkembangan Dewasa Awal yang sudah disiapkan**
2. **Jenis game yang dimainkan**
3. **Faktor – faktor yang menyebabkan adiksi game online**
 - a. **Internal:**
 - Keinginan yang kuat dari diri sendiri
 - Rasa bosan
 - Ketidakmampuan mengatur prioritas
 - Kurangnya *self-control*
 - b. **Eksternal:**
 - Lingkungan yang kurang terkontrol
 - Kurang memiliki hubungan sosial yang baik
 - Harapan orang tua yang melambung
4. **Ciri-ciri kecanduan game online:**
 - a. *Salience*
 - b. *Excuse Use*
 - c. *Neglect Work*
 - d. *Anticipation*
 - e. *Lack of Control*
 - f. *Neglect of Social Life*
5. **Dampak Kecanduan Game Online:**
 - a. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer
 - b. Waktu bermain lebih banyak
 - c. Kurang perhatian
 - d. Menimbulkan rasa cemas
 - e. Menimbulkan rasa malas

LAMPIRAN 2

HASIL WAWANCARA

Wawancara Verbatim 1 (RM)

Inisial : RM

Hari/Tanggal : 21 Januari 2023

Waktu : 10:00 WIB – 12.00 WIB

Lokasi : Jl. Setia Budi

Iter	Itee	Koding	Kesimpulan/Tema
Selamat pagi RM?	Pagi bang	WVR1.001	
Sesuai janji kemarin datangkan abang hari ini	Iya bang, ingat kok bang. Tapi lama kali abang.	WVR1.002	
Iya ada sedikit tadi kendala di jalan, maaf ya udah buat RM nunggu, tapi ini ga buru buru kan?	ga bang lagi kosong juga memang	WVR1.003	
Kita langsung ajalah ya biar nanti ga lama kali karena abang pun mau kerja juga nanti siang	Bisa bang aman itu (sambil menggenggam kedua tangan)	WVR1.004	
Jadi ini RM anak keberapa dari berapa bersaudara?	Anak pertama bang dari dua bersaudara	WVR1.005	RM merupakan anak pertama dari dua bersaudara
Jadi adeknya cewe/cowo	Cewe bang	WVR1.006	
Hobi RM apa kalo boleh tau?	Futsal bang	WVR1.007	RM punya hobi bermain Futsal
Maaf ini sebelumnya RM kita masuk ke	Boleh aja bang aman aja itu	WVR1.008	

pertanyaan inti boleh ga?			
Sebelumnya kalo boleh tau umur RM sekarang berapa?	Umur sekarang udah 21 tahun bang	WVR1.009	
RM sekarang kuliah udah semester berapa?	Ini masih semester 3 mau masuk ke 4 lah ini bang	WVR1.010	RM merupakan mahasiswa semester 3
Fakultas apa RM?	Fakultas Ekonomi bang	WVR1.011	
Jurusan apa?	Akuntansi bang	WVR1.012	
Nah selama kuliah nih ada punya temen ga yang paling dekat kaya sahabat gitu lah?	Deket sih ada bang Cuma aku ga bilang sahabat sih Cuma emang karena sering kumpul sama jadi dekat lah	WVR1.013	RM mempunyai beberapa temen yang dekat dengan dirinya
Kalo pacar udah ada?	Pacar belum bang karena aku juga disini ngekost jadi duit pun pas-pasan konon mau pacaran lagi bang	WVR1.014	RM lebih fokus sama keadaan ekonomi dirinya yang belum stabil
Jadi ini sendiri aja untuk sekarang ya?	Iyalah bang daripada pacaran nanti udah duit ga ada di atur-atur lagi ini itu ribet	WVR1.015	
Jadi ini RM kegiatannya Cuma kuliah aja?	Untuk sekarang iya bang	WVR1.016	RM tidak bekerja dan hanya fokus dengan pendidikannya
Ga ada niat kuliah sambil kerja?	Niat nya udah ada bang Cuma kerjanya yang belum ada	WVR1.017	RM mempunyai keinginan untuk bekerja
Inikan RM suka main game online nih, kalo boleh tau game apa aja yang RM mainkan?	Biasa sih main Mobile Legend, terus kadang main PUBG kadang juga Free fire, malah kadang kalo bosan aku main game game offline	WVR1.018	RM memainkan beberapa jenis game online

