

**KONTROL DIRI PADA MANTAN ADIKSI *GAME*  
*ONLINE***

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**MHD. RICKY DARUSMAN  
NIM. 150901079**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2020 M/ 1441 H**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Psikologi  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

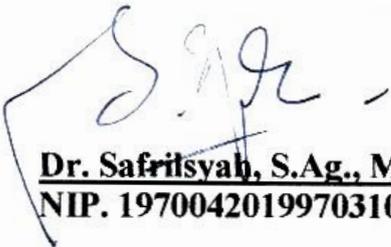
**Oleh**

**MHD. RICKY DARUSMAN  
NIM. 150901079**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

  
**Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si**  
**NIP. 197004201997031001**

  
**Cut Riska Aliana, S.Psi., M.Si**  
**NIP. 199010312019032014**

**KONTROL DIRI PADA MANTAN ADIKSI GAME ONLINE  
DI BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

**Diajukan Oleh:**

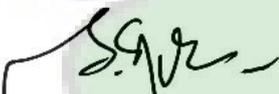
**MHD. RICKY DARUSMAN  
NIM. 150901079**

**Pada Hari/Tanggal**

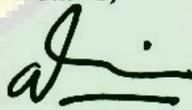
**Senin, 27 Januari 2020 M  
2 Jumaidil Akhir 1441 H**

**Panitia Sidang Munaqasyah**

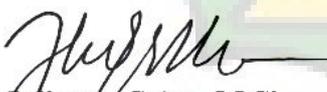
**Ketua,**

  
**Dr. Safriyah, S.Ag., M.Si  
NIP. 197004201997031001**

**Sekretaris,**

  
**Cut Rizka Aliana, S.Psi., M.Si  
NIP. 199010312019032014**

**Penguji I,**

  
**Julianto, S.Ag., M.Si  
NIP. 197209021997031002**

**Penguji II,**

  
**Dr. Fajran Zein, S.Ag., M.Si., MA  
NIDN. 2003127303**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry,**

  
**Dr. Salami, MA  
NIP. 196512051992032003**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini Saya :

Nama : Mhd. Ricky Darusman

NIM : 150901079

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Program Studi : Psikologi UIN Ar-Raniry

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 23 Januari 2020  
Yang menyatakan,



  
**d. Ricky Darusman**  
**NIM. 150901079**

# KONTROL DIRI PADA MANTAN ADIKSI *GAME ONLINE* DI BANDA ACEH

## ABSTRAK

*Game Online* adalah suatu bentuk dari permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang yang dihubungkan dengan jaringan internet. Kontrol diri adalah suatu kemampuan individu dalam mengelola informasi dan mengambil keputusan menurut dengan keyakinan yang dimiliki oleh individu tersebut. Faktor dari kontrol diri adalah eksternal dan internal yang mana masing-masing saling mempengaruhi satu sama lain. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kontrol diri pada mantan adiksi *game online* dan mengetahui faktor yang mempengaruhi individu terlepas adiksi *game online*. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Sample dalam penelitian ini sebanyak 3 subjek. Pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Data yang terkumpul menggunakan koding dan akan diinterpretasikan secara naratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi individu dalam keluar dari adiksi *game online*.

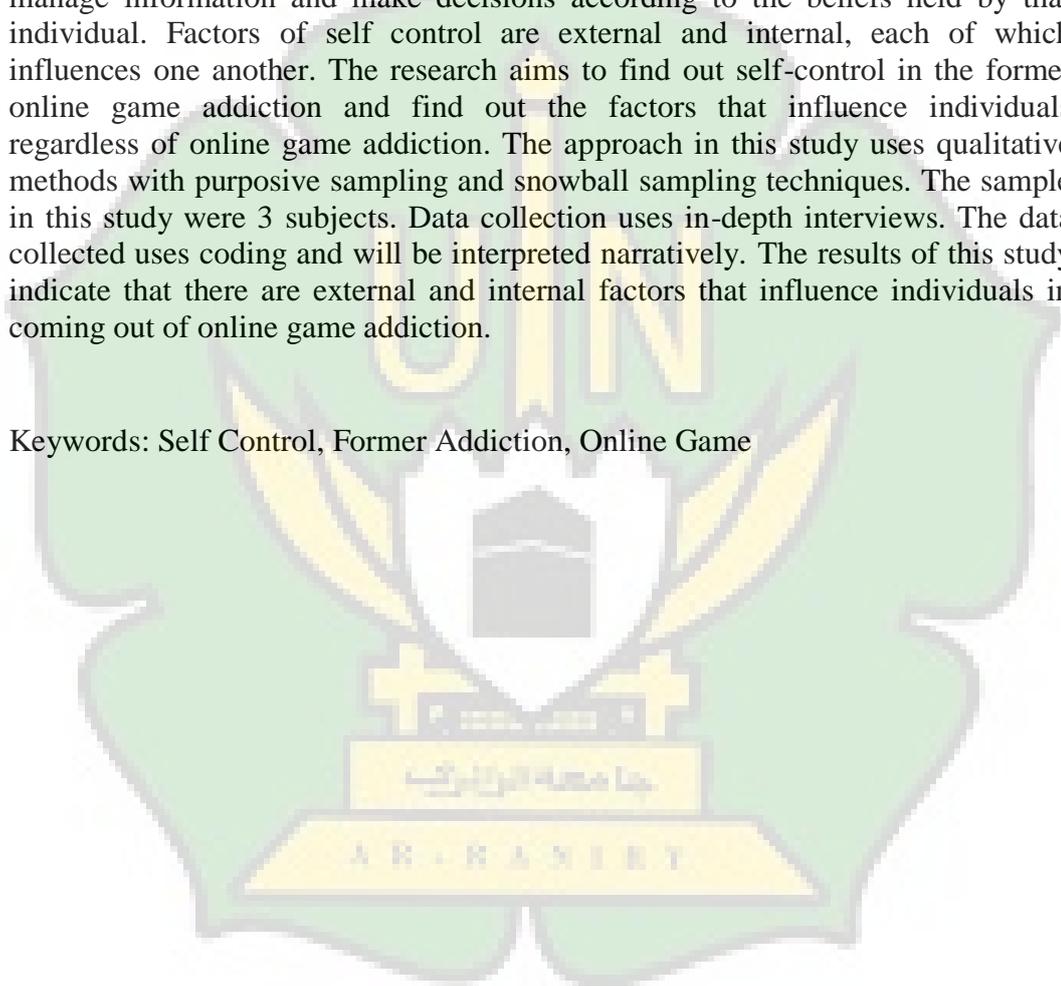
**Kata Kunci:** Kontrol Diri, Mantan Adiksi, *Game Online*

## **SELF CONTROL IN THE ONLINE GAME ADDICTION**

### **ABSTRACT**

Online gaming is a form of game that can be played by more than two people who are connected to the internet network. Self control is an individual's ability to manage information and make decisions according to the beliefs held by that individual. Factors of self control are external and internal, each of which influences one another. The research aims to find out self-control in the former online game addiction and find out the factors that influence individuals regardless of online game addiction. The approach in this study uses qualitative methods with purposive sampling and snowball sampling techniques. The sample in this study were 3 subjects. Data collection uses in-depth interviews. The data collected uses coding and will be interpreted narratively. The results of this study indicate that there are external and internal factors that influence individuals in coming out of online game addiction.

Keywords: Self Control, Former Addiction, Online Game



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, yang senantiasa memberikan petunjuk dan hidayah, serta ilmu pengetahuan, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik, meskipun masih jauh dari kesempurnaan, Shalawat dan Salam penulis sampaikan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW, sebagai pemimpin dan tauladan kepada umat manusia sampai akhir zaman

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam tahap *Finishing* penelitian ini sehingga menjadi sebuah skripsi dalam mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

1. Kepada keluarga tercinta terutama kepada ayah dan ibu dan terima kasih juga kepada abang dan kakak tercinta terima kasih atas kasih sayang yang telah kalian berikan selama ini, dorongan, motivasi, nasehat yang tiada henti-hentinya.
2. Kepada Bapak Dr. Safrilsyah, S.Ag., M.Si sebagai pembimbing I yang telah memberikan banyak bantuan dalam menyelesaikan bahan Skripsi ini dan Ibu Cut Riska Aliana, S.Psi., M.Si selaku pembimbing II yang telah membantu dalam membimbing untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
3. Kepada teman-teman seperjuangan, angkatan 2015 yang telah memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Kepada partner dan teman berantem Kasyiful Akmalia, S.Ag yang telah banyak membantu baik dari segi finansial maupun dorongan, dan selalu sabar dalam mendengar curhat dan segala drama terkait penyelesaian skripsi sampai skripsi ini tuntas.
5. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kawan-kawan seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu .

Akhirnya kepada Allah SWT penulis serahkan diri karena tidak ada yang terjadi tanpa kehendak-Nya. Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga tulisan ini bermanfaat kepada semua pihak.

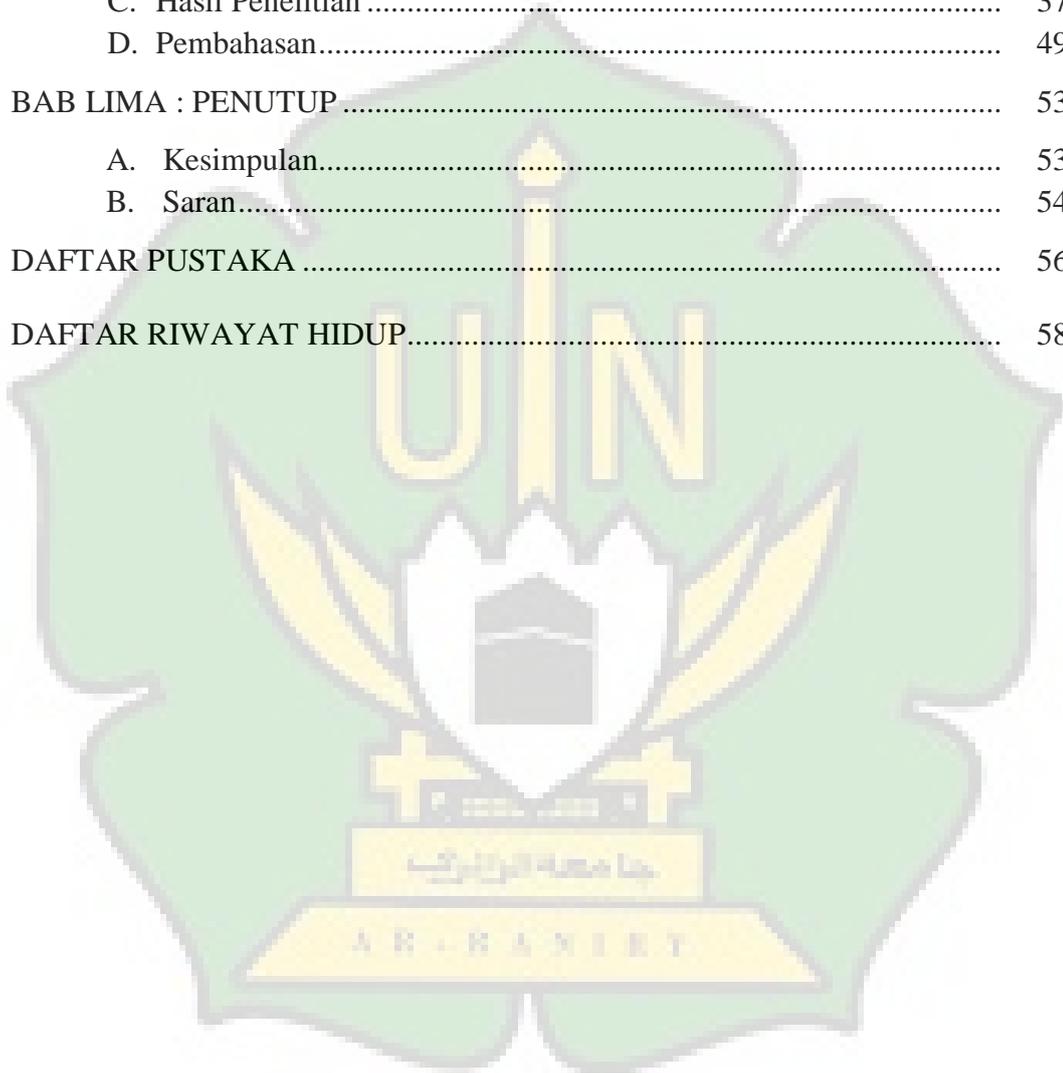
Darussalam, 23 Januari 2020  
Penulis,

Mhd. Ricky Darusman

## DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN.....	i
PENGESAHAN SIDANG .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Kontrol Diri .....	12
a. Pengertian Kontrol Diri .....	12
b. Aspek Kontrol Diri .....	13
c. Faktor Kontrol Diri .....	15
B. Mantan Adiksi Game Online.....	15
a. Game Online.....	15
1. Pengertian Game Online .....	15
2. Jenis Game Online .....	16
b. Adiksi.....	17
1. Pengertian Adiksi .....	17
c. Adiksi Game Online .....	18
1. Pengertian Adiksi Game Online .....	18
2. Aspek Adiksi Game Online.....	19
3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Adiksi Game Online....	21
d. Pengertian Mantan Adiksi Game Online.....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian .....	24
B. Pendekatan Penelitian .....	24
C. Subjek Penelitian.....	24
D. Tahapan Persiapan dan Pelaksanaan Wawancara .....	25

E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data .....	26
F. Teknik Penguji Keabsahan Data .....	27
<b>BAB EMPAT : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
A. Persiapan Penelitian .....	29
B. Deskripsi Subjek Penelitian .....	30
C. Hasil Penelitian .....	37
D. Pembahasan.....	49
<b>BAB LIMA : PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	31
Tabel 4.2	Susunan Waktu Dalam Proses Wawancara Dengan Subjek .....	32
Tabel 4.3	Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek <i>Cognitive Control</i> .....	38
Tabel 4.4	Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek <i>Behavioral Control</i> .....	40
Tabel 4.5	Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek <i>Decisional Control</i> .....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Persetujuan untuk Berpartisipasi Dalam Penelitian (*Informed Consent*)
2. *Guideline* Wawancara
3. Verbatim Wawancara



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era globalisasi, teknologi berkembang sangat pesat hingga membuat begitu banyak perubahan yang terjadi di kalangan masyarakat. Amanda (2016) menyebutkan salah satu perubahan yang terjadi adalah adanya media *internet* yang memudahkan segala hal dan dapat menghubungkan individu secara cepat dengan dunia luar (hlm. 290). Individu dapat menjadikan *internet* menjadi salah satu sarana hiburan, bermain *game*, komunikasi, dan pencarian data. Sebelum adanya *internet*, bermain *game* hanya bisa dilakukan sendiri atau berdua, tetapi dengan bantuan *internet*, sekarang bermain *game* bisa dilakukan dengan pemain lain dari jarak yang jauh hingga ke belahan dunia lain. Winn dan Fisher (dalam Anhar, 2014, hlm. 10) mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, menggunakan metode dan bentuk yang sama dengan *game* pada umumnya, tetapi *game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dan dalam waktu yang bersamaan.

Menurut Young, (dalam Anggarani, 2015, hlm. 2) salah satu bentuk adiksi *internet* yang banyak dialami remaja dan dewasa adalah *game online* atau *internet game addiction*. Fenomena dari *game online* tidak hanya melanda anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa. Yee (2006) mengatakan bahwa ada 3 faktor utama penyebab individu dapat adiksi pada *game online* yaitu *immersion*, sosial, dan *Achievement* (hlm. 773). *Immersion* adalah individu yang sangat menyukai

alur cerita dari *game* yang mana menyebabkan individu beranggapan bahwa tokoh yang ada di dalam *game* adalah diri individu tersebut. Sosial adalah hubungan yang ada di dalam *game* seperti *chat*, *voice chat* dan interaksi sosial lain yang dapat menghubungkan individu dengan teman dan pemain lain di dalam *game*. Dan *Achievement* adalah keinginan kuat dalam dunia *game* untuk mendapatkan tujuan-tujuan yang akan membuat tokoh individu yang ada di dalam *game* berkuasa dan menjadi lebih kuat. Fenomena *game online* ini diikuti dengan berbagai dampak dari penggunaan *game online* tersebut. *Game online* memiliki banyak berdampak negatif, dan dampak yang positif bagi kehidupan (Amanda, 2016, hlm. 291).

Adapun dampak negatif dari bermain *game online* adalah munculnya perilaku seperti mencuri, berdampak buruk bagi kesehatan, hubungan sosial, bahkan dapat berdampak buruk bagi keadaan psikis seseorang. Sebagaimana fenomena yang terjadi di Vietnam, seorang remaja bernama Dinh Teh Dan rela membunuh neneknya karena adiksi bermain *game online*. Dinh untuk kebutuhan bermain *game online* (Liputan 6, 2016). Pada tahun 2018, seorang suami di Kuala Lumpur rela menceraikan istrinya karena istrinya diam-diam menjual semua item *game* dalam ponsel suaminya dengan alasan agar kebiasaan sang suami dalam bermain *game* sedikit berkurang (Suara, 2018). Hal serupa juga terjadi di tahun 2019, tiga orang pelajar di Takengon membobol sekolah SMK 2 Takengon dan mencuri uang yang berada dalam laci ruang guru, hal tersebut diketahui dilakukan karena para pelajar tersebut kecanduan *game online* (Detik, 2019)

Soleman (dalam Amanda, 2016, hlm. 291) menambahkan bahwa sebagian besar *game* berdampak negatif baik secara sosial, psikis maupun fisik. Adapun dampak negatif secara sosial, yaitu sering mengeluarkan kata-kata kotor ketika berkomunikasi, kemudian hubungan dengan teman, lingkungan, dan keluarga menjadi berkurang karena waktu senggang tidak digunakan lagi untuk bersama melainkan untuk bermain *game*. Riski (2017), juga mengatakan bahwa dampak negatif dari adiksi *game online* adalah individu berkata kasar dan kotor saat bermain *game* di warnet (hlm. 41). Secara psikis, pikiran akan selalu memikirkan *game* yang sedang dimainkannya, baik sewaktu bekerja, sewaktu beribadah, bahkan bisa sampai terbawa mimpi. Dan secara fisik cukup banyak kerugian yang di dapatkan pada individu yang adiksi *game online*, seperti kesehatan jantung yang meurun akibat kurang beristirahat, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan karena keasyikan bermain *game online*.

Di dalam DSM-5 (2013) adiksi *game online* menyebabkan individu terus duduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas *game* dan mengabaikan aktifitas lain. Individu biasanya menghabiskan 8-10 jam atau lebih per hari dan setidaknya 30 jam per minggu untuk bermain *game*. Mereka sering mengabaikan makan atau tidur, melalaikan kewajiban seperti sekolah atau pekerjaan, atau kurang bersosial dengan lingkungan seperti keluarga dan teman. Hal ini menjadikan adiksi *game online* tergolong salah satu gangguan kesehatan jiwa (hlm. 796-797).

Chang dan Chen (2008) menemukan bahwa anak laki-laki lebih mudah adiksi *game* dan menghabiskan lebih banyak waktu duduk ditempat yang memiliki permainan elektronik, seperti warnet dan warkop bahkan ditempat pribadi yang memiliki akses *internet*, daripada anak perempuan (hlm. 42). Adapun jenis *game* yang sering digunakan adalah *game* kekerasan seperti *game* peperangan, *sexual content*, dan bertarung memiliki kecenderungan berperilaku agresif (hlm. 39)

Adiksi *game online* juga terjadi di Aceh. Aceh yang dikenal dengan sebutan negeri sejuta warung kopi atau warkop, yang mana hampir semua warkop di Aceh menyediakan fasilitas seperti Wi-Fi gratis sehingga memudahkan remaja dan orang dewasa di Aceh dapat dengan mudah mengakses *game online*. Selain itu dari Riski (2017) yang mengemukakan bahwa fenomena *game online* juga banyak terjadi di warnet-warnet di Banda Aceh, hal ini dapat dilihat dari banyaknya warnet yang buka 24 jam (hlm. 33). Biasanya individu dapat bermain *game online* selama 2-3 jam ataupun bisa lebih (Amanda, 2016, hlm. 291).

Berdasarkan pengamatan peneliti, fenomena yang terjadi di Banda Aceh adalah mayoritas para pria sering duduk dan berkumpul bersama di tempat-tempat seperti warkop, warnet, ataupun *wifi.id corner*, tempat-tempat yang menyediakan layanan internet yang dapat memudahkan para laki-laki tersebut untuk mengakses dan bermain *game online*, ketika bersama kelompoknya, pengguna tersebut kerap menggunakan kata-kata kasar seperti memaki terhadap teman di sebelahnya atau lawan mainnya. Fenomena kekerasan fisik juga kadang terjadi sesama pengguna karena beradu pendapat yang disebabkan oleh *game online*.

Berdasarkan salah satu faktor yang menyebabkan individu adiksi terhadap *game online* adalah control diri. Seperti yang dikatakan oleh Puspita dan Mulyana (2018) Faktor-faktor yang menyebabkan adiksi *game online* yang terlihat pada subjek penelitian adalah kurangnya *self control* dalam diri individu dan rasa bosan yang dirasakan ketika berada dirumah (hlm. 2). Dengan demikian dapat diketahui bahwa individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi akan cenderung tidak adiksi *game online* atau dengan kata lain, untuk menghilangkan adiksi *game online* dibutuhkan kontrol diri yang baik. Young (2009) menjelaskan *game online* membuat para pemain memiliki hubungan interaksi dan hubungan emosional yang kuat antar pemain lain (hlm. 357). *Game online* sangat interaktif secara sosial dan memberikan kesempatan untuk menciptakan persahabatan yang kuat dan hubungan emosional. Hubungan emosional tersebut akan dapat menyebabkan adiksi terhadap *game online* apabila tidak didampingi dengan kontrol diri yang baik dari diri individu.

Sama seperti individu yang adiksi merokok, narkoba, dan pornografi, individu yang adiksi *game online* juga memiliki keinginan di dalam diri untuk berhenti bermain *game online*. Tetapi hal tersebut tidak mudah, dikarenakan *game online* memiliki dampak yang membuat individu yang adiksi menjadi ketagihan dan membuat individu tersebut mencari berbagai cara untuk kembali bermain *game online* tersebut walaupun memiliki keinginan yang kuat untuk berhenti. Tetapi apabila individu dapat terlepas dan terbebas dari adiksi *game online*, maka individu tersebut akan menjadi mantan adiksi *game online*. adapun pengertian mantan adiksi *game online* yang diambil dari pengertian kecanduan *game online*

pada DSM-5 (2013) adiksi *game online* menyebabkan individu terus duduk di depan komputer selama 8-10 jam lebih terlibat dalam aktivitas *game* dan mengabaikan aktifitas lain, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian dari mantan pecandu *game online* adalah individu yang pernah mengalami masa kecanduan *game online* dan telah terlepas dari aktivitas bermain *game* yang menyebabkan individu mengabaikan aktifitas lain dan menghabiskan waktu 8-10 jam lebih untuk bermain *game* (hlm. 796-797).

Dari hasil wawancara awal dengan mantan pecandu *game online*, mendapatkan hasil bahwa

*“Dulu saya sering main game sama kawan-kawan di warkop, bisa dari siang habis pulang kampus sampai pagi itu kalo malam minggu ato gak ada jawal kuliah besoknya, kadang juga kalo lagi diajak sama kawan walaupun ada kuliah bisa juga main sampai begadang”*(AM, mantan pecandu *game online*, 6 Agustus 2019).

*“Cuma sekarang mau coba untuk hidup lebih baik, dulu jarang makan karna fokus main game, tiap pulang kampung ditanyain terus sama orang tua, dikira make NARKOBA wkwkwkw. Pernah juga kemarin sampai dipanggil sama dosen karna jarang masuk, malah ada beberapa MK harus ngulang gara-gara sering ke warkop main DOTA sama kawan, apalagi sekarang udah masa-masa untuk buat skripsi yakan, mau mencoba merubah pola hidup, kalo ada tugas, ya dibuat, jangan sampe kena DO, bisa dipecat dari keluarga pulak nanti”* (AM, mantan pecandu *game online*, 6 Agustus 2019).

