

Prokrastinasi Akademik pada perilaku *Game Addiction*

(Studi Kasus : Pemain Mobile Legend, Mahasiswa Tingkat Akhir di kota Malang)

SKRIPSI



Oleh:

MINDI FEBISLAM M

201910230311280

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2023

Prokrastinasi Akademik pada perilaku *Game Addiction*

(Studi Kasus : Pemain Mobile Legend, Mahasiswa Tingkat Akhir di kota Malang)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh:

MINDI FEBISLAM M

201910230311280

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

202

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

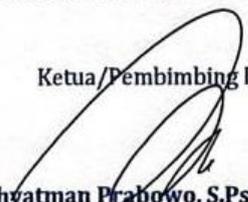
MINDI FEBISLAM M

Nim : 201910230311280

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 02 Oktober 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

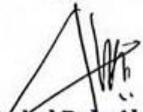
Ketua/Pembimbing I,


Adhyatman Prabowo, S.Psi.,M.Psi

Anggota I


Dr. Dini Permana Sari, S.Psi.,M.M

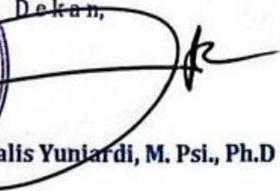
Anggota II


Miqdad Daly Ahmad, S.Psi.,M.Si

Mengesahkan

Dekan,




Muhammad Salis Yuniardi, M. Psi., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mindi Febislam M
NIM : 201910230311280
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Prokrastinasi Akademik pada Perilaku *Game Addiction*

(Studi Kasus : Pemain Mobile Legend, Mahasiswa Tingkat Akhir di kota Malang)

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 02 Agustus 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi



Sofa Amalia, S.Psi.,M.Si



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan rasa Puja dan Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Prokrastinasi Akademik pada Perilaku *Game Addiction*** (Studi Kasus: Pemain Mobile Legend Mahasiswa Tingkat Akhir di Kota Malang)” sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa Terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Universitas Muhammadiyah Malang sebagai tempat menimba ilmu.
2. Bapak M. Salis Yunardi, S.Psi, M.Psi, PhD., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan, serta saran yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Kedua orang tua penulis, Bapak H. Musliadi Yusuf dan Ibu Hj. Mimbar S.E yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis yang merupakan anugrah terbesar.
5. Saudara penulis, Minda Cahaya Islam M, Manda Luthfiyyah Islam M, Muslih Muhammad Melken, dan Mughni Khumayrah Mardhatillah yang telah membantu memberikan motivasi.
6. Kepada pemilik nama Mohammad Zulkifli terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada, telah berkontribusi dalam penelitian skripsi ini, meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan materi. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, penulis berharap bisa terus Bersama menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Subjek penelitian yang sudah bersedia untuk menjadi informan dan memberikan informasi kepada penulis terkait data kepenulisan skripsi.
8. Hajrah Nabila Harun, Dimitri Safitri Wardani, Nadira Septianti, Qonita Gina, Sherly Ristanti, selaku sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan dan nasihat ketika penulis berada di titik terendah.
9. Serta seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari naskah ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan oleh penulis guna memperbaiki dan mencapai kebermanfaatan tugas akhir ini bagi semua kalangan.

Malang, 02 Oktober 2023



Mindi Febislam M

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK	1
<i>Game Addiction</i>	6
Kriteria <i>Game Addiction</i>	7
Aspek-aspek yang mempengaruhi <i>Game Addiction</i>	7
Faktor-faktor <i>Game Addiction</i>	7
Prokrastinasi Akademik	8
Kriteria Prokrastinasi Akademik	8
Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik	8
METODE PENELITIAN	10
Rancangan Penelitian	10
Lokasi Penelitian	10
Sumber Data	10
Peran Peneliti	10
Metode Pengumpulan Data	10
Wawancara	11
Dokumentasi	11
Prosedur Analisis dan Interpretasi Data	11
Kredibilitas	12
HASIL PENELITIAN	13
Gambaran Umum Lokasi	13
Gambaran diri subjek	13
Hasil wawancara	13
DISKUSI	20
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	22
LAMPIRAN	25

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tema dan Sub-tema Hasil Penelitian	13
Tabel 4. 2 Triangulasi Sumber	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Guide Wawancara.....	25
Lampiran 2 Verbatim	30
Lampiran 3 Penentuan Ide Pokok	45
Lampiran 4 Tabel Kategorisasi	64
Lampiran 5 Tabel Konsep.....	78
Lampiran 6 Hasil Triangulasi	81
Lampiran 7 Informed Consent	82
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan.....	84
Lampiran 9 Hasil Studi Subjek	85

Prokrastinasi Akademik pada Perilaku *Game Addiction*

(Studi Kasus : Pemain Mobile Legend Mahasiswa Tingkat Akhir Di kota Malang)

Mindi Febislam M

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

febislamm@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak. *Game* saat ini sudah menjadi alternative hiburan bagi anak-anak hingga yang tua karena sangat mudah untuk diakses. Pengaruh *Game Online Mobile Legend : Bang-Bang* terhadap Akademik merupakan penyimpangan yang dilakukan oleh mahasiswa salah satunya Prokrastinasi Akademik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika seorang mahasiswa tingkat akhir dikota Malang yang kecanduan bermain *Game Online Mobile Legend : Bang-Bang*. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengambilan data diperoleh dengan metode wawancara mendalam, dan dokumentasi. Karakteristik pada subjek penelitian ini merupakan pemain Mobile Legend Mahasiswa Tingkat Akhir semester XIII. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Dari hasil penelitian apa bila *Game Online Mobile Legend : Bang-Bang* dimainkan secara berlebihan akan berdampak negative terjadinya penundaan dan keterlambatan menyelesaikan tugas akademik, tidak adanya motivasi dalam penyelesaian tugas akademik, mempengaruhi psikologis serta berdampak kepada fisik dan sosial yang menyebabkan menurunnya kualitas hidup seseorang dan *game online* merupakan pelarian diri dari sebuah permasalahan.

Kata Kunci: Prokrastinasi Akademik, Kecanduan Game.

Abstract *The development of gaming in the world is growing rapidly, not except in Indonesia. Games today have become an alternative entertainment for children to the elderly because they are very easy to access. The Influence of Online Game Mobile Legend: Bang-Bang on Academic is an abnormality committed by a student, one of whom is the academic procrastination. This research aims to find out the dynamics of a student of the lowest level in the poor city who is addicted to playing the Online Game Mobile Legend: Bang-Bang. The approach in this research uses a qualitative approach to the type of case study. Data capture techniques are obtained through in-depth interview methods, and documentation. Characteristic of the subject of this research is the Mobile Legend Player of the Final Grade Student. Sampling techniques using purposive sampling. According to the research, when Mobile Legend Online Game: Bang-Bang is over-played, it will have a negative impact on the occurrence of academic procrastination as well as a decrease in the quality of a person's life and online gaming is an escape from a problem.*

Keywords: Academic Procrastination, Game Addiction.

Game online dikenal sebagai MMO (*Multi Player Massively Online*) adalah sebuah aplikasi *online* yang memungkinkan pengguna untuk bermain bersama dalam waktu yang bersamaan, menciptakan komunitas dengan minat yang sama. Perilaku bermain *game online* semakin populer seiring dengan peningkatan pengguna internet dan perkembangan komputer yang semakin canggih (Luitjen, 2012). *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman multimedia yang menarik, di mana pemain bisa mendapatkan berbagai macam hal seperti skor, barang, tingkatan, serta menciptakan kepuasan pribadi. Awalnya, sejarah *game* dimulai di Amerika dengan permainan sederhana seperti *Pacman* dan *Tetris*. Namun, seiring berjalannya waktu, perkembangan *game* telah menghasilkan grafis yang lebih baik, audio yang memukau, alur cerita yang menarik, dan berbagai elemen unik (Hasdy, 2015).

Berdasarkan informasi App Annie, (30%) Pada tahun 2020, Indonesia menjadi negara dengan jumlah unduhan *game* portabel tertinggi di Asia Tenggara, diikuti oleh Vietnam (22%), Filipina (16%), Thailand (15%), dan Malaysia (8%). Di sisi lain, unduhan *game* dari Singapura hanya mencapai sekitar 1% dari total. Indonesia juga menyaksikan peningkatan tahunan sebanyak 5-10% dalam jumlah pemain *game online*, dengan lebih dari 25 juta pemain *game online* di setiap tahun, khususnya dalam rentang usia 12-34 tahun yang menyukai *game online* sebagai hobi mereka (Eva, 2014). Proyeksi masa depan menunjukkan bahwa pertumbuhan fenomenal dalam industri *game*, didukung oleh kemunculan berbagai gadget baru dengan aplikasi *game* yang canggih. Faktor-faktor seperti Peningkatan kapasitas internet, jangkauan internet yang lebih luas, perkembangan ponsel pintar, penyebaran teknologi internet yang semakin meluas, komunikasi yang lebih cepat dan efisien, munculnya media sosial dan *e-commerce*, serta perkembangan permainan daring dengan grafis yang menarik semuanya berkontribusi pada pertumbuhan yang pesat ini.

Berkembangnya teknologi tentu akan menciptakan banyak *game* baru yang sangat menarik, salah satunya yaitu hadirnya *Game Online Mobile Legend : Bang-Bang*. *Game* asal Tiongkok ini, yang diluncurkan pada 14 Mei 2016, telah menjadi salah satu permainan yang sangat populer di kawasan ASEAN. Saat ini, *game Mobile Legend* sebuah permainan daring, menduduki peringkat teratas dalam hasil pencarian di *Google Play Store* dan *App Store*, dengan banyak pengguna yang mengunduhnya, terutama di Indonesia. *Game* ini berasal dari Tiongkok dan dikenal karena tim EVOS SPORT dari Indonesia berhasil memenangkan turnamen internasional yang diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil, Malaysia. *Mobile Legend* adalah permainan strategi di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, berusaha menghancurkan menara musuh. Selain menyediakan hiburan, *Mobile Legend* juga memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif pemain dan mengajarkan kerjasama tim. Namun, penting bagi pemain untuk tetap menjaga kendali diri agar tidak terlalu tergiat-gila pada permainan ini, karena kecanduan dapat berdampak negatif pada minat belajar dan prestasi akademik mereka (Sudharto, 2018).

Di lihat dari statistik jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legend* di Indonesia hampir mencapai 50 juta, sementara secara global, *game* ini memiliki total 170 juta pemain aktif perbulan, termasuk di Indonesia memainkan peran penting sebagai kontributor terbesar dalam permainan ini (sumber: liputan6.com). Di Indonesia, ada tiga jenis permainan yang sangat populer, yaitu *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire* yang memiliki basis pemain yang konsisten. *Mobile Legend* memiliki 80 juta pemain aktif setiap harinya, sementara *PUBG Mobile* terus bertambah hingga mencapai 50 juta pemain per hari, dan *Free Fire* memiliki lebih dari 25 juta pemain aktif setiap harinya (Leonanda Ferry 2020). Dari data ini, terlihat bahwa jumlah pemain aktif *game online* terus meningkat setiap hari.

Menurut data yang diterbitkan menurut informasi yang disampaikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet yang aktif di Indonesia saat ini mencapai 107 juta individu, yang setara dengan sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data tersebut, diperkirakan terdapat sekitar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari jumlah pengguna internet secara keseluruhan, yang dapat dikategorikan sebagai pemain aktif *game online*. Dalam konteks ini, "aktif" mengacu pada mereka yang secara hampir setiap hari terlibat dalam bermain *game online* tanpa batasan waktu yang signifikan, mereka rata-rata menghabiskan sekitar 25 jam per minggu untuk bermain dan bahkan 11% dari mereka dapat menghabiskan hingga 40 jam per minggu hanya untuk bermain *game online* (Griffiths, 2004; Shamel, 2008). Penggunaan *game online* yang terhubung melalui internet telah berkembang pesat, dan *game* tidak lagi menjadi hal yang eksklusif, karena semua kalangan usia sekarang dapat dengan mudah mengaksesnya. Ketika digunakan dengan bijak, *game online* dapat dianggap sebagai sumber Hiburan atau kegiatan untuk mengisi waktu luang dapat menjadi sesuatu yang positif. Namun, perlu diingat bahwa ada orang yang bermain *game online* dan menghadapi kesulitan dalam mengendalikan kebiasaan bermain mereka, yang akhirnya dapat menyebabkan mereka kecanduan.

Ketergantungan atau *addiction* dalam konteks psikologis merujuk pada suatu ketergantungan fisik terhadap suatu zat atau perilaku tertentu, yang bisa menghasilkan peningkatan toleransi, ketergantungan fisik dan psikologis, serta isolasi dari masyarakat jika zat atau perilaku tersebut dihentikan. Biasanya, istilah ini dalam konteks klinis, istilah ini digunakan untuk menggambarkan perilaku yang berlebihan (Chaplin, 2011). Sebaliknya, Yee (2007) menjelaskan bahwa adiksi merujuk pada perilaku yang tidak sehat yang sangat sulit dihentikan oleh individu yang bersangkutan, dan bisa memiliki dampak negatif pada individu tersebut dan orang lain. Bermain game lebih dari 3 jam sehari dan lebih dari 1 bulan masih memainkan game yang sama, lebih banyak menghabiskan waktu bermain game dari pada melakukan kegiatan lainnya juga merupakan ciri-ciri dari individu mengalami gangguan kecanduan dalam bermain game online (Laili dan Nuryono, 2015). Ketika seseorang mengalami kecanduan yang parah, mereka mungkin bahkan cenderung meniru karakter dalam *game*, yang dapat mengakibatkan isolasi sosial dan pengeluaran uang berlebihan hanya untuk bermain game. (Pratama et al., 2020).

Mehroof & Griffiths (2010) mengidentifikasi dua faktor utama penyebab adiksi *game online*, yaitu faktor kepribadian dan faktor sosial. Faktor kepribadian melibatkan sensasi pencarian, kecemasan saat ini, dan karakteristik individu sebagai pengaruh terhadap adiksi *game online*. Sensasi pencarian berkaitan secara positif dengan adiksi *game online*, karena *game online* seringkali digunakan sebagai cara untuk mengatasi kecemasan. Selain itu, Williams dan Yee (2009) menyebutkan bahwa selain sensasi pencarian dan kecemasan saat ini, rasa kesepian

juga merupakan prediktor kuat adiksi game online. Penelitian oleh Cao & Su (2006) menunjukkan bahwa individu yang adiksi *game online* memiliki ciri-ciri seperti mudah dipengaruhi oleh emosi, kurang stabil secara emosional, cenderung tenggelam dalam pikiran, eksperimental, dan lebih suka membuat keputusan sendiri.

Dampak negatif dari bermain *game online* yang berlebihan termasuk kurangnya interaksi sosial di dunia nyata, melupakan tanggung jawab sehari-hari, risiko kecanduan, kehilangan pemahaman tentang waktu, dan pengaruh terhadap pola pikir. Di sisi lain, terdapat dampak positif yang dapat ditemukan dalam bermain *game online*, seperti berpotensi untuk membangun persahabatan baru, meningkatkan pemahaman tentang komputer dan bahasa Inggris melalui *game*, serta meningkatkan kemampuan konsentrasi dan strategi dalam pertarungan. Kecanduan *game online* telah menjadi perhatian atas seluruh dunia, termasuk pada negara Barat, Asia, dan termasuk Indonesia. Sebuah penelitian yang diterbitkan pada tahun 2014 di Jurnal *Public Library of Science One (PLOS ONE)*, yang dipimpin atas Psikolog Pendidikan Dr. Sri Tiatri bersama timnya dari Universitas Tarumanegara, mengungkapkan bahwa sekitar 10,5% atau sekitar 150 dari 1.447 siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* diketahui mengalami kecanduan *game online*.

Selama beberapa tahun belakangan, masalah ini telah menyebabkan berbagai perilaku negatif di kalangan pelajar, termasuk bolos sekolah dan bahkan tindakan pencurian yang dilakukan untuk mendapatkan uang guna bermain *game online* di warnet. Bahkan di kalangan mahasiswa, bermain *game online* telah jadi bagian atas gaya hidup mereka. Sayangnya, kecanduan *game online* yang parah bahkan dapat berdampak fatal, seperti contoh kasus pembunuhan antar teman kos disalah satu kota di Indonesia yang dipicu oleh ejekan saat kalah dalam bermain *game online*.

Permainan daring ini sudah jadi salah satu cara yang semakin populer untuk menggunakan internet, serta fenomena ini terlihat di banyak kota besar di Indonesia, juga Kota Malang. Sebagai tanggapan terhadap fenomena ini, berbagai komunitas pecinta *game online* telah terbentuk, salah satunya adalah komunitas AOV Malang. Dengan pembentukan komunitas tersebut, diharapkan para pemain dapat berkumpul, berbagi pengalaman, berlatih, dan berkompetisi untuk meningkatkan keterampilan mereka, sehingga mereka dapat bersaing di tingkat nasional bahkan internasional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Aldi, seorang mahasiswa aktif ditemukan bahwa ia menghabiskan waktu 2-5 jam setiap hari guna bermain *game online*, serta kebiasaan ini telah berlangsung selama lebih dari 1 tahun terakhir. Aldi menyatakan, "*Saya sering bermain game online hingga larut malam karena merasa tertantang untuk memenangkan pertandingan, sehingga saya menunda waktu istirahat dan terus bermain sampai saya merasa lelah. Saya lebih suka bermain game online sendirian di kamar dibanding bergabung dengan teman-teman.*" Hasil wawancara tersebut mengindikasikan bahwa *gamers* seringkali menghadapi masalah dalam berinteraksi dengan orang lain dikarenakan mereka lebih memilih bermain *game* sendirian, yang berdampak pada kemampuannya dalam membangun hubungan sosial. Mereka yang kurang tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas di sekitarnya dan kesulitan dalam mengekspresikan diri cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi sosial.

Selain itu, Rio juga mengungkapkan, "*Saya bermain game Mobile Legend setiap hari untuk mencapai peringkat tertinggi. Jika saya berhasil mencapai peringkat tertinggi, saya dapat menjual akun saya atau mengikuti kompetisi besar di luar sana. Karena itu, saya terus*

bermain dan mengabaikan kegiatan lain." Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa *gamers* sering kali mengabaikan aktivitas lainnya karena fokus pada pencapaian tertinggi dalam *game*, dan hal ini juga merupakan masalah yang mereka hadapi pada kegiatan-kegiatan lainnya dan tetap memilih bermain *game* untuk mendapatkan kepuasan.

Wawan juga mengatakan bahwa *"Biasa kak saya main itu dalam 1 hari itu 2 sampai 3 kali dalam sehari bermain seperti hari senin sampai minggu biasa itu kak dalam 1 hari siang misalnya 5 sampai 9 jam sehari dari jam 1 siang sampai 4 sore bermain solo (solo player) lanjut jam 6 sore sampai jam 9 malam kak (solo player) dan jam 11 malam sampai 3 subuh biasa kak main sama teman (mabar) dan itu yang kulakukan setiap hari kak karna seru kak banyak event atau misi di berikan dari game online tersebut dan hadiahnya itu lumayan kak biasa skin senjata atau baju player diberikan secara permanen dari gamenya kak. Mainnya juga kadang itu ke warkop sama teman-teman main game online sampai sore dan lanjut biasanya jam 11 atau 12 malam main sama teman lagi dan biasanya baru selesai main gamenya jam 4 subuh/pagi aktivitas ku dan full satu minggu kebanyakan main game online ML"*

Kegiatan mahasiswa dalam lingkungan perguruan tinggi umumnya mencakup kegiatan belajar dan penyelesaian tugas-tugas perkuliahan yang diberikan. Sebagai syarat untuk lulus dari perguruan tinggi, mahasiswa harus menyelesaikan tugas akhir perkuliahan mereka, yang sering disebut sebagai skripsi. Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk mencapai kompetensi akademik dengan menyelesaikan tugas akhir ini. Namun, dalam kenyataannya, seringkali mahasiswa menghadapi perasaan enggan atau malas untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut. Perasaan enggan ini dapat muncul akibat faktor psikologis yang mereka alami, yang mendorong mereka guna menghindari tugas-tugas yang sebaiknya dilakukan. Sikap ini bisa dikatakan sebagai prokrastinasi akademik.

Prokrastinasi ialah tindakan menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan, meskipun kita tahu bahwa menundanya dapat berdampak negatif pada diri sendiri. Menurut Ferrari, prokrastinasi bisa diidentifikasi sebagai kecenderungan untuk menunda pekerjaan hingga waktu yang akan datang, yang seringkali dipandang sebagai bentuk kemalasan. Ketika seseorang terlibat dalam prokrastinasi, kemungkinan besar mereka akan mengalami kegagalan, karena pekerjaan yang mereka tunda tidak selesai hingga batas waktu pengumpulannya, dan ketika pekerjaan itu selesai, hasilnya mungkin tidak akan optimal. Mahasiswa, sebagai pengguna *smartphone*, terkadang cenderung berpikir secara sederhana dan tidak selalu memperhatikan pengelolaan kehidupan pribadi dan sosial mereka. Hal ini dapat menyebabkan mahasiswa menjadi lebih sibuk dan terlibat dalam penggunaan *smartphone* selama perkuliahan, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan penurunan kualitas dalam menjalani kehidupan mereka. (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Adanya perasaan bersalah atau penyesalan yang disebabkan oleh perilaku menunda tugas dapat berdampak serius pada individu, seperti stres, depresi, dan bahkan gangguan psikosomatis atau gangguan kejiwaan. Mahasiswa yang sering menunda tugas cenderung lebih rentan terhadap masalah-masalah tersebut. Dampaknya bisa termasuk hasil akademik yang kurang memuaskan, skripsi yang tidak kunjung selesai, risiko lulus kuliah dengan keterlambatan, dan bahkan ancaman DO (drop out). Selain itu, dari segi moral, prestasi mahasiswa yang melakukan prokrastinasi bisa tertinggal dibandingkan dengan teman-teman sebayanya.