	kaya simulasi bus gitu aja bang		
Dulu RM awal main game itu karena keinginan sendiri atau karena ikut teman?	Dulu waktu masih di kampung itu karena diajak kawan bang, dulu masih main Playstation kami	WVR1.019	
Terus sekarang ini RM main game untuk hilangin rasa bosan aja atau karena hal lain?	Kadang sih main game karena bosan bang, tapi lebih banyak main karena di ajak sama temen	WVR1.020	RM bermain game karena pengaruh dari lingkungan sosialnya yang juga kebanyakan pemain game online
Terus kalo disuruh milih antara kuliah atau game pilih mana?	Ya pasti kuliah sih bang Cuma tetap aja game ga bisa lepas	WVR1.021	RM tetap manguutamakan pendidikan
Jadi kalo ada tugas gitu cemani cara RM bisa berhenti main game untuk sementara	Itu sih tergantung tugasnya bang, kalo tugas kelompok biasa aku tinggal bagian yang print print aja, kalo tugas individu aku ngerjainya kalo udah mepet bang	WVR1.022	
Terus temen-temen gimana, apa mereka semua juga pemain game online?	Sebagian besar sih iya bang pemain game online juga	WVR1.023	Teman RM juga pemain game online
Terus sama temen-temen di kos berteman juga?	berteman juga bang karena rata-raya yang 1 kos kami 1 kampung semua	WVR1.024	
Terus gimana harapan dari orang tua RM, apa mereka mendukung RM terus untuk main game online atau sebaliknya?	kalo orang tua sih ga ada masalah sih bang selama kuliah ku juga bagus bagus aja mereka ga pernah ngelarang aku main game	WVR1.025	Harapan orang tua RM cukup tinggi karena mereka berharap RM tamat tepat waktu
Kira kira dari kapan RM kecanduan main game?	Mulai kecanduannya sih ga terlalu ingat sih bang Cuma	WVR1.026	

	semenjak di ajak sama temen main game terus dari situ memang aku pun main game terus		
Terus kalo tiba tiba-tiba hp RM disita atau jaringan gangguan karena mati listrik, gimana reaksi RM?	Pernah sih bang kejadian itu lagi main enak, tiba-tiba mati lampu jaringan langsung gangguan hampir ku banting hp ku pun bang	WVR1.027	RM orang yang cukup emosional pada saat kesenangannya terganggu
Jadi dalam sehari itu RM bisa main game berapa lama?	Biasa kalo ga ada kelas, terus aku juga dirumah aja, ya paling bisa 4-5 jam sih bang atau sampe batre hp habis, tapi kalo lagi ngumpul sama temen ga tau lah bang berapa lama kadang bisa dari sore sampe malam kami game terus	WVR1.028	
Kalo di kelas waktu mata kuliah berlangsung RM bisa fokus ngikutin materinya?	Kadang aja bang kalo lagi mood bisa fokus kalo ga nanti ya ga fokus, kadang kalo ga fokus aku main game diam diam dibelakang	WVR1.029	
Waktu RM main game kan ga selalu bareng temen kadang juga main sendiri, nah waktu main sendiri gitu di game bisa dapat temen baru atau ga?	Kadang bisa ketemu bang kadang juga enggak, tergantung kondisi biasanya karena kalo di in-game ini mereka mau berteman kalo kita juga jago, jadi kalo kita kurang jago mereka kadang ga	WVR1.030	RM mampu mendapatkan teman baru tergantung dari kondisi di dalam permainan

	mau berteman sama kita		
Jadi kalo perhari itu biasa RM megang hp itu berapa lama rata-rata?	Mungkin sekitar 18 jam lah bang sama hp aja	WVR1.031	
Apa RM sering main game sampai larut malam?	Sering sih bang karena kadang aku juga buka jasa joki	WVR1.032	RM sering bergadang untuk bermain game online
Jasa joki gimana ya?	Ya bang jadi kan di game online ini ada rank rank nya gitu jadi semakin tinggi ranknya reward yang dikasih juga lebih banyak, misalnya kalo Cuma di rank rendah Cuma dapat battle point atau kaya uang uang gitu bisa di pake untuk beli beli item di shop, nah kalo di rank yang tinggi selain dapat battle point juga bisa dapat skin, skin disini itu kaya baju gitu bang dari hero-hero tertentu, makanya aku buka jasa joki jadi setiap mereka mau naikin rank bisa aku bantuin tapi mereka bayar	WVR1.033	RM mempunyai kerja sampingan berupa jasa joki game online
Jadi kalo bayarnya gitu, hitungannya gimana tuh?	Kalo hitungan bayarannya sih ga ribet bang, malah termasuk murah, contohnya aku ambil di game Mobile Legend ya bang, jadi	WVR1.034	