*“Sekarang udah jarang main game, kalo memang selain hari minggu, gak buka laptop kecuali buat tugas, walaupun dah di ajak sama kawan, kawan main game, saya tidur ato kerjain tugas, kadang juga keluar ke perpustakaan dengan pacar” (AM, mantan pecandu game online, 6 Agustus 2019).*

Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa narasumber memiliki kebiasaan bermain *game online* bersama teman secara berlebihan, hingga mengabaikan aktivitas lain, dan narasumber dapat keluar dari kecanduan dengan cara merubah pola hidup yang lebih baik dan lebih mengontrol diri agar tidak kembali terjerumus ke dalam kecanduan *game online*. Dengan kata lain, salah satu upaya yang telah dilakukan untuk terlepas dari adiksi *game online* adalah dengan melakukan perbaikan dalam hal kontrol diri pada kegiatan sehari-hari narasumber.

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang dalam pengendalian tingkah laku dalam suatu aktivitas. Menurut Ghufron dan Risnawati (dalam Puspita & Mulyana, 2018, hlm. 2) kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku ini memiliki makna untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak atau memutuskan sesuatu. Semakin tinggi kontrol diri semakin intens pengendalian terhadap tingkah laku dengan adiksi bermain *game online* dapat memiliki dampak yang positif dan negatif. Masya & Chandra (2016) mengatakan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi dikarenakan kurangnya kontrol diri dari individu sehingga individu menjadi kurang mampu untuk mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari adiksi bermain *game online* (hlm. 156).

Hal tersebut tidak selaras dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada seorang pecandu *game online*, berikut kutipan wawancara:

*“walaupun saya sering bermain game bahkan sering begadang sama teman sekos untuk main game sama-sama, tapi untuk tugas dan kalo ada kegiatan di kampus saya tetep ikuti, malahan saya juga aktif di himpunan mahasiswa di jurusan saya” (AW, pecandu game online, 28 Juli 2019).*

*“selama membuat TGA juga saya coba untuk kurangi sedikit game di laptop, soalnya pasti bakalan memakan waktu yang banyak untuk bermain game di laptop, tapi saya tidak sepenuhnya berhenti main game, saya tetap bermain game di HP, soalnya di Hp tidak memerlukan waktu sebanyak bermain di laptop” (AW, pecandu game online, 28 Juli 2019).*

Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* dapat dibarengi dengan kontrol diri yang ada, dapat dilihat dari kegiatan yang diikuti oleh narasumber, narasumber mengikuti banyak kegiatan seperti himpunan mahasiswa dan tetap mengikuti kegiatan kampus yang ada. Narasumber juga memilih mengalihkan adiksi *game online* daripada berhenti, dapat dilihat dari narasumber yang memilih untuk bermain *game* di HP yang tidak memerlukan waktu yang banyak daripada berhenti dan fokus dengan tugas akhir yang narasumber kerjakan. Artinya narasumber memiliki kontrol diri yang cenderung baik, akan tetapi masih tetap memiliki kecenderungan adiksi terhadap *game online*.

Berdasarkan fenomena yang telah peneliti kemukakan diatas dan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan individu yang adiksi dan mantan adiksi

*game online*, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kualitatif tentang bagaimana kontrol diri pada mantan adiksi *game online*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kontrol diri pada mantan pecandu *game online*?
2. Apa faktor yang mempengaruhi individu terlepas dari adiksi *game online*?

## **C. Tujuan**

Mengacu pada rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini dapat memiliki tujuan untuk :

Untuk mengetahui kontrol diri pada individu mantan pecandu *game online*, serta melihat faktor yang mempengaruhi individu agar dapat terlepas dari adiksi *game online*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berkaitan dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Untuk menyumbangkan hasil penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan *Cyberpsychology*, psikologi sosial, dan psikologi klinis.

2. Manfaat praktis

Untuk menyumbangkan pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan adiksi *game online* kepada *game center*, pemain *game* (*gamers*), masyarakat

dan kepada keluarga agar bisa lebih paham terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah, dan metode analisis yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian pertama adalah Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain DOTA 2 Malang (Masyita, 2016) pada penelitian tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa pemain DOTA 2 Malang memiliki perilaku kompulsif dalam memainkan *game online* sedang, memiliki kemampuan yang cukup untuk menolak, dan mendapatkan hasil jika individu memiliki kontrol diri yang tinggi, maka kecanduan yang dimiliki oleh individu tersebut adalah rendah, dan sebaliknya.

Penelitian selanjutnya adalah Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di *Game Center X* Kota Semarang (Fithrianzah, 2018) penelitian ini menyimpulkan adanya hubungan negatif, apabila tingkat kontrol diri tinggi maka semakin rendah prokratinasi akademik individu dan sebaliknya. Perbedaan yang terdapat pada penelitian Fithrianzah (2018) adalah penelitian Fithrianzah menggunakan variabel kontrol diri dan prokratinasi yang dilihat pada pemain *game online*, dan menggunakan metode analisis kuantitatif.

Penelitian selanjutnya adalah Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja Akhir (Puspita & Mulyana, 2018)

penelitian ini menyimpulkan adanya arah korelasional negatif pada kontrol diri dan kecanduan *game online* pada remaja akhir. Pada penelitian Puspita dan Mulyana (2018) peneliti menggunakan variabel kontrol diri dan kecanduan *game online* dengan menggunakan metode analisis kuantitatif.

Penelitian selanjutnya adalah Hubungan Antara *Self Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah (Putri, 2018) yang menyimpulkan terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kedua variabelnya. Putri (2018) menggunakan variabel kontrol diri, intensitas bermain *game online* pada subjek anak usia sekolah, dan menggunakan penelitian dengan metode analisis kuantitatif korelasional.

Dan peneliti terakhir adalah Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Internet* Pada Remaja di Surakarta (Ariyanto, 2017) penelitian ini menyimpulkan adanya hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *internet*. Ariyanto (2017) menggunakan variabel kontrol diri dan kecanduan *internet* yang dilihat pada remaja di Surakarta dan menggunakan metode analisis kuantitatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dilihat bahwa perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya berkaitan dengan lokasi, kriteria subjek dan metode analisis. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif agar dapat memiliki dan memperkaya data guna mendapatkan tujuan penelitian yang mana agar dapat mengetahui bagaimana individu dapat menjadi adiksi terhadap *game online*, dan bagaimana langkah agar dapat mengurangi adiksi *game online* pada individu.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kontrol Diri**

##### **a. Pengerian Kontrol Diri**

Averill (1973) yang mendefinisikan kontrol diri sebagai variable yang mencakup kemampuan dari diri individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu dalam memilih tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan keyakinan individu (hlm. 287). Ghufron dan Risnawita (dalam Puspita & Mulyana, 2018, hlm. 2) juga mengatakan bahwa kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Pengendalian tingkah laku ini memiliki makna untuk melakukan pertimbangan-pertimbangan terlebih dahulu sebelum bertindak atau memutuskan sesuatu. Kemudian Vons, Tice dan Baumeister (2017) mengatakan bahwa kontrol diri adalah istilah yang digunakan untuk pengendalian diri dalam menekan atau menghambat perilaku secara disengaja maupun secara sadar (hlm. 351).

Ghufron dan risnawita (2010) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan, selain itu juga kemampuan individu dalam mengontrol dan mengelola faktor perilaku sesuai dengan keadaan dan situasi untuk menampilkan diri dalam bersosialisasi dalam melakukan mengendalikan perilaku, kecenderungan menarik perhatian, dan keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, selalu sesuai dengan orang lain, dan cenderung

menutupi perasaannya (hlm. 21-22). Kemudian Chaplin (2014) juga mengatakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan membimbing tingkah laku dalam menekan dan merintang tingkah laku yang bersifat impulsif.

#### **b. Aspek Kontrol Diri**

Tangney, Baumeister, dan Boone (dalam Putri, 2018, hlm. 10) menyebutkan ada 5 aspek kontrol diri, yaitu:

1. Kedisiplinan diri, hal ini mengacu pada kemampuan individu untuk mendisiplinkan diri, yang mana individu memiliki kemampuan untuk fokus terhadap aktifitas yang dianggap penting.
2. Aksi yang tidak impulsif, yaitu kemampuan yang mengacu individu untuk melakukan sesuatu dengan berbagai pertimbangan, bersifat hati-hati dan tidak terburu-buru.
3. Pola hidup sehat, yaitu kemampuan untuk mengatur perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu.
4. Etika dalam mengerjakan sesuatu, yaitu berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri dalam layanan etika berkerja.
5. Kehandalan, yaitu dimensi yang berkaitan dengan penilaian individu terhadap kemampuan yang dimiliki dalam pelaksanaan rancangan aktifitas jangka panjang untuk mendapatkan pencapaian yang diinginkan.

Averill (1973) juga menjelaskan aspek kontrol diri dan menyebutkan bahwa ada tiga aspek kontrol diri (hlm. 287), yaitu:

### 1. *Cognitive control*

Merupakan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diharapkan atau diinginkan dengan cara menginterpretasikan, menilai, dan menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis. Dengan adanya informasi yang tidak menyenangkan pada individu, akan menyebabkan individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan cara pertimbangan-pertimbangan yang ada.

### 2. *Behavioral control*

Merupakan kesiapan dari suatu respon yang secara langsung dapat mempengaruhi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan ini dibagi menjadi dua komponen, yaitu:

- a) *Regulated administration*, yaitu kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan keadaan yang ada, diri individu tersebut atau sesuatu di luar dirinya.
- b) *Stimulus modifiability*, yaitu merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak diharapkan terjadi.

### 3. *Decisional control*

Merupakan kemampuan individu untuk memilih hasil suatu tindakan berdasarkan pada suatu yang diyakini individu tersebut. Kontrol diri dalam membuat keputusan akan berfungsi maksimal apabila ada kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memiliki berbagai kemungkinan tindakan yang ada.

Dari kedua aspek diatas, peneliti menggunakan aspek dari averil untuk digunakan sebagai acuan dalam membuat pertanyaan wawancara dalam penelitian ini.

### c. Faktor Kontrol Diri

Ghufron dan Risnawita (2010) menyebutkan ada dua faktor dari kontrol diri (hlm. 32), yaitu:

1. Faktor internal, yaitu meliputi faktor usia dan kematangan, yang mana apabila semakin tinggi usia individu, maka kemampuan kontrol diri yang dimiliki akan semakin baik.
2. Faktor eksternal, yaitu meliputi keluarga dan lingkungan. Keluarga dan lingkungan sangat menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri pada setiap individu.

## B. Mantan Adiksi *Game Online*

### a. *Game online*

#### 1. Pengertian *game online*

Menurut Young (2009) *game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya, yaitu *game* seperti *Pac Man*, *Centipade*, *Space Invader*, dan *Donkey Kong* hanya bisa dimainkan sendiri melawan computer. Tetapi *game online* dengan bantuan *internet* membuat pemainnya dapat bermain secara *online* dengan teman yang berada di lokasi berbeda pada waktu yang bersamaan. Pemain bisa membuat fantasinya sendiri di dalam dunia *virtual*, membuat karakternya sendiri, bahkan memilih jalan cerita sesuai dengan keinginan pemain (hlm. 356-357).

Menurut Aji (dalam Amanda, 2016, hlm. 293) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa di mainkan di komputer, laptop, *smartphone*, tablet, dan *console-console* seperti PS, Xbox dan sebagainya. Asalkan itu semua terhubung dengan internet dan *game online* tersebut akan dapat dimainkan dengan pemain lain yang berada ditempat yang berbeda, namun diwaktu yang bersamaan atau *real time*.

## 2. Jenis *game online*

Menurut (Anhar, 2014) *Game online* memiliki beberapa jenis *gameplay*, yaitu *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy* (MMORTS), dan *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), yang mana ketiga jenis *game online* tersebut memiliki perbedaan kriteria yang sangat besar, seperti konten, cara bermain dan bentuk dari *game online* itu sendiri (hlm. 12-13).

- a) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter* (MMOFPS), yang mana *game online* dengan mengambil sudut pandang orang pertama atau *First Person* dan cenderung memiliki *gameplay* bertema peperangan, seperti *Call of Duty*, *Battlefield*, *Quake*, dan *Unreal*.
- b) *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy* (MMORTS), yang mana *game* ini memiliki *gameplay* yang mengharuskan pemainnya menggunakan strategi-strategi untuk mengalahkan musuhnya ataupun bertahan dalam

permainan agar mendapatkan kemenangan atau keuntungan, seperti *game Stronghold Crusader, Age of Mythology, Age of Empire, dan Warcraft*.

- c) *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*, *game* ini mengharuskan pemain bermain dengan tokoh yang telah dibuat dengan fantasi dari pemain dan menjalankan cerita yang dapat dipilih sendiri atau mengikuti cerita yang telah disediakan dengan pemain lain secara bersamaan. *Game* ini biasanya mengarah pada interaksi sosial sesama pemain dan kompetisi-kompetisi yang ada dari fitur *game* tersebut, contoh dari *game* MMORPG seperti *Black Desert Online, Perfect World, Elder Scroll Online, Atlantica Online, dan Ragnarok*.

## **b. Adiksi**

### **1. Pengetian adiksi**

Menurut Chaplin (dalam Anhar, 2014, hlm. 9) Adiksi adalah keadaan dimana seorang individu bergantung secara fisik pada suatu obat. Pada umumnya, Adiksi tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala menjauhkan diri dari masyarakat. Menurut sejarah, adiksi hanya diperuntukan untuk penggunaan zat kimia terlarang. Tetapi dengan berkembangnya teknologi, sekarang adiksi tidak hanya digunakan untuk penggunaan zat kimia dan obat-obatan terlarang, melainkan juga pada hal lain yang dapat menyebabkan ketergantungan secara fisik maupun psikologis pada diri individu. Chang & Chen (2008) mengatakan teknologi berkembang secara pesat dan menyebabkan masyarakat terlihat selalu kagum dengan fitur-fitur yang mengagumkan dari teknologi ataupun problem sosial yang muncul. Dapat dilihat

dari adiksi internet yang resmi dianggap perilaku pathologi, dan kemudian dengan banyaknya penggunaan *game online* yang berlebihan, menyebabkan adiksi *game online* menjadi pusat perhatian dan menjadi topik yang hangat untuk dibicarakan dan diteliti (hlm. 38). Hal ini memperlihatkan bahwa adiksi sekarang juga dipakai dalam penggunaan yang berlebihan dan menyebabkan ketergantungan secara fisik dan psikologis pada selain zat-zat kimia.

### **c. Adiksi *game online***

#### **1. Pengertian adiksi *game online***

Dalam DSM-5 (2013) adiksi *game online* menyebabkan individu terus duduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas *game* dan mengabaikan aktifitas lain. Individu biasanya menghabiskan 8-10 jam atau lebih per hari dan setidaknya 30 jam per minggu untuk bermain *game*. Mereka sering mengabaikan makan atau tidur, melalaikan kewajiban seperti sekolah atau pekerjaan, atau kurang bersosial dengan lingkungan seperti keluarga dan teman. (hlm. 796-797). Dengan demikian pengertian dari kecanduan *game online* itu sendiri adalah suatu keadaan yang mana seorang individu yang terikat dengan kebiasaan bermain *game online* dan tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain *game online*, dan dalam melakukan kegiatan bermain *game online* tersebut, individu tidak memperdulikan konsekuensi negatif yang akan terjadi pada dirinya.

#### **2. Aspek adiksi *Game Online***

Aspek seseorang yang kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi Chang dan Chen (2008)

mengelompokan aspek adiksi game online menjadi 5, yaitu *Compulsion*, *Withdrawal*, *Tolerance*, *Interpersonal and health-related problems*, dan *Time Management* (hlm. 42).

1. *Compulsion* merupakan suatu dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, yakni bermain *game* tanpa henti.
2. *Withdrawal* merupakan upaya untuk menarik diri dan menjauhkan diri dari hal-hal selain bermain *game*
3. *Tolerance* toleransi disini diartika sebagai keadaan diri kita menoleransi diri kita terhadap hal-hal yang tidak baik seperti menoleransi waktu yang berlebihan yang kita habiskan untuk bermain *game*.
4. *Interpersonal and health-related problems* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.
5. *Time Management* merupakan kemampuan individu dalam mengatur dan merencanakan waktu yang akan digunakan untuk mencapai tujuan atau dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan secara efektif.

Sementara Lemmens, Valkenburk, dan Peter (dalam Masyitam, 2016, hlm. 25) mengembangkan aspek-aspek tersebut menjadi tujuh aspek, yaitu:

1. *Saliance* yaitu aspek dimana bermain *game* itu menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan, dan menjadi arti dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku. Pemain akan selalu terpikir dengan *game online*, karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya, dan oleh karenanya akan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.

2. *Tolerance* yaitu aspek dimana pemain membuat alasan-alasan rasional terhadap kegiatan bermain *game online* untuk mendukung pemain bermain *game online*.
3. *Mood Modification* yaitu dimensi yang sama seperti *euphoria* yang mengacu pada *buzz* atau tinggi yang dihasilkan dari suatu kegiatan. Namun, modifikasi suasana hati juga tercakup penenang, perasaan santai yang terkait pada pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif orang dalam bermain *game online*. Pemain akan merasakan perubahan *mood* yang menjadi positif dan membaik ketika bermain *game online*.
4. *Relapse* yaitu kecenderungan pemain untuk mengulang kembali ke pola awal bermain *game*. Ketika pemain berusaha untuk mengulangi waktu bermain, pada tahap kecanduan, pemain akan kembali ke pola awal dan gagal usaha untuk mengurangi waktu bermain.
5. *Withdrawal* yaitu berkaitan dengan adanya perasaan tidak menyenangkan yang terjadi akibat berkurangnya intensitas bermain. Oleh karena itu, pemain akan semakin kesulitan untuk berhenti.
6. *Conflict* yang mengacu pada semua konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain *game online* yang berlebihan. Konflik dapat mengacu argumen dan pengabaian, atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap adiksi, mereka akan mengabaikan kehidupannya demi fokus pada bermain *game online*. Hal tersebutlah yang akan memicu terjadinya konflik dengan orang-orang disekitarnya.

7. *Problem* adalah aspek yang mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game online* secara berlebihan. Masalah dengan lingkungan, interaksi sosial, maupun yang timbul dalam diri individu, seperti perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. Masalah yang dapat dihadapi oleh individu yang adiksi *game online* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, pemain akan kekurangan istirahat yang mengakibatkan kinerja tubuh menjadi terganggu. Secara sosial, pemain akan mendapatkan permasalahan seperti yang di sebutkan di aspek konflik sebelumnya. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya seperti masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa.

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Adiksi *Game Online***

Terdapat 2 faktor adiksi *game online* menurut Mahya dan Chandra (2016) yaitu faktor internal dan eksternal (hlm. 156).

#### **1. Internal**

- a. Keinginan yang kuat dari dalam individu untuk memperoleh hadiah-hadiah dari *game online* yang dimainkan.
- b. Rasa bosan individu saat berada dirumah atau di sekolah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas dalam mengatur kegiatan.
- d. Kurangnya *self control*, sehingga individu kurang dalam mengantisipasi dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.

#### **2. Eksternal**

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, banyak teman sebaya yang bermain *game online* dan mempengaruhi individu untuk ikut bermain.

- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu lebih memilih bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dalam bersosial.
- c. Harapan orang tua yang tinggi terhadap individu untuk mengikuti kegiatan les, kursus, dan ekstrakurikuler yang menyebabkan kebutuhan primer anak dalam bersosial seperti berinteraksi dengan teman sebaya, bermain, dan berhubungan dengan keluarga menjadi berkurang dan terlupakan.

Terdapat juga 3 faktor yang memotivasi seseorang bermain *game online* menurut Yee (2006) yaitu *Immersion*, *Achievement*, dan *Social* (hlm. 773).

1. *Immersion*, didasari oleh pemain yang menyukai menjadi diri orang lain, mereka sangat menyukai alur dari cerita *game online* tersebut dan menciptakan tokoh sesuai dengan keinginan mereka dan beranggapan bahwa tokoh tersebut adalah mereka.
2. *Achievement*, yakni didasari oleh keinginan kuat di lingkungan dunia *virtual*, untuk mencapai tujuan dan juga mendapatkan item-item yang membuat mereka merasa berkuasa dan kuat didalam *game* tersebut.
3. *Social*, yakni didasari dengan keinginan untuk berinteraksi dengan kawan satu permainan, seperti chat, membantu pemain lain, dan menjalin pertemanan.

#### **d. Pengertian mantan adiksi *game online***

Mengambil dari pengertian kecanduan *game online* pada DSM-5 (2013) adiksi *game online* menyebabkan individu terus duduk di depan komputer selama 8-10 jam lebih terlibat dalam aktivitas *game* dan mengabaikan aktifitas lain, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian dari mantan pecandu *game online*

adalah individu yang pernah mengalami masa kecanduan *game online* dan telah terlepas dari aktivitas bermain *game* yang menyebabkan individu mengabaikan aktifitas lain dan menghabiskan waktu 8-10 jam lebih untuk bermain *game* (hlm. 796-797).



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian**

Fokus dari penelitian ini diarahkan pada mantan adiksi *game online* di Banda Aceh. Sedangkan ruang lingkup yang diteliti adalah bagaimana kontrol diri yang ada pada mantan adiksi *game online* dan apa saja faktor yang menyebabkan subjek dapat keluar dari adiksi *game online*.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode kualitatif menurut Raco (2010) adalah metode yang digunakan untuk mencari pengertian yang mendalam tentang suatu fenomena, fakta atau realita dan gejala yang terjadi (hlm. 2). Pendekatan fenomenologis menurut Raco (2010) adalah pendekatan yang berusaha melihat serta memahami arti dari suatu pengalaman individu yang berkaitan dengan suatu fenomena, membiarkan gejala-gejala yang disadari tersebut menampakkan diri, sesuatu yang Nampak tersebut akan sebagaimana adanya (hlm. 40-41).

#### **C. Subjek Penelitian**

Pengambilan subjek dalam penelitian ini dengan cara *purposive sampling* dan *Snowball sampling*. *Purposive sampling* menurut (Zuriah, 2006, hlm. 124) adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria khusus. Sample tidak dipilih secara acak, melainkan dengan kriteria khusus untuk mendapatkan informasi secara maksimal. Sedangkan *snowball sampling* merupakan teknik

pengambilan sampel yang bersumber pada satu subjek, kemudian mencari informasi untuk mendapatkan beberapa subjek tambahan dari subjek awal. Subjek dari penelitian ini adalah mantan adiksi *game online* yang berdomisili di Banda Aceh. Adapun kriteria tambahan untuk sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek merupakan seorang mantan adiksi game online, dilihat dari subjek yang pernah adiksi dengan *game online*, bermain 8 hingga 10 jam perhari, meninggalkan kegiatan-kegiatan lain karena bermain *game online*, dan telah terlepas dari keadaan tersebut.
- b. Berdomisili di Banda Aceh.
- c. Bersedia dan sanggup menjadi partisipan penelitian.

Adapun tahapan pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian awal atau tahap pra lapangan.
- b. Memilih subjek yang sesuai dengan karakteristik penelitian.
- c. *Informed consent* (tahap memberikan lembar persetujuan untuk menyatakan kesediaan subjek) sekaligus melakukan *building rapport* dengan subjek.

#### **D. Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Wawancara**

1. Tahap persiapan wawancara

Peneliti membuat pertanyaan wawancara yang disusun berdasarkan aspek masalah yang diperoleh dari teori yang relevan dengan tujuan penelitian. Sehingga peneliti memberi pertanyaan wawancara sesuai dengan aspek yang tersusun secara sistematis berdasarkan teori Averill (1973) mendefinisikan kontrol diri sebagai variabel yang mencakup kemampuan dari diri individu

dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan, dan kemampuan individu dalam memilih tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan keyakinan individu (hlm. 287). Peneliti juga mempersiapkan *tape recorder* untuk merekam proses wawancara agar semua informasi akurat dan tidak ada yang menghilang atau terlupakan.

## 2. Tahap pelaksanaan penelitian

Peneliti mengkonfirmasi ulang kesediaan subjek untuk mengikuti wawancara dengan memberikan *informed consent* kepada subjek. Dalam proses wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat, dan merekam hasil wawancara dengan menggunakan *tape recorder* yang telah disiapkan.