Tidak hanya itu, mahasiswa yang terbiasa melakukan prokrastinasi juga cenderung mengulangi sikap tersebut pada masa depan, yang bisa berarti bahwa kebiasaan ini akan membayangi produktivitas mereka saat bekerja nanti. Ini juga sejalan dengan pendapat Ghufron dan Rini (2010) yang menyatakan bahwa Prokrastinasi akademik adalah kebiasaan menunda-nunda secara sengaja dan berulang kali dalam menyelesaikan tugas dengan sibuk melakukan aktivitas lain yang sebenarnya tidak relevan dengan tugas yang harus diselesaikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Burka & Yuen (2008), mereka memperkirakan bahwa sekitar 90% mahasiswa di perguruan tinggi memiliki kecenderungan menjadi seorang prokrastinator, dan sekitar 25% dari mereka adalah prokrastinator kronis yang pada umumnya mengalami kesulitan dan kemungkinan besar tidak akan menyelesaikan studi perguruan tinggi mereka. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mulyana (2018) menggambarkan bahwa Mahasiswa mengalami prokrastinasi akademik pada tingkat yang bervariasi, dengan sebagian besar mengalami tingkat prokrastinasi yang tinggi (81%), sementara sebagian kecil lainnya mengalami tingkat yang sangat tinggi (6%), sedang (13%), dan tidak ada yang mengalami tingkat rendah (0%). Prokrastinasi akademik ini melibatkan berbagai faktor seperti keyakinan pada kemampuan, gangguan perhatian, pengaruh faktor sosial, manajemen waktu, inisiatif, faktor pribadi, dan kemalasan.

Tidak hanya itu, informasi yang diberikan oleh Laboratorium Analisis Media pada tahun 2007 menunjukkan bahwa banyak pemain *game* berbasis *web* yang terutama terdiri dari mahasiswa pada perguruan tinggi. Sehingga demikian, bisa didapatkan bahwasanya banyak pemain *game* berbasis *web* yang berada pada tingkat pendidikan tinggi, seperti mahasiswa. Sementara itu, hal ini membuat Mahasiswa *Players Game Addiction Mobile Legend* di kota Malang memiliki keterikatan pada waktu penyelesaian tugas akhir perkuliahan dengan *games* yang dimainkan secara berlebihan, sehingga menyebabkan mahasiswa tersebut berpotensi untuk mundur dari bangku perkuliahan dikarenakan jumlah semester yang hampir melampaui batas. Oleh sebab itu, perlu dilaksanakan penelitian yang berjudul “Prokrastinasi Akademik pada perilaku Game Addiction” (Studi Kasus : *Players Mahasiswa Tingkat Akhir, Mobile Legend* di kota Malang).

Game Addiction

Menurut (Charlton & Danforth, 2010) Keadaan di mana seseorang terjebak dalam kebiasaan bermain *game online* yang sangat kuat dan sulit untuk melepaskannya, bahkan dengan peningkatan durasi atau total waktu yang dihabiskan saat bermain *game online*, tanpa memperhatikan dampak negatif yang bisa merusak kehidupan, disebut sebagai kecanduan *game online*. Efek jangka panjang atas menghabiskan waktu sekitar 30 jam per minggu guna bermain *game online* dapat berdampak negatif pada berbagai aspek seperti pendidikan, kesehatan, dan kehidupan sosial (Young, 2011). Penelitian yang dilaksanakan atas Soebastian (2010) pula menunjukkan bahwasanya mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* cenderung mengabaikan aktivitas penting seperti belajar, yang seharusnya menjadi prioritas utama bagi mahasiswa, sehingga dapat mengganggu performa akademik mereka.

Kriteria *Game Addiction*

Ada 4 kriteria yang dapat memperlihatkan bahwa individu mengalami kecanduan *game* sebagaimana yang dijelaskan oleh Rohman (2018) :*Compulsion* (Kompulsif): Ciri utama dari seseorang yang mengalami kecanduan *game* ialah terdapatnya dorongan yang sangat kuat guna terus melaksanakan permainan dengan berulang. Mereka merasa tidak bisa menghentikan diri dari bermain. *Withdrawal* (Penarikan Diri): Sebaliknya, tanda kedua atas kecanduan *game* ialah kesulitan dalam menarik diri ataupun menjauhkan diri atas hal yang terkait permainan tersebut, khususnya *game online*. Mereka merasa sulit guna menjauh dari permainan. *Tolerance* (Toleransi): Tanda ketiga dari kecanduan *game* adalah sikap toleransi terhadap efek negatif yang mungkin timbul akibat kecanduan tersebut. Ini bisa mencakup toleransi terhadap konsekuensi hukum, moral, biaya, waktu, dan lain-lain yang berkaitan dengan kecanduan tersebut. *Interpersonal and Health-Related Problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan): Indikator terakhir yang mencirikan individu mengalami kecanduan *game* ialah ketidakmampuan untuk memperhatikan kaitan interpersonal yang mereka punya. Mereka cenderung focus pada hasrat guna terus bermain *game* secara berulang-ulang dan mengabaikan hubungan sosial serta dampak kesehatan yang mungkin timbul.

Aspek-aspek yang mempengaruhi *Game Addiction*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh King & Delfabbro (2018) dan Sandy & Hidayat (2019), ada beberapa aspek yang terpengaruh oleh kecanduan *game online*, termasuk: Aspek Kesehatan: Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan penurunan kesehatan seseorang. Orang yang kecanduan *game online* cenderung mempunyai daya tahan tubuh yang lemah karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, serta pola makan yang tidak teratur. Aspek Psikologis: *Game online* sering mengandung adegan kekerasan dan kriminal, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan. Ini bisa memengaruhi alam bawah sadar seseorang, membuat mereka menganggap kehidupan nyata mirip dengan dunia *game online*. Tanda-tanda gangguan mental yang mungkin muncul atas pengaruh *game online* termasuk mudah marah, emosional, serta penggunaan kata-kata kasar. Aspek Sosial: Beberapa pemain *game* merasa terhubung dengan identitas mereka dalam *game online*, yang dapat membuat mereka terlalu terlibat dalam dunia fantasi yang mereka ciptakan. Hal ini bisa mengakibatkan isolasi sosial dan penurunan interaksi dengan dunia nyata. Aspek Akademik: Kecanduan *game online* bisa merusak performa akademik seseorang. Waktu yang seharusnya digunakan guna belajar seringkali dihabiskan untuk bermain *game online*. Kemampuan konsentrasi juga dapat terganggu, mengakibatkan penyerapan pelajaran yang kurang efektif.

Faktor-faktor *Game Addiction*

Menurut Marsyah (2016), ada faktor internal juga eksternal yang dapat menyebabkan adanya perilaku kecanduan *game online*. Faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* melibatkan dorongan kuat dari individu untuk mencapai skor atau prestasi tinggi dalam *game* tersebut. *Game online* sering didesain untuk memicu rasa ingin tahu dan ambisi pemain untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi, sehingga mereka terus bermain hingga mencapai target permainan. Selain itu, perasaan bosan saat ada di rumah ataupun di sekolah

dan kesulitan dalam mengatur prioritas kegiatan utama lain pula bisa menjadi pemicu kecanduan *game online*. Di sisi lain, faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan *game online*, menurut Zakiah (2021) mencakup lingkungan yang kurang terkontrol, di mana individu melihat temannya banyak yang bermain *game online*. Kurangnya hubungan sosial yang baik juga dapat membuat individu memilih bermain *game online* atas alternatif yang menyenangkan. Harapan orang tua yang tinggi atas anak-anak mereka guna mengikuti banyak aktivitas ekstrakurikuler contohnya kursus ataupun les juga bisa menyebabkan anak-anak merasa tertekan dan lebih memilih bermain *game online* atas pelarian, sehingga kebutuhan dasar seperti waktu berkualitas bersama keluarga terlupakan.

Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik ialah tindakan menunda-nunda secara sukarela tugas-tugas di bidang akademik yang seharusnya diselesaikan, serta memilih guna melaksanakan kegiatan lainnya yang tidak terkait dengan tugas-tugas penting tersebut, bahkan ketika menyadari konsekuensi negatif yang mungkin timbul. Seseorang yang kesulitan untuk menjalankan tugas-tugas sesuai batas waktu yang sudah ditetapkan, seringkali mengalami keterlambatan, persiapan yang berlebihan, atau bahkan gagal saat menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu dapat dianggap sebagai seorang Procrastinator. (Steel, 2007).

Kriteria Prokrastinasi Akademik

Sesuai Ferrari et al. (1995), ada beberapa kriteria yang menggambarkan prokrastinasi akademik, yang mencakup: Menunda guna memulai atau menyelesaikan tugas yang didapat. Individu yang terlibat dalam prokrastinasi tahu bahwasanya tugas yang didapat seharusnya secepatnya diselesaikan, tetapi mereka lebih sering menunda. Membutuhkan waktu lebih lama atas yang seharusnya saat mengerjakan tugas. Procrastinator akan memerlukan lebih banyak waktu dari yang seharusnya diperlukan guna menyelesaikan suatu tugas. Terdapat kesenjangan waktu diantara rencana juga kinerja aktual. Seseorang yang cenderung prokrastinasi akan mengalami kesulitan saat menjalankan satu tugas sesuai atas batas waktu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Memilih untuk melaksanakan kegiatan lainnya yang lebih menyenangkan dibanding menyelesaikan tugas yang wajib dikerjakan. Procrastinator cenderung memilih kegiatan yang lebih menghibur daripada melanjutkan tugas yang seharusnya diselesaikan.

Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik

Faktor prokrastinasi akademik sesuai Ferrari et al. (1995) mencakup faktor internal, yang merupakan faktor-faktor yang ada pada diri individu dan memengaruhi kecenderungan prokrastinasi akademik. Faktor internal ini mencakup keadaan fisik juga keadaan psikologis individu. Keadaan fisik berkaitan dengan kondisi tubuh individu, di mana mahasiswa mungkin merasa mengantuk juga lelah akibat banyaknya kegiatan yang dilaksanakan di kampus dan di luar kampus. Kondisi fisik ini dapat jadi penghalang bagi mahasiswa untuk menyelesaikan tugas kuliah, sehingga mereka lebih memilih untuk beristirahat. Kondisi psikologis berkaitan dengan pengertian mahasiswa tentang tugas perkuliahan. Mahasiswa

mungkin tidak mengerti instruksi dari dosen atau materi perkuliahan, dan ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi, rasa malas, dan kesulitan untuk memulai mengerjakan tugas. Selain itu, kemampuan mahasiswa dalam mengatur waktu juga dapat memengaruhi prokrastinasi, terutama jika mereka memiliki jadwal kuliah yang padat yang membuat sulit untuk mengalokasikan waktu dengan baik antara kuliah dan kegiatan lainnya. Faktor eksternal, menurut penelitian Ferrari et al. (1995), merujuk kepada faktor yang berada di luar individu yang memengaruhi kecenderungan prokrastinasi akademik. Beberapa faktor eksternal ini melibatkan pola asuh orang tua, kondisi lingkungan, tingkat kesulitan tugas, fasilitas yang tersedia, waktu yang diberikan, dan aktivitas di luar kampus. Pola asuh orang tua juga keadaan lingkungan bisa memengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa. Ini termasuk bagaimana orang tua mendukung dan mengarahkan anak mereka dalam mengelola waktu dan tugas kuliah, serta kondisi lingkungan di mana mahasiswa tinggal. Tingkat kesulitan tugas yang dikerjakan juga dapat memengaruhi prokrastinasi akademik. Tugas yang terlalu sulit dapat membuat mahasiswa malas karena mereka menganggap tugas itu terlalu rumit. Namun, tugas yang terlalu mudah juga bisa menyebabkan prokrastinasi, karena mahasiswa mungkin merasa tidak perlu segera menyelesaikannya. Fasilitas yang tersedia untuk mengerjakan tugas, seperti laptop, akses internet, dan buku referensi, juga dapat memengaruhi prokrastinasi. Jika mahasiswa tidak memiliki akses yang memadai, mereka mungkin menunda-nunda pekerjaan mereka. Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas juga dapat memengaruhi prokrastinasi. Jika waktu yang diberikan terlalu lama, mahasiswa mungkin cenderung bersantai dan melupakan tugas tersebut. Aktivitas di luar kampus, seperti bekerja, bersosialisasi dengan teman, atau bermain game, juga dapat menjadi faktor eksternal yang memengaruhi prokrastinasi akademik. Mahasiswa mungkin lebih memilih untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan ini daripada mengerjakan tugas kuliah.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Atas studi ini, pendekatan kualitatif digunakan dengan jenis penelitian studi kasus. Ini merupakan proses untuk menyelidiki pertanyaan secara mendalam dan memahami dengan mendalam realitas atas permasalahan yang sedang dihadapi. Seperti yang disebutkan atas Abdussamad, Z. (2022), metode penelitian kualitatif ialah metode yang dipakai guna mengkaji objek dalam lingkungan alaminya, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Metode penelitian kualitatif seringkali dikatakan sebagai metode naturalistik dikarenakan penelitiannya dilaksanakan di lingkungan alami (natural setting), dan dikenal sebagai metode kualitatif dikarenakan analisis data yang dikumpulkan bersifat kualitatif. Selain itu, penelitian kualitatif menekankan lebih pada makna dibanding generalisasi.

Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini adalah titik awal di mana peneliti menjalankan studi. Dalam konteks pelaksanaan penelitian, peneliti memilih lokasi di daerah Lowokwaru, kota Malang Jawa Timur sebagai basisnya.

Sumber Data

Dalam penelitian ini, ada 2 jenis sumber data: data primer juga sekunder. Data primer adalah informasi yang didapat langsung atas peneliti melalui sumber pertama, yaitu mahasiswa tingkat akhir di salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Kota Malang yang sedang dalam tahap penyusunan Skripsi dan masih memiliki mata kuliah yang belum terselesaikan, dengan menggunakan teknik purposive untuk memilih informan yang dianggap memiliki pemahaman yang mendalam tentang penelitian ini. Di sisi lain, data sekunder ialah informasi yang didapat tidak langsung atas pihak ketiga, seperti teman atau kerabat dekat subjek, jurnal, situs internet yang relevan dengan penelitian, dan data yang telah diterbitkan sebelumnya oleh Rahayu et al (2016).

Teknik Purposive Sampling adalah metode pengambilan sampel penelitian dengan tidak di pilih secara acak. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah pemain aktif Game Online Mobile Legend yang sedang dalam tahap penyelesaian Skripsi dan masih memilih mata kuliah yang belum terselesaikan.

Peran Peneliti

Penelitian ini, peneliti berguna atas alat utama untuk mengumpulkan data di lapangan dan aktif dalam proses pengumpulan data. Selain peran utama sebagai instrumen, peneliti juga dapat menggunakan alat bantu dan dokumen sebagai instrumen pendukung untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Oleh karena itu, kehadiran langsung juga aktif peneliti bersama informan ataupun sumber data lain sangat penting dalam menilai keberhasilan penelitian ini.

Metode Pengumpulan Data

Langkah awal yang begitu krusial penelitian ialah metode pengumpulan data, dikarenakan misi utama penelitian ialah mendapat informasi yang relevan. Tanpa pemahaman yang baik tentang cara mengumpulkan data, peneliti nantinya kesulitan memperoleh data selaras atas

kebutuhan penelitian. Atas penelitian ini, metode pengumpulan data yang dipakai mencakup wawancara juga pengumpulan dokumen.

Wawancara

Wawancara ialah pertemuan antara 2 individu dengan tujuan pertukaran informasi juga gagasan atas dialog tanya jawab, jadi memungkinkan konstruksi makna pada satu topik tertentu. Wawancara dipakai atas teknik pengumpulan data untuk studi pendahuluan guna mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, serta pula untuk mendalami pemahaman responden tentang topik tertentu. Atas penelitian ini, dipakai teknik wawancara semi-terstruktur di mana peneliti memberi pertanyaan yang sudah disiapkan terlebih dahulu, selanjutnya mendalami informasi lebih lanjut melalui dialog yang lebih mendalam. Wawancara dilaksanakan dengan langsung atas mahasiswa yang bermain Game Online Mobile Legend: Bang-Bang untuk memahami perilaku Prokrastinasi Akademik dan perilaku Game Addiction mereka.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara untuk menghimpun, menyusun, serta mengatur berbagai dokumen literatur yang mencatat segala kegiatan juga informasi yang dianggap bermanfaat dalam memberikan penjelasan dan pemahaman tentang berbagai masalah. Dokumentasi dapat berupa teks tertulis, gambar, atau karya monumental dari individu. Penggunaan studi dokumen atas penelitian adalah sebagai pelengkap atas metode wawancara. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait Prokrastinasi Akademik dan perilaku *Game Addiction* dalam kehidupan sehari-hari.

Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data atas penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan atas Miles dan Huberman, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018). Sesuai Miles juga Huberman, analisis data kualitatif dalam studi kasus dilaksanakan secara interaktif juga berlangsung terus menerus sampai data dianggap cukup. Tahapan dalam analisis data meliputi:

Pengumpulan Data: Tahap pertama ialah proses pengumpulan data. Data kualitatif ini umumnya berbentuk kata-kata, fenomena, foto, perilaku, serta sikap sehari-hari yang didapat atas observasi, wawancara, dokumentasi, serta memakai alat seperti kamera dan video.

Reduksi Data: Data yang dikumpulkan atas lapangan seringkali berjumlah besar, oleh sebab itu perlu pencatatan teliti juga terperinci. Reduksi data melibatkan rangkuman, pemilihan informasi penting, penekanan atas hal-hal yang relevan, identifikasi tema juga pola, dan eliminasi informasi yang tidak relevan. Penggunaan kode pada panduan penelitian kualitatif dapat memudahkan proses reduksi data.

Penyajian Data: Langkah selanjutnya ialah menyajikan data atas banyak bentuk contohnya narasi singkat, grafik, kaitan diantara kategori, flowchart, serta lainnya. Dengan cara ini, data dapat lebih mudah dipahami, dan rencana kerja selanjutnya dapat dibuat berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh.

Penarikan Kesimpulan/Verifikasi: Langkah terakhir melibatkan membuat kesimpulan awal yang sementara, yang dapat mengalami perubahan jika tidak ada bukti kuat pada tahap

pengumpulan data selanjutnya. Namun, jika ada bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan, kesimpulan tersebut akan menjadi lebih kuat dan meyakinkan.

Kredibilitas

Pengecekan dan keabsahan data atas penelitian kualitatif studi kasus dilaksanakan dan memakai metode Triangulasi, sebagaimana dijelaskan oleh William Wiersma (Sugiyono, 2018). Triangulasi adalah proses memeriksa data yang didapat atas banyak sumber, dan banyak metode, serta pada banyak waktu. Atas penelitian ini, terdapat dua bentuk triangulasi yang digunakan:

Triangulasi Sumber: Tujuannya adalah guna uji keabsahan data melalui memeriksa data yang didapat atas banyak sumber. Setelah melakukan wawancara atas beberapa informan yang memiliki pengetahuan dan kedekatan dengan subjek penelitian, seperti sahabat atau teman dekat, serta teman khusus, hasil wawancara dengan informan ini dibandingkan dan dikategorikan bersama hasil wawancara atas subjek penelitian. Hal itu dilaksanakan guna menentukan sejauh mana data dari informan selaras atas data yang didapat atas subjek penelitian. Kesamaan atau perbedaan pandangan diidentifikasi. Data yang konsisten antara informan dan subjek memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga kesimpulan akhir penelitian menjadi lebih meyakinkan.

Triangulasi Waktu: Dipakai untuk memvalidasi data yang terkait perubahan dalam proses juga sikap manusia seiring berjalannya waktu. Peneliti merancang pertanyaan yang merinci rumusan masalah dan melakukan wawancara lebih dari satu kali. Pertanyaan tersebut diberikan dalam setiap sesi wawancara, dan kemudian dilihat apakah jawaban subjek konsisten dari sesi ke sesi. Jika terdapat ketidaksesuaian dalam beberapa sesi wawancara, peneliti nantinya melaksanakan diskusi lanjutan atas subjek untuk memastikan data yang dianggap benar. Hal ini membantu memastikan keabsahan data yang berhubungan atas perubahan sikap manusia atas masa ke masa.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Lokasi

Bertempat di daerah Lowokwaru, kota Malang Jawa Timur. Kontrakan yang di huni oleh 6 orang mahasiswa laki-laki yang memiliki hobby bermain *game online Mobile Legend*, 1 diantaranya merupakan mahasiswa tingkat akhir yang sedang dalam tahap pengerjakan penyelesaian tugas akhir (skripsi) semester XIII.

