

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M, & Asrori, M. 2005. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta didik. Jakarta Bumi Aksara
- AM, Sardiman, 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Atkinson, R, L. Atkinson, R, C. 2006. Pengantar Psikologi. Alih Bahasa: Taufiq, N. Jilid kedua. Jakarta : Erlangga.
- Catherine Marshall, Gretchen B Rossman. (1995). Designing Qualitative Research, Second Edition; Sage Publications. London: International Education and Professional Publishier.
- Dariyo, A. 2008. Psikologi Perkembangan Dewasa Muda. Jakarta : Grasindo.
- Gerungan, WA, 2000. Psikologi Sosial. Bandung: Refika Aditama.
- Ghozally, R, F. 2007. Memahami Perkembangan Psikologi Remaja. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Gillin, J. L. And J.P. Gillin. (1954). For A Science Of Social Man. New York: Mc Millan.
- Handoko, Martin, 2006. Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku. Yogyakarta: Kanisius
- Hariyadi, Sugeng dkk, 2003. Psikologi Perkembangan. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Hudaniah, Tri Dayakisni, 2003. Psikologi Sosial. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hurlock. 1980. Psikologi perkembangan. Jakarta : Erlangga
- Moleong, M. A. 2002 Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Mustikah. 2009. Dampak Game online pada Masyarakat. Jurnal. Surabaya : Politeknik Elektronika Negeri Surabaya Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Nununghadi. 2008. Pengaruh Game Online pada prestasi belajar mahasiswa pendidikan computer. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Riau : Universitas Islam Riau.

Papalia, D. E., Olds, S., and Feldman, R. D. (2004). Human Development (edisi ke- 9). New York: Mc Graw-Hill.

Poerwandari, Kristi. (2007). Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia. LPSP3: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Santrock, J.W. 2005. Adolescence Perkembangan Remaja. Jakarta : Erlangga.

Sarwono, Sarlito Wirawan, 2005. Psikologi Sosial (Psikologi kelompok & Psikologi Terapan). Jakarta: Balai Pustaka.

Sobur Alex, M.Si. 2003. Psikologi Umum. Bandung : CV. Pustaka Setia.

Soejanto, A. 2005. Psikologi Perkembangan. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Solikhah, Umi, 2002. Pengaruh Interaksi Dosen dan Mahasiswa terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi D III keperawatan universitas Muhammadiyah Purwokerto Tahun akademik 2000/ 2001. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang.

Yin, Robert K. (1996) Studi Kasus (Desain dan Metode). Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

(<http://galemedicine.blogspot.com/2010/06/kecanduan.html>. 06/10/2010)

(<http://tithagalz.wordpress.com/>. 08/10/2010)

(<http://jakaarjunablog.blogspot.com/2011/06/dampak-perkembangan-game-online.html>. 06/10/2010)

Pedoman Wawancara

1. Apa penyebab menjadi pecandu *games online*?
2. Bagaimana bentuk interaksi sosial pecandu *games online*?
 - a. Kerjasama
 1. Bagaimana bentuk kerjasama responden dalam berinteraksi dengan lingkungannya?
 - b. Persaingan
 1. Bentuk persaingan seperti apa yang terjadi pada responden dalam berinteraksi sosial?
 - c. Pertentangan
 1. Bagaimana bentuk pertentangan yang pernah terjadi pada responden saat berinteraksi sosial?
 2. Pertentangan dari mana yang pernah dialami responden dalam berinteraksi sosial?
 - d. Persesuaian
 1. Bagaimana cara responden menyesuaikan diri terhadap lingkungannya?
 2. Bagaimana cara responden menyelesaikan masalah- masalah dalam berinteraksi sosial?
 - e. Perpaduan
 1. Bagaimanakah bentuk perpaduan responden terhadap interaksi sosialnya?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi interaksi sosial pecandu *games online*?
 - a. Imitasi
 1. Apakah ada faktor imitasi yang mempengaruhi proses interaksi responden?
 - b. Sugesti
 1. Apakah ada faktor sugesti dari diri responden ataupun dari oranglain yang mempengaruhi interaksi sosial responden?
 - c. Identifikasi
 1. Siapa orang yang menjadi idola responden?
 2. Apakah ada keinginan dari responden untuk menjadi sama seperti tokoh idolanya?
 - d. Simpati
 1. Apakah ada ketertarikan responden terhadap lawan jenisnya?

2. Apakah ada faktor simpati yang mempengaruhi interaksi sosial responden?

4. Apa dampak dari kecanduan games online terhadap interaksi sosial pecandunya?
 - a. Apa dampak negatif kecanduan games online terhadap interaksi sosial responden?
 - b. Apa dampak positif kecanduan games online terhadap interaksi sosial responden?