## E. Teknik pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, dimana (Kusuma, 2016,) mengatakan bahwa peneliti membuat garis besar pokok-pokok pertanyaan (*guideline interview*) namun dalam pelaksanaannya peneliti akan mengajukan pertanyaan secara bebas berdasarkan situasinya (hlm. 369)

Data hasil wawancara akan diketik kedalam bentuk *verbatim*, kemudian peneliti akan melakukan koding dalam tema-tema yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, teknik analisis data model interaktif menurut Miles dan Huberman (dalam Ilyas, 2016, hlm. 94) terdiri atas empat tahapan, yaitu:

a. Pengumpulan data

Dilakukan saat pengumpulan data berlangsung. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diberikan subjek. Bila jawaban subjek dirasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan dengan pertanyaan lain hingga memperoleh data yang dianggap mencapai tujuan dari penelitian.

b. Reduksi data

Merangkum dan menelaah kembali data hasil wawancara, memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas untuk mempermudah peneliti mengumpulkan data selanjutnya.

c. Penyajian data

Mendeskripsikan yang telah diklasifikasikan dengan memperhatikan focus dari tujuan penelitian.

d. Penarikan kesimpulan

Membuat analisis akhir sebagai kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang menjadi temuan baru dalam teori yang sebelumnya masih melum jelas atau masih samar.

**F. Teknik Pengujian Keabsahan Data**

Untuk menetapkan keabsahan data, diperlukan teknik pengujian keabsahan data. Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi data yang merupakan suatu teknik yang menggunakan informasi tambahan dari orang sekitar subjek sebagai perbandingan terhadap data yang diperoleh. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa triangulasi dapat berupa

Trianggulasi Teknik yang mana pengumpulan data dengan berbagai macam cara pada sumber yang sama, ataupun Trianggulasi Sumber yang pengumpulan data menggunakan satu teknik pengumpulan data pada bermacam-macam sumber data (hlm. 242). Dalam hal ini, peneliti akan melakukan cek data yang sudah didapat dengan bertanya kepada orang terdekat subjek yang diteliti.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berhasil mewawancarai tiga subjek yang sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan dan dipaparkan sebelumnya di bab tiga. Subjek dari penelitian ini adalah individu yang sudah bertemu dengan peneliti sebelumnya.

Peneliti memulai persiapan penelitian dengan menyusun *guideline* wawancara terlebih dahulu untuk dijadikan pedoman wawancara. Proses penelitian pada tiga orang subjek diawali dengan meminta persetujuan dari ketiga subjek. Setelah bertemu dengan masing-masing subjek, peneliti memberi gambaran sekilas tentang penelitian yang akan dilaksanakan dan meminta persetujuan dan keikutsertaan dalam penelitian dari masing-masing subjek.

Saat penelitian sudah mulai berlangsung, ada dua subjek yang berada di luar kota dan kemudian peneliti berusaha mencari subjek baru dengan cara menanyakan beberapa teman dari subjek yang pertama. Setelah didapatkannya subjek yang baru, peneliti kembali menjelaskan perihal gambaran penelitian yang akan dilaksanakan dan meminta keikutsertaan subjek dalam penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, subjek membangun pendekatan dan kepercayaan subjek kepada peneliti dengan bertanya perihal kegiatan sehari-hari subjek, sehingga subjek akan merasa nyaman dalam memberikan jawaban tanpa

adanya keraguan dan ketidakpercayaan kepada peneliti. Selanjutnya peneliti menyepakati waktu wawancara sesuai dengan keinginan subjek.

Saat penelitian, peneliti melakukan proses pengumpulan data dan informasi dalam bentuk wawancara yang direkam dengan *tape recorder*, kemudian menganalisis dan menginterpretasi data guna mendapatkan hasil dari penelitian ini.

## B. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah tiga orang mantan adiksi *game online*, berikut ini terdapat tabel yang akan menguraikan gambaran umum subjek yang terlibat dalam penelitian tentang kontrol diri pada mantan adiksi *game online* di Banda Aceh.

Tabel 4.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Kriteria	Subjek Pertama A (S1)	Subjek Kedua B (S2)	Subjek Ketiga C (S3)
Usia (tahun)	22 tahun	22 tahun	23 tahun
Jenis kelamin	Laki-laki	Laki-laki	Laki-laki
Pendidikan	SMA	SMA	S1
Pekerjaan	Mahasiswa	Mahasiswa	-
Domisili	Darussalam	Lampriet	Ulee Kareng
Awal adiksi game online	2015 (dikenali teman)	2016 (dikenali teman)	Awal 2018 (dikenali teman)
Tahun keluar game online	Awal 2019	Awal 2019	Pertengahan 2019
Durasi bermain game online	12 – 20 jam/ hari	8 – 9 jam/hari	12 – 13 jam/ hari

### a. Subjek A

Catatan khusus selama proses wawancara :

a. Kamis, 9 Januari 2020, pukul 10.00 – 10.10.

Wawancara awal pada subjek pertama dilakukan di rumah subjek A di Banda Aceh, subjek saat itu baru pulang dari warkop untuk revisi skripsi dengan temannya. Subjek menggunakan baju koko biru dongker dan menggunakan celana *jeans* hitam. Wawancara dilaksanakan di ruang tamu rumah. Saat wawancara subjek sesekali bermain dengan kucing subjek yang bernama Chou.

- b. Jum'at, 10 Januari 2020, pukul 21.00 – 21.27.  
Wawancara ke-2 pada subjek pertama dilakukan di kos subjek di Banda Aceh. Saat itu subjek mengenakan baju kaos hijau dan celana pendek, serta mengenakan kacamata berwarna emas. Posisi duduk subjek berada disamping peneliti. Disaat itu terdapat beberapa teman subjek yang berada satu kos dengan subjek. Wawancara dilakukan di ruang tamu, yang memiliki sebuah meja besar persegi empat yang digunakan untuk meletakkan laptop dan barang-barang lainnya. Saat wawancara subjek beberapa kali teralihkan dengan teman subjek dan kucing subjek yang mengajak bermain dengan subjek.
- c. Rabu, 15 Januari 2020, pukul 20.00 – 20.13.  
Wawancara dilakukan dengan teman dekat subjek A, dilakukan dirumah yang sama dengan rumah subjek A, dikarenakan mereka tinggal dirumah yang sama. Saat wawancara AB menggunakan baju kemeja hitam lengan pendek, dan memakai celana pendek berwarna biru. Subjek baru selesai memasak kolak pisang. Wawancara dilaksanakan di ruang tamu rumah subjek. Saat wawancara berlangsung, subjek berada didepan peneliti.

Subjek A merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara sekandung. Kakak perempuan A kini berusia  $\pm$  30 tahun. Secara akte kelahiran subjek A sekarang berusia 22 tahun. A berasal dari daerah B dan menjalani jenjang sekolah di daerah asalnya.

A mulai mengenal *Game Online* pada tahun 2015 saat A sedang menduduki bangku perkuliahan. A mengenal *Game Online* dari teman satu kampung halaman yang juga menjadi temannya disaat SMA dulu. *Game online* pertama yang A kenal adalah *Black Desert Online* (BDO).

BDO merupakan *game online* berbentuk *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG) yang merupakan *game online open world* fantasi yang karakter dari *game* tersebut dapat leluasa dibuat secara bebas oleh pemain dan mengharuskan pemain untuk memainkan jalan cerita yang ada maupun memilih sendiri dengan kemauan pemain secara *online* dengan pemain lain.

Menurut subjek A, alasannya bermain *game online* karena saat pertama melihat *game online* tersebut subjek terkesan dengan grafik dan jalan cerita dari permainan tersebut, dan menyebabkan A menjadi adiksi terhadap *game online* tersebut. Subjek bermain dengan teman-temannya di kos maupun warkop dengan menggunakan laptop.

Walaupun subjek A lebih sering bermain *game online*, subjek juga mengikuti organisasi kampus di jurusan yaitu himpunan mahasiswa jurusan, subjek memiliki jabatan anggota dokumentasi. Walaupun demikian, pada saat subjek bermain *game online*, subjek dapat bermain 12 hingga 20 jam perharinya. Subjek lebih sering bermain di warkop dan menghabiskan waktu bersama teman-temannya untuk bermain *game online*. Bahkan saat ada kegiatan lain seperti kuliah dan rapat, subjek sering terlambat ataupun saat ada rapat, subjek lebih memilih untuk tetap bermain di warkop dan meninggalkan aktifitas rapat organisasi tersebut.

Dikarenakan seringnya subjek A bermain *game online*, subjek akhirnya terkena penyakit mata minus, dan memakai kacamata. Subjek juga sering menunda-nunda pekerjaan lain seperti telat makan, sering begadang, telat mengerjakan tugas, dan telat kekampus, hingga mengakibatkan subjek juga terlambat dalam penyusunan proposal dan skripsi. Subjek yang dulunya pemain basket saat masih SMA juga tidak pernah beraktifitas ataupun berolahraga basket dikarenakan lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di warkop.

Dikarenakan banyak teman-teman subjek yang semakin banyak telah menyelesaikan kuliah, subjek menjadi mulai untuk meninggalkan *game online* dan mulai sedikit demi sedikit untuk fokus mengerjakan proposal skripsinya pada tahun 2019. Dengan ditambah adanya dorongan dari orang tua yang selalu menasehatinya untuk fokus menyelesaikan kuliah, subjek akhirnya keluar dari adiksi dan lebih fokus dalam mengerjakan proposal skripsinya. Saat subjek di warkop subjek terlihat mengerjakan proposal dan kemudian berangkat ke kampus. Subjek juga terlihat menolah ajakan teman-temannya untuk bermain *game online* dan mengerjakan hal-hal lainnya untuk mengisi aktifitasnya sehari-hari seperti memasak, membersihkan rumah, dan kembali bermain basket di lapangan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

b. Subjek B

Catatan khusus selama proses wawancara :

- a. Kamis, 16 Januari 2020, pukul 14.00 – 14.04.  
Wawancara awal dilakukan di rumah teman subjek B. wawancara dilakukan di ruang tamu rumah, bertepatan disebelah meja komputer milik teman subjek B. subjek B menggunakan baju kaos merah dan celana pendek hitam. Saat peneliti tiba, subjek sedang melihat laptopnya, subjek terlihat sedang *download* aplikasi untuk *design*, setelah peneliti tiba subjek langsung duduk dan berbicara dengan peneliti.
- b. Jum'at, 17 Januari 2020, pukul 15.00 – 15.20  
Wawancara dilaksanakan di rumah teman subjek di daerah Jeulingke, proses wawancara berlangsung di ruang tamu rumah, saat wawancara subjek menggunakan baju kaos putih dan celana pendek hitam. Subjek terlihat fokus dengan wawancaram terlihat dari subjek yang menjawab pertanyaan peneliti dengan langsung dan jelas. Tetapi di akhir wawancara subjek terlihat sedikit berbicara dengan temannya dan sedikit ter *distract* selama akhir proses wawancara.
- c. Sabtu, 18 Januari 2020, pukul 16.30 – 16.36  
Wawancara dilaksanakan di lapangan basket UIN sekitaran setelah ashar, wawancara dilakukan ditempat duduk disamping lapangan. Saat wawancara berlangsung, teman subjek menggunakan sepatu *sport* berwarna merah, celana *training* biru dongker dan baju kaos berwarna biru. Wawancara dilakukan sebelum bermain basket. Teman subjek fokus pada peneliti, terlihat dari teman subjek yang menjawab pertanyaan dengan langsung tanpa harus mengulang pertanyaan.

Subjek B merupakan anak tunggal yang berkampung halaman di Lhokseumawe. B memiliki ayah bersuku Batak dan ibu bersuku Aceh, b tinggal dengan orang tuanya di Lhokseumawe dan bersekolah dari SD hingga SMA di Lhokseumawe. Subjek B juga merupakan pemain basket dari *club* Cuni yang ada di Lhokseumawe dan juga atlet anggar daerah. B memiliki keseharian latihan pada sore hari untuk *club* basketnya dan B belum mengenal dengan yang namanya *game online*.

Pada tahun 2015 subjek B kuliah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dan akhirnya tinggal dengan saudaranya di daerah Lampriet. Subjek juga masih terlihat sering bermain basket dengan teman-teman dari Lhokseumawe termasuk peneliti di lapangan kedokteran Unsyiah. Hingga pada tahun 2016 subjek mengenal *game online* dari teman dan menjadi adiksi. Subjek menjadi jarang bermain basket, lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di warnet DD daerah Simpang Mesra. Subjek bermain *game online Defense Of The Ancient 2* (DOTA 2) yang berjenis *Battle Arena* dengan mengharuskan pemain berfikir dengan menggunakan strategi-strategi agar dapat memenangkan permainan dan dapat menghancurkan *Ancient* musuh.

Subjek B menghabiskan waktu 8 sampai 9 jam/hari bermain *game online* di warnet maupun kos teman. Subjek sering bermain 1 sampai 2 jam di warnet sebelum maupun sesudah proses perkuliahan di kampus dan saat hari libur, subjek bisa menghabiskan 7 jam di warnet untuk mengambil paket malam dari jam 11 hingga jam 7 pagi. Subjek menjadi terlambat dalam mengerjakan tugas hingga

terlambat dalam proses pengerjaan proposal dan skripsi untuk menyelesaikan perkuliahannya.

Pada awal tahun 2019 akhirnya subjek mulai meninggalkan sedikit demi sedikit adiksi dengan melihat berbagai dampak-dampak yang telah dirasakan akibat bermain *game online* secara berlebihan. Diantaranya subjek merasakan bahwa duit menjadi lebih banyak yang keluar untuk *game online*, banyak membuang waktu, banyak kerjaan dan kegiatan lain yang terabaikan, dan juga dari ayah subjek yang juga menasehati subjek untuk lebih fokus pada perkuliahan agar dapat cepat menyelesaikannya. Saat ada yang bermain didepan subjek atau ada yang mengajak untuk bermain, subjek juga tidak menanggapi dan lebih merasa malas untuk kembali bermain. Subjek juga sudah kembali aktif pada aktifitas-aktifitas perkuliahan, basket dan bersosialisasi dengan teman-teman lainnya. Subjek juga terlihat sudah aktif dalam kegiatan PMI dan sering memposting tentang pihak-pihak yang memerlukan darah untuk PMI.

c. Subjek C

Catatan khusus selama proses wawancara :

- a. Rabu, 22 Januari 2020, pukul 14.00 – 14.10  
Wawancara dilakukan di kos subjek, kos subjek berada di lantai 2, wawancara dilakukan di atas Kasur subjek, saat wawancara berlangsung, subjek duduk bersebelahan dengan peneliti. Saat wawancara berlangsung, subjek mengenakan baju kaos merah dan celana ponggol abu-abu, subjek memakai kacamata dengan rambut panjang tersisir rapi. Subjek fokus pada pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan peneliti, terlihat dari subjek yang langsung menjawab pertanyaan tanpa harus diulangi oleh peneliti.
- b. Rabu, 22 Januari 2020, pukul 16.00 – 16.05  
Wawancara berlangsung di warkop TM, saat itu teman subjek menggunakan kemeja hitam bergaris biru, dan celana jeans biru dongker, teman subjek juga menggunakan kacamata dengan frame hitam. Saat wawancara berlangsung, teman subjek duduk di kursi area belakang warkop, teman subjek duduk didepan peneliti. Wawancara agak terganggu engan ributya kondisi warkop yang sedang ramai.

Subjek C merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, subjek C merupakan orang Padang yang tinggal di Medan, Sumatera Utara. Subjek C yang berumur 23 tahun merupakan mahasiswa Unsyiah angkatan 2014 dari fakultas teknik. Subjek C merupakan mahasiswa yang aktif dalam organisasi dan juga menjadi asisten laboratorium di jurusannya. Subjek juga dikenal karena berbagai macam prestasi dan sering dimintai tolong untuk mengajar berbagai pelajaran yang akan diujikan oleh teman dan adik latingnya.

Pada awal 2018, subjek sering berkumpul diwarkop dengan adik lating yang bermain *game online* dan dikenalkan dengan beberapa *game online* seperti DOTA 2, *Point Blank*, dan beberapa jenis *game online* lain, tetapi subjek masih belum terlalu tertarik. Hingga pada akhirnya subjek dikenalkan dengan *Black Desert Online* (BDO). Subjek tertarik dengan konten yang diberikan oleh *game online* tersebut hingga akhirnya menjadi adiksi.

Subjek menjadi sering duduk di warkop TM di daerah Ulee Kareng berdua atau bertiga dengan temannya. Dan yang awalnya subjek sudah selesai mengerjakan penelitian, tetapi subjek menjadi terhambat dan tidak dapat naik untuk sidang hingga tahun 2019. Subjek dapat menghabiskan waktu 12 hingga 13 jam berada diwarkop untuk bermain *game online*. Subjek juga menjadi lebih sering bermain dan bersosialisasi dengan teman yang berada didalam *game online* dan teman yang sama-sama bermain *game online* daripada dengan teman yang ada dikampus, banyak teman dan dosen yang selalu menanyakan subjek C dan bingung dengan apa yang terjadi dikarenakan telatnya subjek C dalam menyelesaikan tugas akhir diperkuliahannya.

Dipertengahan 2019, dengan banyaknya pertanyaan dari dosen, teman, dan juga adik lating perihal penyelesaian tugas akhir, akhirnya subjek C meninggalkan *game online* dan fokus untuk menyelesaikan penelitian untuk tugas akhir dari subjek. Dan bulan februari 2020 subjek C wisuda dan telah menyelesaikan masa studinya di Unsyiah.

Setelah menguraikan gambaran umum subjek penelitian, tabel berikut ini akan menjelaskan tentang waktu pelaksanaan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan subjek penelitian.

Tabel 4.2. Susunan Waktu Dalam Proses Wawancara Dengan Subjek

Nama (Inisial)	Tanggal Wawancara, Durasi, Tempat			Total Durasi
	Wawancara I	Wawancara II	Wawancara III	
S1	Kamis, 9-1-2020 (10.00 – 10.11 WIB)	Jum'at, 10-1-2020 (21.00 – 21.27 WIB)	Rabu, 15-1-2020 (20.00 – 20.13 WIB)	51 Menit
	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	
S2	Kamis, 16-1-2020 (14.00 – 14.04 WIB)	Jum'at, 17-1-2020 (15.00- 15.20 WIB)	Sabtu, 18-1-2020 (16.30 – 16.36 WIB)	30 Menit
	X <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>2</sub>	
S3	Rabu, 22-1-2020 (14.00 – 14.10 WIB)	Rabu, 22-1-2020 (16.00 – 16.05 WIB)	-	15 Menit
	X <sub>3</sub>	X <sub>3</sub>		

Keterangan : X (Lokasi Penelitian Dirahasiakan)

### C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapat dengan cara menguraikan hasil analisa wawancara dalam bentuk narasi. Peneliti menggunakan metode analisis secara tema dengan membuat secara tertulis laporan dari hasil wawancara ketiga subjek dan juga membuat perbandingan kontrol diri dari ketiga subjek tersebut.

## 1. Kontrol diri subjek pertama A (S1)

### a. *Cognitive Control*

Hasil penelitian berdasarkan wawancara pada subjek pertama (S1) mengetahui tentang dampak-dampak negatif dari *game online*. Seperti pola makan yang menjadi tidak teratur, menunda-nunda pekerjaan seperti tugas kuliah, dan menjauhkan diri dari interaksi sosial yang tidak bersangkutan dengan *game online*.

*“Misalnya warkopnya gajual makanan ya bisa jadi gak makan juga” (ref: A\_L1\_21-22).*

*“Ya kalo dikasih tugas, misalnya hari senin misalnya, itu kan jumpa lagi sama beliau tu kan hari senin tu hari senin depannya lagi jadi ya tugas tu ngeret aja dulu, tunggu aja 6 hari tu, didetik-detik terakhir misalnya mau mau kumpul ya itu baru buat, maksudnya tugasnya itu, maksudnya buat waktu deadline aja” (ref: A\_L1\_34-38).*

*“Sosialisasi kayak ada kegiatan kampus gitu, jarang waktu jaman tu kan, kalo pun ada harus pergi semua gitu kadang – kadang cari cari alasan gitu biar gamau ikut, misalnya rapat kek gitu kan, cari cari alasan ya mau apa gitu, ya pokoknya gak pergi kesitu lah” (ref: A\_L1\_53-57).*

Subjek mengetahui tentang dampak negatif dari *internet*, subjek merasakan dampak tersebut dan menilai bahwa dampak tersebut tidak baik bagi kehidupannya.

*“Pernah juga dari pagi sampe pagi lagi, itu sih gak sering sih ,tapi pernah kejadian dari pagi sampe pagi, itu padahal didalam game nya itu, didalam game nya itu ada istilah, bukan istilah, maksudnya ada dimana kita bisa mancing gitu, itu dari pagi sampe pagi saya main game itu, saya cuma mancing aja, coba bayangin gimana suntuknya sebenarnya itu, tapi ya gataunya*

*ya menarik aja gitu, padahal cuma nunggu liat layar, kalo dah ada ikan yang nampak ambil, ya gitu-gitu aja, itulah balik lagi ke pertanyaan sebelumnya kalo, eem apa namanya, membuang waktunya itu haaa, sebenarnya itu kan membuang waktunya banyak kali tu, banyak kali, padahal cuma mancing, sebenarnya ngapain mancing gitu kan mending cari apa gitu”(ref: A\_L1\_102-113).*

Subjek mengetahui dan meyakini bahwa mata minus subjek berdampak dari seringnya subjek bermain *game online*. Subjek mengetahui bahwa dampak yang dia dapatkan dari adiksi *game online* itu akan susah untuk dihilangkan.

*“Gara-gara main game itu mata saya jadi minus, sampe 3 sekarang, karna asik liat layar laptop, terus-terus ampe sekarang gak main-main lagi ceritanya, tapi ya kan minus tu berawal dari main game”(ref: A\_L1\_124-127).*

Selanjutnya kesadaran subjek dalam menilai bahwa adiksi *game online* menyebabkan keuangan subjek menjadi lebih boros.

*“Dampak lain uang juga habis”(ref: A\_L1\_127-128).*

*“Kita pesan teh manis dengan duduk yang lama, nanti lapar lagi, kita pesan lagi airnya sampe uang bisa keluar tu perhari mungkin ampe 30 ribu gitu ya, bisa makan 3 kali nasi Padang gitu pake telur”(ref: A\_L1\_132-135).*

#### b. Behavioral control

Selanjutnya subjek mengatakan bahwa subjek keluar dari adiksi dikarenakan adanya keinginan dari diri sendiri untuk berubah dan menjadi lebih baik, dengan dukungan-dukungan dari luar, seperti orang tua dan memotivasi diri dengan keadaan-keadaan yang terjadi disekeliling subjek.

*“Sekarang bukan waktunya main game lagi lah menurut saya, aaa karna ya udah semester terakhir , nanti ga siap siap, jadi ya kepikiran tentang wisuda, habistu liat kawan juga dah*

*pada-pada sidang, penelitian, jadi ya, stres sendiri bukan karna stres game itu, stress karna, omak kawan dah pada sidang, ini masih disini sini main game gak ada guna”(ref: A\_L1\_51-57).*

*“Tapi ayah saya pernah suruh, jangan main game, karna ayah saya tu tau anak muda ya pasti ya, apalagi laki-laki, ya pasti main game, jadi ya ayah saya pernah bilang gausah main game lagi, fokus ke kuliah, gausah main-main lagi cepet tamat gitu”(ref: A\_L1\_93-97).*

c. *Decisional control*

Subjek juga mengatakan bahwa saat ada yang mengajak untuk kembali atau ada keinginan untuk kembali, subjek akan berusaha untuk menolak dan mencari aktifitas yang lebih positif.