Gambaran diri subjek

Merupakan mahasiswa yang terdaftar pada satu diantara perguruan tinggi swasta kota Malang, yang saat ini dalam tahap penyelesaian tugas akhir (skripsi) semester XIII, masih memiliki mata kuliah yang belum terselesaikan dan masih mengulang. Berinisial FH kelahiran tahun 1998 yang artinya saat ini usia 25 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan tinggi 165 cm, berat badan 70 kg. Anak pertama dari 3 bersaudara, dan merupakan dari keluarga yang menengah keatas. Mengenal *game online* mulai duduk pada bangku SD melalui warnet (warung internet), namun mengenal *game online Mobile Legend* sejak tahun 2017. Karena ketertarikan dengan *game* pertarungan/peperangan membuat FH sangat menyukai *game online Mobile Legend* hingga saat ini. Lebih banyak menghabiskan waktu dikamar hanya guna bermain *game online*.

Hasil wawancara

No	Tema Superordinate	Tema Subordinate
1.	Prokrastinasi Akademik	Penundaan Skripsi dan Tugas MK
		Keterlambatan pengumpulan Tugas MK
		Tidak adanya motivasi dalam penyelesaian tugas MK
		Peralihan Aktivitas bermain Game Online Mobile Legend
2.	Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend	Frekuensi dalam bermain Game Online Mobile Legend
		Durasi dalam bermain Game Online Mobile Legend
		Emosional akibat bermain Game Online Mobile Legend
3.	Dampak Bermain Game Online Mobile Legend	Kondisi Kesehatan yang menurun
		Perilaku untuk terus bermain Game Online Mobile Legend
		Interaksi social yang kurang
4.	Coping Permasalahan	Bermain Game Online Mobile Legend

Tabel 4. 1 Tema dan Sub-tema Hasil Penelitian

Sesuai hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan subjek bahwa memang benar subjek memiliki permasalahan terkhusus di bidang akademik. Munculnya perilaku penundaan yang dilakukan dengan sengaja meski sudah mengetahui dampak yang akan dirasakan. Ketika mendapatkan tugas yang mudah subjek seringkali mengabaikannya karena merasa bahwa tugas tersebut pasti akan terselesaikan karena sangatlah mudah untuk dikerjakan alhasil terjadi lah penundaan hingga tidak mengerjakan tugas tersebut, begitu juga ketika mendapatkan tugas yang sulit membuat subjek menjadi malas untuk menyelesaikannya yang berakhir pada tidak terselesaikannya tugas tersebut. Hal ini didukung oleh pernyataan subjek berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan

“Em... tergantung dari tugas yang diberikan, kalau tugasnya mudah untuk saya pahami dan kerjakan kemungkinan besar akan saya kerjakan jika tidak kelupaan (W1.IP1.FH.40). Karna rasa malas yang saya rasakan kalau tugasnya susah apa lagi kalau deadlinenya masih lama jadi kayak nanti la aja dikerjakan (W2.IP1.FH.36). Ya.. biasa seperti itu apa lagi kalau saya nda paham makin malas kerjakannya jadi mending saya ngegame aja itung itung refreshing otak (W2.IP1.FH.38), Bisa dibbilang tertunda karena saya sudah semester akhir/tua tapi tidak begitu memperdulikan skripsi saya lebih asik untuk bermain game (W1.IP1.FH.38)”.

Dari perilaku tersebut juga membuat adanya keterlambatan dalam pengumpulan tugas yang diberikan hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara

“Kadang tepat waktu kadang juga tidak, tepat waktu ketika pengerjaannya secara berkelompok, namun ketika individu saya lihat dari deadline yang diberikan (W3.IP1.FH.28). Em... tergantung dari tugas yang diberikan, kalau tugasnya mudah untuk saya pahami dan kerjakan kemungkinan besar akan saya kerjakan jika tidak kelupaan (W1.IP1.FH.40)”.

Tidak adanya motivasi dalam penyelesaian tugas juga menjadi salah satu alasan hal demikian bisa terjadi. Berdasarkan hasil wawancara subjek memang terlihat tidak memiliki motivasi yang kuat dalam penyelesaian tugas akademik yang diberikan hal ini dibuktikan dengan pernyataan subjek

“Kalau untuk arahan dari dospem biasa aja sih mungkin sama ya seperti dosen pada umumnya, saya juga tidak begitu memperhatikan hal itu (W1.IP1.FH.30), “Bisa jadi seperti itu dimana saya tidak begitu memperdulikan skripsi (W2.IP1.FH.24).

Adanya peralihan aktivitas yang terjadi membuat semakin terjadinya perilaku Prokrastinasi Akademik terhadap subjek, yang dimana subjek lebih memilih guna melaksanakan kegiatan lainnya yang dirasa jauh lebih menyenangkan daripada harus menyelesaikan tugas akademik/skripsi, hal ini berdasarkan pernyataan subjek

“Saya nda tau juga karna senang aja saya rasa kalau main game tu jadi fresh aja saya rasa bahkan kalau saya lagi pusing dengan skripsi atau lagi ada masalah justru game tempat pelarian saya, karna saya rasa bebas aja kalau menang saya senang kalau kalah ya saya mau marah juga ndapapa (W2.IP1.FH.44), Waahh.. lebih memilih game sih (W4.IP1,FH.28), Karena apa ya... saya enjoy aja kalau ngegame meskipun kadang juga bikin pusing banyak yang tertunda (W4.IP1.FH.20).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Perilaku Prokrastinasi Akademik subjek terbilang cukup tinggi yang menyebabkan masih adanya mata kuliah yang belum terselesaikan dan pengerjaan skripsi yang belum selesai. Perilaku tersebut juga merupakan dampak atas bermain game online mobile legend yang berlebihan, hal ini didukung oleh pernyataan subjek yang akan dijelaskan pada paragraph berikutnya.

Intensitas dalam bermain game online juga menjadi pengacu dalam perilaku Game Addiction yang menyebabkan terjadinya Prokrastinasi Akademik. Frekuensi subjek dalam bermain game online terbilang cukup sering disetiap harinya dan dilakukan secara berulang kurang lebih 5 tahun terakhir ini, hal ini dibuktikan dengan pernyataan hasil wawancara subjek

“Saya memang sering menghabiskan waktu bermain mobile legend karena ya yang saya bilang tadi gamenya itu seru dan juga saya sangat senang bermain mobile legend ini (W1.IP1.FH.42), Saya kurang ingat ya kalau untuk detailnya karena saya tidak hitung juga, tapi saya bisa menghabiskan waktu dalam mobile legend ini sekitar 8-9 jam perhari. Saya lebih lama main pada saat malam hari bisa sampe subuh sekitar jam 4 atau setengah 5 subuh (W1.IP1.FH.50), Sangat sering (W2.IP1.FH.46), Iya karna kalau saya sudah ngame saya slalu lupa waktu (W4.IP1.FH.12).

Tingginya frekuensi subjek dalam bermain game online mobile legend tentu menyebabkan tingginya durasi dalam bermain game juga hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara

“Saya kurang ingat ya kalau untuk detailnya karena saya tidak hitung juga, tapi saya bisa menghabiskan waktu dalam mobile legend ini sekitar 8-9 jam perhari. Saya lebih lama main pada saat malam hari bisa sampe subuh sekitar jam 4 atau setengah 5 subuh (W1.IP1.FH.50), 7-8 jam perhari (W3.IP1.FH.28).

Tingginya frekuensi dan durasi subjek dalam bermain game online mobile legend tentunya membuat banyaknya dinamika atau adanya perasaan emosional yang dirasakan subjek, berdasarkan hasil wawancara adanya emosi positif dan emosi negative yang dirasakan oleh subjek, hal ini didasari oleh hasil wawancara yang sudah dilakukan

“Kalau hal tertarik, saya tertarik main Mobile Legend itu karna bisa bekerja sama dengan rekan tim dan untuk melatih strategi yang baik didalam game, yang membedakan Mobile Legend ini dengan game lainnya yang mengatur strategi itu saya kenal Game yang dari Pc atau computer itu adalah Game Dota yang notabenenya itu sama dengan Mobile Legend makanya saya tertarik dengan Game Mobile Legend ini (W1.IP1.FH.14), Ya yang saya rasakan itu sangat senang dan juga tentunya seru karena game ini melatih ketangkasan dan juga strategi trus bisa ketemu dengan teman-teman baru juga (W1.IP1.FH.20), Ya.. karna menurut saya itu sebuah prestasi dan kebanggaan buat saya sendiri dan juga bisa lebih melatih skill kemampuan saya (W2.IP1.FH.18). Ya kalau reaksi saya ketika kalah bermain game mobile legend ya sudah pasti jengkel, kesal juga dengan teman-teman yang lain atau bahkan saya sendiri juga penyebabnya (W1.IP1.FH.26), Kalau kalah emang biasanya itu membuat pribadi saya cenderung lebih emosian seperti memaki, memarahi orang lain entah itu didalam mobile legend maupun didunia nyata dan juga saya sudah beberapa kali ini mengganti hp karena pada saat saya kalah, saya refleks untuk membanting hp (W1.IP1.FH.28).

Tingginya frekuensi, durasi dan adanya perasaan emosional yang berlebihan dirasakan subjek dalam bermain game online mobile legend, menyebabkan sulit untuk berhenti bermain game online dan mengabaikan tugas akademik.

Tingginya intensitas subjek dalam bermain game online mobile legend secara berlebihan juga mempunyai efek yang tidak baik untuk kehidupan. Subjek bermain game online khususnya Mobile Legend sejak tahun 2017 hingga saat ini, berdasarkan hasil wawancara hal signifikan yang subjek rasakan berdampak kepada kondisi kesehatan yang menurun karena kurangnya waktu istirahat subjek yang membuat pola makan subjek tidak teratur, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan

“E... cara saya mengistirahatkan tubuh itu ya sudah pasti dengan cara tidur nah saya itu tidur kadang karna memang sudah kelelahan untuk bermain game dan juga mata sudah merah dan bahkan kadang saya selalu ketiduran pada saat bermain game mobile legend (W1.IP1.FH.16), Kalau untuk pola makan saya rasa lumayan mengganggu karena sayakan dari dulu itu biasanya makan sehari 3x, namun pada saat setelah menganl game online ini saya tu terkadang hanya makan 1x sehari atau 2x sehari itu sudah paling banyak dan juga pola makan yang saya makan itu terbilang tidak sehat, seperti jungfood dan juuga yang instan (W1.IP1.FH.22).

Selain kondisi kesehatan yang menurun, juga berdampak kepada perilaku subjek yang dimana subjek tidak bisa berhenti bermain game, memikirkan game setiap hari hingga meninggalkan hal-hal yang lebih penting, berdasarkan hasil wawancara kepada subjek

“Seperti yang saya katakana tadi karena seru dan juga saya mendapatkan teman-teman baru dapat mengatur strategi dan bekerja sama dengan teman-teman team dan juga saya merasa didalam game ini saya menjadi diri saya sendiri dan saya rasa lebih nyaman didunia maya dibandingkan didunia nyata, ada target yang ingin saya capai. Jadi rank tertinggi di mobile legend itu ada di rank Miticalglory jadi say aitu harus mencapai ketitik sebagai bentuk apresiasi buat diri saya sendiridan untuk memamerkan kepada teman-teman saya kalau saya sudah ada dilevel tertinggi (W1.IP1.FH.56), Pertama saya sangat suka dengan game peperangan, trus di ML ini juga skin atau heronya sangat banyak yang buat saya semakin terpancing main terus sampai saya dapat skin yang saya mau, kalau saya kalah kan rank nya turun itu yang buat saya kayak geram harus main lagi biar rank saya kembali (W2.IP1.FH.14), Yakin.. karna sekarang rank saya sudah tinggi dan saya slalu diajak kalau mau main game bahkan sampe ikut turnamen (W3.IP1.FH.16).

Adanya perasaan untuk terus bermain game online artinya menghabiskan waktu lebih banyak didalam game online mobile legend membuat subjek memiliki hubungan sosial yang kurang baik, hal tersebut dilihat dari hasil wawancara yang sudah dilakukan

”Kalau yang saya perhatikan teman-teman saya itu bisa dibilang risih kali ya sama saya jengkel mau marah la dan sempat juga menegur saya nah karena notabenenya saya juga itu tinggal di asrama yang mewajibkan saya harus aktif dilingkungan asrama dan juga saya organisasi yang mengharuskan saya juga harus aktif , namun sulit bagi saya untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan asrama (W1.IP1.FH.44), Kalau sama sama player ya biasa saja karna itu hal yang sudah biasa kami lakukan, tapi kalau untuk teman yang tidak main game ya mereka kaget (W3.IP1.FH.12), Iya saya lebih memilih menghabiskan waktu didalam kamar (W4.IP1.FH.26).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dampak yang dirasakan subjek dari bermain game online mobile legend yaitu berdampak kepada kondisi kesehatan yang menurun, perilaku bermain game secara terus menerus dan sosial yang kurang baik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada subjek juga ditemukan adanya pengaruh game online sebagai pelarian diri dari sebuah permasalahan. Dari hal tersebut membutuhkan sebuah coping dalam permasalahan berdasarkan pernyataan hasil wawancara subjek

“Saya bermain mobile legend itu pada saat merasa jenuh, bingung dengan skripsi yang saya kerjakan makanya saya luapkan dengan bermaian game (W1.IP1.FH.34), Yang saya rasakan pribadi ketika saya bermain game itu dapat melupakan permasalahan yang terjadi yang membuat kepala saya sakit ntah itu permasalahan kecil, permasalahan besar jadi pada saat saya bermain game masalah-masalah yang ada yang terjadi pada saya seketika kayak hilang karena memang saya sudah terlalu asik dan seru dalam bermain game (W1.IP1.FH.46), Saya nda tau juga karna senang aja saya rasa kalau main game tu jadi fresh aja saya rasa bahkan kalau saya lagi pusing dengan skripsi atau lagi ada masalah justru game tempat pelarian saya, karna saya rasa bebas aja kalau menang saya senang kalau kalah ya saya mau marah juga ndapapa (W2.IP1.FH.44), Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya karna saya pusing dalam kerjakan skripsi dan kadang saya stuck makanya saya alihkan dengan bermain game (W4.IP1.FH.10), Karna saya suka saya senang dan sangat menikmati mendapatkan teman baru, game juga bisa menjadi penenang ketika saya ada masalah, game ini juga bisa membuat saya menjadi diri saya sendiri (W4.IP1.FH.14).

Subjek melakukan coping permasalahan dengan peralihan bermain game online mobile legend, lebih merasa tenang dan puas terhadap apa yang dirasakan. Begitu juga pada saat lagi pusing dalam mengerjakan skripsi, subjek mengambil jeda waktu untuk bermain game online mobile legend, yang berujung tidak lagi melanjutkan skripsi yang dikerjakan.

Berdasarkan Triangulasi Sumber didapatkan hasil wawancara yang serupa antar jawaban subjek dan juga sahabat subjek.

Tema <i>Superordinate</i>	Informan		Hasil
	Informan 1	Informan 2	
Perilaku Prokrastinasi	Seringnya terjadi penundaan, keterlambatan dalam penyelesaian tugas akademik yang diberikan hal ini juga dikarenakan tidak adanya motivasi dalam penyelesaian tugas tersebut, dan subjek lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan yaitu bermain game online mobile legend.	Sering melihat subjek tidak mengerjakan skripsi, tidak masuk kuliah dan lebih memilih untuk bermain game online mobile legend.	Tidak terselesaikannya tugas akademik yang dilakukan dengan sengaja dan lebih memilih aktivitas yang lebih menyenangkan yaitu bermain game online mobile legend.
Intensitas dalam bermain Game Online Mobile Legend	Bermain game online mobile legend sejak tahun 2017 hingga saat ini, ngegame merupakan aktivitas yang wajib dikerjakan disetiap harinya dengan rentang waktu 8-9 jam/perhari. Karena lamanya waktu dalam bermain game online membuat subjek merasakan perasaan emosi positif dan emosi negative, seperti marah, membanting hp, memaki, senang, seru, dan dapat melatih skill pertarungan.	Mengenal subjek sejak duduk dibangku TK (taman kanak-kanak), mengetahui subjek bermain game online mobile legend sejak tahun 2017. Tinggal satu rumah bersama subjek sejak duduk dibangku perkuliahan, mengetahui secara jelas kegiatan sehari-hari yang subjek lakukan. Seperti bermain game hingga larut malam dan hampir setiap hari dilakukan, lebih emosional mudah marah seperti memaki.	Tingginya frekuensi dan durasi subjek dalam bermain game serta munculnya perasaan emosional subjek dalam bermain game.
Dampak dalam bermain Game Online Mobile Legend	Kesehatan menurun, sering lambat makan, tidak lagi bersosial dengan baik, lebih sering didalam kamar bermain	Berat badan mulai menurun, lebih sering makan makanan yang instan, menjauh dari lingkungan tempat	Berdampak kepada kondisi kesehatan, perilaku yang tidak bisa berhenti bermain game, dan

	game.	tinggal	hubungan sosial yang tidak baik.
Coping Permasalahan	Merasa senang dan tenang ketika ada permasalahan dialihkan dengan bermain game mobile legend, meluapkan amarah dengan bermain game, lebih mampu menjadi diri sendiri ketika bermain game.	Game merupakan peralihan ketika subjek sedang dalam permasalahan, misalnya lagi pusing atau stuck dalam mengerjakan skripsi	Bermain Game

Tabel 4. 2 Triangulasi Sumber

DISKUSI

Subjek bermain *game online mobile legend* sejak tahun 2017 sampai saat ini tahun 2023, subjek memang sangat gemar dalam bermain *game online* terlebih *game* pertarungan atau peperangan. Maka dari itu subjek sangat tertarik dalam bermain *game mobile legend*. Subjek menjadikan *game online* sebagai pilihan untuk mencari hiburan dari masalah yang terkait dengan kehidupan subjek, terutama dalam konteks masalah perkuliahan. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa perkuliahan bukan hanya menjadi tanggung jawab sebagai mahasiswa, tetapi juga merupakan beban yang harus dipikul oleh orang tua subjek. Apa lagi saat ini subjek dalam tahap akhir penyelesaian tugas akhir yang dimana subjek juga masih memiliki mata kuliah yang belum terselesaikan. Bermain *game online* 8-9 jam perhari membuat subjek melupakan banyak hal didalam hidupnya. Lebih gemar bersosial didunia maya dibandingkan didunia nyata. Kondisi kesehatan subjek juga bukan lagi sebuah permasalahan yang harus diperhatikan. Perilaku *Game Addiction* Menurut (Charlton & Danforth, 2010) Ini merujuk pada situasi di mana seseorang menjadi sangat terikat pada kebiasaan bermain *game online* hingga sulit untuk melepaskannya. Seiring berjalannya waktu, ada peningkatan dalam durasi atau frekuensi bermain *game online* tanpa memperhatikan potensi konsekuensi negatif yang dapat mengganggu kehidupan. Adapun uraian pembahasan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* seringkali mengalami penurunan prestasi akademiknya. Ini mengakibatkan kurangnya motivasi untuk belajar dan kesulitan dalam mempertahankan fokus pada pelajaran, karena pikirannya terbagi antara tugas akademik dan pemikiran tentang permainan yang belum selesai dalam *game online* (Novrialdy, 2019). Penemuan ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa subjek cenderung menunjukkan perilaku prokrastinasi akademik, yaitu menunda-nunda tugas akademik secara sengaja. Karena merasa tugas yang diberikan terlalu mudah subjek menunda tugas tersebut untuk diselesaikan, begitu juga dengan tugas yang sulit membuat subjek semakin malas untuk mengerjakan yang membuat terjadinya keterlambatan dalam penyelesaian tugas tersebut. Persoalan ini juga dipicu karena kurangnya motivasi subjek dalam dirinya untuk menyelesaikan tugas akademik atau skripsi, namun lebih memilih untuk melakukan aktivitas lain yang dianggap lebih menyenangkan, yaitu bermain *Game Online Mobile Legend*. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh King dan Delfabbro pada tahun (2018). Gangguan ini secara signifikan mengubah prioritas seseorang, sehingga minat mereka terhadap hal-hal yang tidak berhubungan dengan *game online* menjadi sangat rendah.

Perilaku Prokrastinasi Akademik terjadi karena intensitas bermain *game online* yang tinggi. Hal ini didukung oleh pernyataan Kementerian Kesehatan pada tahun (2018), yang menyebutkan bahwa intensitas bermain *game online* terus meningkat meskipun pengguna mengalami konsekuensi atau dampak negatif. Mereka seringkali menggunakan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Demikian juga dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, frekuensi bermain *game online mobile legend* subjek dan durasi dalam bermain *game* dapat dikatakan sangat sering, subjek bermain *game online* 8-9 jam/hari yang dilakukan secara berulang dan terus menerus. Teman subjek berinisial PA juga membenarkan hal tersebut dari hasil wawancara yang sudah dilakukan. Banyaknya waktu yang dibutuhkan dalam bermain *game* tentu menimbulkan berbagai macam perasaan yaitu adanya emosi negative dan juga emosi positif.