	<p>kalo untuk rank warrior itu aku buat harga 200 rupiah aja bang untuk sekali menang, kalo udah naik rank dia ke elite biayanya juga aku tambah jadi 300 rupiah untuk sekali menang, dan begitu seterusnya bang, setiap rank yang lebih tinggi aku kasih tarifnya juga lebih tinggi bang, nanti untuk di rank yang paling tinggi itu biasa aku kasih tarif 1000 rupiah untuk sekali menang</p>		
<p>Kenapa harganya bisa beda beda untuk setiap ranknya?</p>	<p>Iya bang karena itu tergantung dari tingkat kesulitan game itu juga, kalo masih di rank bawah biasanya gampang karena kebanyakan juga playernya yang baru belajar, dan kalo di rank yang lebih tinggi itu playernya udah tau main strategi juga jadi kita untuk menang juga harus bener-bener serius mainnya dan fokus juga bang</p>	WVR1.035	
<p>Jadi biasanya dari jasa joki aja RM bisa dapat berapa?</p>	<p>Kalo untuk uangnya sih ga tentu bang karena itu tergantung dari berapa akun</p>	WVR1.036	

	yang mau di jokiin juga		
Kalo rata-rata biasanya berapa?	Kalo biasanya sih bisa 300 ribu sampai 1.5 juta juga pernah bang	WVR1.037	RM dapat penghasilan tambahan dari jasa joki game online yang dijalaninya
Besar juga ya, itu gimana kok bisa dapat penghasilan sampai segitu besar?	Itu kalo sampe jutaan biasa di awal season sih bang, karena biasa di awal season ini banyak akun yang mau di jokiin	WVR1.038	
Biasa berapa akun yang di jokiin?	Kalo di awal season itu kadang bisa sampe 20 akun bang, tapi kalo udah di tengah season sampe akhir season paling Cuma ada 3 sampe 7 akun aja bang	WVR1.039	
Itu untuk pengerjaannya biasa makan waktu berapa lama?	Kalo waktu sih kadang ada yang 1 hari bisa selesai, kadang ada yang sampe 2 atau 3 hari, itu biasa tergantung dari yang punya akun dia mau di naikin ranknya sampai setinggi apa	WVR1.040	
RM sendiri pernah ga ngalamin gitu orderan jokinya kosong?	Pernah bang dulu sih waktu awal awal buka jasa sering kosong karena masih baru jadi belum banyak yang percaya sama aku, tapi kalo sekarang lumayan banyak lah bang, hampir tiap hari ada aja yang nanyak masalah joki akun	WVR1.041	

Jadi kalo kosong gitu RM main akun sendiri?	Iya bang	WVR1.042	
Jadi pernah ga dalam 1 hari itu RM ga main game sama sekali, gimana perasaan RM pas 1 hari itu ga ada main game, apa ada cemas atau gelisah gitu	Pernah bang, cemas sih ga bang tapi gelisah iya, kaya tangan ini pengen aja bawaannya megang hp terus buka game main sampe capek	WVR1.043	
Itu gara-gara apa ga main game selama 1 hari?	Karena tugas banyak dan karena deadline juga	WVR1.044	
Selama kuliah di sini nilai RM gimana?	Kalo nilai masih alhamdulillah sih bang masih bagus belum ada yang ngulang	WVR1.045	
Alhamdulillah lah kalo masih bagus, oiya berhubung ini juga wawancara pertanyaan dari abang udah habis, mungkin kita akhiri aja ya sesi wawancara hari ini	Oh udah habis bang ku kira masih banyak, enak juga bang di tanya tanya gini serasa jadi artis aku	WVR1.046	
Iya udah habis, abang juga minta maaf ya kalo selama proses wawancara tadi ada kata kata abang yang ga enak di hati	Aman aja itu bang	WVR1.047	
Semoga kedepannya RM lebih bisa atur waktu lah untuk porsi main game sama kuliahnya biar nanti ga ada kendala di semester akhir	Iya bang ku usahakan lah bang, mudah-mudahan sih ga ada kendala sampai semester akhir nanti bang	WVR1.048	