*“Soalnya ini kan ceritanya udah lama ni ga main game kan ya, tapi karna dah tau dampak pertama, habis itu tujuan saya disini itu skripsi, liat kawan lagi main game ya biasalah, mungkin liat-liat aja tapi untuk tertarik main game itu, kayaknya gak”(ref: A\_L1\_111-115).*

*“Sebenarnya pas suntuk tu bisa bisa aja kita stop, di, di apa namanya, di lanjut revisi itu, dan terus cari misalkan, pulang kerumah, cari kegiatan ato bersih-bersih rumah kan bagus juga itu kalo kita tinggal dirumah ato dikos atau misal cari apa lain, olahraga mungkin, ajak kawan main basket kek gitu atau apalah, volley lari gitu”(ref: A\_L1\_154-159).*

2. Kontrol diri subjek kedua B (S2)

a. *Cognitive control*

Hasil penelitian berdasarkan wawancara pada subjek pertama (S1) di peroleh data mengenai kontrol diri pada subjek bahwa subjek memiliki pengetahuan akan dampak-dampak negatif dari *game online*, seperti menunda-nunda pekerjaan dan mengabaikan aktifitas lain. Akan tetapi subjek lebih memilih

tetap bermain *game online* hingga disaat tertentu yang menjadikan subjek menjadi berfikir untuk keluar dari adiksi dan lebih memikirkan masa depannya.

*“Biasa sebelum ke kampus ya gitu, warnet 1 1 jam gitu, terus pulang warnet lagi gitu sama kawan, ya gitu seringnya sih, terus kadang-kadang kalo besok gaada kuliah ya, kalo gak ada kuliah bisa ambil paket malam tu, biasanya ya dari jam 11 ampe jam 7 tu di warnet, begadang sama-sama kan”*(ref: B\_L2\_22-27).

*“Kalo makan sih, ya jajanan-jajanan gitu kayaknya, kalo minum ada sih dijual di warnet, ya kalo makan susah makan nasi kan ya, soalnya ya tau sendiri kan, meja nya penuh sama komputer”*(ref: B\_L2\_35-38).

*“Ya tugas ya kadang numpuk sih, soalnya ya itu kerjainnya di hari dikumpul, jadi kadang kalo banyak tugas di 1 hari, ya ampe begadang juga kerjainnya”*(ref: B\_L2\_45-47).

*“Pas udah jenuh main game gitu sih ya, merasakan sendiri gitu kayaknya yaa hmm, jadi ya itu, buat malas main gitu, macam duit perbulan tu kok terasa makin sikit gitu, padahal bukan makin sikit, banyak tepake untuk main game ternyata, ya itu lah kek gitu kek gitu, mulai terasa seperti itulah makanya ini harus berhenti, mulai berhenti sikit-sikit”*(ref: B\_L2\_221-228).

#### b. Behavioral control

Subjek mengaku bahwa subjek dapat mengendalikan dirinya untuk keluar dari adiksi dengan bantuan dan dukungan dari orang lain seperti orang tua.

*“Orang tua pun udah ingatin kalo gausah main game banyak-banyak lagi, tapi kalo yang emang narik tu motivasi biar keluar kayaknya gaada, gak ada iya”*(ref: B\_L2\_254\_257).

#### c. Decisional control

Subjek memilih untuk keluar dari adiksi agar dapat lebih memikirkan masa depan dan membuat langkah untuk dapat sedikit demi sedikit keluar dari adiksi *game online*.

*“Tapi karna sekarang saya buat calon itu jadi motivasi gitu lah, buat apa lah main-main game gitu kan, kalo untuk sekali-sekali boleh lah, ada yaa, ada fak... ada kebutuhan yang lebih penting sebenarnya dari pada game, ya calon itu sebenarnya untuk memotivasi aja, untuk berhenti, biar berhenti gitu loh, haaa ada yang lebih penting dari pada main game gitu”(ref: B\_L2\_92-98).*

*“Ya kalo untuk langkah-langkah paling kurangin sikit lah jadwal main nya yang biasa berapa jam gitu sehari, ya paling 1 match, 1 game lah dulu, kalo dah menang yaudah, kalo dah kalah jadi 2 kali main, ya gitu-gitu lah, gak se sering dulu, dikurangin gitu”(ref: B\_L2\_282-286).*

### 3. Kontrol diri subjek ketiga C (S3)

#### a. Cognitive control

Hasil penelitian berdasarkan wawancara pada subjek pertama (S1) diperoleh bahwa subjek ketiga juga mengetahui perihal dampak-dampak negatif dari adiksi *game online*, subjek merasakan dampak tersebut, tetapi subjek juga tidak memperdulikan dampak tersebut dan lebih memilih tetap bermain.

*“Kalo yang abg rasain sih, habis waktu buat main game aja, sering begadang, terus kuliah tu tertunda-tunda, gitu sih kira-kira, terus banyak kali habis duit juga, kalo duduk diwarkop dari pagi sampe malam dah berapa habis kan, siang makan, malam makan sekalian pulang sih, terus pesan minum terus tu sampe malam”(ref: C\_L3\_71-77).*

*“Biasa kami ke TM tu jam jam 9 ato 10 lah, baru bangun, siap-siap langsung ke warnet, biasa sih sampe jam 10 malam, ato tergantung lah, kadang sore dah pulang kalo ada kegiatan tu, cuma keseringan sampe jam 10, terus ya sambung lagi di kos, sampe pagi, agak telat tidur tu makanya telat bangun juga, gitu-gitu aja siklus kehidupan abg, itu gak full main game sih, sambil main game tu ya cerita-cerita, ato nonton youtube, gitu-gitu lah”(ref: C\_L3\_59-67).*

#### b. Behavioral control

Subjek mengakui bahwa subjek keluar dari adiksi *game online* berawal dari pertanyaan-pertanyaan dari luar terkait sidang yang mengakibatkan subjek

berusaha untuk berubah, berusaha dan berkeinginan untuk keluar dari adiksi *game online* untuk dapat menata kembali masa depan dengan berbagai upaya dari diri subjek.

*“Kemarin tu, pertengahan 2019, dah ditanyain mulu kapan sidang kapan sidang, jadinya agak malas gitu main game lagi, jadi ya selesain dulu lah kuliah gitu”*(ref: C\_L3\_80-82).

*“Cari kerja lah, itu calon dah duluan kerja masalahnya, makanya ni cari kerja terus, dah ga cukup umur buat ngegame terus, banyak kali habis waktu, nanti gak tekejar apa-apa”*(ref: C\_L3\_85-88).

c. *Decisional control*

Subjek juga menolak ajakan-ajakan dari luar agar kembali lagi bermain *game online*, subjek juga membuat langkah-langkah supaya dapat terlepas dari adiksi *game online*.

*“Ya sebisanya ditolak lah, takutnya kalo ntar kebablasan main lagi, jadi candu lagi kan, soalnya ada rasa pengen balik gitu, tapi ya udah gamau lagi, jadi sebisanya dihindarin gitu, buat-buat alasan apa gitu, lagi sibuk lah ato apa kan”*(ref: C\_L3\_101-105).

*“Ya hapus sih tu game nya, biar gak temainkan lagi, terus jarang-jarangin ke warkop, dah gitu aja sih abg. Jadi kalo dah gak ada lagi game nya kan, gimana mau main gitu”*(ref: C\_L3\_116-119).

Tabel 4.3. Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek *Cognitive Control*

Aspek	S	Segmen	Interpretasi
Cognitive Control	S1	<i>Udah sampai titik akhir mau dikuliah ini, kan gamungkin selalu main game itu, jadi kayak kita pikir ini kita lagi kuliah ni, gabisa dibiarin lagi kalo kita main game ini lagi maksudnya, jadi milih fokus untuk ke kuliah, skirpsi lebih tepatnya, biar cepat siap, jadi kayak gimana caranya keluar dari game</i>	<i>Cognitive control pada subjek 1 terlihat pada adanya pengetahuan tentang dampak dari adiksi game online.</i>

---

*ini saya wisuda.*

*Jadi ya dulu awal-awal masuk kuliah itu kan bodo amatlah, jadi dampak-dampak main main terus, tapi yang saya lihat di internet itu rupanya pas sekarang dah tau ni, ya betol, baru terasa, lebih... lebih dampaknya sih yang paling berat waktu, waktu.*

- |    |  |   |
|----|--|---|
| S2 | <p><i>Semenjak berhenti main game itu jelas kali terasa, kedua yaaa emm kalo saya sih lebih fokus lagi pun kalo ini setelah gak main game lagi tu saya lebih makin fokus dengan hobi saya, dulu kan sempat vakum dari hobi itu kan, dulu suka olahraga juga dulu, tapi semenjak main game itulah tu dah gak main lagi basket, voli, gitu gitu lah, lain dah makin sering pergi-pergi ketempat kawan lah, silaturrahi lah, dulu kan masih di game aja asik diwarkop, warnet, gitu-gitu aja.</i></p> <p><i>Pas udah jenuh main game gitu sih ya, merasakan sendiri gitu kayaknya yaa hmm, jadi ya itu, buat malas main gitu, macam duit perbulan tu kok terasa makin sikit gitu, padahal bukan makin sikit, banyak tepake untuk main game ternyata, ya itu lah kek gitu kek gitu, mulai terasa seperti itulah makanya ini harus berhenti, mulai berhenti sikit-sikit</i></p> | <p><i>Cognitive control pada subjek 2 muncul ketika subjek mengetahui perbedaan-perbedaan yang terjadi setelah subjek keluar dari game online. Subjek mengetahui dampak-dampak negatif dari game online dan mengelola informasi tersebut, menjadikan dampak-dampak negatif tersebut menjadi pertimbangan untuk keluar dari adiksi game online</i></p> |
| S3 | <p><i>Salah I nya tu abg dah sidang, tinggal nunggu wisuda kan, nah sekarang dah banyak waktu luang buat nyari kerja, fokus nyari kerja gitu.</i></p> <p><i>Kalo yang abg rasain sih, habis waktu buat main game aja, sering begadang, terus kuliah tu tertunda-tunda, gitu sih kira-kira, terus banyak kali habis duit juga, kalo duduk diwarkop dari pagi sampe malam dah berapa habis kan, siang makan, malam makan sekalian pulang sih, terus pesan minum terus</i></p>  | <p><i>Cognitive control pada subjek 3 muncul ketika subjek mengatakan bahwa subjek merasakan perbedaan setelah terbebas dari adiksi game online, subjek juga mengetahui dampak-dampak negatif dari adiksi game online dan dapat menilai dan menghubungkan</i></p>   |
-

*tu sampe malam.*

dampak-dampak tersebut.

Berdasarkan cuplikan diatas, *cognitive control* yang diperoleh mantan adiksi *game online* muncul karena adanya pemahaman dan pengetahuan dari dampak-dampak negatif yang mereka ketahui, munculnya perasaan-perasaan untuk menjauhi dampak-dampak tersebut, dan adanya pengetahuan untuk menilai dan menghubungkan dampak-dampak negatif tersebut untuk dapat mengantisipasi keadaan yang akan terjadi ke depannya.

Tabel 4.4 Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek *Behavioral Control*

Aspek	S	Segmen	Interpretasi
	S1	<i>Udah sampai titik akhir mau dikuliah ini, kan gamungkin selalu main game itu, jadi kayak kita pikir ini kita lagi kuliah ni, gabisa dibiarin lagi kalo kita main game ini lagi maksudnya, jadi milih fokus untuk ke kuliah, skirpsi lebih tepatnya, biar cepat siap, jadi kayak gimana caranya keluar dari game ini saya wisuda, jadi kayak ini saya keluar untuk wisuda, bukan karna untuk buang-buang waktu.</i>	<i>Behavioral control</i> subjek 1 terlihat ketika subjek tau saat kejadian yang tidak diharapkan terjadi dan dengan mengetahui saat kejadian itu terjadi, diri individu mencoba untuk keluar dengan keinginan sendiri dan didukung oleh orang tua subjek.
<i>Behavioral Control</i>		<i>Sekarang bukan waktunya main game lagi lah menurut saya, aaa karna ya udah semester terakhir, nanti ga siap siap, jadi ya kepikiran tentang wisuda, habistu liat kawan juga dah pada-pada sidang, penelitian, jadi ya, stres sendiri bukan karna stres game itu, stress karna, omak kawan dah pada sidang, ini masih disini sini main game gak ada guna.</i>	
		<i>Ayah saya pernah suruh, jangan main game</i>	
	S2	<i>Ya males aja sih, dah mulai males,</i>	<i>Behavioral control</i>

	<p><i>mager gitu, gak ada mood untuk main game, ya walaupun kepengen, tapi sekedar kepengen, tapi kalo untuk main kayaknya yaaa gak lah kayaknya.</i></p> <p><i>Orang tua pun udah ingatin kalo gausah main game banyak-banyak lagi, tapi kalo yang emang narik tu motivasi biar keluar kayaknya gaada, gak ada iya.</i></p>	<p>subjek 2 terlihat ketika subjek merasa jenuh dan berkeinginan untuk keluar dari adiksi <i>game online</i> dengan dukungan dari orang tua subjek.</p>
S3	<p><i>Karna dah fokus untuk kejar sidang si bg C, asik ditanyain orang kampus soalnya, padahal dia bagus akademiknya, nilai-nilai juga bagus, tapi ga sidang-sidang</i></p>	<p><i>Behavioral control</i> subjek 3 muncul ketika subjek sering ditanyai perihal perkuliahan, subjek disini mencoba keluar dari adiksi <i>game online</i> dikarenakan keinginan dari diri individu dan ditambah dengan adanya tekanan dari luar .</p>

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas, para mantan adiksi *game online* tidak memiliki kemampuan untuk menentukan siapa yang mengendalikan diri para mantan adiksi *game online*, walaupun demikian, subjek 1 dan 2 memiliki dukungan eksternal dari orang tua, sedangkan subjek 3 memiliki dukungan eksternal dari teman-teman yang terus menerus bertanya perihal sidang skripsi subjek 3. Walaupun demikian, ketiga subjek sama-sama memiliki dukungan eksternal yang menyebabkan subjek menjadi berkeinginan untuk terus keluar dari adiksi *game online*.

Tabel 4.5. Interpretasi Kontrol Diri pada Aspek *Decisional Control*

Aspek	S	Segmen	Interpretasi
Behavioral Control	S1	<p><i>Karna umur makin makin tua gitu, jadi kalo kita mikir game terus , kedepan apa jadi saya nanti?, kek gitu, jadi sepertinya tidak, karna fokus kalo dah tamat kuliah, cari kerja, membanggakan orang tua lebih tepatnya.</i></p> <p><i>Soalnya ini kan ceritanya udah lama ni ga main game kan ya, tapi karna dah tau dampak pertama, habis itu tujuan saya disini itu skripsi, liat kawan lagi main game ya biasalah, mungkin liat-liat aja tapi untuk tertarik main game itu, kayaknya gak</i></p> <p><i>Jadi kalo lagi suntuk, sebenarnya pas suntuk tu bisa bisa aja kita stop, di, di apa namanya, di lanjut revisi itu, dan terus cari misalkan, pulang kerumah, cari kegiatan ato bersih-bersih rumah kan bagus juga itu kalo kita tinggal dirumah ato dikos atau misal cari apa lain, olahraga mungkin, ajak kawan main basket kek gitu atau apalah, volley lari gitu, kan bagus</i></p> <p><i>Pertama selain ingat orang tua tu langkah-langkah pertama saya punya kawan, kawan dah pada sidang misalnya kan dah pada menuju ke skripsi dan mau pergi dari kampus, otomatis, dalam diri saya tu termotivasi saya tu tidak mau ditinggal sendiri sama kawan, kalo langkah-langkah, karna itu saya mulai uninstal pertama kan, uninstal game nya, dan mulai buat dikit demi sedikit sih, lebih tepatnya eee ingin cepat wisuda aja sih kek gitu kalo gasalah.</i></p>	<p><i>Behavioral control</i> subjek 1 terlihat saat subjek mulai membuat prioritas-prioritas untuk masa depan dan memilih untuk terlepas dari adiksi <i>game online</i>. Saat diajak untuk kembali bermain, subjek juga berusaha menolak dan melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih positif untuk mengalihkan perhatian. Subjek juga membuat langkah-langkah untuk dapat terbebas dari adiksi untuk mencapai tujuan dan prioritas yang sudah subjek tetapkan.</p>
	S2	<p><i>Tapi karna sekarang saya buat calon itu jadi motivasi gitu lah, buat apa lah main-main game gitu kan, kalo untuk</i></p>	<p><i>Behavioral control</i> subjek 2 terlihat saat subjek juga mulai</p>

	<p><i>sekali-sekali boleh lah, ada yaa, ada fak... ada kebutuhan yang lebih penting sebenarnya dari pada game, ya calon itu sebenarnya untuk memotivasi aja, untuk berhenti, biar berhenti gitu loh, haaa ada yang lebih penting dari pada main game gitu.</i></p> <p><i>Kalo yang ngajak gak ada, ada ada ada kemarin tu sekali, tapi gak gak mau kan, kalo untuk kepengen main lagi, ya kadang-kadang cuma ya, cuma kepengen sekedar aja lah, gak cuma gasampe kayak dulu lagi.</i></p> <p><i>Langkah-langkah paling kurangi sikit lah jadwal main nya yang biasa berapa jam gitu sehari, ya paling 1 match, 1 game lah dulu, kalo dah menang yaudah, kalo dah kalah jadi 2 kali main, ya gitu-gitu lah, gak se sering dulu, dikurangi gitu.</i></p>	<p>membuat beberapa motivasi-motivasi untuk mencoba keluar dari game online, subjek 2 juga menolak berbagai ajakan untuk kembali bermain game online, dan subjek 2 membuat langkah-langkah untuk berusaha keluar dari adiksi game online sedikit demi sedikit.</p>
S3	<p><i>Dah ditanyain mulu kapan sidang kapan sidang, jadinya agak malas gitu main game lagi, jadi ya selesain dulu lah kuliah gitu.</i></p> <p><i>Cari kerja lah, itu calon dah duluan kerja masalahnya, makanya ni cari kerja terus, dah ga cukup umur buat ngegame terus, banyak kali habis waktu, nanti gak tekejar apa-apa.</i></p> <p><i>Ya sebisanya ditolak lah, takutnya kalo ntar kebablasan main lagi, jadi candu lagi kan, soalnya ada rasa pengen balik gitu, tapi ya udah gamau lagi, jadi sebisanya dihindarin gitu, buat-buat alasan apa gitu, lagi sibuk lah ato apa kan.</i></p> <p><i>Langkah ya, ya hapus sih tu game nya, biar gak temainkan lagi, terus jarang-jarangin ke warkop, dah gitu aja sih abg. Jadi kalo dah gak ada lagi game nya kan, gimana mau main gitu.</i></p>	<p><i>Behavioral control</i> subjek 3 terlihat saat subjek juga mulai saat subjek merasa jenuh akan tekanan dari luar dan menjadikan tekanan tersebut menjadi motivasinya, subjek juga menambahkan beberapa motivasi-motivasi lainnya seperti mencari pekerjaan. Subjek 3 juga menolak akan ajakan-ajakan dari luar untuk kembali bermain. Subjek 3 juga membuat langkah-langkah agar subjek dapat keluar dari adiksi game online.</p>

Berdasarkan cuplikan wawancara diatas, para mantan adiksi *game online* terlihat dapat membuat dan menjadikan motivasi-motivasi agar dapat terbebas dari adiksi, para mantan adiksi *game online* memilih tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan apa yang subjek-subjek yakini. Para mantan adiksi *game online* yakin bahwa adiksi terhadap *game online* dapat menghambat perkembangan dan memilih untuk berusaha menolak dan keluar dari adiksi. Para mantan adiksi *game online* masing-masing membuat langkah-langkah untuk dapat sedikit-demi sedikit dapat terbebas dari adiksi *game online*.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontrol diri pada mantan adiksi *game online* serta melihat faktor yang mempengaruhi individu dapat terlepas dari adiksi *game online*. Averill (1973) mendefinisikan kontrol diri sebagai variable yang mencakup kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diharapkan, dan kemampuan individu dalam memilih tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan keyakinan dari dalam diri individu (hlm. 287).

Hasil wawancara dari 3 subjek yang telah menjadi mantan adiksi *game online* menunjukkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kontrol diri pada individu mantan adiksi *game online*. Diantaranya adalah faktor eksternal dan internal. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kontrol diri pada saat masih adiksi *game online* dengan mantan adiksi *game online* memiliki perbedaan. Guhfron dan Risnawita (2010) menyebutkan ada dua faktor yang mempengaruhi kontrol diri, yaitu eksternal dan internal, dan dari hasil penelitian ini, faktor

tersebut sangat mempengaruhi munculnya kontrol diri dalam diri individu dalam usaha untuk keluar dari adiksi *game online*.

Dari hasil penelitian ini, ketiga subjek mengatakan bahwa faktor eksternal yang dimaksud adalah adanya nasihat dari orang tua, dari lingkungan sekitar dan teman sebaya subjek dan faktor internal yang dimaksud adalah kejenuhan yang didapat dari bermain *game online*, keinginan untuk berubah dengan cara membuat prioritas, motivasi-motivasi dan langkah-langkah untuk dapat terbebas dari adiksi *game online*. Dari hasil wawancara pada penelitian ini, didapat bahwa faktor eksternal pada individu yang adiksi *game online* akan berpengaruh apabila diikuti dengan faktor internal individu.

Dapat dilihat bahwa saat individu masih adiksi terhadap *game online*, individu hanya memiliki faktor eksternal dalam kontrol diri, yaitu adanya ajakan dari orang tua subjek 1 dan 2 untuk keluar dari adiksi, dan untuk subjek 3 mendapatkan tekanan dari pertanyaan-pertanyaan lingkungan dan teman sebaya subjek dan mengetahui dampak-dampak dari adiksi *game online* dari *internet* atau media lain, tetapi karena tidak memiliki faktor internal yang mendukung faktor eksternal tersebut, individu cenderung mengabaikan faktor eksternal karena tidak adanya pemahaman dan penerimaan dari individu. Saat diri individu dapat menerima dan mengelola informasi yang ada seperti dampak-dampak negatif dari adiksi *game online*, maka individu dapat mengantisipasi, mengetahui dan mengambil keputusan sesuai dari keyakinan individu untuk dapat terlepas dari adiksi *game online*.

Dari ketiga subjek dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa subjek-subjek telah memiliki kedua faktor tersebut dan memiliki kontrol diri yang baik untuk mampu mengendalikan diri agar dapat terlepas dari adiksi *game online*. Ketiga subjek membuat motivasi-motivasi dari diri individu dan luar individu untuk memperkuat keinginan agar dapat melangkah merain tujuan dan meninggalkan adiksi *game online* dengan berbagai alasan rasional yang subjek yakini.

Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa apabila individu memiliki kontrol diri yang lengkap atau tinggi akan menjadikan individu tidak akan kembali atau dapat keluar dari adiksi *game online*, dan juga sebaliknya, apabila kontrol diri pada individu rendah, maka kemungkinan individu untuk keluar dari adiksi akan semakin kecil, hal ini sesuai dengan penelitian Masyita (2016) yaitu tentang Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain DOTA 2 Malang. Pada penelitian tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa pemain DOTA 2 Malang memiliki perilaku kompulsif dalam memainkan *game online* sedang, memiliki kemampuan yang cukup untuk menolak, dan mendapatkan hasil jika individu memiliki kontrol diri yang tinggi, maka kecanduan yang dimiliki oleh individu tersebut adalah rendah, dan sebaliknya. Dan juga sesuai dengan penelitian Putri (2018) tentang Hubungan Antara *Self Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. Yang menyimpulkan terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kedua variabelnya. Putri menggunakan variabel kontrol diri, intensitas bermain *game online* pada subjek

anak usia sekolah, dan menggunakan penelitian dengan metode analisis kuantitatif korelasional.

Dan dari hasil temuan peneliti dalam proses wawancara dalam penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa ketiga subjek memiliki kecenderungan prokratinasi dalam hal mengerjakan kegiatan seperti mengerjakan tugas dan pola makan, terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan subjek cenderung mengerjakan tugas-tugas kuliah ketika *deadline* dan lebih fokus kepada bermain *game online* dan cenderung mengabaikan kegiatan lain.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah disampaikan, maka dapat diambil bahwa terdapat pengaruh faktor internal dan eksternal dalam kontrol diri subjek agar dapat terlepas dari adiksi *game online*, yakni faktor eksternal berupa dorongan dan dukungan dari orang tua dan orang-orang disekitar subjek.