Emosi negative cenderung perasaan yang tidak menyenangkan, sedangkan emosi positif cenderung perasaan yang menyenangkan bagi seseorang. Menurut Goleman menggambarkan emosi positif sebagai perasaan yang diinginkan yang memberikan kenyamanan, sementara emosi negatif adalah perasaan-perasaan yang tidak diinginkan yang menciptakan ketidaknyamanan dalam kondisi psikologis.(Yuliani, 2013). Terbukti berdasarkan hasil wawancara subjek lebih banyak merasakan emosi positif pada saat bermain *game online*. Dimana subjek lebih merasa senang, bahagia, dapat menjadi dirinya sendiri, dan membuat subjek merasa lebih tenang ketika lagi ada permasalahan. Namun, tak bisa dipungkiri subjek juga terkadang marah apa bila kalah dalam bermain game yang membuatnya memaki, ataupun membanting hp nya sendiri. Kebiasaan buruk ini dapat ditekan dengan mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang lebih positif dan mengurangi durasi bermain *game mobile legend*.

Intensitas tinggi subjek dalam bermain *game online Mobile Legend* tentu akan memiliki dampak pada berbagai aspek kehidupan. Ini sesuai dengan pandangan yang diungkapkan oleh Novrialdy (2019), yang menjelaskan bahwa kecanduan *game online* terjadi ketika seseorang menggunakan *game online* secara berlebihan, yang kemudian mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini tercermin dalam perilaku subjek yang terus-menerus bermain *game online*, mengasingkan diri dari interaksi sosial, dan lebih fokus pada pencapaian dalam bermain *game online*. Mereka menggunakan *game* sebagai pelarian dari realitas kehidupan, kehilangan minat pada kegiatan lain, dan merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*. Amirah, W. N. (2021) juga menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan game online akan memiliki keinginan yang kuat untuk menghabiskan banyak waktu dengan bermain *game* dan menolak untuk melakukan aktivitas lain.

Dari hasil penelitian juga ditemukan bahwa *Game Online* sebagai pelarian dari sebuah permasalahan yang sedang dihadapi. Bermain *game* secara berlebihan yang digunakan sebagai cara untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Buanasari, A. (2021). Dia mencatat bahwa bermain *game online* dapat menjadi alat untuk mengatasi stres dan kebosanan, sehingga menjadi pelarian bagi individu yang sedang mengalami tekanan atau memiliki masalah dalam kehidupan pribadinya. Akibat dari kecanduan *game online* ini, kemampuan akademis seseorang kemungkinan akan menurun. Ini menyebabkan ketidakmampuan untuk belajar dengan tekun dan mengganggu konsentrasi belajar, karena fokus akademisnya terpecah dengan pikiran tentang permainan yang belum selesai di *game online*. (Novrialdy, 2019). Hal ini didukung oleh pernyataan subjek yang rela menghabiskan waktu dengan bermain *game* dari pada harus mengerjakan skripsi.

Keterbatasan yang ada didalam penyusunan skripsi ini adalah subjek yang sulit ditemui untuk melakukan sesi wawancara kepada peneliti, subjek yang sempat berpindah tempat tinggal membuat peneliti harus menunggu waktu agar dapat menyesuaikan dengan waktu subjek. Adapun kelebihan dari pada penyusunan skripsi ini yaitu banyaknya penelitian terdahulu yang mengangkat tema sama sehingga membantu peneliti untuk menemukan banyak pandangan dan referensi yang lebih baik. Harapan dari hasil penelitian yang dilakukan agar mampu memberikan kesadaran Pesan kepada semua pihak yang terlibat adalah upaya untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin timbul dari game online dan mengubahnya menjadi dampak positif yang dapat berkontribusi pada perilaku akademik yang bermanfaat.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan bahwa menunjukkan ada perilaku sengaja menunda-nunda dan lambat dalam menyelesaikan tugas, kurangnya motivasi dalam menyelesaikan tugas akademik, serta kecenderungan untuk memilih bermain *Game Online Mobile Legend* sebagai aktivitas yang lebih menarik daripada menyelesaikan tugas. Dengan tingkat frekuensi dan durasi yang terbilang cukup tinggi, yaitu bermain *game online mobile legend* hampir setiap hari dengan rentang waktu 8-9 jam/hari. Tentu hal ini berdampak kepada aspek kehidupan seperti kondisi kesehatan yang menurun, menjauh dari lingkungan sosial, dan adanya perilaku bermain game online secara terus menerus. Selain karena hobby, *game* ini juga mampu menjadi tempat pelarian diri ketika sedang menghadapi sebuah permasalahan.

Dengan adanya penelitian yang sudah dilaksanakan, jadi penelitian ini diharapkan mampu memberikan implikasi sebagai pengetahuan khususnya pada usia dewasa awal terkhusus mahasiswa yang sedang dalam tahap penyusunan tugas akhir supaya dapat mengontrol diri ketika mendapatkan sebuah permasalahan dan segera untuk diselesaikan, mampu manajemen waktu dengan memperhatikan skala prioritas, serta memiliki motivasi yang tinggi dalam tahap penyelesaian tugas akhir akademik perkuliahan.

REFERENSI

- Affandi, M. 2013. Pengaruh game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal E-jurnal Ilmu komunikasi*. (online) 1(4): 177-178.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak game online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas (Jutim)*, 1 (1), 47-52.
- Blinka, Mushinka. (2014) *Online Gaming Addiction : The role of avatars and sociability of gamers*. Dissertation of Masaryk University. Brno
- Burka, JB & Yuen, LM. 2008. *Procrastination: Why You Do It, What To Do. About It Now*. Reading, MA: Addison-Wesley. Cambridge: Personality
- Cao F. & L. Su, (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. © 2006 The Authors Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd.
- Charlton, J. P., & Danforth, D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology*, 29(6), 601-613. DOI: 10.1080/01449290903401978
- Chaplin, J.P. 2014. *Kamus Lengkap Psikologi*. Depok: Rajawali Pers.
- Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. doi: 10.1108/1066224 0510602672
- Griffith, M.D., Davies, M.N., dan Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, hlm 84-96.
- Griffiths, M. 2010. Online Video Gaming.: What Should Educational Psychologists Know. In *Practice* 26.
- Kementrian Kesehatan, (2018) *Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau ketergantungan*. <http://www.depkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html>
- Kusuma, 2015. Internet untuk Anak Tercinta. *Jurnal Online*, (online), 71.
- Karuniawan, A., & Cahyati, I.Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan smartphone Addiction pada mahasiswa pengguna smartphone. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 2 (1).
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Zwaans, T., & Kaptsis, D. (2014). Sleep interference effects of pathological electronic media use during adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(1), 21–35. doi: 10.1007/s11469-0139461-2

- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. *Proceedings of DiGRA Conference*, 211–217.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical Buletin Psikologi 157 health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press.
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid
- Saman, A. (2017). Analisis prokrastinasi akademik (studi pada mahasiswa jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan fakultas ilmu pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 55-62.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Soebastian, C. O. (2010). Dampak psikologis negatif kecanduan permainan online pada mahasiswa. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata
- Steel, P. (2007). The nature of procrastination: A meta-analytic and theoretical review of quintessential self regulatory failure. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65– 94.
- Sudahrto, A. . (2018). Fenomena game online mobile legends di kalangan mahasiswa.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
- Williams, Y. (2009). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670.
- Yee. 2007. *Understanding MMORPG Addiction*.
- Young, K. S., & Abreu C. N. (2011). *Internet addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*.
- Yuliani, R. (2013). Emosi Negatif Siswa Kelas XI SMAN 1 Sungai Limau. *Konselor*, 2(1), 151–155. <https://doi.org/10.24036/0201321883-0-00>
- Zakiah, I., Ritanti, N., Kep, M., & Kom, S. K. (2021). Kecanduan game online Pada Remaja Dan Penanganannya. *Media Sains Indonesia*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Guide Wawancara

Informan 1

Nama/Inisial : FH
Tempat, tanggal lahir : Nunukan, 24 Maret 1998
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Status : Mahasiswa

Pertanyaan 1

1. Bagaimana cara anda mengistirahatkan tubuh anda setelah bermain game online?
2. Apa yang anda rasakan setelah bermain game online?
3. Apa yang anda rasakan setelah bermain game online?
4. Bagaimana reaksi anda ketika anda kalah bermain game online?
5. Apakah anda cenderung mengucapkan kata - kata kasar dan kotor ketika diganggu bermain game online ?
6. Menurut anda mengapa game online dapat melarikan diri dari masalah?
7. Mengapa jika anda kalah dalam bermain game online anda harus kembali bermain game online untuk membalas kekalahan?
8. Faktor-faktor apa saja yang membuat anda sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ?
9. Dampak apa yang anda rasakan selama bermain game Mobile legend ?
10. Selama tahap penyusunan tugas akhir (skripsi) bagaimana arahan/bimbingan dari dosen ?
11. Kondisi-kondisi apa saja yang anda rasakan ketika tidak konsentrasi dalam pengerjaan skripsi?
12. Apakah anda bermain game online di sela pengerjaan skripsi?
13. Apakah pengerjaan skripsi anda terhambat dan sering menundanya dikarenakan lebih sering bermain game online?
14. Apakah kamu sering menunda tugas kuliah?
15. Sejak kapan anda mulai mengenal dan memainkan game online?
16. Hal tertarik apa yang membuat anda bermain game?
17. Mengapa anda menghabiskan waktu dengan bermain game online?
18. Bagaimana tanggapan teman anda mengenai anda yang hanya fokus bermain game online?
19. Berapa lama waktu anda bermain game dalam sehari?

Pertanyaan 2

1. Sejak kapan kamu mulai mengenal dan memainkan Game Mobile Legend ?
2. Apa yang kamu rasakan pada saat bermain game mobile legend ini?
3. Mengapa kamu menghabiskan waktu lebih untuk bermain mobile legend ini ?
4. Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?
5. Apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?
6. Mengapa kamu ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game mobile legend?
7. Mengapa kamu ingin diakui jika menang dalam bermain game mobile legend?
8. Kenapa kamu sangat bersemangat dalam bermain game mobile legend?
9. Bagaimana sih arahan ataupun bimbingan dari dosen pembimbing kamu?
10. Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?
11. Apakah kamu masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?
12. Bagaimana cara yang kamu lakukan agar dapat menyelesaikan tugas kuliah yang diberikan ?
13. Mengapa kamu tidak menyelesaikannya dengan tepat waktu?
14. Apakah kamu sering mengeluh dengan banyaknya tugas kuliah yang diberikan sehingga lebih memilih untu bermain game online?
15. Apakah kamu mengetahui tentang kecanduan game online?
16. Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?

Pertanyaan 3

1. Saat bermain game online mengapa kamu bisa melampiaskan kemarahan dengan lawan main?
2. Kondisi kondisi apa yang kamu rasakan saat kamu melampiaskan kemarahan dengan lawan main?
3. Bagaimana respon teman kamu atau lawan main kamu saat kamu membanting barang ketika kalah bermain game?
4. Bagaimana pendapat orang tua kamu tentang kamu yang sangat suka bermain game online?
5. Apakah kamu sangat yakin bahwa kamu paling bisa di andalkan dalam bermain mobile legend dibandingkan yang lain?
6. Apakah ada tugas yang menurut kamu paling membebani?
7. Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?
8. Bagaimana kamu menyesuaikan diri ketika kamu berada didalam lingkup pembelajaran Bersama adik tingkat?
9. Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game online?
10. Saat bermain gem online, apakah kamu hanya bermain game online dirumah saja?
11. Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat kerna hanya bermain game online?

Pertanyaan 4

1. Hal tertarik apa yang membuat kamu ini bermain Game Mobile Legend ?
2. Mengapa kamu bermain game mobile legend di sela sela tahapan pengerjaan skripsi ?
3. Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?
4. Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?
5. Dampak apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?
6. Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?
7. Kenapa kamu tidak pernah kepikiran untuk mengurangi waktu kamu dalam bermain game?
8. Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?
9. Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game oline?
10. Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat karena hanya bermain game online?

Informan 2

Nama/Inisial : PA
Tempat, tggllahir : Keningau, 21 Juni 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Status : Mahasiswa

Pertanyaan

1. Sejak kapan mas PA dan FH berteman?
2. Bagaimana pandangan kamu melihat FH yang sangat aktif dalam bermain game online mobile legend?
3. Apakah bisa dibilang kecanduan dalam bermain game?
4. Apakah akademik FH terganggu akan hal itu? Khususnya dalam penyelesaian skripsi saat ini ?
5. Selain berdampak kepada akademik, kira-kira ada perubahan lain nda sih yang kamu perhatikan dari FH, misalnya dari aspek kesehatan, sosial, tingkah laku atau perubahan lainnya yang terlihat
6. Pada saat main game apakah FH sering marah, memaki atau melakukan hal lainnya ketika kalah game?
7. Apakah FH sampai menyakiti diri sendiri? Orang lain? Atau merusak barang disekitarnya?
8. Bagaimana dengan tanggapan orang tua FH melihat FH sangat aktif dalam bermain game?
9. Bagaimana dengan pandangan dari teman atau lingkungan FH sendiri ? apakah FH termasuk anak yang bersosialisasi ?
10. Apakah kalian pernah menegur perilaku FH? Memberitahunya secara langsung?
11. Apakah FH masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?
12. Apakah FH sering kekampus ?

Lampiran 2 Verbatim

Verbatim 1

Kode : W1.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Wawancara 1 Jumat 16 Juni 2023

Baris	Inisial	Verbatim
1	M	Assalamualaikum wr.wb
2	FH	Waalaikumsalam wr.wb
3	M	Bagaimana kabar kamu hari ini ?
4	FH	Alhamdulillah bai.....k
5	M	Alhamdulillah, mungkin kamu sudah tau maksud dan tujuan saya untuk datang kesini ?
6	FH	Iya sudah tau...
7	M	Apakah kamu siap untuk saya wawancara ?
8	FH	S....iap
9	M	Sekiranya berapa lama waktu yang kamu punya untuk dapat menyelesaikan wawancara ini ?
10	FH	E... mungkin 20-30 menit bisa
11	M	Okey baik kita mulai ya... Petanyaan pertama, sejak kapan kamu mulai mengenal dan memainkan Game Mobile Legend ?
12	FH	E... saya mengenal Mobile Legend itu pada awal season di tahun 2017 silam
13	M	Selanjutnya, kira-kira hal tertarik apa yang membuat kamu ini bermain Game Mobile Legend ?
14	FH	Kalau hal tertarik, saya tertarik main Mobile Legend itu karna bisa bekerja sama dengan rekan tim dan untuk melatih strategi yang baik didalam game, yang membedakan Mobile Legend ini dengan game lainnya yang mengatur strategi itu saya kenal Game yang dari Pc atau computer itu adalah Game Dota yang notabenenya itu sama dengan Mobile Legend makanya saya tertarik dengan Game Mobile Legend ini
15	M	Selanjutnya, kira-kira bagaimana cara kamu dapat mengistirahatkan tubuh setelah bermain Game Mobile Legend ini ?
16	FH	E... cara saya mengistirahatkan tubuh itu ya sudah pasti dengan cara tidur nah saya itu tidur kadang karna memang sudah kelelahan untuk bermain game dan

		juga mata sudah merah dan bahkan kadang saya selalu ketiduran pada saat bermain game mobile legend
17	M	Oh berarti kamu sering ketiduran pada saat bermain game begitu ?
18	FH	Iya sering ketiduran
19	M	Selanjutnya, apa yang kamu rasakan pada saat bermain game mobile legend ini?
20	FH	Ya yang saya rasakan itu sangat senang dan juga tentunya seru karena game ini melatih ketangkasan dan juga strategi trus bisa ketemu dengan teman-teman baru juga
21	M	Dalam bermain game mobile legend ini, apakah mengganggu pola makan kamu?
22	FH	Kalau untuk pola makan saya rasa lumayan mengganggu karena sayakan dari dulu itu biasanya makan sehari 3x, namun pada saat setelah menganl game online ini saya tu terkadang hanya makan 1x sehari atau 2x sehari itu sudah paling banyak dan juga pola makan yang saya makan itu terbilang tidak sehat, seperti jungfood dan juuga yang instan
23	M	Mengapa hal tersebut bisa terjadi ? Mengapa game mobile legend ini bisa sampai mengganggu pola makan kamu ? kamu makan yang instan yang jungfood, kira kira apa sih faktornya ?
24	FH	Karena kita dituntut harus bisa terus online di game untuk memainkan mobile legend makanya itu yang membuat saya itu makannya hanya yang instan, karena sangat cepat untuk dapat dikonsumsi ya... seperti itu
25	M	Okey, selanjutnya bagaimana reaksi kamu ketika kamu kalah dalam bermain game online mobile legend ? jadi digame ini kan ada menang dan juga kalahnya
26	FH	Ya kalau reaksi saya ketika kalah bermain game mobile legend ya sudah pasti jengkel, kesal juga dengan teman-teman yang lain atau bahkan saya sendiri juga penyebabnya
27	M	Apakah kamu sampai mengeluarkan kata-kata kasar barangkali ? menyakiti diri sendiri atau orang lain ?
28	FH	Kalau kalah emang biasanya itu membuat pribadi saya cenderung lebih emosian seperti memaki, memarahi orang lain entah itu didalam mobile legend maupun didunia nyata dan juga saya sudah beberapa kali ini mengganti hp karena pada saat saya kalah, saya refleks untuk membanting hp
29	M	Kan kamu sekarang ini ada didalam tahap penyusunan tugas akhir ataupun skripsi, kira-kira bagaimana sih arahan ataupun bimbingan dari dosen pembimbing kamu?
30	FH	Kalau untuk arahan dari dospem biasa aja sih mungkin sama ya seperti dosen

		pada umumnya, saya juga tidak begitu memperhatikan hal itu
31	M	Kondisi apa saja yang kamu rasakan ketika kamu tidak berkonsentrasi dalam mengerjakan skripsi?
32	FH	Resah... karena pada saat saya kerjakan skripsi dalam keadaan tidak konsentrasi
33	M	Mengapa kamu bermain game mobile legend di sela sela tahapan pengerjaan skripsi ?
34	FH	Saya bermain mobile legend itu pada saat merasa jenuh, bingung dengan skripsi yang saya kerjakan makanya saya luapkan dengan bermaian game
35	M	Jadi bisa dibilang game ini sebagai pelarian la begitu yah ketika kamu memang mulai jenuh dengan skripsi ?
36	FH	Iya benar
37	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?
38	FH	Bisa dibilang tertunda karena saya sudah semester akhir/tua tapi tidak begitu memperdulikan skripsi saya lebih asik untuk bermain game
39	M	Apakah kamu sering menunda tugas kuliah?
40	FH	Em... tergantung dari tugas yang diberikan, kalau tugasnya mudah untuk saya pahami dan kerjakan kemungkinan besar akan saya kerjakan jika tidak kelupaan
41.	M	Mengapa kamu menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain mobile legend ini ?
42.	FH	Saya memang sering menghabiskan waktu bermain mobile legend karena ya yang saya bilang tadi gamenya itu seru dan juga saya sangat senang bermain mobile legend ini
43.	M	Bagaimana sih tanggapan teman-teman kamu mengenai kamu yang keliatannya sangat kecanduan dengan game mobile legend ini ?
44.	FH	Kalau yang saya perhatikan teman-teman saya itu bisa dibilang risih kali ya sama saya jengkel mau marah la dan sempat juga menegur saya nah karena notabenenya saya juga itu tinggal di asrama yang mewajibkan saya harus aktif dilingkungan asrama dan juga saya organisasi yang mengharuskan saya juga harus aktif , namun sulit bagi saya untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan asrama
45.	M	Tadi kamu sempat menyebutkan bahwasanya game ini merupakan salah satu pelarian ketika mulai jenuh, bosan dengan pengerjaan tugas akhir. Nah kira-kira menurut kamu kenapa sih game ini dapat melarikan kita dari sebuah permasalahan ?