Wawancara Verbatim 2 (AS)

Inisial : AS

Hari/Tanggal : 23 Januari 2023

Waktu : 11:00 WIB – 13.00 WIB

Lokasi : Jl. Gajah Mada

Iter	Itee	Koding	Kesimpulan/Tema
Selamat pagi AS?	Pagi bang	WVR2.001	
Sesuai janji kemarin datangkan abang hari ini	Iya bang, ingat kok bang.	WVR2.002	
Iya ada sedikit tadi kendala di jalan, maaf ya udah buat RM nunggu, tapi ini ga buru buru kan?	Ada dikit kerjaan nanti sih bang agak sorean, tapi untuk sekarang kosong bang	WVR2.003	
Oia ya udah lah kita langsung ajalah ya biar nanti ga lama kali karena abang pun mau kerja juga nanti siang	Bisa bang aman itu (sambil menggenggam kedua tangan)	WVR2.004	
Jadi ini AS anak keberapa dari berapa bersaudara?	Anak tunggal aku bang	WVR2.005	AS merupakan anak tunggal
Hobi AS apa kalo boleh tau?	Main game, denger musik, Futsal juga bang	WVR2.006	AS mempunyai beberapa hobi
Maaf ini sebelumnya AS kita masuk ke pertanyaan inti boleh ga?	Boleh bang aman aja itu	WVR2.007	
Sebelumnya kalo boleh tau umur AS sekarang berapa?	Umur sekarang udah 23 tahun bang	WVR2.008	

AS sekarang kuliah udah semester berapa?	Ini masih semester 5 mau masuk ke 6 lah ini bang	WVR2.009	AS merupakan mahasiswa semester 5
Fakultas apa RM?	Fakultas Hukum bang	WVR2.010	
Nah selama kuliah nih ada punya temen ga yang paling dekat kaya sahabat gitu lah?	Deket sih ada bang Cuma aku ga bilang sahabat sih Cuma emang karena sering kumpul sama jadi dekat lah	WVR2.011	AS mempunyai beberapa temen yang dekat dengan dirinya
Kalo pacar udah ada?	Pacar udah ada bang	WVR2.013	AS mempunyai pacar
Udah berapa lama pacaran?	Kisaran 8 bulan lah bang	WVR2.014	
Jadi ini ga ada janji sama pacar AS?	Ada bang itu lah yang nanti sore aku mau pigi itu bang	WVR2.015	
Jadi ini AS kegiatannya Cuma kuliah aja atau kerja juga?	Kerja juga bang	WVR2.016	AS sudah bekerja sambil kuliah
Kerja dimana AS?	Kerja di cafe bang jadi waiters	WVR2.017	AS kerja di sebuah cafe
Inikan AS suka main game online nih, kalo boleh tau game apa aja yang AS mainkan?	Ga banyak sih bang Cuma 2 game aja, Mobile Legend sama PUBG aja bang	WVR2.018	AS memainkan beberapa jenis game online
Dulu AS awal main game itu karena keinginan sendiri atau karena ikut teman?	Keinginan sendiri sih bang, karena di kampung itu aku jarang keluar banyak dirumah, karena rumah di kampung lumayan berjarak jadi malas keluar, akhirnya main game aja dirumah	WVR2.019	
Terus sekarang ini AS main game untuk hilangin rasa bosan	Ngilangin rasa bosan iya juga, hal lainnya	WVR2.020	AS bermain game karena rasa bosan dan hobi