Dengan demikian, kontrol diri dalam penelitian ini digambarkan bahwa ketiga subjek yang awalnya memiliki kontrol diri yang buruk mendapatkan dorongan-dorongan dari luar seperti dukungan orang tua, dan teman sebaya,. Dan juga lingkungan yang mempengaruhi seperti teman-teman yang banyak sudah menyelesaikan pendidikan strata 1, keungan yang semakin menipis, dan teman-teman yang juga sudah sedikit dalam bermain *game online* bersama, menyebabkan subjek menjadi terdorong untuk memiliki kontrol diri yang lebih baik dalam mengendalikan diri agar dapat terlepas dari adiksi *game online*. Dan dengan adanya pemahaman subjek tentang adanya dampak-dampak negatif dan positif dari adiksi *game online*, dan ketiga subjek dapat menilai dan menghubungkan dampak-dampak tersebut dan menjadikannya sebagai landasan awal untuk dapat terbebas dari adiksi *game online*.

Ketiga subjek juga memunculkan *behavioral control* dengan mengetahui siapa yang mengendalikan diri dan kapan stimulus yang tidak diharapkan terjadi.

Ketiga subjek juga memiliki kemampuan dalam pengambilan keputusan dalam menolak ajakan-ajakan teman sebaya untuk kembali bermain *game online* dan dapat membuat prioritas-prioritas, tujuan-tujuan kedepan, dan membuat langkah-langkah dalam usaha untuk dapat terlepas dari adiksi *game online*.

## **B. Saran**

Saran terkait pengembangan penelitian yang dapat diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah:

### 1. Bagi mantan adiksi *game online*

Kepada mantan adiksi *game online* dapat terus berjuang dalam bertahan agar tidak kembali kedalam adiksi game online, selalu mengerjakan dan mengalihkan diri menggunakan kegiatan-kegiatan yang lebih positif seperti berolahraga, bekerja, atau belajar untuk proses pemantapan diri yang lebih dari sebelumnya.

### 2. Bagi individu adiksi *game online*

Kepada individu yang masih adiksi pada game online, diharapkan agar bisa keluar dari adiksi game online, dengan cara mengalihkan perhatian dari game online sedikit demi sedikit, mengurangi durasi bermain, dan beribadah agar dapat terlepas dari kemudharatan dunia.

### 3. Bagi pihak lain (keluarga, teman dan masyarakat)

Diharapkan agar mengetahui dampak-dampak negatif maupun positif dari *game online* dan dapat memberikan nasihat dan dorongan untuk keluarga atau teman yang masih adiksi game online agar dapat terlepas dari adiksi.

#### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Agar peneliti selanjutnya dalam penelitian kontrol diri pada mantan adiksi *game online* lebih menekankan dalam agama islam yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadist. Dan bila memungkinkan menggunakan metode kuantitatif guna memperkaya data dan pemahaman yang lebih baik lagi mengenai kontrol diri pada mantan adiksi *game online* di Banda Aceh.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *e-Journal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4. No. 3. hh. 290-304.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition (DSM-5)*. Washington DC: New School Library.
- Anggarani, F. K. (2015). *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*. *Buletin Psikologi*. Vol. 23. No. 1. hh. 1-11.
- Anhar, R. (2014). " Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 *Game Center* di Kecamatan Klojen Kota Malang" *Skripsi Fakultas Psikologi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Ariyanto, A. (2017). Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja di Surakarta. *Skripsi Fakultas Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Averill, J. R. (1973). *Personal Control Over Aversive Stimuli and its Relationship to Stress*. *Psychology Bulletin*. Vol. 80. hh. 286-303.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D. & Tice, D. M. (2017). The Strength Model of Self-Control. *Association for Psychological Science*. Vol. 16. No. 6. Hh. 351-355.
- Chaplin, J. P. (2014). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ghufron, M. N. & Risnawita, R. (2010). *Teori Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusuma, K. N. (2016). Studi Fenomenologi Seksualitas *Transgender* Wanita di Samarinda. *Ejurnal Psikologi FISIP-unmul*. Vol. 4. No. 2. hh. 362-373.
- Masya, H. & Chandra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran

- 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3. No. 1. hh. 153-169.
- Novianty, D. dan Pratomo, A. G. (2018). "*Tragis! Gara-Gara Game Online, Lelaki ini Usir Istri dari Rumah*". Suara. 3 Januari 2018.
- Puspita, S. T. A. & Mulyana, O. B. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol. 5. No. 1. hh. 1-4.
- Putri, N. F. R. (2018). Hubungan Antara *Self Control* dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Fakultas Psikologi*. Universitas Muhammadiyah. Malang
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana.
- Riski, R. (2017). "*Game Online* di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh". *Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Banda Aceh.
- Setyadi, A. (2019). "*Kecanduan Game Online, 3 Pelajar di Aceh Bobol Sekolah*". Detik. 20 Februari 2019.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*. Vol. 9. No. 6. hh. 772-775.
- Young, k. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. Vol. 37. No. 5. hh. 355-372
- Yuslianson. (2016). "*Sadis, 6 Orang ini Terbunuh Karena Game*". Liputan6. 26 Januari 2016.
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

### Wawancara ke-1 (Subjek A)

Nama Responden : A (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 9 Januari 2020  
 Durasi : 11 menit 13 detik (Pukul 10.00-10.11 WIB)  
 Lokasi : Rumah Subjek

**Catatan Lapangan:**

Wawancara awal pada subjek pertama dilakukan dirumah subjek A di Banda Aceh, subjek saat itu baru pulang dari warkop untuk revisi skripsi dengan temannya. Subjek menggunakan baju koko biru dongker dan menggunakan celana *jeans* hitam. Wawancara dilaksanakan di ruang tamu rumah. Saat wawancara subjek sesekali bermain dengan kucing subjek yang bernama Chou.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding	
1	Ir	Bisa gak saudara A menjelaskan tentang latarbelakang bisa masuk ke candu <i>game online</i> gitu?	Kemampuan memodifikasi stimulus	Latarbelakang bisa adiksi <i>game online</i>	
2					
3	Ie	Kalo candu <i>game online</i> tu latar belakangnya tu pertama dikenalin sama kawan, satu <i>game</i> , jadi karna dah dikenalin <i>game</i> itu ya pertama main coba coba terus, tapi ya lama lama kayaknya asik ni <i>game</i> , jadi main terus.			
4					
5					
6					
7					
8	Ir	Ada rasa penasaran ya? Pengen gitu?			
9	Ie	Ya pengen gitu			
10	Ir	Jadi kapan sih pertama saudara A itu main <i>game</i> , dikenalin sama kawannya itu kapan?			
11					
12	Ie	Main <i>game</i> dari waktu jaman SMA tapi itu tidak telalu pengen sebenarnya, masih.. masih coba-coba, abis itu masuk kedunia kuliah di 2015 kalo gak salah, itu dikenalin, dan itu menarik bagi saya, dan ntah kenapa di <i>game</i> itu buat saya ya tiap hari itu buka laptop main main main terus terusan.			Awal tertarik dengan <i>game online</i>
13					
14					
15					
16					
17					
18	Ir	Sampai berjam-jam gitu ya? Kalo boleh tau <i>game</i> apa itu?			
19					
20	Ie	Kalo itu <i>game Black Desert Online</i>			Jenis <i>game</i>
21	Ir	Aaa terus kan, saya mau nanya ni, kok bisa terlepas dari <i>game online</i> itu?			
22					
23	Ie	Kalo bilang kenapa bisa karna dari 2015 kan itu kondisinya kita kuliah, dari 2015 main main main main hingga di suatu , udah sampai titik akhir mau dikuliah ini, kan gamungkin selalu main <i>game</i> itu, jadi kayak kita pikir ini kita lagi kuliah ni, gabisa dibiarin lagi kalo kita main <i>game</i> ini lagi maksudnya, jadi milih fokus untuk ke kuliah, skripsi lebih tepatnya, biar cepat siap, jadi kayak gimana caranya keluar dari <i>game</i> ini saya wisuda, jadi kayak ini saya keluar untuk wisuda, bukan karna untuk buang-buang waktu.			Sadar akan dampak negatif <i>game online</i>
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33	Ir	Jadi kalo misalnya nanti selesai skripsi, apakah ada			

34		keinginan untuk kembali lagi ke <i>game online</i> ?		
35	Ie	Sepertinya sih karna umur makin makin tua gitu, jadi	<i>Decisional Control</i>	Memikirkan masa depan
36		kalo kita mikir game terus , kedepan apa jadi saya		
37		nanti?, kek gitu, jadi sepertinya tidak, karna fokus kalo		
38		dah tamat kuliah, cari kerja, membanggakan orang tua		
39		lebih tepatnya.		
40	Ir	Seperti itu, jadi apa sih hikmah-hikmah yang telah		
41		saudara A dapatkan setelah keluar dari <i>game online</i>		
42		gitu?		
43	Ie	Hikmahnya ya waktu gak terbuang sia sia lagi		
44	Ir	Hanya itu saja? Atau ada yang lain gitu?		
45	Ie	Hmm. Kalo sekarang sih kayaknya itu.		
46	Ir	Oke, kemudian kalo boleh tau ni, kok bisa sih, gimana		
47		cara anda keluar dari candu <i>game online</i> ? Apakah		
48		misalnya nanti kawan yang ngajak, udah tu gausah		
49		main <i>game</i> , ato ga pacar?		
50	Ie	Kenapa, kenapa bisa keluar kayak dibilang tadi,	Kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Adanya keinginan dari diri
51		sekarang bukan waktunya main <i>game</i> lagi lah menurut		
52		saya, aaa karna ya udah semester terakhir , nanti ga		
53		siap siap, jadi ya kepikiran tentang wisuda, habistu liat		
54		kawan juga dah pada-pada sidang, penelitian, jadi ya,		
55		stres sendiri bukan karna stres <i>game</i> itu, stress karna,		
56		omak kawan dah pada sidang, ini masih disini sini		
57		main <i>game</i> gak ada guna.		
58	Ir	Nah ini, terus kan, tau gak tentang dampak-dampak		
59		<i>game online</i> ? Dampak-dampak negatif dari <i>game</i>		
60		<i>online</i> ?		
61	Ie	Beberapa tau		
62	Ir	Kalau saya boleh tau, dari mana?		
63	Ie	Sebelum main <i>game</i> pertama, sempat juga <i>searching</i> ,	Kemampuan mengelola informasi	Dampak negatif <i>game online</i>
64		di Google, di <i>internet</i> tempatnya, jadi ya dulu awal-		
65		awal masuk kuliah itu kan bodo amatlah, jadi dampak-		
66		dampak main main terus, tapi yang saya lihat di		
67		internet itu rupanya pas sekarang dah tau ni, ya betol,		
68		baru terasa, lebih... lebih dampaknya sih yang paling		
69		berat waktu, waktu		
70	Ir	Ah mungkin, berarti semenjak mulai skripsi baru terasa		
71		gitu ya dampaknya, oh betol ni dari <i>internet</i> , baru		
72		kerasa, kayaknya harus berubah.		
73	Ie	Ya gitulah kira-kira		
74	Ir	Kemudian kan, hal apa aja sih yang dapat		
75		mempengaruhi anda, misalnya, lagi duduk-duduk ni,		
76		tiba-tiba kepengen main <i>game online</i> , ada gak kira-kira		
77		yang buat kek gitu?		
78	Ie	Kek gitu hai ada, tapi gak sampe ke candu lagi, soalnya	<i>Decisional control</i>	Mengalihkan diri dari <i>game online</i>
79		kadang kalo kita lagi skripsian, dah buat otomatis kan		
80		itu kita skripsinya lewat laptop duduk duduk sambil		
81		ngetik gitukan, untuk nyari hiburan jadi ya kadang-		
82		kadang pas lagi suntuk cari hiburan ya main-main		
83		<i>game</i> seadanya, tapi ya gak sampe kayak kemarin		

84		kemarin tu lagi, <i>game game</i> kecil, gak nyampe itu.		
85	Ir	Hmmm berarti cuma sampe hmm, misalnya lagi dah		
86		penat kali gitu mau <i>refreshing</i> otak gitu ya, habis itu,		
87		misalnya ni, udah kek gitu kan, udah kepengen kali		
88		main <i>game online</i> lagi, terus ada gak orang yang hmm		
89		misalnya, siapa sih yang paling dominan nyuruh		
90		berhenti gitu, misalnya kawan, pacar, ataupun diri		
91		sendiri, bisa anda jelaskan?		
92	Ie	Kalo yang disuruh berhenti main game itu kayaknya	Kemampuan	Dukungan
93		kawan gak ada, tapi ayah saya pernah suruh, jangan	menentukan	dari orang
94		main <i>game</i> , karna ayah saya tu tau anak muda ya pasti	siapa yang	lain
95		ya, apalagi laki-laki, ya pasti main <i>game</i> , jadi ya ayah	mengendalikan	
96		saya pernah bilang gausah main <i>game</i> lagi, fokus ke	keadaan	
97		kuliah, gausah main-main lagi cepet tamat gitu, lebih		
98		ke orang tua.		
99	Ir	Kalo misalnya pulang-pulang kampung diceramahin		
100		gitu?		
101	Ie	Iya wajar, tapi betul <i>feeling</i> orang tua ya kan.		
102	Ir	Kemudian apa namanya, bagaimana sih keinginan, apa		
103		namanya tu, kalo msialnya, keinginan yang tadi,		
104		pengen balik lagi ke <i>game online</i> mempengaruhi anda,		
105		apakah emang betul-betul susah gitu ngelawannya.		
106		Misalnya gini, liat kawan main <i>game</i> disamping,		
107		apalagi lagi buat skripsi, diajak terus main <i>game</i> , bisa		
108		gak itu bagi anda?		
109	Ie	Kalo terpengaruh kayaknya gak sih, kenapa gak		
110		tepengaruhi ya karna aaa itu, gimana ya kita bilangnya,		
111		soalnya ini kan ceritanya udah lama ni ga <i>main game</i>		
112		kan ya, tapi karna dah tau dampak pertama, habis itu	Decisional	Langkah
113		tujuan saya disini itu skripsi, liat kawan lagi main <i>game</i>	Control	untuk keluar
114		ya biasalah, mungkin liat-liat aja tapi untuk tertarik		dari adiksi
115		main <i>game</i> itu, kayaknya gak.. gak.. gak terlalu beral		
116		lah maksudnya untuk pengen kali liat kawan sampe		
117		sampe kita instal lagi, gapengen lah, itu sih menurut		
118		saya		
119	Ir	Kemudian kan, apa sih solusi yang anda pilih untuk		
120		dapat keluar dari <i>game online</i> itu?		
121	Ie	Ingat orang tua		
122	Ir	Ingat orang tua ya? Cuma itu saja?		
123	Ie	Iya betul, ingat orang tua pertama, kalo di kita bilang		
124		sekarang ya, saya sekarang saya ingat orang tua,	Kemampuan	Tujuan
125		gimana, dan ingan umur juga ya, umur yang juga harus	memodifikasi	keluar dari
126		saya ingat, umur kita dikampus juga saya ingat, udah	stimulus	adiksi
127		berapa tahun disitu ya ga tamat-tamat, aaa kadang ada		
128		ingat pengen nikah juga gitu kan.		
129	Ir	Okelah mungkin cukup sekian, terima kasih atas, hmm		
130		apa namanya partisipasi anda, semoga tuhan		
131		memudahkan anda untuk cepat kerja, wisuda nikah,		
132		terima kasih oke, sekian assalamu'alaikum		
133	Ie	Walaikum salam.		



## Wawancara ke-2 (Subjek A)

Nama Responden : A (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 10 Januari 2020  
 Durasi : 27 menit 15 detik (Pukul 21.00-21.27 WIB)  
 Lokasi : Kos Subjek

### Catatan lapangan:

Wawancara ke-2 pada subjek pertama dilakukan di kos subjek di Banda Aceh. Saat itu subjek mengenakan baju kaos hijau dan celana pendek, serta mengenakan kacamata berwarna emas. Posisi duduk subjek berada disamping peneliti. Disaat itu terdapat beberapa teman subjek yang berada satu kos dengan subjek. Wawancara dilakukan di ruang tamu, yang memiliki sebuah meja besar persegi empat yang digunakan untuk menaruhlaptop dan barang-barang lainnya. Saat wawancara subjek beberapa kali teralihkan dengan teman subjek dan kucing subjek yang mengajak bermain dengan subjek.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamu'alaikum</i>		
2	Ie	<i>Walaikum salam</i>		
3	Ir	Eee seperti kemarin, aaa jadi kan mohon maaf ni, saya wawancara lagi, karan ada beberapa data yang kurang, gapapa kan?		
4				
5	Ie	Gapapa		
6	Ir	Jadi bang A, eee saya ingin bertanya ni, keseharian dulu waktu masih candu candu <i>game</i> itu gimana sih?		
7				
8	Ie	Apa apa gimana tadi?		
9	Ir	Waktu keseharian pas masih candu <i>game</i> dulu, mainnya berapa jam sehari, gimana sih perasaan anda waktu masih candu <i>game online</i> gitu?		
10				
11				
12	Ie	Aa waktu jaman candu itu. Kalo gak salah, ini seingat saya, kan dah tua, udah agak samar-samar, waktu jaman enak kali main <i>game</i> itu biasanya kewarkop itu pagi itu, pagi kewarkop ya main terus, sampe kalo ga salah lebih kurangnya ada lah 12 jam kek gitu diduduk hanya duduk diwarkop kayaknya, ya paling kalo dah habis, kalo dah lapar makan bentar kek gitu, mumpung diwarkop tu ada jual makanan, ya sekiranya kek gitu lah.		Masa lalu (Durasi, kebiasaan)
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19	Ir	Itu kalo misalnya warkop itu ada jual makanan, kalo misalnya diwarkop itu gajual makanan tu gimana tu?		
20				
21	Ie	Kemungkinan pernah juga, pernah kemarin tu kalo misalnya warkopnya gajual makanan ya bisa jadi gak makan juga, bisa jadi gak makan, tapi ya kadang-kadang kalo emang gak ada yang jual makanan kalo emang dah lapar kali tu ya taruh laptopnya di warkop eee pergi cari makanan diluar gitu	Kemampuan mengelola informasi	Masa lalu (kebiasaan)
22				
23				
24				
25				
26	Ir	Ooo nitip gitu laptopnya sama orang warkop gitu ya dijaga gitu, berarti dah sering kali, saking seringnya kewarkop, dah dekat gitu sama orang jualnya gitu ya, jadi kalo misalnya masalah tugas tugas,		
27				
28				

29		ini kan kuliah ni, banyak tugas tu kan, tugas tugas itu terkerjakan		
30		apa kekmana gitu, apalagi kalo misalnya main <i>game</i> terus gitu kan,		
31		gak ada waktu gitu.		
32	Ie	Kalo misalnya masalah tugas, ya yang namanya mahasiswa ada		
33		tugas gitu kan, apalagi kuliah, ya kalo dikasih tugas, misalnya hari		
34		senin misalnya, itu kan jumpa lagi sama beliau tu kan hari senin tu		
35		hari senin depannya lagi jadi ya tugas tu ngeret aja dulu, tunggu aja		
36		6 hari tu, didetik-detik terakhir misalnya mau mau kumpul ya itu	Kemampuan	Kebiasaan
37		baru buat, maksudnya tugasnya itu, maksudnya buat waktu <i>deadline</i>	Mengelola	prokrastina
38		aja, kalo di belakang-belakangnya itu hari yang sebelum ketemu, eeh	Informasi	si,
39		apa namanya kumpul kumpul tugasnya itu ya main, main ya, yang		kesadaran
40		penting, tapi kalo ditanya tugasnya terkumpul apa gak,		diri
41		alhamdulillah saya masih mengumpul tugas saya kek gitu.		
42	Ir	Kalo misalnya sosial gitu, kalo misalnya dengan kawan, dengan		
43		kawan kawan dikampus gitu, itu gimana apakah baik, kalo misalnya		
44		sosialisasi, bandingkan lah gitu, sosialisasi anda dengan kawan		
45		dikampus dengan kawan-kawan bermain <i>game</i> gitu.		
46	Ie	Kalo misalnya persoalan sosialisasi waktu jaman <i>game</i> itu, aa		
47		berhubung saya ada masuk kehimpunan kemarin tu ya kalo gak		
48		salah, tapi ga terlalu fokus ke himpunan sih, jadi jarang aja jumpa		
49		sama orang-orang di kampus, ma kawan-kawan kampus, paling		
50		kawan ada, tapi gatau ni termasuk sosial apa gak, paling kawan tu	Kemampuan	Interaksi
51		juga main <i>game</i> , jadi ya kumpul sama-sama kawan yang main <i>game</i>	mengelola	sosial
52		gitu aja kek gitu, tapi kalo sosial, sosialisasi kayak ada kegiatan	informasi	
53		kampus gitu, jarang waktu jaman tu kan, kalo pun ada harus pergi		
54		semua gitu kadang –kadang cari cari alasan gitu biar gamau ikut,		
55		misalnya rapat kek gitu kan, cari cari alasan ya mau apa gitu, ya		
56		pokoknya gak pergi kesitu lah, tap... kalo yang tadi ada pertanyaan		
57		kalo ke <i>game</i> ya? Kawan kawan <i>game</i>		
58	Ir	Ya kawan kawan <i>game</i> ..		
59	Ie	Tapi kalo kawan-kawan <i>game</i> ya ini gatau manfaat ato gak semenjak		
60		saya main <i>game</i> yak an otomatis ada kawan baru tu yang didalam		
61		<i>game</i> , dan berhubung kemarin tu, saya waktu digame yang saya		
62		main tu, kan ada tu namanya istilahnya <i>guild</i> , jadi di <i>guild</i> itu saya	Kemampuan	Dampak-
63		jadi ketuanya, haa kalo dibilang tu, bersosialisasi di dunia <i>virtual</i> , ha	menginterpr	dampak
64		jadi ya di <i>game</i> itu saya banyak kawan, jadi bersosialisasi di <i>game</i>	etasikan,	bermain
65		nya ya sekilas <i>game</i> aja, kalo lagi ngomong ni, kalo kita ngomong	menilai,	<i>game</i>
66		sosialisasinya ya, tapi tu gatau tu manfaat ato gak, tapi bagi saya tu	menghubun	<i>online</i>
67		dapat lah dikit, maksudnya saya bisa ngatur apa tu namanya kayak	gkan suatu	
68		strategi bisa juga, aaa organisasi, organisasi walaupun kalo di dunia	kejadian	
69		alaaah, didunia nyatanya tu kalo saya tipe orang yang gamau banyak		
70		ngomong gitu, jadi beda nya ke orang yang di <i>game</i> ya itu kan cuma		
71		ngetik tu, kadang kadang juga ada saling ngomong langsung dari		
72		kayak <i>voice</i> gitu kan, <i>voice</i> kek gitu lah ya kan, gitu lah, yaaaa gitu		
73		sih		
74	Ir	Jadi kalo misalnya aa ada gitu, ada perbedaan berarti ya kalo		
75		misalnya lagi kumpul- kumpul sama kawan dikampus sama		
76		ngomong-ngomong sama kawan di game gitu, perbedaan, perbedaan		
77	Ie	gitu ya?	Kemampuan	Interaksi
78		Beda sih, kalo di kampus kalo kita ngomong ni, kalo kawan	menginterpr	