46.	FH	Yang saya rasakan pribadi ketika saya bermain game itu dapat melupakan permasalahan yang terjadi yang membuat kepala saya sakit ntah itu permasalahan kecil, permasalahan besar jadi pada saat saya bermain game masalah-masalah yang ada yang terjadi pada saya seketika kayak hilang karena memang saya sudah terlalu asik dan seru dalam bermain game
47.	M	Jika kamu kalah dalam bermain game mobile legend mengapa kamu harus kembali untuk bermain lagi ?
48.	FH	Karena kan di mobile legend itu ada Namanya rank jadi rank itu tingkatan dalam bermain, kayak level begitu lah jadi saya itu ketika kalah itu akan kembali bermain sampai menang hingga mencapairank tertinggi yang saya inginkan, jadi saya akan tetap main walaupun kalah keran merasa tertantang dengan kekalahan yang saya alami
49.	M	Tapi bukannya ketika kalah dalam bermain game ini kamu justru merasa jengkel lagi atau tambah pusing lagi, yang maunya lari dari masalah cumin karena kalah ya jadinya masalah lagi
50.	FH	Seperti yang saya katakan tadi kalau kalah itu memang emosi ada marah ada jengkel tapi karena ada target yang harus saya kejar oleh keinginan saya sendiri makanya saya tidak akan menyerah
51.	M	Berapa lama sih waktu yang kamu butuhkan ketika kamu bermain game mobile legend ini dalam sehari ?
52.	FH	Saya kurang ingat ya kalau untuk detailnya karena saya tidak hitung juga, tapi saya bisa menghabiskan waktu dalam mobile legend ini sekitar 8-9 jam perhari. Saya lebih lama main pada saat malam hari bisa sampe subuh sekitar jam 4 atau setengah 5 subuh
53.	M	Berarti lama sekali ya waktu yang dibutuhkan dalam bermain game ini dalam sehari
54.	FH	Ya cukup lama
55.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?
56.	FH	Seperti yang saya katakana tadi karena seru dan juga saya mendapatkan teman-teman baru dapat mengatur strategi dan bekerja sama dengan teman-teman team dan juga saya merasa didalam game ini saya menjadi diri saya sendiri dan saya rasa lebih nyaman didunia maya dibandingkan didunia nyata, ada target yang ingin saya capai. Jadi rank tertinggi di mobile legend itu ada di rank Mitalglory jadi say aitu harus mencapai ketitik sebagai bentuk apresiasi buat diri saya sendiridan untuk memamerkan kepada teman-teman saya kalau saya sudah ada dilevel tertinggi
57.	M	Pertanyaan terakhir, terlepas dari lamaya waktu kamu bermain mobile legend kira-kira dampak apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game

		mobile legend ini ?
58.	FH	Kalau yang saya rasakan pola hidup saya mulai tertanggung seperti tidur yang tidak teratur karena terlalu lama dalam bermain game, pola makan juga dan makanan yang saya konsumsi tidak begitu saya perhatikan, lingkungan juga saya sebenarnya sadar kalau saya mulai jauh dari teman-teman nyata saya namun saya lebih intensif berkomunikasi dengan teman-teman dunia maya saya, dan berdampak juga yang utama dengan tugas akhir saya yang tak kunjung selesai
59.	M	Okey baik Mungkin itu saja hal-hal yang ingin saya tanyakan, apakah kamu ada pertanyaan?
60.	FH	Tidak ada
61.	M	Sebelumnya terima kasih sudah meluangkan waktunya, mohon maaf apa bila ada salah kata dari saya ataupun hal-hal yang menyinggung . Hasil dari wawancara kita ini saya jamin kerahasiaannya hanya sebagai data dalam penyelesaian skripsi.
62.	FH	Semangat semangat untuk tugas akhirnya
63.	M	Hehe iya terima kasih Wassalamualaikum wr.wb
64.	FH	Waalaikumsalam wr.wb

Verbatim 2

Kode : W2.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Kamis, 22 Juni 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan
1.	M	Assalamualaikum wr.wb
2.	FH	Waalaikumsalam
3.	M	Baik ka kabarnya hari ini?
4.	FH	Alhamdulillah baik
5.	M	Jadi setelah pertemuan kemarin masih ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan, berapa lama waktu yang kamu punya hari ini untuk saya wawancarai?
6.	FH	20-30 menit boleh
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama sejak kapan kamu mulai mengenal dan memainkan Game Mobile Legend?
8.	FH	Pertama kali saya main ML di tahun 2017 sampai sekarang
9.	M	Apa yang kamu rasakan pada saat bermain Mobile Legend?
10.	FH	Yang saya rasakan ya... senang terhibur
11.	M	Mengapa kamu menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain Mobile Legend?
12.	FH	Apa ya... kalau saya main ML ni senang aja saya rasa karna sayakan suka game jadi game ini sebagai hiburan saya
13.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game Mobile Legend ini?
14.	FH	Pertama saya sangat suka dengan game peperangan, trus di ML ini juga skin atau heronya sangat banyak yang buat saya semakin terpancing main terus sampai saya dapat skin yang saya mau, kalau saya kalah kan rank nya turun itu yang buat saya kayak geram harus main lagi biar rank saya kembali
15.	M	Apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?
16.	FH	Kayak saya bilang tadi saya senang
17.	M	Mengapa kamu ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game

		mobile legend?
18.	FH	Ya.. karna menurut saya itu sebuah prestasi dan kebanggaan buat saya sendiri dan juga bisa lebih melatih skill kemampuan saya
19.	M	Mengapa kamu ingin diakui jika menang dalam bermain game mobile legend?
20.	FH	Karna itu merupakan pencapaian yang saya lakukan dan saya merasa puas akan hal itu
21.	M	Kenapa kamu sangat bersemangat dalam bermain game mobile legend?
22.	FH	Karna saya senang dan ada misi yang harus saya selesaikan biar mencapai target kemenangan
23.	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?
24.	FH	Bisa jadi seperti itu dimana saya tidak begitu memperdulikan skripsi
25.	M	Bagaimana sih arahan ataupun bimbingan dari dosen pembimbing kamu?
26.	FH	Kalau untuk arahan... ada juga tapi jarang ya
27.	M	Melihat hal tersebut apakah kamu pernah mencari dosen untu melakukan bimbingan?
28.	FH	Mencari pasti pernah la
29.	M	Seberapa sering?
30.	FH	Tidak begitu sering
31.	M	Apakah kamu masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?
32.	FH	Ya.. masih ada
33.	M	Bagaimana cara yang kamu lakukan agar dapat menyelesaikan tugas kuliah yang diberikan ?
34.	FH	Kadang saya malu karnakan ikut sama ade tingkat, kalau tugasnya kelompokan disitu saya bingung karna kan nda ada yang saya kenal jadi biasanya tunggu kelompok siapa yang kurang baru saya masuk, Cuma kalau untuk tugas individu ya... tergantung dari tingkat kesulitan tugasnya
35.	M	Mengapa kamu tidak menyelesaikannya dengan tepat waktu?
36.	FH	Karna rasa malas yang saya rasakan kalau tugasnya susah apa lagi kalau deadlinenya masih lama jadi kayak nanti la aja dikerjakan
37.	M	Apakah kamu sering mengeluh dengan banyaknya tugas kuliah yang diberikan sehingga lebih memilih untuk bermain game online?
38.	FH	Ya.. biasa seperti itu apa lagi kalau saya nda paham makin malas kerjakannya jadi mending saya ngame aja itung itung refreshing otak

39.	M	Apakah kamu mengetahui tentang kecanduan game online?
40.	FH	Iya tau
41.	M	Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?
42.	FH	Tidak
43.	M	Kenapa kamu tidak pernah kepikiran untuk mengurangi waktu kamu dalam bermain game?
44.	FH	Saya nda tau juga karna senang aja saya rasa kalau main game tu jadi fresh aja saya rasa bahkan kalau saya lagi pusing dengan skripsi atau lagi ada masalah justru game tempat pelarian saya, karna saya rasa bebas aja kalau menang saya senang kalau kalah ya saya mau marah juga ndapapa
45.	M	Seberapa sering kamu bermain game online mobile legend?
46.	FH	Sangat sering
47.	M	Apakah untuk durasi waktunya itu 8-9 jam perhari kamu lakukan setiap hari?
48.	FH	Ya kurang lebih seperti itu, namanya ngegame mana terasa waktunya
45.	M	Oke baik.. Itu saja yang ingin saya tanyakan, apakah kamu ada pertanyaan?
46.	FH	Setelah ini masih ad aka lagi wawancara?
47.	M	Kemungkinan masih ada jika saya rasa masih ada hal-hal yang menurut saya harus ditanyakan lagi, apakah kamu terganggu?
48.	FH	Ndaa.. Cuma saya mau balik ke Kalimantan
49.	M	Baik nanti secepatnya saya komunikasikan lagi Terima kasih sudah meluangkan waktunya, semoga sehat-sehat selalu ya
50.	FH	Ya Terima kasih
51.	M	Assalamualaikum wr.wb
52.	FH	Waalaikumsalam

Verbatim 3

Kode : W3.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Sabtu, 01 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan
1.	M	Assalamualaikum wr.wb
2.	FH	Waalaikumsalam
3.	M	Kita ketemu lagi yaa
4.	FH	Hehe
5.	M	Mungkin langsung saja ya kurang lebih sama seperti kemarin
6.	FH	Oke
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama Saat bermain game online mengapa kamu bisa melampiaskan kemarahan dengan lawan main?
8.	FH	Em... kayaknya itu spontan aja saya keluarkan dari mulut karna merasa kesal sama lawan karna dikasi kalah
9.	M	Kondisi kondisi apa yang kamu rasakan saat kamu melampiaskan kemarahan dengan lawan main?
10.	FH	Ya.. biasanya kalau saya dikalahkan ya pasti saya marah la sama kalau jaringan lagi jelek itu buat gamenya ngelag
11.	M	Bagaimana respon teman kamu atau lawan main kamu saat kamu membanting barang ketika kalah bermain game?
12.	FH	Kalau sama sama player ya biasa saja karna itu hal yang sudah biasa kami lakukan, tapi kalau untuk teman yang tidak main game ya mereka kaget
13.	M	Bagaimana pendapat orang tua kamu tentang kamu yang sangat suka bermain game online?
14.	FH	Kadang dinasehati juga dan slalu dikaitkan dengan skripsi
15.	M	Apakah kamu sangat yakin bahwa kamu paling bisa di andalkan dalam bermain mobile legend dibandingkan yang lain?
16.	FH	Yakin.. karna sekarang rank saya sudah tinggi dan saya slalu diajak kalau mau main game bahkan sampe ikut turnamen
17.	M	Apakah ada tugas yang menurut kamu paling membebani?

18.	FH	Tugas kuliah?
19.	M	Iya tugas kuliah
20.	FH	Em.. lumayan..
21.	M	Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?
22.	FH	Kalau kerjakan skripsi ketika saya niat saya bisa serius dan fokus kerjakannya tapi saya anaknya juga gampang kedistrak jadi fokusnya gampang pecah
23.	M	Bagaimana kamu menyesuaikan diri ketika kamu berada didalam lingkup pembelajaran Bersama adik tingkat?
24.	FH	Biasa saja
25.	M	Apakah kamu juga pernah mengerjakan tugas yang diberikan?
26.	FH	Em.. ya pernah juga sih
27.	M	Apakah kamu menyelesaikannya dengan tepat waktu?
28.	FH	Kadang tepat waktu kadang juga tidak, tepat waktu ketika pengerjaannya secara berkelompok, namun ketika individu saya lihat daru deadline yang diberikan
25.	M	Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game online?
26.	FH	Ya.. karna itu hobby saya
27.	M	Berapa lama kamu bisa menghabiskan waktu dalam sehari bermain game?
28.	FH	7-8 jam perhari
29.	M	Saat bermain game online, apakah kamu hanya bermain game online dirumah saja?
30.	FH	Lebih seringnya dirumah tapi juga kadang main di kopian
31.	M	Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat karena hanya bermain game online?
32.	FH	Iya bisa dibilang seperti itu saya sudah tidak begitu memperdulikan lingkungan saya
33.	M	Oke baik itu saja yang ingin saya tanyakan, terima kasih sudah meluangkan waktunya Assalamualaikum wr.wb
34.	FH	Waalaikumsalam wr.wb

Verbatim 4

Kode : W3.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Jumat, 07 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan
1.	M	Assalamualaikum wr.wb
2.	FH	Waalaikumsalam
3.	M	Bagaimana kabar hari ini?
4.	FH	Sehat
5.	M	Alhamdulillah, kita mulai ya...
6.	FH	Iyaa
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama hal tertarik apa yang membuat kamu ini bermain Game Mobile Legend ?
8.	FH	Saya suka game yang berbaur pertandingan karena menurut saya game itu bisa melatih skill dan kemampuan saya dan bisa bekerjasama dengan tim
9.	M	Mengapa kamu bermain game mobile legend di sela sela tahapan pengerjaan skripsi ?
10.	FH	Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya karna saya pusing dalam kerjakan skripsi dan kadang saya stuck makanya saya alihkan dengan bermain game
11.	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?
12.	FH	Iya karna kalau saya sudah ngame saya slalu lupa waktu
13.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?
14.	FH	Karna saya suka saya senang dan sangat menikmati mendapatkan teman baru, game juga bisa menjadi penenang ketika saya ada masalah, game ini juga bisa membuat saya menjadi diri saya sendiri
15.	M	Dampak apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?
16.	FH	Pola hidup yang tidak teratur, sosial saya juga rasanya sudah mulai menjauh dan skripsi saya tidak jalan

17.	M	Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?
18.	FH	Tidak pernah kepikiran untuk hal itu
19.	M	Kenapa kamu tidak pernah kepikiran untuk mengurangi waktu kamu dalam bermain game?
20.	FH	Karena apa ya... saya enjoy aja kalau ngegame meskipun kadang juga bikin pusing banyak yang tertunda
21.	M	Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?
22.	FH	Ya menurut saya itu hal yang wajar biar tidak terlalu pusing kerjakan skripsi
23.	M	Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game online?
24.	FH	Iya karna saya sangat senang ngegame jadi seharian saya bisa menghabiskan waktu saya untuk ngegame
25.	M	Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat karena hanya bermain game online?
26.	FH	Iya saya lebih memilih menghabiskan waktu didalam kamar
27.	M	Ketika disuruh pilih, apa yang akan kamu pilih bermain game atau menyelesaikan tugas perkuliahan?
28.	FH	Waahh.. lebih memilih game sih
29.	M	Kenapa bisa?
30.	FH	Karena game merupakan hobby ataupun kegiatan yang sangat saya sukai, ketika bermain game saya bisa menjadi diri saya sendiri dan itu menyenangkan buat saya
27.	M	Oke baik itu saja yang ingin saya tanyakan sama kamu Apakah ada pertanyaan?
28.	FH	Tida ada, cukup
29.	M	Terima kasih sudah meluangkan waktunya, kurang lebihnya mohon di maafkan wassalamualaikum wr.wb
30.	FH	Waalaikumsalam

Verbatim 5

Kode : W1.IP2.PA

Keterangan : (PA) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Sabtu, 08 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan
1.	M	Assalamualaikum wr.wb
2.	PA	Waalaikumsalam
3.	M	Bagaimana kabarnya hari ini mas?
4.	PA	Alhamdulillah baik
5.	M	Mungkin mas PA sudah tau maksud dan tujuan saya hari ini yaitu ingin mewawancarai mas PA seputaran salah seorang sahabat mas FH
6.	PA	Oh iya boleh
7.	M	Jadikan yang saya tau mas PA ini merupakan sahabat dekat dari FH, jadi ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan, ingin melihat dari sudut pandang mas PA sebagai sahabat dekat dari FH
8.	PA	Boleh...boleh...
9.	M	Kalau boleh tau sejak kapan mas PA dan FH berteman?
10.	PA	Sebenarnya kita berteman itu sejak jaman TK (Taman Kanak-kanak) kita sudah satu sekolah, lalu SD kita berpisah dan bertemu lagi SMP jadi kalau mau dibilang untuk benar akrabnya itu sejak SMP sampai sekarang
11.	M	Waaah... berarti sudah lama sekali ya kalian bersahabat
12.	PA	Ya... bisa dibilang seperti itu lah
13.	M	Bagaimana pandangan kamu melihat FH yang sangat aktif dalam bermain game online mobile legend?
14.	PA	Yak jadi... FH itu dari dulu memang sangat senang bermain game, bahkan dulu perkiraan Sd sampai Smp FH memang lebih sering menghabiskan waktunya di warnet. Jadikan memang dulu itukan belum ada hp jadi kalau mau main game ya harus pergi warnet dulu baru bisa main game. Karna sekarang jaman sudah canggih ngakses apapun juga sangat mudah jadi kalau mau ngegame ya tinggal download aja di hp
15.	M	Iya benar sekali ya perkembangan jaman ini sudah sangat modern dan canggih, menurut mas PA bagaimana perilaku game FH saat ini? Apakah bisa dibilang kecanduan dalam bermain game?

16.	PA	Em... Kalau yang saya perhatikan bisa dibilang seperti itu ya... FH sangat aktif dalam bermain game khususnya game online yang saat ini sangat senang dia mainkan
17.	M	Menurut mas PA apakah akademik FH terganggu akan hal itu? Khususnya dalam penyelesaian skripsi saat ini
18.	PA	Sangat terganggu. Karna kalau kita sudah sangat candu ngegame pasti akan lupa waktu lupa aktivitas lainnya hanya berfokus dalam bermain game. Saya juga seringperhatikan FH sangat jarang melakukan bimbingan skripsi, bahkan kadang kalau ada teman seangkatan kita yang selesai kan harusnya menjadi acuan juga biar kita cepat selesai juga, namun yang saya liat reaksi FH biasa saja seakan itu bukan hal urgent untuk diselesaikan
19.	M	Selain berdampak kepada akademik, kira-kira ada perubahan lain nda sih yang kamu perhatikan dari FH, misalnya dari aspek kesehatan, sosial, tingkah laku atau perubahan lainnya yang terlihat
20.	PA	Kalau yang terlihat jelas lebih kefisik ya, FH sekarang lebih keliatan kurus dibandingkan dulu (SMA) , bisa jadi faktornya karena makanan yang tidak terkontrol dan suka begadang juga
21.	M	Sepanjang yang kamu perhatikan, pada saat main game apakah FH sering marah, memaki atau melakukan hal lainnya ketika kalah game?
22.	PA	Em... Kalau marah menurut saya hal yang wajar ya untuk setiap gamers dimana mereka meluapkan marahnya melalui teriakan makian didalam game itu
23.	M	Apakah FH sampai menyakiti diri sendiri? Orang lain? Atau merusak barang disekitarnya
24.	PA	Kalau untuk menyakiti diri sendiri dan orang lain tidak, Cuma memang pernah FH membanting hp nya sendiri karena merasa jengkel
25.	M	Bagaimana dengan tanggapan orang tua FH melihat FH sangat aktif dalam bermain game?
26.	PA	Sepertinya biasa saja ya... mungkin karena memang FH ini sudah bermain game dari lama
27.	M	Lalu, bagaimana dengan pandangan dari teman atau lingkungan FH sendiri ? apakah FH termasuk anak yang bersosialisasi
28.	PA	FH termasuk anak yang tidak begitu bersosialisasi untuk dilingkungan asrama (tempat tinggal), karena anak asrama juga terkadang jengkel juga sama perilakunya itu yang suka dikamar aja ngegame jarang ikut ngumpul sama anak-anak asrama
29.	M	Apakah kalian pernah menegur perilaku FH? Memberitahunya secara langsung?