aja atau karena hal lain?	karena hobi juga bang		
Terus kalo disuruh milih antara kuliah atau game pilih mana?	Ya pasti kuliah sih bang Cuma tetap aja game ga bisa lepas	WVR2.021	AS tetap manguutamakan pendidikan
Jadi kalo ada tugas gitu cemana cara AS bisa berhenti main game untuk sementara?	Berhenti sih ga bisa bang, Cuma kalo ada tugas iya di kerjain, begitu selesai langsung lanjut game lagi	WVR2.022	AS tidak bisa berhenti bermain game online
Terus temen-temen gimana, apa mereka semua juga pemain game online?	iya bang pemain game online juga	WVR2.023	Teman AS juga pemain game online
Terus sama temen-temen di kos berteman juga?	berteman juga bang tapi aku jarang kumpul sama temen kos karna jarang di kos	WVR2.024	
Terus gimana harapan dari orang tua AS, apa mereka mendukung AS terus untuk main game online atau sebaliknya?	kalo orang tua sih nolak aku main game bang karena kata mereka, ga ada gunanya main game aja	WVR2.025	Orang tua AS sangat meenentang jika AS bermian game online
Kira kira dari kapan AS kecanduan main game?	Mulai kecanduan udah dari SMP bang karena dulu di kasih orang tua beli Playstation jadi asal pulang kerumah itu main Playstation aja	WVR2.026	AS sudah kecandua game online sejak SMP
Terus kalo tiba tiba hp AS disita atau jaringan gangguan karena mati listrik, gimana reaksi AS?	Kalo aku marah bang, pernah sekali dulu waktu SMA hp ku disita sama mamak, disitu marah aku, ku banting pintu kamar itu keras-keras	WVR2.027	AS orang yang sangat emosional

Jadi dalam sehari itu AS bisa main game berapa lama?	Kalo berapa lama ga tau sih bang ga tentu, karena aku kerja juga jadi kaya terbatas main game juga	WVR2.028	
Kalo di kelas waktu mata kuliah berlangsung AS bisa fokus ngikutin materinya?	Ga bisa bang karena setiap mau fokus tangan aku gatal aja pengen main game	WVR2.029	
Waktu AS main game kan ga selalu bareng temen kadang juga main sendiri, nah waktu main sendiri gitu di game bisa dapat temen baru atau ga?	Bisa bang malah kebanyakan temen ku kenal dari game semua	WVR2.030	AS mampu mendapatkan teman baru dari game online
Jadi kalo perhari itu biasa AS megang hp itu berapa lama rata-rata?	Mungkin sekitar 8 jam lah bang sama hp aja	WVR2.031	
Apa AS sering main game sampai larut malam?	Tiap malam pun bang karena kan aku kerja di cafe jadi pulang malam, setiap pulang kerja itu lah aku main bang	WVR2.032	AS selalu bergadang setiap malam untuk bermain game online
Jadi pernah ga dalam 1 hari itu AS ga main game sama sekali, gimana perasaan AS pas 1 hari itu ga ada main game, apa ada cemas atau gelisah gitu	Pernah bang, gelisah bang rasanya kalo 1 hari itu ga buka game ada yang kurang di hari itu	WVR2.033	
Itu gara-gara apa ga main game selama 1 hari?	Karena habis paket bang udah akhir bulan, belum gajian jadi akhirnya ga ada buka game lah bang	WVR2.034	

Selama kuliah di sini nilai AS gimana?	Kalo nilai masih alhamdulillah sih bang masih bagus belum ada yang ngulang	WVR2.035	
Alhamdulillah lah kalo masih bagus, oiya berhubung ini juga wawancara pertanyaan dari abang udah habis, mungkin kita akhiri aja ya sesi wawancara hari ini	Oh udah habis ya bang	WVR2.036	
Iya udah habis, abang juga minta maaf ya kalo selama proses wawancara tadi ada kata kata abang yang ga enak di hati	Aman bang	WVR2.037	
Semoga kedepannya AS lebih bisa atur waktu lah untuk porsi main game sama kuliahnya biar nanti ga ada kendala di semester akhir	Iya bang ku usahakan lah bang, mudah-mudahan sih ga ada kendala sampai semester akhir nanti bang	WVR2.038	

Wawancara Verbatim 3 (RM)