79		dikampus tu gak main <i>game</i> yakan, ya gatau mau ngomong apa sih	etasikan,	sosial
80		sama kawan di kampus, jadi ya kayak istilahnya saya tu jadi kayak	menilai,	
81		anak pendiam di kampus, karna ya kawan, kawan kalo kita bahas ini	menghubun	
82		dia gak ngerti, habis itu kalo saya bahas tentang apa yang saya tau	gkan suatu	
83		tu, ganyambung lah gitu maksudnya ada, jadi kalo saya cerita <i>game</i> ,	kejadian	
84		dia gak tau <i>game</i> , kalo dia cerita tentang apa gitu dia gatau apa, jadi		
85	Ir	kan kalo di sosialisasi dunia nyata tu kurang.		
86		Istilahnya macam gak nyambung gitu ya, nah kemarin kan di		
87		wawancara sebelumnya tu, eee apa namanya anda menjawab gitu,		
88		anda pas pertama kali dikenalin sama <i>game online</i> gitu kan anda		
89		penasaran tu sama kawan kan, sama game itu, pengen gitu, pengen		
90	Ie	main gitu, itu rasa penasaran apa sih yang muncul gitu, kenapa gitu.		
91		Aaa kalo rasa penasaran itu waktu pertama kali sih, pertama liat		
92		grafiknya, grafik dari <i>game</i> nya itu bagus, tampilan eeeem dalam		
93		kondisi ni saya sebelum main <i>game</i> itu saya pernah ada suka lah		Awal mula
94		nonton <i>anime</i> , ato kartun-kartun gitu ada emm jadi yaa dan saya		adiksi
95		juga suka Jepang gitu kan naa, jadi pas liat <i>game</i> nya pertama tu yaa		<i>game</i>
96		dari tampilannya juga saya liat grafiknya, aaa abistu jalan ceritanya,		<i>online</i>
97		fantasinya itu maksudnya menarik untuk di main, untuk dicoba main		
98		aa kan, yaa kalo ditanya apa yang saya rasain ya penasarannya itu		
99		sih sebenarnya, grafiknya bagus ni, ee kalo main ni kayaknya		
100		mantap ni, yaa coba kemarin tu, coba main, ya tapi karna saking		
101		mantap nya kemain terus terus kayaknya sampe 12 jam kaya tadi		
102		awal, sampe pernah juga dari pagi sampe pagi lagi, itu sih gak sering		
103		sih ,tapi pernah kejadian dari pagi sampe pagi, itu padahal didalam		
104		<i>game</i> nya itu, didalam <i>game</i> nya itu ada istilah, bukan istilah,	Kemampuan	
105		maksudnya ada dimana kita bisa mancing gitu, itu dari pagi sampe	menginterpr	Dampak-
106		pagi saya main <i>game</i> itu, saya cuma mancing aja, coba bayangin	etasikan,	dampak,
107		gimana suntuknya sebenarnya itu, tapi ya gataunya ya menarik aja	menilai,	durasi
108		gitu, padahal cuma nunggu liat layar, kalo dah ada ikan yang	menghubun	bermain
109		nampak ambil, ya gitu-gitu aja, itulah balik lagi pertanyaan	gkan suatu	
110		sebelumnya kalo, eem apa namanya, membuang-buang waktunya itu	kejadian	
111		haaa, sebenarnya itu kan membuang waktunya banyak kali tu,		
112		banyak kali, padahal cuma mancing, sebenarnya ngapain mancing		
113	Ir	gitu kan mending cari apa gitu.		
114	Ie	Mending mancing asli gitu kan?		
115		Naah mending mancing asli, dapat ikan kek gitu, lebih hemat kan?		
116	Ir	Apalagi kita-kita anak kos gini ya kan.		
117		Aa terus kan, ee sebelumnya ni pembahasan tentang dampak-		
118		dampak itukan, dampak-dampak negatif dari <i>game online</i> eee kalo		
119		boleh tau ni, yang anda tau tu, dampak-dampak negatif seperti apa		
120	Ie	saja sih yang anda tau dari <i>game online</i> tersebut?		
121		Eee dampak-dampak yang kaya saya bilang semalam ya, yang		
122		semalam tu salah satunya membuang waktu kan, kalo ditanya		
123		dampak-dampak lainnya tu kesehatan paling, gak terlalu terurus gitu		
124		kan, kita pagi bangun, main <i>game</i> liat <i>game</i> , gara-gara main <i>game</i>		
125		itu mata saya jadi mines, sampe 3 sekarang, karna asik liat layar		
126		laptop, terus-terus ampe sekarang gak main-main lagi ceritanya, tapi	Kemampuan	
127		yak an mines tu berawal dari main <i>game</i> , eeee kalo dampak lain	menginterpr	Dampak-
128		uang juga habis, walaupun kita ni pagi-pagi kewarkop pesan ini satu,	etasikan,	dampak

129		sebenarnya gara-gara pergi kewarkop cuma pesan ini, eh gak,	menilai, menghubun gkan suatu kejadian	
130		maksudnya kita main <i>game</i> kewarkop yang rencana biar lebih hemat		
131		tu kalo orang-orang bilang, kan kita cuma mesan teh manis tapi pas		
132		kenyataan nya tu kalo kita pergi kewarkop, kita pesan teh manis		
133		dengan duduk yang lama, nanti lapar lagi, kita pesan lagi airnya		
134		sampe uang bisa keluar tu perhari mungkin ampe 30 ribu gitu ya,		
135		bisa makan 3 kali nasi Padang gitu pake telur, ya apalagi dampak		
136		lain ya, ya kalo dibilang masalah tugas lagi, gara-gara itu tugas jadi		
137		disepelekan walaupun tetap dikerjakan tapi kan baiknya sekarang		
138		saya sadari itu kalo ada tugas ini tu buat terus nanti mungkin pas dah		
139		siap tugas tu nanti main <i>game</i> lagi lanjut gitu, kan bagus gitu, tapi		
140		saya gak pikir itu kemarin tu, saya lebih ngaret gitukan, eee		
141		kayaknya untuk sekilas itu dulu kayak yang saya tau dampak-		
142	Ir	dampaknya, tapi lebih ke tempatnya membuang-buang waktu tu,		
143		banyak kali, karna main <i>game</i> .		
144		Berarti anda fokus ke membuang-buang waktu gitu ya, nah terus		
145		gini, kemarin tu kan ada tu, A, saudara A itu bilang cari hiburan gitu		
146		kalo misalnya lagi bosan, cari hiburan dengan cara main <i>game</i> gitu,		
147	Ie	memang menurut saudara A itu hiburan itu hanya <i>game</i> semata?		
148		Atau gimana gitu?		
149		Sebenarnya kalo ditanya hiburan itu hanya <i>game</i> semata gak juga		
150		karna kalo emang kita dah sampe titik dimana kita misal ni dalam,		
151		sekarang saya gak sering main <i>game</i> , asik revisian, skripsian, kan		
152		ada waktu dimana jenuh lah, ngetik gitu selalu kan, sebenarnya ada		
153		sih, yang gak, gak harus main <i>game</i> juga, bisa juga olah raga, aaah		
154		maaf ya kawan-kawan saya ribut, emang gitu dirumah, emm balik		
155		lagi ke pembahasan tadi, jadi kalo lagi suntuk, sebenarnya pas		
156		suntuk tu bisa bisa aja kita <i>stop</i> , di, di apa namanya, di lanjut revisi		
157		itu, dan terus cari misalkan, pulang kerumah, cari kegiatan ato		
158		bersih-bersih rumah kan bagus juga itu kalo kita tinggal dirumah ato		
159		dikos atau misal cari apa lain, olahraga mungkin, ajak kawan main		
160		basket kek gitu atau apalah, <i>volley</i> lari gitu, kan bagus, tapi karna		
161		saya juga tipe orang yang gak terlalu suka keramaian pertama, saya		
162		gak terlalu suka keramaian, eee dan juga kondisinya, saya ni		
163		diwarkop ni misalnya, diwarkop, eh tapi gak bisa juga alasan		
164		diwarkop juga ya, maksudnya saya misal dirumah, suntuk, keluar aja		
165		males gitu, maksudnya mager, jadi ya kepikirannya ya ngegame aja		
166		ya main gitu, walaupun ya <i>game-game</i> kecil, tapi ya buat jernihin,		
167		bukan jernih sih, misalnya refreshing otak lah dikit, cari-cari		
168		hiburan, ya walaupun hiburan tu bukan hanya main <i>game</i> , kayaknya		
169	Ir	kek gitu sih, gak pernah terlintas tuk, hai terlintas tuk olahraga		
170		pernah, tapi hanya sekedar jadi wacana aja gitu, emmm ya gitu		
171		kayaknya.		
172	Ie	Nah kalo misalnya boleh tau ni ya, kan dari wawancara sebelumnya		
173		juga ada dibilang ni, eee <i>game-game</i> kecil, memang <i>game-game</i>		
174		kecil itu maksudnya gimana sih? Bisa coba tolong anda jelaskan		
175		gitu.		
176		Ya maksudnya <i>game-game</i> kecil kan saya dah jarang main <i>game</i>		
177		<i>online</i> tu, kalo kan tau kan perbedaan <i>online</i> atau <i>offline</i> , jadi ya		
178		maksud saya <i>game-game</i> kecil tu ya semacam <i>offline</i> , <i>game offline</i>		
			<i>Decisional control</i>	Dihadapi dengan berbagai pilihan

<p>179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 221 223 224 225 226 227 228</p>	<p>Ir  Ie</p>	<p>aja kayak di HP ada <i>game</i> balap misalnya contohnya, balap-balapan ya main-main <i>game</i> kecil-kecil ke gitu gak tercandu untuk <i>quest</i>, eh kalo di istilah hai <i>quest</i> kan? Istilah misi gitu kan gak terlalu menuju ke <i>online</i> lagi, kalo <i>online</i> itu kan otomatis kita cari <i>item</i> ini ini ini, banyak gitu ada misi-misinya, ini kalo cuma balap ya balap, cari juara satu dah, kalo dah sering menang udah terlalu <i>pro</i>, yaaa kayak-kayak saya kan, saya <i>pro</i> kan, aaa paling cepat bosannya tu, kalo udah maksudnya gak memakan waktu lama lah kalo main-main <i>game-game</i> kayak gitu, ya kek gitu kalo main <i>game online</i> ya kita di dalam tu kan banyak tu kayak menu-menunya itu kan, ada <i>event-event</i>, kadang ada juga orang main <i>game</i> kejar <i>event</i>, itulah karna <i>event</i> itu kan menarik juga kalo ada <i>event</i> tu, apalagi kalo <i>game</i> nya bisa di, ada <i>game</i> yang bisa di jual ada <i>game</i> yang tidak gitu kan, ya kek gitu.</p> <p>Ooo jadi kalo misalnya di <i>game</i> anda itu, di <i>game-game online</i> itu ada namanya <i>event-event</i> gitu ya, berarti tu maksudnya gimana sih, itu menjadi fokus anda gitu, atau gimana?</p> <p>Eee kalo bicara soal <i>event</i> ni, <i>event</i> tu hal yang paling ditunggu-tunggu orang yang main <i>game online</i> gitu kan, jadi dievent tu banyak hadiah-hadiah yang laga gitu, <i>item-item</i> yang gak bisa didapatkan, kayak istilahnya <i>limited edition</i>, susah dihari-hari tertentu kita dapat <i>item</i> gitu, jadi semenjak, kalo ada <i>event-event</i> kek gitu di <i>game</i> tu otomatis semua <i>player-player</i> yang main <i>game</i> itu rajin tu, rajin apa namanya, <i>online</i>, rajin selalu, misalnya hanya untuk ada suatu <i>quest</i> untuk dapat <i>item</i> tersebut perhari perhari, tiap hari tu, ada batasan waktunya, jadi kita eee selama, di <i>game</i> kita main <i>game</i> itu, tiap hari, ya kita main <i>event</i> gitu terus, gak boleh ketinggalan, itu waktu jaman saya kecanduan, bahkan dia ada digame itu ada, misalnya tu sebulan, sebulan 30 hari digame itu, gatau kenapa pandainya orang buat <i>game</i> itu kan, dibuatnya kita tu harus <i>login</i>, di 30 hari tu, karna di hadiah terakhir kita <i>login</i> tu, ada suatu <i>item</i> yang mahal gitu istilahnya ada, yang bagus tu kalo kita beli, kita main <i>game</i>, tu kumpulin uang di <i>game</i> banyak –banyak, duit banyak-banyak, kalo beli itu mahal, jadi hadiah-hadiah <i>reward</i> itu, dihadaiah <i>reward</i> terakhir, hadiah itu ada gitu, jadi kayak gampang gitu, gah harus kumpul-kumpul duit, kita cuma perlu untuk <i>login</i> aja, jadi saya pernah tu mau dimanapun saya berada, di gunung mana pun saya berada, misalnya gak ada <i>signal</i> untuk main <i>game</i> nya tu, saya hubungi kawan, kayak kawan saya semalam, suruh <i>login</i> ,ada Nas kan? Ada kawan rumah lain, maksudnya kawan SMA saya, dia suruh <i>login</i>, akun <i>game online</i> dia di laptop kawan saya, padahal, karna di laptop dia lagi ada dimana gitu, lagi gabisa <i>login</i> dirumah, nah kek gitu lah contohnya, saya juga dulu, misalnya saya lagi ada di Lhokseumawe misanya ni kan, di Lhokseumawe lagi acara lebaran, nah dilebaran itu kan gamungkin kita bertamu ato kerumah saudara bawa laptop gitukan, <i>login</i> di rumah saudara, minta <i>password</i> apa gitu, kan gamungkin, nah jadi sebelum pergi-pergi tu saya tu udah ni ditanggal segini segini segini harus ada yang <i>login</i>, jadi panggil kawan lain, eeee panggil-panggil kawan tu ehh apa untuk <i>login</i> akun saya, untuk <i>login</i> akun saya, biar hadiah itu sesuai</p>	<p>Kemampuan memodifikasi stimulus</p>	<p>Faktor <i>Achievment</i></p>
--	-----------------------	--	--	---------------------------------

229		tanggal, jadi saya dapat kek gitu, ada juga saya libur tu tuk gak main		
230		<i>game</i> itu perhari, tapi saya sebelumnya tu, sangkin pengen dapatnya		
231		hadiah itu, hitung dulu ini berapa hari boleh libur <i>game</i> , jadi kalo		
232		udah lebih dari itu, oma ini gak dapat lagi ni <i>quest</i> nya karna libur		
233	Ir	kemarin, jadi sebelum itu saya udah hitung berapa hari, kan dia ada		
234		<i>reward</i> itu yang 30 hari tu kan ada batas tanggal berapanya direset		
235		ulang lagi kan, jadi sebelum tu saya catat lagi kan, saya boleh gak		
236		<i>login</i> di 4 hari atau 3 hari itu masih bisa dapat gitu ada, tapi kalo		
237		lebih dari itu ya gadapat, jadi gara-gara dulu di, kecanduan, enaknya		
238	Ie	main <i>game</i> itu, tiap hari <i>login</i> gitu, <i>reward</i> tu dapat selalu.		
239		Jadi menurut, yang anda jelaskan tadi, ada waktu-waktu tertentu		
240		yang boleh gak <i>login</i> gitu, itu macam absen kampus gitu ya, kalo		
241		misalnya gak hadir 4 kali gabisa ikut <i>final</i> , tapi kalo misalnya di		
242		<i>game</i> , gak hadir 4 kali, atau 5 kali gadapat hadiah gitu, jadi itu salah		
243		satu yang memotivasi anda supaya anda itu bermain <i>game online</i>		
244	Ir	gitu		
245		Sebenarnya saya rajin gitu, soalnya gini, kalo saya gak pergi		
246		kampus, atau ada libur-libur kek gitu, kek gini, secandu-candunya		
247		saya main <i>game</i> , tapi saya masih mikir orang tua, tapi atau, ya orang		
248		tua saya, tapi saya juga mikir walaupun ini cuma kuliah masuk kelas		
249	Ie	gitu aja, tapi saya kalo bisa, kalo dinilai-nilai saya tu masih bagus,		
250		gak nyampe mata kuliah tu gak lulus lah kek gitu.		
251		Nah jadi gini, aa sebelum nya kan ada aaa saudara A itu ngomong		
252		masalah <i>guild</i> gitu, anda sebagai ketua, berarti disitu ada struktur-		
253		sturturnya lengkap gitu kan, jadi apakah ada motivasi lain, selain		
254		hadiah, <i>reward</i> gitu, dari dalam <i>game</i> tersebut, misalnya, jumpa		
255		wanita dalam <i>game</i> , atau gimana gitu, bisa anda jelaskan gitu?		
256		Ahahh aduh, kalo dibilang motivasi lain main <i>game</i> itu mau jumpa		
257		cewe ato apa, ini poin pertama yang anda singgung tadi kan cewe,		
258		karna sebelumnya saya dah punya cewe dah, <i>alhamdulillah</i> ,		
259		<i>alhamdulillah</i> saya dah punya itu pasangan, jadi kalo dibilang kalo		
260		di <i>game</i> itu untuk cari cewe lagi, mungkin kalo berkenalan dapat		
261		cewe, kan jarang tu ada cewe main <i>game</i> , beda sama jaman		
262		sekarang, maksudnya di jaman 2015 tu kalo gasalah saya main <i>game</i>		
263		kan, itu masih jarang tu, masuk kalo dibilang sekarang, <i>game online</i> ,		
264		<i>mobile</i> kek gitu ada, <i>mobile</i> ato <i>esport esport</i> itu kan banyak juga		
265		cewe, tapi di jaman saya kemarin tu sebelum marak-maraknya <i>game</i> ,		
266		itukan masih jaman <i>game</i> PC tu, jadi jarang aja tu cewe main <i>game</i>		
267		gitu, jadi kalo ketemu <i>game</i> yang ada <i>player</i> cewe, ha ya paling,		
268		kalo diajak ngobrol ya ada gitu, ngobrol ada gitu cuma ya paling		
269		tanya-tanya eh kok mau main <i>game</i> , biasanya cewe jarang ni, jadi		
270		kayak ada kesempatan langka sama cewe yang main <i>game</i> jadi bisa		
271		<i>sharing game</i> sama-sama, paling kalo cantik, adalah kan lakik kita		
272		kan? Mungkin ya mikir, weh cantik, tapi ya saya kek balik lagi dari		
273		awal saya udah punya cewe jadi gak mungkin gitu kan, masih saya		
274		tipe orang yang setia juga kek gitu kan, seeh yaaa, ya kek gitu, kalo		
275		motivasi lain ya di <i>guild</i> , yang tadi bahas <i>guild</i> , disitu saya bisa atur-		
276		atur strategi, walaupun dalam hal strategi kita di <i>game</i> gitu, bukan		
277		strategi yang kita hadapin di <i>realnya</i> ada, cuma kayak saya bisa aaa		
278		atur-atur untuk rencana perang mungkin kan, di <i>war</i> kalo istilahnya,		
				Toleransi terhadap <i>game online</i>
				Interaksi sosial, faktor sosial

279		war ya kek gitu lah, motivasinya, bisa ketemu banyak kawan, orang-		
280		orang beda lain lain daerah abis tu ada juga kawan saya waktu		
281		jaman, kan saya main <i>game</i> , 1 game tapi beda-beda <i>server</i> tu, ada		
282		yang server Jepang, NA, North America kan, abis tu akhirnya ke		
283		Asia, jadi pas jaman saya main di <i>server</i> Jepang, saya ketemu kawan		
284		yang dari Malaysia, yang dari orang luar gitu, abis tu di NA		
285		beretemu dengan orang-orang dari berbagai provinsi di Indonesia,		
286		jadi kayak istilahnya gini, beruntungnya itu, saya punya 1 kawan,		
287		dia orang Jambi, Shina tu namanyakan, jadi dia tu orang Jambi, iya		
288		iya nanti saya makan tu semua, kawan saya baik kali tu semua liat,		
289	Ir	dimasakinnya saya, balik lagi ketempat tadi, saya punya kawan tu		
290		Shina, dia orang Jambi, jadi aaa apa tu kalo dia anak kedokteran di		
291		Jambi, jadi kalo saya pikir, dia pernah tawarin saya ke Jambi, jadi		
292		kalo ada apa-apa, kalo kadang-kadang kita mau main ke Jambi gitu		
293		ada, saya udah ada kawan disana, jadi itulah manfaat atau		
294		motivasinya ada, banyak kawan, banyak kenalan, kalo pergi jauh-		
295	Ie	jauh tinggal kita chat aja ato kekgitu ada, aa terus aaa waktu,		
296		kayaknya itu sih motivasinya.		
297	Ir	Kemudian ini kan, dari pernyataan anda kemarin tu, anda dah pernah		
298	Ie	tu bilang, kalo anda misalnya liat kawan tu gak sampe pingin lagi		
299		instal ato isi <i>game</i> itu balik gitu kan, berarti itu anda dah hapus <i>game</i>		
300		itu, nah kalo misalnya boleh tau nih, langkah-langkah apa aja sih	Decisional	Langkah
301		yang udah anda lakuin sebelumnya itu untuk bisa keluar dari candu	Control	keluar dari
302		<i>game online</i> gitu?		adiksi
303		Maaf sebelumnya, ini mungkin agak-agak lupa, semalam saya		
304		bilang mungki langkah-langkahnya kalo apa?		
305	Ir	Ingat orang tua..		
306		Aaa itu, pertama selain ingat orang tua tu langkah-langkah pertama		
307		saya punya kawan, kawan dah pada sidang misalnya kan dah pada		
308	Ie	menuju ke skripsi dan mau pergi dari kampus, otomatis, dalam diri		
		saya tu termotivasi saya tu tidak mau ditinggal sendiri sama kawan,		
		kalo langkah-langkah, karna itu saya mulai uninstal pertama kan,		
		uninstal <i>game</i> nya, dan mulai buat dikit demi sedikit sih, lebih		
		tepatnya eee ingin cepat wisuda aja sih kek gitu kalo gasalah.		
		Berarti anda kepengen membuat motivasi dengan capaian-capaian		
		tersebut gitu ya, yaudah berarti untuk sekarang cukup sekian, terima		
		kasih atas partisipasi anda, sekian <i>assalamua 'laikum..</i>		
		Iya sama-sama, <i>waaalaikum salam.</i>		

## Wawancara ke-2 (Subjek A)

Nama Responden : A (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 10 Januari 2020  
 Durasi : 27 menit 15 detik (Pukul 21.00-21.27 WIB)  
 Lokasi : Rumah Subjek

### Catatan lapangan:

Wawancara ke-2 pada subjek pertama dilakukan di kos subjek di Banda Aceh. Saat itu subjek mengenakan baju kaos hijau dan celana pendek, serta mengenakan kacamata berwarna emas. Posisi duduk subjek berada disamping peneliti. Disaat itu terdapat beberapa teman subjek yang berada satu kos dengan subjek. Wawancara dilakukan di ruang tamu, yang memiliki sebuah meja besar persegi empat yang digunakan untuk meletakkan laptop dan barang-barang lainnya. Saat wawancara subjek beberapa kali teralihkan dengan teman subjek dan kucing subjek yang mengajak bermain dengan subjek.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamu 'alaikum</i>		
2	Ie	<i>Walaikum salam</i>		
3	Ir	Eee seperti kemarin, aaa jadi kan mohon maaf ni, saya wawancara lagi, karena ada beberapa data yang kurang, gapapa kan?		
4				
5	Ie	Gapapa		
6	Ir	Jadi bang A, eee saya ingin bertanya ni, keseharian dulu waktu masih candu candu <i>game</i> itu gimana sih?		
7				
8	Ie	Apa apa gimana tadi?		
9	Ir	Waktu keseharian pas masih candu <i>game</i> dulu, utamanya berapa jam sehari, gimana sih perasaan anda waktu masih candu <i>game online</i> gitu?		
10				
11				
12	Ie	Aa waktu jaman candu itu. Kalo gak salah, ini seingat saya, kan dah tua, udah agak samar-samar, waktu jaman enak kali main <i>game</i> itu biasanya kewarkop itu pagi itu, pagi kewarkop ya main terus, sampe kalo ga salah lebih kurangnya ada lah 12 jam kek gitu diduduk hanya duduk diwarkop kayaknya, ya paling kalo dah habis, kalo dah lapar makan bentar kek gitu, mumpung diwarkop tu ada jual makanan, ya sekiranya kek gitu lah.		Masa lalu (Durasi, kebiasaan)
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19	Ir	Itu kalo misalnya warkop itu ada jual makanan, kalo misalnya diwarkop itu gajual makanan tu gimana tu?		
20				
21	Ie	Kemungkinan pernah juga, pernah kemarin tu kalo misalnya warkopnya gajual makanan ya bisa jadi gak makan juga, bisa jadi gak makan, tapi ya kadang-kadang kalo emang gak ada yang jual makanan kalo emang dah lapar kali tu ya taruh laptopnya di warkop eee pergi cari makanan diluar gitu	Kemampuan mengelola informasi	Masa lalu (kebiasaan)
22				
23				
24				
25				
26	Ir	Ooo nitip gitu laptopnya sama orang warkop gitu ya dijaga gitu, berarti dah sering kali, saking seringnya kewarkop, dah dekat gitu sama orang jualnya gitu ya, jadi kalo misalnya masalah tugas tugas, ini kan kuliah ni, banyak tugas tu kan, tugas tugas itu terkerjakan apa kekmana gitu, apalagi kalo misalnya main <i>game</i> terus gitu kan,		
27				
28				
29				
30				