30.	PA	Sudah pernah bahkan juga kita sempat mengadakan rapat sarama, cuman memang FH yang tidak ada kepedulian terhadap hal itu, FH juga sekarang sudah keluar dari asrama karena tidak sanggup juga dengan tuntutan asrama yang harus aktif ikut kegiatan asrama
31.	M	Berarti FH ini memang sangat kecanduan dengan game ya...
32.	PA	Sangat kecanduan
33.	M	Apakah FH masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?
34.	PA	Setau saya masih ada ya
35.	M	Lalu bagaimana dengan tindak lanjutnya? Apakah FH sering kekampus ?
36.	PA	Kalau saya liat jarang sih untuk ikut kuliah, sering tidak masuk dengan alasan ketiduran
37.	M	Sayang sekali yaa kalau seperti itu, banyak sekali hal yang terbengkalai karena game
28.	PA	Ya... seperti itu lah
29.	M	Itu saja sekiranya yang ingin saya tanyakan Terima kasih sudah memberikan saya informasi terkait kehidupan FH
30.	PA	Siap sama-sama

Lampiran 3 Penentuan Ide Pokok

Verbatim 1

Kode : W1.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Wawancara 1 Jumat 16 Juni 2023

Baris	Inisial	Verbatim	Ide Pokok
1	M	Assalamualaikum wr.wb	
2	FH	Waalaikumsalam wr.wb	
3	M	Bagaimana kabar kamu hari ini ?	
4	FH	Alhamdulillah bai.....k	
5	M	Alhamdulillah, mungkin kamu sudah tau maksud dan tujuan saya untuk datang kesini ?	
6	FH	Iya sudah tau...	
7	M	Apakah kamu siap untuk saya wawancara ?	
8	FH	S....iap	
9	M	Sekiranya berapa lama waktu yang kamu punya untuk dapat menyelesaikan wawancara ini ?	
10	FH	E... mungkin 20-30 menit bisa	
11	M	Okey baik kita mulai ya... Petanyaan pertama, sejak kapan kamu mulai mengenal dan memainkan Game Mobile Legend ?	
12	FH	E... saya mengenal Mobile Legend itu pada awal season di tahun 2017 silam	
13	M	Selanjutnya, kira-kira hal tertarik apa yang membuat kamu ini bermain Game Mobile Legend ?	
14	FH	Kalau hal tertarik, saya tertarik main Mobile Legend itu karna bisa bekerja sama dengan rekan tim dan untuk melatih strategi yang baik didalam game, yang membedakan Mobile Legend ini dengan game lainnya yang mengatur strategi itu saya kenal Game yang dari Pc atau computer itu adalah Game Dota yang notabenenya itu sama dengan Mobile Legend makanya saya tertarik dengan Game Mobile Legend ini	Perasaan (positif) : kerja sama tim dan melatih strategi yang baik

15	M	Selanjutnya, kira-kira bagaimana cara kamu dapat mengistirahatkan tubuh setelah bermain Game Mobile Legend ini ?	
16	FH	E... cara saya mengistirahatkan tubuh itu ya sudah pasti dengan cara tidur nah saya itu tidur kadang karna memang sudah kelelahan untuk bermain game dan juga mata sudah merah dan bahkan kadang saya selalu ketiduran pada saat bermain game mobile legend	Dampak (Kesehatan): sering ketiduran
17	M	Oh berarti kamu sering ketiduran pada saat bermain game begitu ?	
18	FH	Iya sering ketiduran	
19	M	Selanjutnya, apa yang kamu rasakan pada saat bermain game mobile legend ini?	
20	FH	Ya yang saya rasakan itu sangat senang dan juga tentunya seru karena game ini melatih ketangkasan dan juga strategi trus bisa ketemu dengan teman-teman baru juga	Perasaan (positif) : senang, seru dapat melatih ketangkasan dan strategi
21	M	Dalam bermain game mobile legend ini, apakah mengganggu pola makan kamu?	
22	FH	Kalau untuk pola makan saya rasa lumayan mengganggu karena sayakan dari dulu itu biasanya makan sehari 3x, namun pada saat setelah menganl game online ini saya tu terkadang hanya makan 1x sehari atau 2x sehari itu sudah paling banyak dan juga pola makan yang saya makan itu terbilang tidak sehat, seperti jungfood dan juuga yang instan	Dampak (Kesehatan) : pola makan tidak teratur
23	M	Mengapa hal tersebut bisa terjadi ? Mengapa game mobile legend ini bisa sampai mengganggu pola makan kamu ? kamu makan yang instan yang jungfood, kira kira apa sih faktornya ?	
24	FH	Karena kita dituntut harus bisa terus online di game untuk memainkan mobile legend makanya itu yang membuat saya itu makannya hanya yang instan, karena sangat cepat untuk dapat dikonsumsi ya... seperti itu	Dampak (Kesehatan) : makanan instan
25	M	Okey, selanjutnya bagaimana reaksi kamu ketika kamu kalah dalam bermain game online mobile legend ? jadi digame ini kan ada menang dan juga kalahnya	
26	FH	Ya kalau reaksi saya ketika kalah bermain game mobile legend ya sudah pasti jengkel, kesal juga dengan teman-teman yang lain atau bahkan saya	Perasaan (negative) : jengkel, kesal saat kalah dalam bermain

		sendiri juga penyebabnya	game ml
27	M	Apakah kamu sampai mengeluarkan kata-kata kasar barangkali ? menyakiti diri sendiri atau orang lain ?	
28	FH	Kalau kalah emang biasanya itu membuat pribadi saya cenderung lebih emosian seperti memaki, memarahi orang lain entah itu didalam mobile legend maupun didunia nyata dan juga saya sudah beberapa kali ini mengganti hp karena pada saat saya kalah, saya refleksi untuk membanting hp	Perasaan (negative) : lebih emosian, memaki, memarahi orang lain, membanting hp
29	M	Kan kamu sekarang ini ada didalam tahap penyusunan tugas akhir ataupun skripsi, kira-kira bagaimana sih arahan ataupun bimbingan dari dosen pembimbing kamu?	
30	FH	Kalau untuk arahan dari dospem biasa aja sih mungkin sama ya seperti dosen pada umumnya, saya juga tidak begitu memperhatikan hal itu	Tidak ada Motivasi dalam penyelesaian skripsi : saya juga tidak memperhatikan hal itu (arahan dosen)
31	M	Kondisi apa saja yang kamu rasakan ketika kamu tidak berkonsentrasi dalam mengerjakan skripsi?	
32	FH	Resah... karena pada saat saya kerjakan skripsi dalam keadaan tidak konsentrasi	
33	M	Mengapa kamu bermain game mobile legend di sela sela tahapan pengerjaan skripsi ?	
34	FH	Saya bermain mobile legend itu pada saat merasa jenuh, bingung dengan skripsi yang saya kerjakan makanya saya luapkan dengan bermainan game	Coping permasalahan : bermain game
35	M	Jadi bisa dibilang game ini sebagai pelarian la begitu yah ketika kamu memang mulai jenuh dengan skripsi ?	
36	FH	Iya benar	Coping permasalahan : bermain game
37	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?	
38	FH	Bisa dibilang tertunda karena saya sudah semester akhir/tua tapi tidak begitu memperdulikan skripsi saya lebih asik untuk bermain game	Prokrastinasi : Tertunda dan tidak begitu

			memperdulikan
39	M	Apakah kamu sering menunda tugas kuliah?	
40	FH	Em... tergantung dari tugas yang diberikan, kalau tugasnya mudah untuk saya pahami dan kerjakan kemungkinan besar akan saya kerjakan jika tidak kelupaan	Prokrastinasi : keterlambatan dalam penyelesaian tugas
41.	M	Mengapa kamu menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain mobile legend ini ?	
42.	FH	Saya memang sering menghabiskan waktu bermain mobile legend karena ya yang saya bilang tadi gamenya itu seru dan juga saya sangat senang bermain mobile legend ini	Dampak (perilaku) : bermain game secara terus menerus
43.	M	Bagaimana sih tanggapan teman-teman kamu mengenai kamu yang keliatannya sangat kecanduan dengan game mobile legend ini ?	
44.	FH	Kalau yang saya perhatikan teman-teman saya itu bisa dibbilang risih kali ya sama saya jengkel mau marah la dan sempat juga menegur saya nah karena notabene saya juga itu tinggal di asrama yang mewajibkan saya harus aktif dilingkungan asrama dan juga saya organisasi yang mengharuskan saya juga harus aktif , namun sulit bagi saya untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan asrama	Dampak (sosial) : teman menjadi risih, jengkel, marah, sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan
45.	M	Tadi kamu sempat menyebutkan bahwasanya game ini merupakan salah satu pelarian ketika mulai jenuh, bosan dengan pengerjaan tugas akhir. Nah kira-kira menurut kamu kenapa sih game ini dapat melarikan kita dari sebuah permasalahan ?	
46.	FH	Yang saya rasakan pribadi ketika saya bermain game itu dapat melupakan permasalahan yang terjadi yang membuat kepala saya sakit ntah itu permasalahan kecil, permasalahan besar jadi pada saat saya bermain game masalah-masalah yang ada yang terjadi pada saya seketika kayak hilang karena memang saya sudah terlalu asik dan seru dalam bermain game	Coping permasalahan : bermain game
47.	M	Jika kamu kalah dalam bermain game mobile legend mengapa kamu harus kembali untuk bermain lagi ?	
48.	FH	Karena kan di mobile legend itu ada Namanya rank jadi rank itu tingkatan dalam bermain, kayak level begitu lah jadi saya itu ketika kalah itu akan kembali bermain sampai menang hingga mencapairank	Damoan (perilaku) : terus bermain hingga mencapai rank tertinggi karena

		tertinggi yang saya inginkan, jadi saya akan tetap main walaupun kalah keran merasa tertantang dengan kekalahan yang saya alami	merasa tertantang
49.	M	Tapi bukannya ketika kalah dalam bermain game ini kamu justru merasa jengkel lagi atau tambah pusing lagi, yang maunya lari dari masalah cumin karena kalah ya jadinya masalah lagi	
50.	FH	Seperti yang saya katakan tadi kalau kalah itu memang emosi ada marah ada jengkel tapi karena ada target yang harus saya kejar oleh keinginan saya sendiri makanya saya tidak akan menyerah	
51.	M	Berapa lama sih waktu yang kamu butuhkan ketika kamu bermain game mobile legend ini dalam sehari ?	
52.	FH	Saya kurang ingat ya kalau untuk detailnya karena saya tidak hitung juga, tapi saya bisa menghabiskan waktu dalam mobile legend ini sekitar 8-9 jam perhari. Saya lebih lama main pada saat malam hari bisa sampe subuh sekitar jam 4 atau setengah 5 subuh	Intensitas durasi : 8-9 jam perhari untuk bermain game
53.	M	Berarti lama sekali ya waktu yang dibutuhkan dalam bermain game ini dalam sehari	
54.	FH	Ya cukup lama	
55.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?	
56.	FH	Seperti yang saya katakan tadi karena seru dan juga saya mendapatkan teman-teman baru dapat mengatur strategi dan bekerja sama dengan teman-teman team dan juga saya merasa didalam game ini saya menjadi diri saya sendiri dan saya rasa lebih nyaman didunia maya dibandingkan didunia nyata, ada target yang ingin saya capai. Jadi rank tertinggi di mobile legend itu ada di rank Mitalglory jadi say aitu harus mencapai ketitik sebagai bentuk apresiasi buat diri saya sendiridan untuk memamerkan kepada teman-teman saya kalau saya sudah ada dilevel tertinggi	Dampak (perilaku) : mengatur strategi, bekerjasama tim, dapat menjadi diri sendiri, lebih nyaman, ada target yang harus dicapai.
57.	M	Pertanyaan terakhir, terlepas dari lamaya waktu kamu bermain mobile legend kira-kira dampak apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?	
58.	FH	Kalau yang saya rasakan pola hidup saya mulai tertangu seperti tidur yang tidak teratur karena terlalu lama dalam bermain game, pola makan juga dan	Dampak : kesehatan, sosial, skripsi

		makanan yang saya konsumsi tidak begitu saya perhatikan, lingkungan juga saya sebenarnya sadar kalau saya mulai jauh dari teman-teman nyata saya namun saya lebih intensif berkomunikasi dengan teman-teman dunia maya saya, dan berdampak juga yang utama dengan tugas akhir saya yang tak kunjung selesai	
59.	M	Okey baik Mungkin itu saja hal-hal yang ingin saya tanyakan, apakah kamu ada pertanyaan?	
60.	FH	Tidak ada	
61.	M	Sebelumnya terima kasih sudah meluangkan waktunya, mohon maaf apa bila ada salah kata dari saya ataupun hal-hal yang menyinggung . Hasil dari wawancara kita ini saya jamin kerahasiaannya hanya sebagai data dalam penyelesaian skripsi.	
62.	FH	Semangat semangat untuk tugas akhirnya	
63.	M	Hehe iya terima kasih Wassalamualaikum wr.wb	
64.	FH	Waalaikumsalam wr.wb	

Verbatim 2

Kode : W2.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Kamis, 22 Juni 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan	Ide Pokok
1.	M	Assalamualaikum wr.wb	
2.	FH	Walaikumsalam	
3.	M	Baik ka kabarnya hari ini?	
4.	FH	Alhamdulillah baik	
5.	M	Jadi setelah pertemuan kemarin masih ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan, berapa lama waktu yang kamu punya hari ini untuk saya wawancarai?	
6.	FH	20-30 menit boleh	
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama sejak kapan kamu mulai mengenal dan memainkan Game Mobile Legend?	
8.	FH	Pertama kali saya main ML di tahun 2017 sampai sekarang	
9.	M	Apa yang kamu rasakan pada saat bermain Mobile Legend?	
10.	FH	Yang saya rasakan ya... senang terhibur	Perasaan (positif) : senang, terhibur
11.	M	Mengapa kamu menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain Mobile Legend?	
12.	FH	Apa ya... kalau saya main ML ni senang aja saya rasa karna sayakan suka game jadi game ini sebagai hiburan saya	Perasaan (positif) : senang game sebagai media hiburan
13.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game Mobile Legend ini?	
14.	FH	Pertama saya sangat suka dengan game peperangan, trus di ML ini juga skin atau heronya sangat banyak yang buat saya semakin terpancing main terus sampai saya dapat skin yang saya mau, kalau saya kalah kan rank nya turun itu yang buat saya kayak geram harus main lagi biar rank saya kembali	Dampak (perilaku) : senang bermain game peperangan, heronya menarik sehingga ada keinginan untuk

			terus bermain
15.	M	Apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?	
16.	FH	Kayak saya bilang tadi saya senang	Perasaan (positif) : senang bermain
17.	M	Mengapa kamu ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game mobile legend?	
18.	FH	Ya.. karna menurut saya itu sebuah prestasi dan kebanggaan buat saya sendiri dan juga bisa lebih melatih skill kemampuan saya	Perasaan (positif) : sebuah prestasi dan kebanggaan agar dapat melatih skill dalam bermain game
19.	M	Mengapa kamu ingin diakui jika menang dalam bermain game mobile legend?	
20.	FH	Karna itu merupakan pencapaian yang saya lakukan dan saya merasa puas akan hal itu	Perasaan (positif) : merasa puas akan pencapaian
21.	M	Kenapa kamu sangat bersemangat dalam bermain game mobile legend?	
22.	FH	Karna saya senang dan ada misi yang harus saya selesaikan biar mencapai target kemenangan	Dampak (perilaku)
23.	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?	
24.	FH	Bisa jadi seperti itu dimana saya tidak begitu memperdulikan skripsi	Prokrastinasi (motivasi) :tidak begitu memperdulikan skripsi
25.	M	Bagaimana sih arahan ataupun bimbingan dari dosen pembimbing kamu?	
26.	FH	Kalau untuk arahan... ada juga tapi jarang ya	
27.	M	Melihat hal tersebut apakah kamu pernah mencari dosen untu melakukan bimbingan?	
28.	FH	Mencari pasti pernah la	
29.	M	Seberapa sering?	
30.	FH	Tidak begitu sering	Prokrastinasi

			(motivasi) : jarang mencari dosen pembimbing
31.	M	Apakah kamu masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?	
32.	FH	Ya.. masih ada	
33.	M	Bagaimana cara yang kamu lakukan agar dapat menyelesaikan tugas kuliah yang diberikan ?	
34.	FH	Kadang saya malu karnakan ikut sama ade tingkat, kalau tugasnya kelompokan disitu saya bingung karnakan nda ada yang saya kenal jadi biasanya tunggu kelompok siapa yang kurang baru saya masuk, Cuma kalau untuk tugas individu ya... tergantung dari tingkat kesulitan tugasnya	Prokrastinasi penundaan dan keterlambatan : sering tidak dikerjakan karena kelupaan
35.	M	Mengapa kamu tidak menyelesaikannya dengan tepat waktu?	
36.	FH	Karna rasa malas yang saya rasakan kalau tugasnya susah apa lagi kalau deadlinenya masih lama jadi kayak nanti la aja dikerjakan	Prokrastinasi (motivasi) : rasa malas dan deadline yang masih lama
37.	M	Apakah kamu sering mengeluh dengan banyaknya tugas kuliah yang diberikan sehingga lebih memilih untuk bermain game online?	
38.	FH	Ya.. biasa seperti itu apa lagi kalau saya nda paham makin malas kerjakannya jadi mending saya ngegame aja itung itung refreshing otak	Prokrastinasi (motivasi) : sering mengeluh, tidak paham tugas yang diberikan
39.	M	Apakah kamu mengetahui tentang kecanduan game online?	
40.	FH	Iya tau	
41.	M	Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?	
42.	FH	Tidak	Perasaan (negative) : tidak pernah terpikir untuk mengurangi bermain game
43.	M	Kenapa kamu tidak pernah kepikiran untuk	

		mengurangi waktu kamu dalam bermain game?	
44.	FH	Saya nda tau juga karna senang aja saya rasa kalau main game tu jadi fresh aja saya rasa bahkan kalau saya lagi pusing dengan skripsi atau lagi ada masalah justru game tempat pelarian saya, karna saya rasa bebas aja kalau menang saya senang kalau kalah ya saya mau marah juga ndapapa	Coping permasalahan : tidak bisa berhenti bermain game
45.	M	Seberapa sering kamu bermain game online mobile legend?	
46.	FH	Sangat sering	Intensitas frekuensi
47.	M	Apakah untuk durasi waktunya itu 8-9 jam perhari kamu lakukan setiap hari?	
48.	FH	Ya kurang lebih seperti itu, namanya ngegame mana terasa waktunya	Intensitas durasi
45.	M	Oke baik.. Itu saja yang ingin saya tanyakan, apakah kamu ada pertanyaan?	
46.	FH	Setelah ini masih ad aka lagi wawancara?	
47.	M	Kemungkinan masih ada jika saya rasa masih ada hal-hal yang menurut saya harus ditanyakan lagi, apakah kamu terganggu?	
48.	FH	Ndaa.. Cuma saya mau balik ke Kalimantan	
49.	M	Baik nanti secepatnya saya komunikasikan lagi Terima kasih sudah meluangkan waktunya, semoga sehat-sehat selalu ya	
50.	FH	Ya Terima kasih	
51.	M	Assalamualaikum wr.wb	
52.	FH	Walaikumsalam	

Verbatim 3

Kode : W3.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Sabtu, 01 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan	Ide Pokok
1.	M	Assalamualaikum wr.wb	
2.	FH	Waalaikumsalam	
3.	M	Kita ketemu lagi yaa	
4.	FH	Hehe	
5.	M	Mungkin langsung saja ya kurang lebih sama seperti kemarin	
6.	FH	Oke	
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama Saat bermain game online mengapa kamu bisa melampiaskan kemarahan dengan lawan main?	
8.	FH	Em... kayaknya itu spontan aja saya keluarkan dari mulut karna merasa kesal sama lawan karna dikasi kalah	Dampak (perilaku) : spontan keluar karena merasa kesal
9.	M	Kondisi kondisi apa yang kamu rasakan saat kamu melampiaskan kemarahan dengan lawan main?	
10.	FH	Ya.. biasanya kalau saya dikalahkan ya pasti saya marah la sama kalau jaringan lagi jelek itu buat gamenya ngelag	Perasaan (negative) : merasa marah
11.	M	Bagaimana respon teman kamu atau lawan main kamu saat kamu membanting barang ketika kalah bermain game?	
12.	FH	Kalau sama sama player ya biasa saja karna itu hal yang sudah biasa kami lakukan, tapi kalau untuk teman yang tidak main game ya mereka kaget	Dampak (sosial) : untuk sesama pemain game biasa saja, untuk teman yang tidak main game merasa kaget
13.	M	Bagaimana pendapat orang tua kamu tentang kamu yang sangat suka bermain game online?	

14.	FH	Kadang dinasehati juga dan slalu dikaitkan dengan skripsi	
15.	M	Apakah kamu sangat yakin bahwa kamu paling bisa di andalkan dalam bermain mobile legend dibandingkan yang lain?	
16.	FH	Yakin.. karna sekarang rank saya sudah tinggi dan saya slalu diajak kalau mau main game bahkan sampe ikut turnamen	Dampak (perilaku) : merasa paling bisa diandalkan karena rank yang tinggi dan ikut tournament
17.	M	Apakah ada tugas yang menurut kamu paling membebani?	
18.	FH	Tugas kuliah?	
19.	M	Iya tugas kuliah	
20.	FH	Em.. lumayan..	
21.	M	Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?	
22.	FH	Kalau kerjakan skripsi ketika saya niat saya bisa serius dan fokus kerjakannya tapi saya anaknya juga gampang kedistrak jadi fokusnya gampang pecah	Prokrastinasi (motivasi) : fokus gampang pecah/teralihkan
23.	M	Bagaimana kamu menyesuaikan diri ketika kamu berada didalam lingkup pembelajaran Bersama adik tingkat?	
24.	FH	Biasa saja	
25.	M	Apakah kamu juga pernah mengerjakan tugas yang diberikan?	
26.	FH	Em.. ya pernah juga sih	
27.	M	Apakah kamu menyelesaikannya dengan tepat waktu?	
28.	FH	Kadang tepat waktu kadang juga tidak, tepat waktu ketika pengerjaannya secara berkelompok, namun ketika individu saya lihat daru deadline yang diberikan	Prokrastinasi keteralmbatan mengerjakan tugas
25.	M	Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game oline?	
26.	FH	Ya.. karna itu hobby saya	Intensitas : menghabiskan waktu dengan bermain game

27.	M	Berapa lama kamu bisa menghabiskan waktu dalam sehari bermain game?	
28.	FH	7-8 jam perhari	Intensitas durasi: 8-9 jam perhari
29.	M	Saat bermain game online, apakah kamu hanya bermain game online dirumah saja?	
30.	FH	Lebih seringnya dirumah tapi juga kadang main di kopian	
31.	M	Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat karena hanya bermain game online?	
32.	FH	Iya bisa dibilang seperti itu saya sudah tidak begitu memperdulikan lingkungan saya	Dampak (sosial) : tidak memperdulikan lingkungan
33.	M	Oke baik itu saja yang ingin saya tanyakan, terima kasih sudah meluangkan waktunya Assalamualaikum wr.wb	
34.	FH	Waalaikumsalam wr.wb	

Verbatim 4

Kode : W4.IP1.FH

Keterangan : (FH) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Jumat, 07 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan	Ide Pokok
1.	M	Assalamualaikum wr.wb	
2.	FH	Waalaikumsalam	
3.	M	Bagaimana kabar hari ini?	
4.	FH	Sehat	
5.	M	Alhamdulillah, kita mulai ya...	
6.	FH	Iyaa	
7.	M	Oke baik Pertanyaan pertama hal tertarik apa yang membuat kamu ini bermain Game Mobile Legend ?	
8.	FH	Saya suka game yang berbaur pertandingan karena menurut saya game itu bisa melatih skill dan kemampuan saya dan bisa bekerjasama dengan tim	Perasaan (positif) : dapat melatih skill dan kemampuan serta dapat bekerjasama tim
9.	M	Mengapa kamu bermain game mobile legend di sela sela tahapan pengerjaan skripsi ?	
10.	FH	Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya karna saya pusing dalam kerjakan skripsi dan kadang saya stuck makanya saya alihkan dengan bermain game	Perasaan (negative) dan prokrastinasi (motivasi) : merasa pusing dan stuck dalam pengerjaan skripsi
11.	M	Apakah pengerjaan skripsi kamu sering terhambat dan sering menundanya dikeranakan lebih sering bermain game online ?	
12.	FH	Iya karna kalau saya sudah ngegame saya slalu lupa waktu	Intensitas : ngegame lupa waktu
13.	M	Apa saja faktor-faktor yang membuat kamu sangat kecanduan dalam bermain game mobile legend ini ?	