Inisial : MT

Hari/Tanggal : 31 Januari 2023

Waktu : 09:00 WIB – 11.00 WIB

Lokasi : Jl. Dr. Mansyur

Iter	Itee	Koding	Kesimpulan/Tema
Selamat pagi MT ?	Pagi bang	WVR3.001	
Sesuai janji kemarin datangkan abang hari ini	Iya bang, ingat kok bang. Tapi lama kali abang.	WVR3.002	
Iya ada sedikit tadi kendala di jalan, maaf ya udah buat MT nunggu, tapi ini ga buru buru kan?	ga kok bang lagi kosong memang hari ini bang	WVR3.003	
Kita langsung ajalah ya biar nanti ga lama kali karena abang pun mau kerja juga nanti siang	Bisa bang mulai aja bang	WVR3.004	
Jadi ini MT anak keberapa dari berapa bersaudara?	Anak ketiga bang dari tiga bersaudara	WVR3.005	MT merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara
Jadi punya abang atau kakak?	Abang ada, kakak juga ada	WVR3.006	
Hobi MT apa kalo boleh tau?	Futsal bang	WVR3.007	MT punya hobi bermain Futsal
Maaf ini sebelumnya MT kita masuk ke pertanyaan inti boleh ga?	Boleh bang lanjut aja bang	WVR3.008	
Sebelumnya kalo boleh tau umur MT sekarang berapa?	Umur sekarang udah 22 tahun bang	WVR3.009	

RM sekarang kuliah udah semester berapa?	Ini masih semester 5 mau masuk ke 6 lah ini bang	WVR3.010	MT merupakan mahasiswa semester 5
Fakultas apa RM?	Fakultas Fisip bang	WVR3.011	
Jurusan apa?	Administrasi publik bang	WVR3.012	
Nah selama kuliah nih ada punya temen ga yang paling dekat kaya sahabat gitu lah?	Temen dekat banyak bang, sahabat juga ada	WVR3.013	MT mempunyai beberapa temen yang dekat dengan dirinya dan juga beberapa sahabat
Kalo pacar udah ada?	Udah ada bang	WVR3.014	MT juga memiliki seorang pacar
Jadi udah lama pacaranya?	Udah lumayan lah bang jalan 2 tahun lah ini	WVR3.015	
Pacarannya 1 kelas atau beda kelas?	Beda bang LDR pun bang dia di jawa	WVR3.016	
Jadi ini MT kegiatannya Cuma kuliah aja?	Iya bang fokus kuliah aja bang	WVR3.017	MT tidak bekerja dan hanya fokus dengan pendidikannya
Ga ada niat kuliah sambil kerja?	Pernah bang kerja sambil kuliah waktu di semester 3 kemarin, Cuma berhenti	WVR3.018	MT pernah bekerja lalu berhenti karena tidak mampu membagi waktunya
Kenapa berhenti?	Iya bang susah bagi waktunya bang sama kuliah	WVR3.019	
Inikan MT suka main game online nih, kalo boleh tau game apa aja yang MT mainkan?	Game banyak lah bang, Mobile Legend, AoV, PUBG, League Of Legend, Lost Saga, sama game FIFA Mobile	WVR3.020	MT memainkan beberapa jenis game online
Dulu MT awal main game itu karena keinginan sendiri atau karena ikut teman?	Dari kawan bang dia yang ngajak main, dia pun yang ngajari aku main gamenya	WVR3.021	

Terus sekarang ini MT main game untuk hilangnya rasa bosan aja atau karena hal lain?	Karena bosan, karena ga ada kegiatan, sama hobi juga bang	WVR3.022	MT bermain game karena bosan dan merupakan salah satu hobi dirinya
Terus kalo disuruh milih antara kuliah atau game pilih mana?	Pasti kuliah sih bang	WVR3.023	MT tetap mementingkan pendidikan
Jadi kalo ada tugas gitu cimana cara MT bisa berhenti main game untuk sementara	Bisa bang, kerjain tugas dulu baru game lagi	WVR3.024	
Terus temen-temen gimana, apa mereka semua juga pemain game online?	Sebagian besar sih iya bang pemain game online juga	WVR3.025	Temannya MT juga pemain game online
Terus sama temen-temen di kos berteman juga?	berteman juga bang, malah sering main game sama pun kami bang	WVR3.026	
Terus gimana harapan dari orang tua MT, apa mereka mendukung MT terus untuk main game online atau sebaliknya?	Kalo orang tua ga ada masalah sih bang selama anaknya masih hal yang positif orang tua support aja, tapi orang tua selalu ngingatin jangan gara-gara game kuliahnya jadi berantakan	WVR3.027	Orang tua MT selalu support apapun kegiatan yang dilakukan MT selama itu masih positif
Kira kira dari kapan MT kecanduan main game?	Mulai kecanduan dari jaman sekolah bang, kawan kawan dulu semua pemain game semua, jadi asal pulang sekolah kami kumpul dulu itu untuk main game, baru habis itu pulang	WVR3.028	MT mulai kecanduan game online sejak zaman sekolah dulu