31		gak ada waktu gitu.		
32	Ie	Kalo misalnya masalah tugas, ya yang namanya mahasiswa ada	Kemampuan Mengelola Informasi	Kebiasaan prokrastinasi, kesadaran diri
33		tugas gitu kan, apalagi kuliah, ya kalo dikasih tugas, misalnya hari		
34		senin misalnya, itu kan jumpa lagi sama beliau tu kan hari senin tu		
35		hari senin depannya lagi jadi ya tugas tu ngeret aja dulu, tunggu aja		
36		6 hari tu, didetik-detik terakhir misalnya mau mau kumpul ya itu		
37		baru buat, maksudnya tugasnya itu, maksudnya buat waktu <i>deadline</i>		
38		aja, kalo di belakang-belakangnya itu hari yang sebelum ketemu, eeh		
39		apa namanya kumpul kumpul tugasnya itu ya main, main ya, yang		
40		penting, tapi kalo ditanya tugasnya terkumpul apa gak,		
41		alhamdulillah saya masih mengumpul tugas saya kek gitu.		
42	Ir	Kalo misalnya sosial gitu, kalo misalnya dengan kawan, dengan	Kemampuan mengelola informasi	Interaksi sosial
43		kawan kawan dikampus gitu, itu gimana apakah baik, kalo misalnya		
44		sosialisasi, bandingkan lah gitu, sosialisasi anda dengan kawan		
45		dikampus dengan kawan-kawan bermain <i>game</i> gitu.		
46	Ie	Kalo misalnya persoalan sosialisasi waktu jaman <i>game</i> itu, aa	Kemampuan mengelola informasi	Interaksi sosial
47		berhubung saya ada masuk kehimpunan kemarin tu ya kalo gak		
48		salah, tapi ga terlalu fokus ke himpunan sih, jadi jarang aja jumpa		
49		sama orang-orang di kampus, ma kawan-kawan kampus, paling		
50		kawan ada, tapi gatau ni termasuk sosial apa gak, paling kawan tu		
51		juga main <i>game</i> , jadi ya kumpul sama-sama kawan yang main <i>game</i>		
52		gitu aja kek gitu, tapi kalo sosial, sosialisasi kayak ada kegiatan		
53		kampus gitu, jarang waktu jaman tu kan, kalo pun ada harus pergi		
54		semua gitu kadang –kadang cari cari alasan gitu biar gamau ikut,		
55		misalnya rapat kek gitu kan, cari cari alasan ya mau apa gitu, ya		
56		pokoknya gak pergi kesitu lah, tap... kalo yang tadi ada pertanyaan		
57		kalo ke <i>game</i> ya? Kawan kawan <i>game</i>		
58	Ir	Ya kawan kawan <i>game</i> ..	Kemampuan menginterpretasikan, menilai, menghubungkan suatu kejadian	Dampak-dampak bermain <i>game online</i>
59	Ie	Tapi kalo kawan-kawan <i>game</i> ya ini gatau manfaat ato gak semenjak		
60		saya main <i>game</i> ya kan otomatis ada kawan baru tu yang didalam		
61		<i>game</i> , dan berhubung kemarin tu, saya waktu di <i>game</i> yang saya		
62		main tu, kan ada tu namanya istilahnya <i>guild</i> , jadi di <i>guild</i> itu saya		
63		jadi ketuanya, haa kalo dibilang tu, bersosialisasi di dunia <i>virtual</i> , ha		
64		jadi ya di <i>game</i> itu saya banyak kawan, jadi bersosialisasi di <i>game</i>		
65		nya ya sekilas <i>game</i> aja, kalo lagi ngomong ni, kalo kita ngomong		
66		sosialisasinya ya, tapi tu gatau tu manfaat ato gak, tapi bagi saya tu		
67		dapat lah dikit, maksudnya saya bisa ngatur apa tu namanya kayak		
68		strategi bisa juga, aaa organisasi, organisasi walaupun kalo di dunia		
69		alaaah, didunia nyatanya tu kalo saya tipe orang yang gamau banyak		
70		ngomong gitu, jadi beda nya ke orang yang di <i>game</i> ya itu kan cuma		
71		ngetik tu, kadang kadang juga ada saling ngomong langsung dari		
72		kayak <i>voice</i> gitu kan, <i>voice</i> kek gitu lah ya kan, gitu lah, yaaaa gitu		
73		sih		
74	Ir	Jadi kalo misalnya aa ada gitu, ada perbedaan berarti ya kalo	Kemampuan menginterpretasikan,	Interaksi sosial
75		misalnya lagi kumpul- kumpul sama kawan dikampus sama		
76		ngomong-ngomong sama kawan di game gitu, perbedaan, perbedaan		
77		gitu ya?		
78	Ie	Beda sih, kalo di kampus kalo kita ngomong ni, kalo kawan		
79		dikampus tu gak main <i>game</i> yakan, ya gatau mau ngomong apa sih		
80		sama kawan di kampus, jadi ya kayak istilahnya saya tu jadi kayak		

81		anak pendiam dikampus, karna ya kawan, kawan kalo kita bahas ini	menilai,	
82		dia gak ngerti, habis itu kalo saya bahas tentang apa yang saya tau	menghubun	
83		tu, ga nyambung lah gitu maksudnya ada, jadi kalo saya cerita <i>game</i> ,	gkan suatu	
84		dia gak tau <i>game</i> , kalo dia cerita tentang apa gitu dia gatau apa, jadi	kejadian	
85		kan kalo di sosialisasi dunia nyata tu kurang.		
86	Ir	Istilahnya macam gak nyambung gitu ya, nah kemarin kan di		
87		wawancara sebelumnya tu, eee apa namanya anda menjawab gitu,		
88		anda pas pertama kali dikenalin sama <i>game online</i> gitu kan anda		
89		penasaran tu sama kawan kan, sama <i>game</i> itu, pengen gitu, pengen		
90		main gitu, itu rasa penasaran apa sih yang muncul gitu, kenapa gitu.		
91	Ie	Aaa kalo rasa penasaran itu waktu pertama kali sih, pertama liat		
92		grafiknya, grafik dari <i>game</i> nya itu bagus, tampilan eeeem dalam		
93		kondisi ni saya sebelum main <i>game</i> itu saya pernah ada suka lah		Awal mula
94		nonton <i>anime</i> , ato kartun-kartun gitu ada emm jadi yaa dan saya		adiksi
95		juga suka Jepang gitu kan naa, jadi pas liat <i>game</i> nya pertama tu yaa		<i>game</i>
96		dari tampilannya juga saya liat grafiknya, aaa abistu jalan ceritanya,		<i>online</i>
97		fantasinya itu maksudnya menarik untuk di main, untuk dicoba main		
98		aa kan, yaa kalo ditanya apa yang saya rasain ya penasarannya itu		
99		sih sebenarnya, grafiknya bagus ni, ee kalo main ni kayaknya		
100		mantap ni, yaa coba kemarin tu, coba main, ya tapi karna saking		
101		mantap nya kemain terus terus kayaknya sampe 12 jam kaya tadi		
102		awal, sampe pernah juga dari pagi sampe pagi lagi, itu sih gak sering		
103		sih ,tapi pernah kejadian dari pagi sampe pagi, itu padahal didalam		
104		<i>game</i> nya itu, didalam <i>game</i> nya itu ada istilah, bukan istilah,		
105		maksudnya ada dimana kita bisa mancing gitu, itu dari pagi sampe	Kemampuan	Dampak-
106		pagi saya main <i>game</i> itu, saya cuma mancing aja, coba bayangin	menginterpr	dampak,
107		gimana suntuknya sebenarnya itu, tapi ya gataunya ya menarik aja	etasikan,	durasi
108		gitu, padahal cuma nunggu liat layar, kalo dah ada ikan yang	menilai,	bermain
109		nampak ambil, ya gitu-gitu aja, itulah balik lagi ke pertanyaan	menghubun	
110		sebelumnya kalo, eem apa namanya, membuang-buang waktunya itu	gkan suatu	
111		haaa, sebenarnya itu kan membuang waktunya banyak kali tu,	kejadian	
112		banyak kali, padahal cuma mancing, sebenarnya ngapain mancing		
113		gitu kan mending cari apa gitu.		
114	Ir	Mending mancing asli gitu kan?		
115	Ie	Naah mending mancing asli, dapat ikan kek gitu, lebih hemat kan?		
116		Apalagi kita-kita anak kos gini ya kan.		
117	Ir	Aa terus kan, ee sebelumnya ni pembahasan tentang dampak-		
118		dampak itukan, dampak-dampak negatif dari <i>game online</i> eee kalo		
119		boleh tau ni, yang anda tau tu, dampak-dampak negatif seperti apa		
120		saja sih yang anda tau dari <i>game online</i> tersebut?		
121	Ie	Eee dampak-dampak yang kaya saya bilang semalam ya, yang		
122		semalam tu salah satunya membuang waktu kan, kalo ditanya		
123		dampak-dampak lainnya tu kesehatan paling, gak terlalu terus gitu		
124		kan, kita pagi bangun, main <i>game</i> liat <i>game</i> , gara-gara main <i>game</i>		
125		itu mata saya jadi minus, sampe 3 sekarang, karna asik liat layar		
126		laptop, terus-terus ampe sekarang gak main-main lagi ceritanya, tapi		
127		ya kan minus tu berawal dari main <i>game</i> , eeee kalo dampak lain	Kemampuan	Dampak-
128		uang juga habis, walaupun kita ni pagi-pagi kewarkop pesan ini satu,	menginterpr	dampak
129		sebenarnya gara-gara pergi kewarkop cuma pesan ini, eh gak,	etasikan,	
130		maksudnya kita main <i>game</i> kewarkop yang rencana biar lebih hemat	menilai,	

131		tu kalo orang-orang bilang, kan kita cuma mesan teh manis tapi pas	menghubun gkan suatu kejadian	
132		kenyataan nya tu kalo kita pergi kewarkop, kita pesan teh manis		
133		dengan duduk yang lama, nanti lapar lagi, kita pesan lagi airnya		
134		sampe uang bisa keluar tu perhari mungkin ampe 30 ribu gitu ya,		
135		bisa makan 3 kali nasi Padang gitu pake telur, ya apalagi dampak		
136		lain ya, ya kalo dibilang masalah tugas lagi, gara-gara itu tugas jadi		
137		disepelekan walaupun tetap dikerjakan tapi kan baiknya sekarang		
138		saya sadari itu kalo ada tugas ini tu buat terus nanti mungkin pas dah		
139		siap tugas tu nanti main <i>game</i> lagi lanjut gitu, kan bagus gitu, tapi		
140		saya gak pikir itu kemarin tu, saya lebih ngaret gitukan, eee		
141		kayaknya untuk sekilas itu dulu kayak yang saya tau dampak-		
142		dampaknya, tapi lebih ke tempatnya membuang-buang waktu tu,		
143		banyak kali, karna main <i>game</i> .		
144	Ir	Berarti anda fokus ke membuang-buang waktu gitu ya, nah terus		
145		gini, kemarin tu kan ada tu, A, saudara A itu bilang cari hiburan gitu		
146		kalo misalnya lagi bosan, cari hiburan dengan cara main <i>game</i> gitu,		
147		memang menurut saudara A itu hiburan itu hanya <i>game</i> semata?		
148		Atau gimana gitu?		
149	Ie	Sebenarnya kalo ditanya hiburan itu hanya <i>game</i> semata gak juga		
150		karna kalo emang kita dah sampe titik dimana kita misal ni dalam,		
151		sekarang saya gak sering main <i>game</i> , asik revisian, skripsian, kan		
152		ada waktu dimana jenuh lah, ngetik gitu selalu kan, sebenarnya ada		
153		sih, yang gak, gak harus main <i>game</i> juga, bisa juga olah raga, aaah		
154		maaf ya kawan-kawan saya ribut, emang gitu dirumah, emm balik		
155		lagi ke pembahasan tadi, jadi kalo lagi suntuk, sebenarnya pas		
156		suntuk tu bisa bisa aja kita <i>stop</i> , di, di apa namanya, di lanjut revisi		
157		itu, dan terus cari misalkan, pulang kerumah, cari kegiatan ato		
158		bersih-bersih rumah kan bagus juga itu kalo kita tinggal dirumah ato		
159		dikos atau misal cari apa lain, olahraga mungkin, ajak kawan main		
160		basket kek gitu atau apalah, <i>volley</i> lari gitu, kan bagus, tapi karna		
161		saya juga tipe orang yang gak terlalu suka keramaian pertama, saya		
162		gak terlalu suka keramaian, eee dan juga kondisinya, saya ni		
163		diwarkop ni misalnya, diwarkop, eh tapi gak bisa juga alasan		
164		diwarkop juga ya, maksudnya saya misal dirumah, suntuk, keluar aja		
165		males gitu, maksudnya mager, jadi ya kepikirannya ya ngegame aja		
166		ya main gitu, walaupun ya <i>game-game</i> kecil, tapi ya buat jernihin,		
167		bukan jernih sih, misalnya refreshing otak lah dikit, cari-cari		
168		hiburan, ya walaupun hiburan tu bukan hanya main <i>game</i> , kayaknya		
169		kek gitu sih, gak pernah terlintas tuk, hai terlintas tuk olahraga		
170		pernah, tapi hanya sekedar jadi wacana aja gitu, emmm ya gitu		
171		kayaknya.		
172	Ir	Nah kalo misalnya boleh tau ni ya, kan dari wawancara sebelumnya		
173		juga ada dibilang ni, eee <i>game-game</i> kecil, memang <i>game-game</i>		
174		kecil itu maksudnya gimana sih? Bisa coba tolong anda jelaskan		
175		gitu.		
176	Ie	Ya maksudnya <i>game-game</i> kecil kan saya dah jarang main <i>game</i>		
177		<i>online</i> tu, kalo kan tau kan perbedaan <i>online</i> atau <i>offline</i> , jadi ya		
178		maksud saya <i>game-game</i> kecil tu ya semacam <i>offline</i> , <i>game offline</i>		
179		aja kayak di HP ada <i>game</i> balap misalnya contohnya, balap-balapan		
180		ya main-main <i>game</i> kecil-kecil ke gitu gak tercandu untuk <i>quest</i> , eh		
			Decisional control	Dihadapi dengan berbagai pilihan

181		kalo di istilah hai <i>quest</i> kan? Istilah misi gitu kan gak terlalu menuju		
182		ke <i>online</i> lagi, kalo <i>online</i> itu kan otomatis kita cari <i>item</i> ini ini ini,		
183		banyak gitu ada misi-misinya, ini kalo cuma balap ya balap, cari		
184		juara satu dah, kalo dah sering menang udah terlalu <i>pro</i> , yaaa kayak-		
185		kayak saya kan, saya <i>pro</i> kan, aaa paling cepat bosannya tu, kalo		
186		udah maksudnya gak memakan waktu lama lah kalo main-main		
187		<i>game-game</i> kayak gitu, ya kek gitu kalo main <i>game online</i> ya kita di		
188		dalam tu kan banyak tu kayak menu-menunya itu kan, ada <i>event-</i>		
189		<i>event</i> , kadang ada juga orang main <i>game</i> kejar <i>event</i> , itulah karna		
190		<i>event</i> itu kan menarik juga kalo ada <i>event</i> tu, apalagi kalo <i>game</i> nya		
191		bisa di, ada <i>game</i> yang bisa di jual ada <i>game</i> yang tidak gitu kan, ya		
192		kek gitu.		
193	Ir	Ooo jadi kalo misalnya di <i>game</i> anda itu, di <i>game-game online</i> itu		
194		ada namanya <i>event-event</i> gitu ya, berarti tu maksudnya gimana sih,		
195		itu menjadi fokus anda gitu, atau gimana?		
196	Ie	Eee kalo bicara soal <i>event</i> ni, <i>event</i> tu hal yang paling ditunggu-		
197		tunggu orang yang main <i>game online</i> gitu kan, jadi dievent tu		
198		banyak hadiah-hadiah yang laga gitu, <i>item-item</i> yang gak bisa		
199		didapatkan, kayak istilahnya <i>limited edition</i> , susah dihari-hari		
200		tertentu kita dapat <i>item</i> gitu, jadi semenjak, kalo ada <i>event-event</i> kek		
201		gitu di <i>game</i> tu otomatis semua <i>player-player</i> yang main <i>game</i> itu		
202		rajin tu, rajin apa namanya, <i>online</i> , rajin selalu, misalnya hanya		
203		untuk ada suatu <i>quest</i> untuk dapat <i>item</i> tersebut perhari perhari, tiap		
204		hari tu, ada batasan waktunya, jadi kita eee selama, di <i>game</i> kita		
205		main <i>game</i> itu, tiap hari, ya kita main <i>event</i> gitu terus, gak boleh		
206		ketinggalan, itu waktu jaman saya kecanduan, bahkan dia ada		
207		<i>digame</i> itu ada, misalnya tu sebulan, sebulan 30 hari <i>digame</i> itu,	Kemampuan	Faktor
208		gatau kenapa pandainya orang buat <i>game</i> itu kan, dibuatnya kita tu	memodifika	<i>Achievment</i>
209		harus <i>login</i> , di 30 hari tu, karna di hadiah terakhir kita <i>login</i> tu, ada	si stimulus	
210		suatu <i>item</i> yang mahal gitu istilahnya ada, yang bagus tu kalo kita		
211		beli, kita main <i>game</i> , tu kumpulin uang di <i>game</i> banyak –banyak,		
212		duit banyak-banyak, kalo beli itu mahal, jadi hadiah-hadiah <i>reward</i>		
213		itu, dihadaiah <i>reward</i> terakhir, hadiah itu ada gitu, jadi kayak		
214		gampang gitu, gah harus kumpul-kumpul duit, kita cuma perlu untuk		
215		<i>login</i> aja, jadi saya pernah tu mau dimanapun saya berada, di gunung		
216		mana pun saya berada, misalnya gak ada <i>signal</i> untuk main <i>game</i>		
217		nya tu, saya hubungi kawan, kayak kawan saya semalam, suruh		
218		<i>login</i> , ada Nas kan? Ada kawan rumah lain, maksudnya kawan		
219		SMA saya, dia suruh <i>login</i> , akun <i>game online</i> dia di laptop kawan		
220		saya, padahal, karna di laptop dia lagi ada dimana gitu, lagi ga bisa		
221		<i>login</i> dirumah, nah kek gitu lah contohnya, saya juga dulu, misalnya		
221		saya lagi ada di Lhokseumawe misanya ni kan, di Lhokseumawe		
223		lagi acara lebaran, nah dilebaran itu kan gamungkin kita bertamu ato		
224		kerumah saudara bawa laptop gitukan, <i>login</i> di rumah saudara, minta		
225		<i>password</i> apa gitu, kan gamungkin, nah jadi sebelum pergi-pergi tu		
226		saya tu udah ni ditanggal segini segini segini harus ada yang <i>login</i> ,		
227		jadi panggil kawan lain, eeee panggil-panggil kawan tu ehh apa		
228		untuk <i>login</i> akun saya, untuk <i>login</i> akun saya, biar hadiah itu sesuai		
229		tanggal, jadi saya dapat kek gitu, ada juga saya libur tu tuk gak main		
230		<i>game</i> itu perhari, tapi saya sebelumnya tu, sangkin pengen dapatnya		

231		hadiah itu, hitung dulu ini berapa hari boleh libur <i>game</i> , jadi kalo		
232		udah lebih dari itu, oma ini gak dapat lagi ni <i>quest</i> nya karna libur		
233		kemarin, jadi sebelum itu saya udah hitung berapa hari, kan dia ada		
234		<i>reward</i> itu yang 30 hari tu kan ada batas tanggal berapanya direset		
235		ulang lagi kan, jadi sebelum tu saya catat lagi kan, saya boleh gak		
236		<i>login</i> di 4 hari atau 3 hari itu masih bisa dapat gitu ada, tapi kalo		
237		lebih dari itu ya gadapat, jadi gara-gara dulu di, kecanduan, enaknya		
238		main <i>game</i> itu, tiap hari <i>login</i> gitu, <i>reward</i> tu dapat selalu.		
239	Ir	Jadi menurut, yang anda jelaskan tadi, ada waktu-waktu tertentu		
240		yang boleh gak <i>login</i> gitu, itu macam absen kampus gitu ya, kalo		
241		misalnya gak hadir 4 kali gabisa ikut <i>final</i> , tapi kalo misalnya di		
242		<i>game</i> , gak hadir 4 kali, atau 5 kali gadapat hadiah gitu, jadi itu salah		
243		satu yang memotivasi anda supaya anda itu bermain <i>game online</i>		
244		gitu		
245	Ie	Sebenarnya saya rajin gitu, soalnya gini, kalo saya gak pergi		
246		kampus, atau ada libur-libur kek gitu, kek gini, secandu-candunya		
247		saya main <i>game</i> , tapi saya masih mikir orang tua, tapi atau, ya orang		
248		tua saya, tapi saya juga mikir walaupun ini cuma kuliah masuk kelas		
249		gitu aja, tapi saya kalo bisa, kalo dinilai-nilai saya tu masih bagus,		
250		gak nyampe mata kuliah tu gak lulus lah kek gitu.		
251	Ir	Nah jadi gini, aa sebelum nya kan ada aaa saudara A itu ngomong		
252		masalah <i>guild</i> gitu, anda sebagai ketua, berarti disitu ada struktur-		
253		sturturnya lengkap gitu kan, jadi apakah ada motivasi lain, selain		
254		hadiah, <i>reward</i> gitu, dari dalam <i>game</i> tersebut, misalnya, jumpa		
255		wanita dalam <i>game</i> , atau gimana gitu, bisa anda jelaskan gitu?		
256	Ie	Ahahh aduh, kalo dibilang motivasi lain main <i>game</i> itu mau jumpa		
257		cewe ato apa, ini poin pertama yang anda singgung tadi kan cewe,		
258		karna sebelumnya saya dah punya cewe dah, <i>alhamdulillah</i> ,		
259		<i>alhamdulillah</i> saya dah punya itu pasangan, jadi kalo dibilang kalo		
260		di <i>game</i> itu untuk cari cewe lagi, mungkin kalo berkenalan dapat		
261		cewe, kan jarang tu ada cewe main <i>game</i> , beda sama jaman		
262		sekarang, maksudnya di jaman 2015 tu kalo gasalah saya main <i>game</i>		
263		kan, itu masih jarang tu, masuk kalo dibilang sekarang, <i>game online</i> ,		
264		<i>mobile</i> kek gitu ada, <i>mobile</i> ato <i>esport esport</i> itu kan banyak juga		
265		cewe, tapi di jaman saya kemarin tu sebelum marak-maraknya <i>game</i> ,		
266		itukan masih jaman <i>game</i> PC tu, jadi jarang aja tu cewe main <i>game</i>		
267		gitu, jadi kalo ketemu <i>game</i> yang ada <i>player</i> cewe, ha ya paling,		
268		kalo diajak ngobrol ya ada gitu, ngobrol ada gitu cuma ya paling		
269		tanya-tanya eh kok mau main <i>game</i> , biasanya cewe jarang ni, jadi		
270		kayak ada kesempatan langka sama cewe yang main <i>game</i> jadi bisa		
271		<i>sharing game</i> sama-sama, paling kalo cantik, adalah kan lakik kita		
272		kan? Mungkin ya mikir, weh cantik, tapi ya saya kek balik lagi dari		
273		awal saya udah punya cewe jadi gak mungkin gitu kan, masih saya		
274		tipe orang yang setia juga kek gitu kan, seeh yaaa, ya kek gitu, kalo		
275		motivasi lain ya di <i>guild</i> , yang tadi bahas <i>guild</i> , disitu saya bisa atur-		
276		atur strategi, walaupun dalam hal strategi kita di <i>game</i> gitu, bukan		
277		strategi yang kita hadapin di <i>realnya</i> ada, cuma kayak saya bisa aaa		
278		atur-atur untuk rencana perang mungkin kan, di <i>war</i> kalo istilahnya,		
279		<i>war</i> ya kek gitu lah, motivasinya, bisa ketemu banyak kawan, orang-		
280		orang beda lain lain daerah abis tu ada juga kawan saya waktu		
				Toleransi terhadap <i>game online</i>
				Interaksi sosial, faktor sosial