14.	FH	Karna saya suka saya senang dan sangat menikmati mendapatkan teman baru, game juga bisa menjadi penenang ketika saya ada masalah, game ini juga bisa membuat saya menjadi diri saya sendiri	Dampak (perilaku) sangat menikmati, mendapat teman baru, dan menjadi penenang diri
15.	M	Dampak apa saja sih yang kamu rasakan selama kamu bermain game mobile legend ini ?	
16.	FH	Pola hidup yang tidak teratur, sosial saya juga rasanya sudah mulai menjauh dan skripsi saya tidak jalan	Dampak : kesehatan, sosial, skripsi
17.	M	Apakah kamu pernah melakukan cara/alternatif agar dapat mengurangi kecanduan game online?	
18.	FH	Tidak pernah kepikiran untuk hal itu	Dampak (perilaku) : tidak pernah terpikir untuk mengurangi kecanduan game
19.	M	Kenapa kamu tidak pernah kepikiran untuk mengurangi waktu kamu dalam bermain game?	
20.	FH	Karena apa ya... saya enjoy aja kalau ngegame meskipun kadang juga bikin pusing banyak yang tertunda	
21.	M	Apakah kamu cenderung memikirkan hal yang lain pada saat proses pengerjaan skripsi?	
22.	FH	Ya menurut saya itu hal yang wajar biar tidak terlalu pusing kerjakan skripsi	
23.	M	Apakah kamu menghabiskan waktu dengan bermain game online?	
24.	FH	Iya karna saya sangat senang ngegame jadi seharian saya bisa menghabiskan waktu saya untuk ngegame	Intenitas : cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game
25.	M	Apakah kamu merasa kurang berbaur dengan masyarakat karena hanya bermain game online?	
26.	FH	Iya saya lebih memilih menghabiskan waktu didalam kamar	Dampak (sosial) : menghabiskan waktu didalam kamar
27.	M	Ketika disuruh pilih, apa yang akan kamu pilih bermain game atau menyelesaikan tugas perkuliahan?	
28.	FH	Waahh.. lebih memilih game sih	

29.	M	Kenapa bisa?	
30.	FH	Karena game merupakan hobby ataupun kegiatan yang sangat saya sukai, ketika bermain game saya bisa menjadi diri saya sendiri dan itu menyenangkan buat saya	
27.	M	Oke baik itu saja yang ingin saya tanyakan sama kamu Apakah ada pertanyaan?	
28.	FH	Tida ada, cukup	
29.	M	Terima kasih sudah meluangkan waktunya, kurang lebihnya mohon di maafkan wassalamualaikum wr.wb	
30.	FH	Waalikumsalam	

Verbatim 5

Kode : W1.IP2.PA

Keterangan : (PA) = Informat Pelaku, (M) = Peneliti

Sabtu, 08 Juli 2023

Baris	Inisial	Pertanyaan	Ide pokok
1.	M	Assalamualaikum wr.wb	
2.	PA	Waalaikumsalam	
3.	M	Bagaimana kabarnya hari ini mas?	
4.	PA	Alhamdulillah baik	
5.	M	Mungkin mas PA sudah tau maksud dan tujuan saya hari ini yaitu ingin mewawancarai mas PA seputaran salah seorang sahabat mas FH	
6.	PA	Oh iya boleh	
7.	M	Jadikan yang saya tau mas PA ini merupakan sahabat dekat dari FH, jadi ada beberapa hal yang ingin saya tanyakan, ingin melihat dari sudut pandang mas PA sebagai sahabat dekat dari FH	
8.	PA	Boleh...boleh...	
9.	M	Kalau boleh tau sejak kapan mas PA dan FH berteman?	
10.	PA	Sebenarnya kita berteman itu sejak jaman TK (Taman Kanak-kanak) kita sudah satu sekolah, lalu SD kita berpisah dan bertemu lagi SMP jadi kalau mau dibilang untuk benar akrabnya itu sejak SMP sampai sekarang	
11.	M	Waaah... berarti sudah lama sekali ya kalian bersahabat	
12.	PA	Ya... bisa dibilang seperti itu lah	
13.	M	Bagaimana pandangan kamu melihat FH yang sangat aktif dalam bermain game online mobile legend?	
14.	PA	Yak jadi... FH itu dari dulu memang sangat senang bermain game, bahkan dulu perkiraan Sd sampai Smp FH memang lebih sering menghabiskan waktunya di warnet. Jadikan memang dulu itu kan belum ada hp jadi kalau mau main game ya harus pergi warnet dulu baru bisa main game. Karna sekarang jaman sudah canggih ngakses apapun juga sangat mudah jadi kalau mau ngegame ya tinggal download aja di hp	

15.	M	Iya benar sekali ya perkembangan jaman ini sudah sangat modern dan canggih, menurut mas PA bagaimana perilaku game FH saat ini? Apakah bisa dibilang kecanduan dalam bermain game?	
16.	PA	Em.... Kalau yang saya perhatikan bisa dibilang seperti itu ya... FH sangat aktif dalam bermain game khususnya game online yang saat ini sangat senang dia mainkan	Intensitas frekuensi bermain game online tinggi
17.	M	Menurut mas PA apakah akademik FH terganggu akan hal itu? Khususnya dalam penyelesaian skripsi saat ini	
18.	PA	Sangat terganggu. Karna kalau kita sudah sangat candu ngegame pasti akan lupa waktu lupa aktivitas lainnya hanya berfokus dalam bermain game. Saya juga seringperhatikan FH sangat jarang melakukan bimbingan skripsi, bahkan kadang kalau ada teman seangkatan kita yang selesai kan harusnya menjadi acuan juga biar kita cepat selesai juga, namun yang saya liat reaksi FH biasa saja seakan itu bukan hal urgent untuk diselesaikan	Prokrastinasi adanya penundaan penyelesaian dan tidak adanya motivasi dalam penyelesaian akademik
19.	M	Selain berdampak kepada akademik, kira-kira ada perubahan lain nda sih yang kamu perhatikan dari FH, misalnya dari aspek kesehatan, sosial, tingkah laku atau perubahan lainnya yang terlihat	
20.	PA	Kalau yang terlihat jelas lebih kefisik ya, FH sekarang lebih keliatan kurus dibandingkan dulu (SMA) , bisa jadi faktornya karena makanan yang tidak terkontrol dan suka begadang juga	Dampak Kesehatan
21.	M	Sepanjang yang kamu perhatikan, pada saat main game apakah FH sering marah, memaki atau melakukan hal lainnya ketika kalah game?	
22.	PA	Em.... Kalau marah menurut saya hal yang wajar ya untuk setiap gamers dimana mereka meluapkan marahnya melalui teriakan makian didalam game itu	Perasaan Negative
23.	M	Apakah FH sampai menyakiti diri sendiri? Orang lain? Atau merusak barang disekitarnya	
24.	PA	Kalau untuk menyakiti diri sendiri dan orang lain tidak, Cuma memang pernah FH membanting hp nya sendiri karena merasa jengkel	Perasaan Negative
25.	M	Bagaimana dengan tanggapan orang tua FH melihat FH sangat aktif dalam bermain game?	

26.	PA	Sepertinya biasa saja ya... mungkin karena memang FH ini sudah bermain game dari lama	
27.	M	Lalu, bagaimana dengan pandangan dari teman atau lingkungan FH sendiri ? apakah FH termasuk anak yang bersosialisasi	
28.	PA	FH termasuk anak yang tidak begitu bersosialisasi untuk dilingkungan asrama (tempat tinggal), karena anak asrama juga terkadang jengkel juga sama perilakunya itu yang suka dikamar aja ngegame jarang ikut ngumpul sama anak-anak asrama	Dampak sosial
29.	M	Apakah kalian pernah menegur perilaku FH? Memberitahunya secara langsung?	
30.	PA	Sudah pernah bahkan juga kita sempat mengadakan rapat sarama, cuman memang FH yang tidak ada kepedulian terhadap hal itu, FH juga sekarang sudah keluar dari asrama karena tidak sanggup juga dengan tuntutan asrama yang harus aktif ikut kegiatan asrama	
31.	M	Berarti FH ini memang sangat kecanduan dengan game ya...	
32.	PA	Sangat kecanduan	Kecanduan bermain game
33.	M	Apakah FH masih memiliki mata kuliah yang belum selesai?	
34.	PA	Setau saya masih ada ya	
35.	M	Lalu bagaimana dengan tindak lanjutnya? Apakah FH sering kekampus ?	
36.	PA	Kalau saya liat jarang sih untuk ikut kuliah, sering tidak masuk dengan alasan ketiduran	Prokrastinasi akademik penundaan tugas akademik
37.	M	Sayang sekali yaa kalau seperti itu, banyak sekali hal yang terbengkalai karena game	
28.	PA	Ya... seperti itu lah	
29.	M	Itu saja sekiranya yang ingin saya tanyakan Terima kasih sudah memberikan saya informasi terkait kehidupan FH	
30.	PA	Siap sama-sama	

Lampiran 4 Tabel Kategorisasi

Prokrastinasi Akademik

Ide pokok/KataKunci	Initial Code	Code	Category
<p>Penundaan :</p> <p><i>“Bisa dibilang tertunda karena saya sudah semester akhir/tua tapi tidak begitu memperdulikan skripsi saya lebih asik untuk bermain game”.</i> (W1.IP1.FH,38)</p>	<p>1. Tidak memperdulikan waktu bimbingan</p> <p>2. Ada perasaan malu mengulang mata kuliah</p>	<p>P.1.1 Penundaan</p> <p>P.1.2 Keterlambatan</p> <p>P.1.3 Motivasi</p> <p>P.1.4 Peralihan Aktivitas</p>	<p>P.1 Prokrastinasi Akademik</p>
<p>Penundaan :</p> <p><i>“Kadang saya malu karnakan ikut sama ade tingkat, kalau tugasnya kelompok disitu saya bingung karna kan nda ada yang saya kenal jadi biasanya tunggu kelompok siapa yang kurang baru saya masuk, Cuma kalau untuk tugas individu ya... sering tidak dikerjakan karna lupa”.</i> (W2.IP1.FH,34)</p>			
<p>Penundaan :</p> <p><i>“Karna rasa malas yang saya rasakan apa lagi kalau deadlinenya masih lama jadi kayak nanti la aja dikerjakan”.</i> (W2.IP1.FH,36)</p>			
<p>Keterlambatan :</p> <p><i>“Em... tergantung dari tugas yang diberikan, kalau tugasnya mudah untuk saya pahami dan kerjakan kemungkinan besar akan saya kerjakan</i></p>	<p>1. Melihat dari tingkat kesulitan tugas yang diberikan</p>		

<p><i>jika tidak kelupaan”</i> (W1.IP1.FH.40)</p>			
<p>Keterlambatan : <i>“Kadang saya malu karnakan ikut sama ade tingkat, kalau tugasnya kelompokan disitu saya bingung karna kan nda ada yang saya kenal jadi biasanya tunggu kelompok siapa yang kurang baru saya masuk, Cuma kalau untuk tugas individu ya... sering tidak dikerjakan karna lupa”.</i> (W2.IP1.FH,34)</p>			
<p>Keterlambatan : <i>“Kadang tepat waktu kadang juga tidak, tepat waktu ketika pengerjaannya secara berkelompok, namun ketika individu saya lihat daru deadline yang diberikan”</i>(W3.IP1.FH.28)</p>			
<p>Tidak ada Motivasi Akademik : <i>“Kalau untuk arahan dari dospem biasa aja sih mungkin sama ya seperti dosen pada umumnya, saya juga tidak begitu memperhatikan hal itu”.</i> (W1.IP1.FH,30)</p>	<p>1. Tidak adanya motivasi dalam penyelesaian skripsi 2. Skripsi selalu stuck /tertunda</p>		
<p>Tidak ada Motivasi Akademik : <i>“Bisa jadi seperti itu dimana saya tidak begitu memperdulikan skripsi”.</i> (W2.IP1.FH,24)</p>			
<p>Tidak ada Motivasi</p>			

<p>Akademik :</p> <p><i>“jarang mencari dosen pembimbing”.</i> (W2.IP1.FH,30)</p>			
<p>Tidak ada Motivasi Akademik :</p> <p><i>“Kalau kerjakan skripsi ketika saya niat saya bisa serius dan fokus kerjakannya tapi saya anaknya juga gampang kedistrak jadi fokusnya gampang pecah”.</i> (W3.IP1.FH,22)</p>			
<p>Tidak ada Motivasi Akademik :</p> <p><i>“Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya karna saya pusing dalam kerjakan skripsi dan kadang saya stuck makanya saya alihkan dengan bermain game”.</i> (W4.IP1.FH,10)</p>			
<p>Peralihan Aktivitas :</p> <p><i>“Ya.. biasa seperti itu apa lagi kalau saya nda paham makin malas kerjakannya</i></p>	<p>1. Adanya peralihan aktivitas lain ketika sedang pusing dalam mengerjakan</p>		

<i>jadi mending saya ngegame aja itung itung refreshing otak”</i> (W1.IP1.FH.38)	skripsi		
---	---------	--	--

Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend

Ide pokok/KataKunci	Initial Code	Code	Category
<p>Frekuensi :</p> <p><i>“Sangat sering (dalam bermain game)”</i></p> <p>(W2.IP1.FH.46)</p>	<p>1. Bermain game setiap hari</p> <p>2. Selalu lupa waktu dalam bermain game</p>	<p>P.2.1 Frekuensi</p> <p>P.2.2 Durasi</p> <p>P.2.3 Emosional</p>	<p>P.2 Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend</p>
<p>Frekuensi :</p> <p><i>“Iya karna kalau saya sudah ngegame saya slalu lupa waktu”.</i></p> <p>(W4.IP1.FH,12)</p>			
<p>Frekuensi :</p> <p><i>“Iya karna saya sangat senang ngegame jadi seharian saya bisa menghabiskan waktu saya untuk ngegame”.</i></p> <p>(W4.IP1.FH,24)</p>			
<p>Durasi :</p> <p><i>“Saya kurang ingat ya kalau untuk detailnya karena saya tidak hitung juga, tapi saya bisa menghabiskan waktu dalam mobile legend ini sekitar 8-9 jam perhari. Saya lebih lama main pada saat malam hari bisa sampe subuh sekitar jam 4 atau setengah 5 subuh”</i></p> <p>(W1.IP1.FH.52)</p>	<p>1. 8-9 jam perhari</p> <p>Game selalu bikin lupa waktu karna game adalah hobby</p> <p>2. Kemauan yang besar untuk mencapai rank / level tertinggi</p>		

<p>Durasi :</p> <p><i>“Ya kurang lebih seperti itu, namanya ngegame mana terasa waktunya”</i> (W2.IP1.FH.48)</p>	<p>1. Mampu bekerja sama untuk melatih strategi</p> <p>2. Perasaan senang dan seru</p>		
<p>Durasi :</p> <p><i>“7-8 jam perhari”</i> (W3.IP1.FH.28)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p><i>“saya tertarik main Mobile Legend itu karna bisa bekerja sama dengan rekan tim dan untuk melatih strategi yang baik didalam game”.</i> (W1.IP1.FH,14)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p><i>“yang saya rasakan itu sangat senang dan juga tentunya seru karena game ini melatih ketangkasan dan juga strategi”.</i> (W1.IP1.FH,20)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p><i>“saya rasakan ya... senang terhibur”.</i> (W2.IP1.FH,10)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p><i>“senang aja saya rasa karna sayakan suka game jadi game ini sebagai hiburan saya”.</i> (W2.IP1.FH,12)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p><i>“saya bilang tadi saya</i></p>			

<p>senang”.</p> <p>(W2.IP1.FH,16)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p>“menurut saya itu sebuah prestasi dan kebanggaan buat saya sendiri dan juga bisa lebih melatih skill kemampuan saya”.</p> <p>(W2.IP1.FH,18)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p>“mencapaian yang saya lakukan dan saya merasa puas”.</p> <p>(W2.IP1.FH,20)</p>			
<p>Perasaan (positif) :</p> <p>“dapat melatih skill dan kemampuan serta dapat bekerjasama tim”. (W4.IP1.FH,08)</p>			
<p>Perasaan (negative) :</p> <p>“ya sudah pasti jengkel, kesal juga”.</p> <p>(W1.IP1.FH,26)</p>	<p>1. Ada perasaan marah, kesal, dan jengkel ketika kalah dalam bermain game</p> <p>2. Membanting hp ketika marah</p>		
<p>Perasaan (negative) :</p> <p>“lebih emosian seperti memaki, memarahi orang lain entah itu didalam mobile legend maupun didunia nyata dan juga saya sudah beberapa kali ini mengganti hp karena pada saat saya kalah, saya refleksi untuk membanting hp”.</p> <p>(W1.IP1.FH,28)</p>			
<p>Perasaan (negative) :</p> <p>“Ya.. biasanya kalau saya dikalahkan ya</p>			

<p><i>pasti saya marah la sama kalau jaringan lagi jelek itu buat gamenya ngelag”.</i> (W3.IP1.FH,10)</p>			
<p>Perasaan (negative) : <i>“Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya karna saya pusing dalam kerjakan skripsi dan kadang saya stuck makanya saya alihkan dengan bermain game”</i> (W4.IP1.FH.10)</p>			

Dampak Bermain Game Online Mobile Legend

Ide pokok/KataKunci	Initial Code	Code	Category
<p>Dampak (Kesehatan) : <i>“E... cara saya mengistirahatkan tubuh itu ya sudah pasti dengan cara tidur nah saya itu tidur kadang karna memang sudah kelelahan untuk bermain game dan juga mata sudah merah dan bahkan kadang saya selalu ketiduran pada saat bermain game mobile legend”.</i> (W1.IP1.FH,16)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesehatan tidak terkontrol 2. Konsumsi makanan instan 3. Kurang tidur 	<p>P.3.1 Kesehatan P.3.2 Sosial P.3.3 Perilaku P.3.4 Akademik</p>	<p>P.3 Dampak Bermain Online Game Mobile Legend</p>
<p>Dampak (Kesehatan) : <i>“Kalau untuk pola makan saya rasa lumayan mengganggu karena sayakan dari dulu itu biasanya makan sehari 3x,</i></p>			

<p><i>namun pada saat setelah menganl game online ini saya tu terkadang hanya makan 1x sehari atau 2x sehari itu sudah paling banyak dan juga pola makan yang saya makan itu terbilang tidak sehat, seperti jungfood dan juuga yang instan”.</i> (W1.IP1.FH,22)</p>			
<p>Dampak (kesehatan) : <i>“Karena kita dituntut harus bisa terus online di game untuk memainkan mobile legend makanya itu yang membuat saya itu makannya hanya yang instan, karena sangat cepat untuk dapat dikonsumsi ya... seperti itu”</i> (W1.IP1.FH.24)</p>			
<p>Dampak (kesehatan) : <i>“Kalau yang saya rasakan pola hidup saya mulai tertanggu seperti tidur yang tidak teratur karena terlalu lama dalam bermain game, pola makan juga dan makanan yang saya konsumsi tidak begitu saya perhatikan, lingkungan juga saya sebenarnya sadar kalau saya mulai jauh dari teman-teman nyata saya namun saya lebih intensif berkomunikasi dengan teman-teman dunia</i></p>			

<p><i>maya saya, dan berdampak juga yang utama dengan tugas akhir saya yang tak kunjung selesai”</i> (W1.IP1.FH.58)</p>			
<p>Dampak (kesehatan, sosial, skripsi) :</p> <p><i>“Kalau yang saya rasakan pola hidup saya mulai tertanggu seperti tidur yang tidak teratur karena terlalu lama dalam bermain game, pola makan juga dan makanan yang saya konsumsi tidak begitu saya perhatikan, lingkungan juga saya sebenarnya sadar kalau saya mulai jauh dari teman-teman nyata saya namun saya lebih intensif berkomunikasi dengan teman-teman dunia maya saya, dan berdampak juga yang utama dengan tugas akhir saya yang tak kunjung selesai”.</i> (W1.IP1.FH,56)</p>			
<p>Dampak (kesehatan) :</p> <p><i>“Pola hidup yang tidak teratur, sosial saya juga rasanya sudah mulai menjauh dan skripsi saya tidak jalan”</i> (W4.IP1.FH.14)</p>			
<p>Dampak (perilaku) :</p> <p><i>“Saya memang sering menghabiskan waktu</i></p>	<p>1. Butuh pengakuan dari orang lain</p> <p>2. Perilaku dalam bermain game secara</p>		