Terus kalo tiba tiba-tiba hp MT disita atau jaringan gangguan karena mati listrik, gimana reaksi MT?	Kesel udah pasti sih bang, terus marah karena aku hobinya main game malah hp nya disita	WVR3.029	MT orang yang cukup emosional pada saat kesenangannya terganggu
Jadi dalam sehari itu MT bisa main game berapa lama?	Kalo aku bang, kalo bisa 24 jam main game terus, tapi kan ga bisa, yang palingan pulang kuliah, sampe bosan lah bang	WVR3.030	
Kalo di kelas waktu mata kuliah berlangsung MT bisa fokus ngikutin materinya?	Kalo di kelas masih bisa lah bang karena memang aku selalu duduk di depan jadi bisa lebih fokus ke materi	WVR3.031	
Waktu MT main game kan ga selalu bareng temen kadang juga main sendiri, nah waktu main sendiri gitu di game bisa dapat temen baru atau ga?	Bisa bang karena aku juga orangnya friendly, jadi ga susah lah untuk nyari temen baru di dalam game bang	WVR3.032	MT mampu mendapatkan teman baru tergantung dari kondisi di dalam permainan
Jadi kalo perhari itu biasa MT megang hp itu berapa lama rata-rata?	24 jam lah bang sama hp aja nonstop, hp lepas kalo pas lagi di cas aja	WVR3.033	
Apa MT sering main game sampai larut malam?	Hampir tiap malam bang karena aku juga buka jasa joki	WVR3.034	MT sering bergadang untuk bermain game online
Jasa joki gimana?	Jasa joki bang jadi kalo ada orang yang mau naik rank yang tinggi tapi dia ga bisa, aku bantu jokiin akun dia tapi berbayar gitu bang	WVR3.035	MT mempunyai kerja sampingan berupa jasa joki game online

Jadi kalo bayarnya gitu, hitungannya gimana tuh?	Kalo hitungannya nya untuk rank yang rendah aku buat 500 rupiah sampe 700 rupiah, tergantung dari seberapa rendah akun yang mau di joki bang	WVR3.036	
Kenapa harganya bisa beda beda untuk setiap ranknya?	Iya karena tingkat kesulitannya beda bang, kalo di rank rendah kebanyakan player baru, jadi masih gampang untuk menangin gamenya, kalo udah rank tinggi udah susah bang karena udah punya skill juga di atas rata-rata	WVR3.037	
Jadi biasanya dari jasa joki aja MT bisa dapat berapa?	Kalo untuk uangnya sih ga tentu bang karena itu tergantung dari berapa akun yang mau di jokiin juga	WVR3.038	
Kalo rata-rata biasanya berapa?	Biasa aku dapat di awal season bisa dapat 1 sampe 2 juta bang	WVR3.039	MT dapat penghasilan tambahan dari jasa joki game online yang dijalaninya
Besar juga ya, itu gimana kok bisa dapat penghasilan sampai segitu besar?	Iya bang karena kalo awal season semua rank yang udah tinggi bakal di turunin ke rank yang lebih rendah, itu makanya aku kalo udah awal season itu panen lah bang	WVR3.040	
Biasa berapa akun yang di jokiin?	Kalo di awal season itu kadang bisa sampe 30 akun bang,	WVR3.041	

	tapi kalo udah di tengah season sampe akhir season paling Cuma ada 10 sampe 12 akun aja bang		
Itu untuk pengerjaannya biasa makan waktu berapa lama?	Kalo waktu sih kadang ada yang 1 hari bisa selesai, kadang ada yang sampe 2 atau 3 hari, itu biasa tergantung dari yang punya akun dia mau di naikin ranknya sampai setinggi apa	WVR3.042	
Itu MT joki sendiri atau punya tim lagi untuk ngebantu?	Ada bang pasti pake tim lah bang sendiri ga sanggup juga bang harus nyelesaikan puluhan akun	WVR3.043	
Tim MT ada berapa orang?	Untuk sekarang ada 5 orang aja bang yang ngebantu ngerjain akunya	WVR3.044	
MT sendiri pernah ga ngalamin gitu orderan jokinya kosong?	Pernah bang dulu sih waktu awal awal buka jasa sering kosong karena masih baru jadi belum banyak yang percaya sama aku, tapi kalo sekarang lumayan banyak lah bang, hampir tiap hari ada aja yang nanyak masalah joki akun	WVR3.045	
Memangya MT udah berapa lama buka jasa joki akun gini?	udah lama lah bang mungkin ada 2 tahun bang	WVR3.046	
Jadi kalo kosong gitu RM main akun sendiri?	Iya bang	WVR3.047	