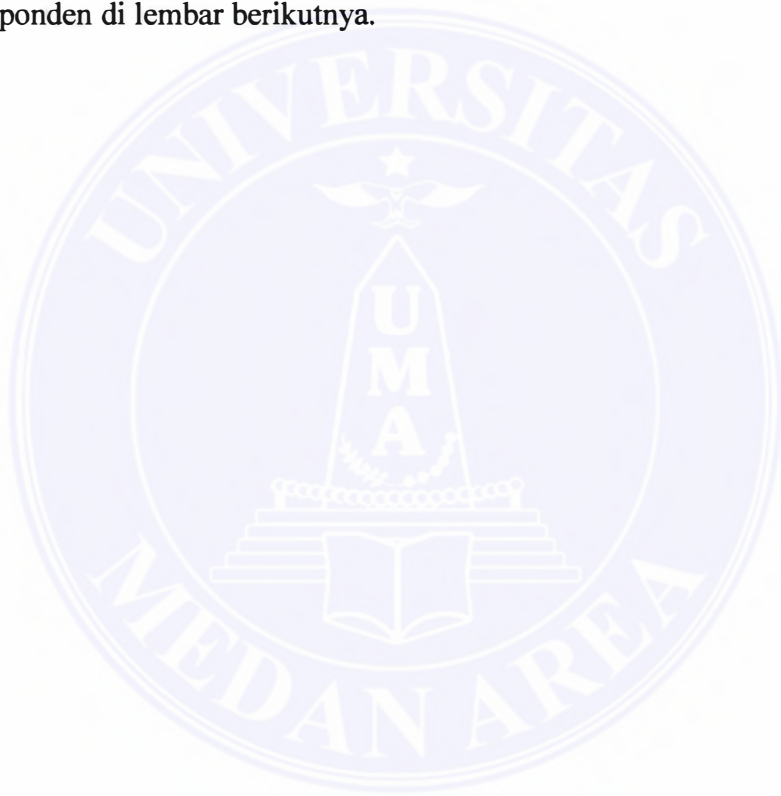
Informed Consent

Sebelum melakukan penelitian, responden diharapkan untuk membaca lembaran ini yang berisikan informasi tentang penelitian. Berikut informasinya:

1. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti remaja pecandu *games online*.
2. Selama penelitian peneliti akan meminta waktu reesponden untuk wawancara. Wawancara yang dilakukan sambil melakukan perekaman dengan menggunakan alat perekam untuk mempermudah peneliti dalam mengingat semua informasi yang telah diperoleh dari responden.
3. Peneliti mewawancarai responden untuk memperoleh informasi tentang diri responden. Selama wawancara diharapkan responden mau dan ber edia dengan sukarela menjwaab semua pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti.
4. Penelitian ini dilakukan hanyalah semata-mata untuk melengkapi tugaas akhir perkuliahan peneliti, untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas psikologi Universitas Medan Area.
5. Semua data yang diperoleh peneliti dari responden dijamin kerahasiaannya 100% dan tidak ada yang mengetahuinya selain responden dan peneliti.
6. Sebagai jaminan kesukarelaan. Peneliti memastikan kesediaan reesponden untuk terlibat dalam penelitian dengan keinginan sendiri dan tanpa merasa ada tekanan atau paksaan, peneliti juga menghormati hak-hak responden untuk bebas menentukan sikap untuk berhenti menjadi responden tanpa mendapatkan akibat apapun.
7. Manfaat dari penelitian ini, secara tidak langsung akan membantu responden untuk berbagi dengan peneliti mengenai bagaimana interaksi sosial remaja pecandu games online.

8. Resiko dari peneliti ini, perlu meluangkan waktu untuk melakukan wawancara dan memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengetahui kehidupan responden sehari-hari dan situasi-situasi yang terjadi sehingga mungkin menimbulkan rasa kurang nyaman dan leluasa.

Demikian informasi tentang penelitian ini. Selanjutnya, jika responden bersedia menjadi subjek dalam penelitian, responden dapat menandatangani lembar persetujuan responden di lembar berikutnya.



Pernyataan Pemberian Izin Responden

Penelitian : Games Online

Peneliti : Nurul Aini

NPM : 07.860.0242

Saya yang bertanda tangan dibawah ini secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun, bersedia berperan serta dalam penelitian ini.

Saya telah diminta untuk diwawancarai sebagai responden dalam penelitian mengenai "*Games Online*".

Saya menyatakan kesediaan saya dan tidak berkeberatan memberi informasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada saya.

Saya mengerti bahwa identitas diri dan juga informasi yang saya berikan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya gunakan untuk tujuan penelitian.

Medan, 24 November 2010

(Responden)

(Peneliti)