<p><i>bermain mobile legend karena ya yang saya bilang tadi gamenya itu seru dan juga saya sangat senang bermain mobile legend ini”</i> (W1.IP1.FH,42)</p>	<p>terus menerus</p> <p>3. Skripsi tertunda</p>		
<p>Dampak (perilaku) :</p> <p><i>“Karena kan di mobile legend itu ada Namanya rank jadi rank itu tingkatan dalam bermain, kayak level begitu lah jadi saya itu ketika kalah itu akan kembali bermain sampai menang hingga mencapairank tertinggi yang saya inginkan, jadi saya akan tetap main walaupun kalah keran merasa tertantang dengan kekalahan yang saya alami”</i> (W1.IP1.FH.48)</p>			
<p>Dampak (perilaku) :</p> <p><i>“Seperti yang saya katakana tadi karena seru dan juga saya mendapatkan teman-teman baru dapat mengatur strategi dan bekerja sama dengan teman-teman team dan juga saya merasa didalam game ini saya menjadi diri saya sendiri dan saya rasa lebih nyaman didunia maya dibandingkan didunia nyata, ada target yang ingin saya capai. Jadi rank</i></p>			

<p><i>tertinggi di mobile legend itu ada di rank Mitalglory jadi say aitu harus mencapai ketitik sebagai bentuk apresiasi buat diri saya sendiridan untuk memamerkan kepada teman-teman saya kalau saya sudah ada dilevel tertinggi”</i> (W1.IPA.FH.56)</p>			
<p>Dampak (perilaku) : <i>“Pertama saya sangat suka dengan game peperangan, trus di ML ini juga skin atau heronya sangat banyak yang buat saya semakin terpancing main terus sampai saya dapat skin yang saya mau, kalau saya kalah kan rank nya turun itu yang buat saya kayak geram harus main lagi biar rank saya kembali”.</i> (W2.IP1.FH,14)</p>			
<p>Dampak (perilaku) : <i>“Karna saya senang dan ada misi yang harus saya selesaikan biar mencapai target kemenangan”</i> (W2.IP1.FH.22)</p>			
<p>Dampak (perilaku) : <i>“Em... kayaknya itu spontan aja saya keluarkan dari mulut karna merasa kesal sama lawan karna dikasi kalah”.</i></p>			

(W3.IP1.FH,8)			
Dampak (perilaku) : <i>“Yakin.. karna sekarang rank saya sudah tinggi dan saya slalu diajak kalau mau main game bahkan sampe ikut turnamen”.</i> (W3.IP1.FH,16)			
Dampak (perilaku) : <i>“tidak pernah terpikir untuk mengurangi kecanduan game”.</i> (W4.IP1.FH,18)			
Dampak (kesehatan, sosial, skripsi) : <i>“Pola hidup yang tidak teratur, sosial saya juga rasanya sudah mulai menjauh dan skripsi saya tidak jalan”.</i> (W4.IP1.FH,16)			
Dampak (perilaku) : <i>“Karna saya suka saya senang dan sangat menikmati mendapatkan teman baru, game juga bisa menjadi penenang ketika saya ada masalah, game ini juga bisa membuat saya menjadi diri saya sendiri”.</i> (W4.IP1.FH,14)	1. Menjauh dari lingkungan sosial 2. lebih sering dikamar		
Dampak (sosial) : <i>“Iya saya lebih memilih menghabiskan waktu didalam kamar”.</i>			

(W4.IP1.FH,26)			
Dampak (sosial) : <i>“Kalau sama sama player ya biasa saja karna itu hal yang sudah biasa kami lakukan, tapi kalau untuk teman yang tidak main game ya mereka kaget”.</i> (W3.IP1.FH,12)			
Dampak (sosial) : <i>“Iya bisa dibilang seperti itu saya sudah tidak begitu memperdulikan lingkungan saya”.</i> (W3.IP1.FH,32)			

Coping Permasalahan

Ide pokok/KataKunci	Initial Code	Code	Category
<p>Bermain Game Online :</p> <p><i>“Saya bermain mobile legend itu pada saat merasa jenuh, bingung dengan skripsi yang saya kerjakan makanya saya luapkan dengan bermainan game”</i> (W1.IP1.FH.34)</p>	<p>1. Merasa tenang ketika ada permasalahan bermain game</p> <p>2. Dapat menjadi diri sendiri</p>	<p>P.4.1 Bermain Game Online</p>	<p>P.4 Coping Permasalahan</p>
<p>Bermain Game Online :</p> <p><i>“Iya benar (game sebagai pelarian permasalahan”</i> (W1.IP1.FH.36)</p>			
<p>Bermain Game Online :</p> <p><i>“Yang saya rasakan pribadi ketika saya bermain game itu dapat melupakan permasalahan yang terjadi yang membuat kepala saya sakit ntah itu permasalahan kecil, permasalahan besar jadi pada saat saya bermain game masalah-masalah yang ada yang terjadi pada saya seketika kayak hilang karena memang saya sudah terlalu asik dan seru dalam bermain game”</i> (W1.IP1.FH.46)</p>			

<p>Bermain Game Online :</p> <p>“Saya nda tau juga karna senang aja saya rasa kalau main game tu jadi fresh aja saya rasa bahkan kalau saya lagi pusing dengan skripsi atau lagi ada masalah justru game tempat pelarian saya, karna saya rasa bebas aja kalau menang saya senang kalau kalah ya saya mau marah juga ndapapa” (W2.IP1.FH.44)</p>			
--	--	--	--

Lampiran 5 Tabel Konsep

Category	Subcategory	Pattern
P.1 Perilaku Prokrastinasi Akademik	P.1.1 Penundaan	 Skripsi selalu tertunda dengan alasan pusing lalu mengambil peralihan bermain game berujung skripsi tidak dikerjakan
	P.1.2 Keterlambatan	 Tidak lagi memperhatikan tugas akademik yang diberikan, tidak memperhatikan waktu bimbingan skripsi
	P.1.3 Motivasi	 Tidak adanya motivasi didalam diri untuk menyelesaikan tugas mata kuliah yang masih ada  Dan tidak adanya keinginan untuk segera menyelesaikan tugas akhir (skripsi)
	P.1.4 Peralihan Aktivitas	 Lebih memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan seperti bermain game online ketimbang harus mengerjakan tugas akademik  Banyak hal yang terbengkalai salah satunya yaitu akademik yang tidak lagi

		diperhatikan, karena candu dalam bermain game lupa akan tugas kuliah yang diberikan
P.2 Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend	P.2.1 Frekuensi	✚ Semakin besar keinginan untuk mencapai rank atau level tertinggi, maka semakin banyak juga waktu yang dibutuhkan dalam bermain game online mobile legend
	P.2.2 Durasi	✚ Bermain game online mobile legend membutuhkan waktu 8-9 jam perhari
	P.2.3 Emosional	✚ Perasaan yang muncul dari perilaku bermain game online mobile legend senang, seru, dapat melatih skill, dan bekerja sama dengan tim ✚ Perasaan yang muncul dari perilaku bermain game online mobile legend emosi meluap dan tidak terkontrol, mudah marah apa bila kalah dalam permainan
P.3 Dampak Bermain Game Online Mobile Legend	P.3.1 Kesehatan	✚ Dampak dari bermain game online mobile legend secara berlebihan dapat membuat tubuh lebih cepat merasakan capek, sehingga makan dan pola tidur tidak terkontrol
	P.3.2 Perilaku	✚ Butuh sebuah pengakuan dari orang lain atas pencapaian dalam permainan game online, Karen itu merupakan sebuah prestasi dan kebanggaan
	P.3.3 Sosial	✚ Tidak terjalinnya dengan baik hubungan sosial dimasyarakat, dikarenakan terlalu asik bermain game onlinemobile legend
P.4 Coping Permasalahan	P.4.1 Bermain Game Online	✚ Game merupakan pelarian dari sebuah permasalahan ✚ Lebih mampu menjadi dirinya sendiri karena bebas meluapkan apa yang dirasakan didalam game

Pattern 1 : Perilaku Prokastinasi Akademik	Pattern 2 : Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Skripsi selalu tertunda dengan alasan pusing lalu mengambil peralihan bermain game berujung skripsi tidak dikerjakan ❖ Tidak lagi memperhatikan tugas akademik yang diberikan, tidak memperhatikan waktu bimbingan skripsi ❖ Tidak adanya motivasi didalam diri untuk menyelesaikan tugas mata kuliah yang masih ada ❖ Dan tidak adanya keinginan untuk segera menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ❖ Lebih memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan seperti bermain game online ketimbang harus mengerjakan tugas akademik ❖ Banyak hal yang terbengkalai salah satunya yaitu akademik yang tidak lagi diperhatikan, karena candu dalam bermain game lupa akan tugas kuliah yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Semakin besar keinginan untuk mencapai rank atau level tertinggi, maka semakin banyak juga waktu yang dibutuhkan dalam bermain game online mobile legend ❖ Bermain game online mobile legend membutuhkan waktu 8-9 jam perhari ❖ Perasaan yang muncul dari perilaku bermain game online mobile legend senang, seru, dapat melatih skill,dan bekerja sama dengan tim ❖ Perasaan yang muncul dari perilaku bermain game online mobile legend emosi meluap dan tidak terkontrol, mudah marah apa bila kalah dalam permainan

Pattern 3 : Dampak Bermain Game Online Mobile Legend	Pattern 4 : Coping Permasalahan
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dampak dari bermain game online mobile legend secara berlebihan dapat membuat tubuh lebih cepat merasakan capek, sehingga makan dan pola tidur tidak terkontrol ❖ Butuh sebuah pengakuan dari orang lain atas pencapaian dalam permainan game online, Karen itu merupakan sebuah prestasi dan kebanggaan ❖ Tidak terjalinnya dengan baik hubungan sosial dimasyarakat, dikarenakan terlalu asik bermain game onlinemobile legend 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Game merupakan pelarian dari sebuah permasalahan ❖ Lebih mampu menjadi dirinya sendiri karena bebas meluapkan apa yang dirasakan didalam game

Lampiran 6 Hasil Triangulasi

Category	Informan 1	Informan 2	Hasil Triangulasi
Perasaan Bermain Game Online Mobile Legend	<ul style="list-style-type: none"> • Senang, seru, dapat melatih skill menghilangkan stress • Marah, jengkel, memaki membanting barang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah membanting hp nya sendiri • Meluapkan marahnya melalui teriakan makian didalam game itu 	Meluapkan amarah game melalui teriakan, makian, dan membanting barang (hp)
Dampak Bermain Game Online Mobile Legend	<ul style="list-style-type: none"> • Kesehatan • Sosial • Perilaku • Akademik 	<ul style="list-style-type: none"> • Sekarang lebih keliatan kurus • Tidak begitu bersosialisasi untuk dilingkungan asrama • Tidak ada kepedulian terhadap hal itu • Akademik 	Berdampak kepada kondisi kesehatan, sosial, perilaku dan akademik
Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend	<ul style="list-style-type: none"> • 8-9 jam perhari • Sering 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat aktif • Hanya berfokus dalam bermain game di kamar 	Lebih sering di kamar dan lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain game
Prokrastinasi Akademik	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki motivasi dalam penyelesaian akademik • Skripsi sering tertunda dan lebih memilih ngame 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat jarang melakukan bimbingan skripsi • Itu bukan hal urgent untuk diselesaikan • Sering tidak masuk dengan alasan ketiduran 	Tidak ada motivasi penyelesaian akademik dan skripsi tertunda

Lampiran 7 Informed Consent



LABORATORIUM PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MALANG

KESEDIAAN TERTULIS (INFORMED CONSENT)

Nama saya adalah Mindi Febislam M NIM : (201910230311280), yang saat ini menjadi mahasiswa program pendidikan Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Saya adalah mahasiswa praktikan yang sedang melakukan penelitian, untuk mata kuliah Skripsi. Dengan dosen Pembimbing Bapak Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi.

Pada kesempatan ini, saya mohon kesediaan Anda dalam kegiatan penelitian ini untuk menjadi testee saya. Untuk proses ini, Anda tidak dipungut biaya apapun. Namun, saya juga tidak diwajibkan untuk menyampaikan hasil pemeriksaan ini kepada Anda, karena dalam hal ini saya sebagai Mahasiswa masih dalam tahap pembelajaran. Dan saya mohon kesediaan Anda untuk mengizinkan saya menggunakan alat perekam. Karena dalam pembuatan laporan saya membutuhkan data yang valid, namun karena keterbatasan saya mengingat seluruh peristiwa yang terjadi sehingga dengan menggunakan alat perekam akan memudahkan saya dalam pembuatan laporan.

Saya akan mempresentasikan hasil pemeriksaan psikologi ini kepada dosen pembimbing dan saran yang saya berikan TANPA menyebutkan informasi yang bisa dikaitkan secara langsung dengan diri Anda. Sehingga kerahasiaan identitas Anda akan tetap dijamin, sehingga saya menjamin tidak akan ada dampak negatif dari proses ini untuk nama Anda dan keluarga Anda.

Setelah membaca penjelasan tertulis diatas, saya menyadari bahwa, Mindi Febislam M NIM : (201910230311280), nomor *Handphone* 082253266210 adalah mahasiswa praktikan yang sedang menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, dibawah bimbingan dosen pembimbing Bapak Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi. Saya memutuskan untuk (~~Bersedia/Tidak~~ **Bersedia**) berpartisipasi dalam kegiatan ini. (*coret salah satu)

Malang, 08 Juli 2023

Mahasiswa

(Mindi Febislam M)

Teste

(PA)

Mengetahui,

Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi.

NTDN: 0715098402



LABORATORIUM PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MALANG

KESEDIAAN TERTULIS (INFORMED CONCENT)

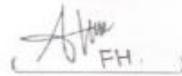
Nama saya adalah Mindi Febislam M NIM : (201910230311280), yang saat ini menjadi mahasiswa program pendidikan Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Saya adalah mahasiswa praktikan yang sedang melakukan penelitian, untuk mata kuliah Skripsi. Dengan dosen Pembimbing Bapak Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi.

Pada kesempatan ini, saya mohon kesediaan Anda dalam kegiatan penelitian ini untuk menjadi testee saya. Untuk proses ini, Anda tidak dipungut biaya apapun. Namun, saya juga tidak diwajibkan untuk menyampaikan hasil pemeriksaan ini kepada Anda, karena dalam hal ini saya sebagai Mahasiswa masih dalam tahap pembelajaran. Dan saya mohon kesediaan Anda untuk mengizinkan saya menggunakan alat perekam. Karena dalam pembuatan laporan saya membutuhkan data yang valid, namun karena keterbatasan saya mengingat seluruh peristiwa yang terjadi sehingga dengan menggunakan alat perekam akan memudahkan saya dalam pembuatan laporan.

Saya akan mempresentasikan hasil pemeriksaan psikologi ini kepada dosen pembimbing dan saran yang saya berikan TANPA menyebutkan informasi yang bisa dikaitkan secara langsung dengan diri Anda. Sehingga kerahasiaan identitas Anda akan tetap dijamin, sehingga saya menjamin tidak akan ada dampak negatif dari proses ini untuk nama Anda dan keluarga Anda.

Setelah membaca penjelasan tertulis diatas, saya menyadari bahwa, Mindi Febislam M NIM : (201910230311280), nomor *Handphone* 082253266210 adalah mahasiswa praktikan yang sedang menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, dibawah bimbingan dosen pembimbing Bapak Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi. Saya memutuskan untuk (~~Bersedia/Tidak~~ **Bersedia***) berpartisipasi dalam kegiatan ini. (*coret salah satu)

Mahasiswa


Malang, 16 Juni 2023
Teste
 FH.

Mengetahui,

Adhyatman Prabowo, S.PSI., M.Psi.

NIDN: 0715098402

Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 9 Hasil Studi Subjek

Transkrip

NIM ██████████ Program Studi ██████████
 Nama ██████████ Jenjang S-1

IPK:

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	Nilai	Nilai Angka	Sem	TA
1	0110050044	Al Islam dan Kemuhammadiyahan I	1	B+	3.5	Ganjil	2019
2	0110054974	Foreign Language of Specific Purpose 1	2	A	8	Ganjil	2019
3	0210051729	Pancasila	2	B	6	Ganjil	2019
4	0210051859	Pendidikan Kewarganegaraan	2	B	6	Ganjil	2019
5	0210051940	Pengantar Ilmu Politik	3	B+	10.5	Ganjil	2019
6	0210051965	Pengantar Sosiologi	3	C+	7.5	Ganjil	2019
7	0210052621	Sistem Ekonomi Indonesia	3	B	9	Ganjil	2019
8	0210052660	Sistem Sosial Budaya Indonesia	3	C+	7.5	Ganjil	2019
9	0110050045	Al Islam dan Kemuhammadiyahan II	1	B+	3.5	Genap	2019
10	0110050190	Bahasa Indonesia Ilmiah	2	B	6	Genap	2019
11	0110054975	Foreign Language of Specific Purpose 2	2	A	8	Genap	2019
14	0210052999	Teori-teori Politik	3	A	12	Genap	2019
15	0210054425	Dasar-dasar Ilmu Pemerintahan	3	A	12	Genap	2019
16	0310054424	Tata Kelola Pemerintahan	3	A	12	Genap	2019
17	0120054804	Tata Kelola Keuangan Pemerintahan dan Perpajakan	4	C+	10	Ganjil	2020
18	0220051596	Metode Penelitian Sosial	4	C+	10	Ganjil	2020
19	0320051087	Kepemimpinan Pemerintahan	2	C+	5	Ganjil	2020
20	0320054426	Hukum Tata Pemerintahan	3	B+	10.5	Ganjil	2020
21	0320054807	Ekonomi Politik Pemerintahan dan Investasi	3	A	12	Ganjil	2020
22	0420050539	Etika Pemerintahan	3	C+	7.5	Ganjil	2020
23	0420054803	Teknologi Informasi Pemerintahan	4	B	12	Ganjil	2020
24	0210054435	Pelayanan Sektor Publik	4	C+	10	Genap	2020
25	0310054428	Pemerintahan Nasional	4	A	16	Genap	2020
26	0310054429	Birokrasi Pemerintahan	3	B	9	Genap	2020
27	0310054439	Ekologi Pemerintahan	3	B+	10.5	Genap	2020
28	0310054805	Teori, Praktik Desentralisasi dan Politik Pemekaran	4	D	4	Genap	2020
29	0320054806	Sistem Politik, Kepartaian dan Pemilu Indonesia	4	A	16	Genap	2020
30	0120051693	Negara dan Masyarakat Sipil	3	B+	10.5	Ganjil	2021
31	0320051814	Pemerintahan Daerah	3	B+	10.5	Ganjil	2021

34	0320053723	Politik Perbatasan	3	C+	7.5	Ganjil	2021
35	0320054427	Tata Kelola SDM Pemerintahan	3	B+	10.5	Ganjil	2021
36	0320054438	Pemerintahan Desa	3	A	12	Ganjil	2021
37	0210054808	Metodologi Ilmu Pemerintahan dan Politik	4	E	0	Genap	2021
38	0310054440	Komunikasi Pemerintahan dan Manajemen Konflik	4	B+	14	Genap	2021
39	0310054441	Perbandingan Sistem Pemerintahan dan Politik	3	D	3	Genap	2021
40	0410054809	Perencanaan Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat	4	B	12	Genap	2021
41	0120050046	Al Islam dan Kemuhmadiyah III	1	A	4	Ganjil	2022
42	0310054437	Pemikiran Pemerintahan dan Politik Islam	3	B+	10.5	Ganjil	2022
43	0320054442	Magang Riset Pemerintahan	5	A	20	Ganjil	2022
44	0410054430	Studi Konstitusi	4	A	16	Ganjil	2022
45	0110050047	Al Islam dan Kemuhmadiyah IV	1	C+	2.5	Genap	2022
46	0410054434	Kebijakan Sektor Publik	4	D	4	Genap	2022
47	0520051260	Kuliah Kerja Nyata	4	A	16	Genap	2022
48	0520052666	Skripsi	6	X	0	Genap	2022
Jumlah yang Sudah Ditempuh			149		443.5		
IPK							

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/698/Lab-Psi/UMM/IX/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Mindi Febislam M
NIM : 201910230311280
Dosen Pembimbing : 1) Adhyatman Prabowo, M.Psi
2)

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.
Hasil: Lulus /Perbaikan
2. Cek Plagiasi
Hasil: Lulus/Perbaikan
Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Prokrastinasi Akademik pada Perilaku Game Addiction (Studi Kasus : Pemain Mobile Legend Mahasiswa Tingkat Akhir di Kota Malang)	25%	0%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Malang, 26 September 2023
Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari, M.Si