Jadi pernah ga dalam 1 hari itu MT ga main game sama sekali, gimana perasaan RM pas 1 hari itu ga ada main game, apa ada cemas atau gelisah gitu	Pernah bang, cemas sih ga bang tapi gelisah iya, kaya tangan ini pengen aja bawaannya megang hp terus buka game main sampe capek	WVR3.048	
Itu gara-gara apa ga main game selama 1 hari?	Karena tugas bang banyak dan karena deadline juga	WVR3.049	
Selama kuliah di sini nilai MT gimana?	Kalo nilai masih naik turun lah bang sempat berapa kali aku ngulang karena dapat nilai D sih	WVR3.050	
Jadi untuk semester ini gimana nilainya?	Semester ini bagus bang	WVR3.051	
Berhubung pertanyaan abang juga udah habis jadi, wawancaranya kita sudah aja ya sampai disini	Oh udah habis ya bang, yaudah bang	WVR3.052	
Iya udah habis, abang juga minta maaf ya kalo selama proses wawancara tadi ada kata kata abang yang ga enak di hati	Aman aja itu bang	WVR3.053	
Semoga kedepannya MT lebih bisa atur waktu lah untuk porsi main game sama kuliahnya biar nanti ga ada kendala di semester akhir	Iya bang ku usahakan lah bang, mudah-mudahan sih ga ada kendala sampai semester akhir nanti bang	WVR3.054	

Informend Consend

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, bersedia berperan sebagai responder dalam penelitian ini. Adapun biodata saya sebagai berikut.

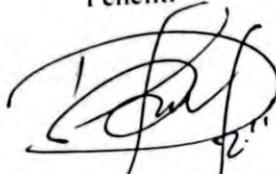
Nama : RM
Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 21 Tahun
Pendidikan Terakhir : SMA

Saya telah diminta dan telah menyetujui untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian ini. Peneliti telah menjelaskan penelitian ini beserta dengan tujuan dan manfaatnya, dengan demikian saya menyatakan tidak berkeberatan memberikan informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada saya.

Saya mengetahui bahwa identitas diri dan juga informasi yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan digunakan untuk tujuan penelitian.

Medan, 21 Januari 2023

Peneliti



Donny Irving Ginting

Responden



RM

Informend Consend

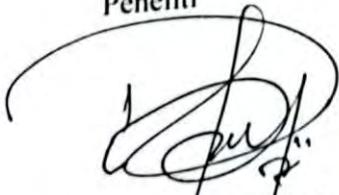
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, bersedia berperan sebagai responder dalam penelitian ini. Adapun biodata saya sebagai berikut.

Nama : AS
Jenis kelamin : Laki-laki
Usia : 23 Tahun
Pendidikan Terakhir : SMA

Saya telah diminta dan telah menyetujui untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian ini. Peneliti telah menjelaskan penelitian ini beserta dengan tujuan dan manfaatnya, dengan demikian saya menyatakan tidak berkeberatan memberikan informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada saya.

Saya mengetahui bahwa identitas diri dan juga informasi yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan digunakan untuk tujuan penelitian.

Medan, 23 Januari 2023

Peneliti

Donny Irving Ginting

Responden

AS

Informend Consend

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, bersedia berperan sebagai responder dalam penelitian ini. Adapun biodata saya sebagai berikut.

Nama : MT

Jenis kelamin : Laki-laki

Usia : 22 Tahun

Pendidikan Terakhir : SMA

Saya telah diminta dan telah menyetujui untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian ini. Peneliti telah menjelaskan penelitian ini beserta dengan tujuan dan manfaatnya, dengan demikian saya menyatakan tidak berkeberatan memberikan informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada saya.

Saya mengetahui bahwa identitas diri dan juga informasi yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan digunakan untuk tujuan penelitian.

Medan, 31 Januari 2023

Peneliti



Donny Irving Ginting

Responden



MT