281		jaman, kan saya main <i>game</i> , 1 game tapi beda-beda <i>server</i> tu, ada		
282		yang <i>server</i> Jepang, NA, North America kan, abis tu akhirnya ke		
283		Asia, jadi pas jaman saya main di <i>server</i> Jepang, saya ketemu kawan		
284		yang dari Malaysia, yang dari orang luar gitu, abis tu di NA bertemu		
285		dengan orang-orang dari berbagai provinsi di Indonesia, jadi kayak		
286		istilahnya gini, beruntungnya itu, saya punya 1 kawan, dia orang		
287		Jambi, Shina tu namanya kan, jadi dia tu orang Jambi, iya iya nanti		
288		saya makan tu semua, kawan saya baik kali tu semua liat,		
289		dimasakinnya saya, balik lagi ketempat tadi, saya punya kawan tu		
290		Shina, dia orang Jambi, jadi aaa apa tu kalo dia anak kedokteran di		
291		Jambi, jadi kalo saya pikir, dia pernah tawarin saya ke Jambi, jadi		
292		kalo ada apa-apa, kalo kadang-kadang kita mau main ke Jambi gitu		
293		ada, saya udah ada kawan disana, jadi itulah manfaat atau		
294		motivasinya ada, banyak kawan, banyak kenalan, kalo pergi jauh-		
295		jauh tinggal kita chat aja ato kekgitu ada, aa terus aaa waktu,		
296		kayaknya itu sih motivasinya.		
297	Ir	Kemudian ini kan, dari pernyataan anda kemarin tu, anda dah pernah		
298		tu bilang, kalo anda misalnya liat kawan tu gak sampe pingin lagi		
299		instal ato isi <i>game</i> itu balik gitu kan, berarti itu anda dah hapus <i>game</i>		
300		itu, nah kalo misalnya boleh tau nih, langkah-langkah apa aja sih		
301		yang udah anda lakuin sebelumnya itu untuk bisa keluar dari <i>candu</i>		
302		<i>game online</i> gitu?		
303	Ie	Maaf sebelumnya, ini mungkin agak-agak lupa, semalam saya		
304		bilang mungki langkah-langkahnya kalo apa?		
305	Ir	Ingat orang tua..		
306	Ie	Aaa itu, pertama selain ingat orang tua tu langkah-langkah pertama		
307		saya punya kawan, kawan dah pada sidang misalnya kan dah pada	Decisional	Langkah
308		menuju ke skripsi dan mau pergi dari kampus, otomatis, dalam diri	Control	keluar dari
309		saya tu termotivasi saya tu tidak mau ditinggal sendiri sama kawan,		adiksi
310		kalo langkah-langkah, karna itu saya mulai uninstal pertama kan,		
311		uninstal <i>game</i> nya, dan mulai buat dikit demi sedikit sih, lebih		
312		tepatnya eee ingin cepat wisuda aja sih kek gitu kalo gasalah.		
313	Ir	Berarti anda kepengen membuat motivasi dengan capaian-capaian		
314		tersebut gitu ya, yaudah berarti untuk sekarang cukup sekian, terima		
315		kasih atas partisipasi anda, sekian <i>assalamua 'laikum..</i>		
316	Ie	Iya sama-sama, <i>waaalaikum salam.</i>		

### Wawancara ke-3 (Subjek A)

Nama Responden : AB (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 15 Januari 2020  
 Durasi : 13 menit 6 detik (Pukul 20.00-20.13 WIB)  
 Lokasi : Rumah Subjek

**Catatan lapangan:**

Wawancara dilakukan dengan teman dekat subjek A, dilakukan dirumah yang sama dengan rumah subjek A, dikarenakan mereka tinggal dirumah yang sama. Saat wawancara AB menggunakan baju kemeja hitam lengan pendek, dan memakai celana pendek berwarna biru. Subjek baru selesai memasak kolak pisang. Wawancara dilaksanakan di ruang tamu rumah subjek. Saat wawancara berlangsung, subjek berada didepan peneliti.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamu 'alaikum</i> AB		
2	Ie	<i>Walaikum salam</i>		
3	Ir	Gimana kabarnya hari ini?		
4	Ie	<i>Alhamdulillah</i> sehat-sehat aja ini.		
5	Ir	Gimana perasaannya untuk apa wawancara kali ini?		
6	Ie	Eee biasa aja sih ehehe		
7	Ir	Jadi seperti yang saya kabarkan sebelumnya ni kan, hari ini emmm,		
8		apa tu namanya, saya mau bertanya ni beberapa hal terkait kebiasaan		
9		sehari hari si A, jadi ya anggap aja kita kaya ngobrol kita biasa,		
10		gimana ada pertanyaan sebelum kita mulai?		
11	Ie	Ohh oke oke, gapapa, lanjut aja, gaada kayaknya.		
12	Ir	Nah jadi kan kita mulai aja, hmmm itu gimana sih, si A waktu masih		
13		sering main-main <i>game online</i> kemarin?		
14	Ie	Si A waktu sering main <i>game</i> yaaa, hmm, kami memang sering		
15		main-main sama sama gitu, cuma itulah kami beda <i>game</i> , dia kan		Jenis game
16		sering main BDO ( <i>Black Desert Online</i> ) saya sampe sekarang pun		subjek
17		main DOTA aja, eee jadi agak kurang tau kalo <i>ingame</i> dia gimana		
18		ya, walaupun kemarin saya yang kenalin tu <i>game</i> sama dia, tapi dah		
19		gapernah main lagi.		
20	Ir	Woh beda <i>game</i> ya, kalo keseharian dia di rumah ato diwarkop itu		
21		gimana pas masih-masih sering main <i>game</i> kemarin?		
22	Ie	Aaa kalo dulu sih kami sering kewarkop tu kalo main <i>game</i> , nyari		
23		wifi gratis soalnya, apatuh kan ada, hmm WIFI.ID di warkop, itulah		
24		jadi kami sering tu duduk-duduk bareng main <i>game</i> di warkop,		Kebiasaan,
25		kadang ampe berjam-jam, kadang sampe subuh tu mau kami duduk		lama
26		disitu di warkop, kemarin sih warkop di Tungkop, apalagi kalo		bermain
27		puasa, buka puasa di warkop sampe sahur, pagi sampe sore tidur,		<i>game</i>
28		hmmm apa tu kan tau sendiri, kalo puasa di Banda warkop tutup		
29		semua, gitulah sih kalo kebiasaan dia pas asik main <i>game</i> , walaupun		
30		kami beda <i>game</i> , ya tetep duduk bareng di warkop, hmmm soalnya		
31		kalo sendiri-sendiri bosan gitu.		
32	Ir	Oh kalo kuliah si A gimana? Hmm kan ada tu tugas-tugas apakah		

33		anda tau kapan dia kerjain atau dikampus gimana dia?		
34	Ie	Hmm tugas ya? Kalo biasa sih kami liat dia kerjain tugas di warkop,		
35		hmm cuma ya gasing liat sih, kurang tau juga kalo itu, tapi kalo		
36		kuliah dia biasa dah bawa baju sama sepatu dari rumah, hmm apa		
37		tuh namanya, udah persiapan kuliah lah, jadi ntar beberapa menit		
38		sebelum masuk dia titip tu laptop sama kami, dia masuk kelas buat		kebiasaan subjek
39		kuliah, terus yaaa balik ke warkop buat lanjut main <i>game</i> , gitu-gitu		
40		aja sih, cuma yaa jarang liat dia buat tugas, ntar kalo dia keluar ato		
41		salah satu kami masuk ato mau pergi, biasa kami titip tu makanan		
42		ato apa buat dimakan kan, emang di warkop tu ada jual makanan sih,		
43		cuma ya itu hmhhh kadang gak buka dia.		
44	Ir	Hmmm terus kan, hmm kalo apa tu namanya masalah kawan di		
45		kampus gimana dia?		
46	Ie	Hmm kurang tau sih, eee tapi dia emang sering sama kami, soalnya		
47		kami beda kampus kan, cuma ya itu, ada beberapa kawan kampus		
48		dia yang ku kenal sih, hmhhh cuma ya itu, dia apa tu namanya eee		Kebiasaan dan interaksi sosial
49		main <i>game</i> juga, sering main bareng gitu, main juga sama kami, tapi		
50		beda <i>game</i> juga sama si A, malah sering aku yang main sama		
51		kawannya, soalnya sama-sama main DOTA.		
52	Ir	Terus aaa kalo boleh tau sejak kapan sih dia ga main <i>game online</i>		
53		lagi?		
54	Ie	Hmm kalo itu kurang tau kapan yaaa, hmhhh pokoknya semenjak		
55		mungkin 2 ato 3 semester lalu sih, dah mulai buat proposal dia, dah	Kemampuan memodifikasi stimulus	Tahap keluar dari adiksi
56		sibuk nyusun untuk skripsi katanya, cuma ya itu, dia telat juga		
57		makanya sekarang lagi kejar-kejar sih, katanya pada ditinggal sama		
58		yang lain, padahal aku juga belum siap hehe, maunya kan bisa		
59		bareng gitu, tapi ngejar pulak dia hmhhh bulan berapa, bulan 6		
60		kayaknya ya? cuma ya itu sih, hmhhh dah main basket lagi dia		
61		sekarang, hmm padahal dah lama dah galiat dia basket dari SMA		
62		dulu, asik <i>game</i> aja kemarin, hmhhh ya gitu sih kayaknya....		
63	Ir	Berarti si A emang ga main <i>game online</i> lagi ya?		
64	Ie	Iya sih, gapernah lagi liat dia main <i>game</i> itu lagi, kemarin pas kalian	Kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Penolakan
65		wawancara kami ajak main <i>game</i> juga katanya mau revisi kan?		
66		Hmm kewarkop juga jarang sekarang, apa tu di KFC sekarang		
67		mainannya, <i>elite</i> sikit, revisi di KFC, kalo ke warkop pun dia revisi,		
68		iya habis revisi ke kampus atau pulang kerumah, yaaaa gitu, setau		
69		aku gitu.		
70	Ir	Terus tu, apa namanya, hmhhh tau ga perihal oroang-orang yang		
71		dukung si A buat terlepas dari candu <i>game online</i> ?		
72	Ie	Aaaaa kalo itu kurang tau ya, setau aku ya itu sih, dia berubah karna	Kemampuan mengelola informasi	Motivasi
73		pengen cepet selesai, katanya biar gak ditinggal sendiri sama kawan,		
74		hmhhh itu sih kayaknya, kurang tau juga, itu aja sih kayaknya		
75	Ir	Nah, dari hasil wawancara kemarin ni, dia kan punya pacar ni, hmm		
76		gimana sih, apa namanya, hmm respon si pacar dia pas dia main		
77		<i>game</i> ? Apa di dukung sama, didukung main <i>game</i> apa pernah		
78		dilarang?		
79	Ie	Aaa gatau juga ya, soalnya kalo dia lagi main <i>game</i> gapernah		
80		pegang HP sih, hmm memang kenal sih sama pacarnya, tapi apa dia		
81		tulah gapernah bilang apa-apa kayaknya kalo si A lagi main <i>game</i> ,	Kemampuan menentukan	Pengaruh dari luar
82		dah 5 tahun orang tu pacaran, kemarin sempat juga putus kan, putus		

83		gitu, pas habis putus dia makin sering main <i>game</i> , terus balikan lagi,	siapa yang	diri
84		eee tetep juga main <i>game</i> . Kayaknya ya, gatau juga tapi kayaknya ya	mengendali	
85		itu, cewe nya gak ada larang, ato apa gitu, apa namanya, macam	kan keadaan	
86		batasi gitu masalah <i>game</i> . Jadi ya kemungkinan besar pun		
87		nampaknya dia tu berhenti ya karena dibilang tadi, gara-gara udah		
88		ditinggal semua sama kawan nya sidang.		
89	Ir	Hmm kemudian kan, pernah anda ajak dia ngegame lagi? Gimana		
90		sih apa tu namanya respon dia kalo di ajak ngegame lagi?		
91	Ie	Ohhh kalo itu sering, ahahah, cuma ya itu, kaya yang ku bilang yang	Kemampuan	Penolakan
92		di tadi kan, diajak gamau, sibuk katanya gitu, sibuk revisi, kejar	menentukan	
93		target gitu sih katanya, cuma ya itu, ada main <i>game</i> juga di HP dia	siapa yang	
94		sih kalo gak salah ya, apa kalo gak salah di laptonya juga gaada lagi	mengendali	
95		<i>game</i> kemarin tu ya, gatau juga sih, soalnya kemarin pas pinjam	kan keadaan	
96		laptop nya pun gak nampak lagi juga, cuma gatau juga.		
97	Ir	Kalo boleh tau game apa tu yang diminin di HP? Apa sejenis <i>game</i>		
98		<i>online</i> ?		
99	Ie	Ohh kalo di HP sih main <i>game Asphalt</i> dia tu, <i>game</i> balap HP tu,		Game offline
100		<i>offline</i> sih <i>gamenya</i> kan, cuma ya itu, jarang juga liat dia main tu		
101		<i>game</i> , dah sering keluar dia sekarang sama kawan kampusnya,		
102		kemarin basket dia hari sabtu kemarin kalo iya, sama dosen lagi,		
103		katanya dosennya yang ajak dia buat basket, dosen pembimbing kalo		
104		gasalah, ada diajaknya aku, cuma mager, jadi gak ikut orang ini		
105		basket di UIN kemarin.		
106	Ir	Oh jadi dah sering keluar sama kawan-kawannya dikampus ya? Apa		
107		waktu sering ngegame dulu, gapernah keluar dia sama kawannya		
108		ya?		
109	Ie	Per... eh gak deng, pernah sih ya, gatau juga, sering dirumah ya ato		
110		gak di warkop sama kami, tapi itulah gatau, kayaknya mungkin		
111		pernah tapi jarang, hmmm gatau juga sih.		
112	Ir	Hmm, kalo masalah organisasi gimana dikampus?		
113	Ie	Aa kalo itu pernah tau sih, masuk HIMA ya kalo ga salah, iya HIMA		Interaksi sosial
114		kayaknya, cuma kalo ga salah ya gitu, cuma beberapa kali aja tu dia		
115		ikut-ikut rapat kegiatan-kegiatan gitu, bisa di hitung sih, ada tu		
116		katanya rapat, pas ditanya jadi rapat? Katanya males, kapan-kapan		
117		aja, terus ya gitu, lanjut ngegame lagi dia sama abang iparnya.		
118	Ir	Ohhh jadi abang iparnya main <i>game</i> sama si A juga ya?		
119	Ie	Hmm iya sih, sering main sama kami juga, hmm ya itu cuma abang		
120		ipar dia main <i>game</i> BDO juga, sama macam si A, sering main sama		
121		orang itu, cuma ya sekarang dah gapernah lagi, soalnya abang ipar		
122		nya dah balik ke Bireun.		
123	Ir	Baiklah, kalo gitu makasih ya atas wawancara pada hari ini, sekian		
124		<i>assalamualaikum</i>		
125	Ie	Oke sama-sama, <i>waalaikumsalam</i>		

### Wawancara ke-3 (Subjek B)

Nama Responden : BA (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 18 Januari 2020  
 Durasi : 6 menit 12 detik (Pukul 16.30 – 16.36 WIB)  
 Lokasi : Lapangan Basket UIN

**Catatan Lapangan:**

Wawancara dilaksanakan di lapangan basket UIN sekitaran setelah ashar, wawancara dilakukan ditempat duduk disamping lapangan. Saat wawancara berlangsung, teman subjek menggunakan sepatu *sport* berwarna merah, celana *training* biru dongker dan baju kaos berwarna biru. Wawancara dilakukan sebelum bermain basket. Teman subjek fokus pada peneliti, terlihat dari teman subjek yang menjawab pertanyaan dengan langsung tanpa harus mengulang pertanyaan.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamu 'alaikum</i> , gimana kabarnya?		
2	Ie	<i>Walaikum salam</i>		
3	Ir	Aaa gimana kabarnya?		
4	Ie	Baik baik, sehat selalu		
5	Ir	Nah iya, gini, mohon maaf ni kan, agak mengganggu waktu olahraganya sebentar, gapapa kan ya? Ini kan mau nanya nanya ni soal si B ni, hmm gimana gapapa kan?		
6				
7				
8				
9	Ie	Iya iya gapapa juga, anak-anak lain juga belum datang kan ya.		
10				
11	Ir	Hmm jadi sebelum kita mulai ni, apa ada pertanyaan?		
12	Ie	Gaada kayaknya sih.		
13	Ir	Oke kita mulai ya, nah jadi kan, gimana sih kesehariannya si B ni, keseharian dia pas main <i>game</i> dulu nih?		
14				
15	Ie	Hmmm keseharian si B ya, pas pas main <i>game</i> tu ya? Berarti kan jaman main warnet ya ya gitu sih, kewarnet tiap hari, buat ngegame, main <i>game</i> tiap hari di warnet, saya pun sering sih ikut dia kewarnet dulu, ya sebelum beli komputer, sekarang saya sering di rumah mainnya. Kalo gasalah juga si B gapernah lagi tu ke warnet buat main <i>game</i> , kayaknya sih iya, hmm ya gitu lah kira-kira.		Kebiasaan saat masih adiksi
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23	Ir	Hmm jadi apa tu namanya, sering kewarnet ya? Bisa berapa jam tu seharinya?		
24				
25	Ie	Hmmm jam ya, kami sering PM sih (paket malam) di dekat simpang BPKP tu, tapi ya itu, siang sering juga main, ya gitu lah.		Durasi bermain
26				
27				
28	Ir	Nah, kalo boleh tau ni, PM tu berapa jam dia?		
29	Ie	Kalo PM ya, PM kurang tau sih, 7 ya kayaknya, iya 7 kayaknya, pokoknya dari jam 11 malam tu waktu aktifnya, sampe jam 7 pagi biasa, tapi ada juga sih beberapa warnet tu dari jam 11 sampe jam 6, ato dari jam 12		Durasi Bermain
30				
31				
32				

33		sampe jam 7 gitu, sekitar itu lah.		
34	Ir	Ohhh gitu, kalo makan tu gimana? Kan lama tu di warnet apalagi malam kan ya?		
35				
36	Ie	Hmmm makan ya, biasa sih ya kalo makan ya sebelum pergi, malam kan susah tu cari makanan, tutup kan ya, tapi kalo emang butuh kali makan ya ada indomaret di BPKP tu, buka 24 jam dia tu, minum ada sih dijual di warnetnya, ada kulkas gitu disitu, hmmm itu sih.		Kebiasaan saat masih adiksi
37				
38				
39				
40				
41	Ir	Hmm gitu ya, kalo masalah kuliah gimana tu, apa namanya ada gitu agak terganggu gitu karna sering main ke warnet?		
42				
43				
44	Ie	Hmm kalo kuliah ya, ya gitu sih, kalo ada waktu luang kami kewarnet, pulang kuliah gitu kan, ya kewarnet gitu sih.		Kebiasaan saat masih adiksi
45				
46				
47	Ir	Tugas tugas gitu?		
48	Ie	Tugas ya, ada sih kerjain, tapi kami ya biasa kerjainnya sebelum kumpul tu diwarkop ato di rumah, kami kerjain sama-sama, ya gitulah, minta sama anak cewek tugas orang ni, kalo bisa salin ya disalin, kalo gak ya contoh buat gitu sih.		Kebiasaan saat masih adiksi, prokrastinasi
49				
50				
51				
52				
53	Ir	Hmm terus tau gak tu, dari mana si B pertama kenal game sama kapan gitu?		
54				
55	Ie	Hmmm kurang tau ya, tapi kayaknya sih 2017 ato 2016 kali ya, ya awal-awal main PB ( <i>Point Blank</i> ) sama DOTA, itu sih, terus dah sering main ke warnet di simpang mesra, terus pindah lagi ke simpang BPKP, sering main disitu.		Awal mula adiksi
56				
57				
58				
59				
60	Ir	Kalo main-main sama kawan ni, ya misalnya kayak basket ni, hari ini kan, dulu sama sekarang pas udah gamain <i>game</i> lagi, ada gak tu bedanya gitu?		
61				
62				
63	Ie	Ada lah, dulu pas masih jaman main DOTA, tiap diajak ya ke warnet, sekarang baru dah sibuk di grup asik ngajak basket		Kebiasaan saat masih adiksi
64				
65				
66	Ir	Hmm, terus ni, kalo boleh tau kan ya, tau gak siapa yang buat dia, yang keluarin gitu dari <i>game online</i> , biar gak main lagi? Yang ngajak keluar gitu.		
67				
68				
69	Ie	Hmm kalo itu ya, kurang tau sih ya, tapi asik sibuk buat proposal sih dia sekarang, kalo ada yang ngajak ya gatau.	Kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Alasan keluar dari adiksi
70				
71				
72	Ir	Hmm kurang tau ya? Kalo misalnya boleh tau, kapan tu dia dah ga main <i>game</i> lagi gitu?		
73				
74	Ie	Hmmm itu 2019 awal kayaknya, pas dah sering-sering buat proposal tu, apalagi kan kami KPM tu 2019, jadi dah agak kurang sih.		Awal keluar dari adiksi
75				
76				
77	Ir	Nah ni, kalo misalnya tau kan ya, tau gak tu alasan dia keluar gitu, apa keluar biar gak candu lagi gitu?		
78				
79	Ie	Hmm ya itu sih, kayaknya karna sibuk di kampus, apalagi dah semeseter akhir kan, sibuk sendiri sama proposal gitu, apalagi belum naik seminar dia tu, jadi ngejar-ngejar gitu lah, selebihnya ya gatau juga sih,	<i>Decisional control</i>	Faktor keluar dari adiksi
80				
81				
82				

83		kayaknya itu.		
84	Ir	Baiklah, cukup sekian kiranya untuk hari ini, makasih		
85		ya udah mau bantu, sekian assalamualaikum wr.wb.		
86	Ie	Iya iya, waalaikum salam, yok basket kita.		



## Wawancara ke-2 (Subjek B)

Nama Responden : B (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 17 Januari 2020  
 Durasi : 20 menit 14 detik (Pukul 15.00 – 15.20 WIB)  
 Lokasi : Rumah Teman Subjek

**Catatan Lapangan:**

Wawancara dilaksanakan di rumah teman subjek di daerah Jeulingke, proses wawancara berlangsung di ruang tamu rumah, saat wawancara subjek menggunakan baju kaos putih dan celana pendek hitam. Subjek terlihat fokus dengan wawancaram terlihat dari subjek yang menjawab pertanyaan peneliti dengan langsung dan jelas. Tetapi di akhir wawancara subjek terlihat sedikit berbicara dengan temannya dan sedikit ter *distract* selama akhir proses wawancara.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	Aaaaa assalamu'alaikum wr. wb.		
2	Ie	Waalaikum salam wr. wb.		
3	Ir	Aaa gimana kabarnya hari ini saudara B?		
4	Ie	Alhamdulillah baik.		
5	Ir	Eee udah makan siang?		
6	Ie	Udah, baru aja tadi barusan.		
7	Ir	Makan apa?		
8	Ie	Indomie lah, biasalah anak kos kan		
9	Ir	Ohhh jadi gimana perasaan anda hari ini, kan hari ini		
10		kita ada jadwal wawancara ni, gimana perasaan anda?		
11	Ie	Ya biasa-biasa aja, soalnya kita udah janji kan.		
12	Ir	Terima kasih lah, apa namanya udah mau berpartisipasi		
13		pada wawancara hari ini, jadi sebelum kita mulai ini,		
14		apa ada pertanyaan sebelum kita mulai? Hmm perihal		
15		wawancara kita hari ini?		
16	Ie	Gaada.		
17	Ir	Oke, jadi kita mulai aja ni kan, gapapa kan?		
18	Ie	Iya gapapa.		
19	Ir	Hmm jadi ni, kalo boleh tau ni ya, bisa gak anda		
20		jelaskan, hal yang melatarbelakangi anda tu bisa jadi		
21		candu <i>game online</i> gitu.		
22	Ie	Dulu pertamanya gara-gara rame kawan yang main,		
23		gara-gara itu aja sebenarnya, kalo gak ada yang main,		
24		kawan-kawan gak ada yang main <i>game</i> ya ga main		Awal mula
25		juga, itu aja alasan sebenarnya sih.		adiksi
26	Ir	Ohh jadi dulu itu, kawan itu banyak main <i>game</i> , nah		
27		terus anda itu diajak atau kepengen sendiri?		
28	Ie	Kepengen main, pengen main, biar bisa rame-rame lah,		
29		dari pada sepi gitu kan.		Ikut-ikutan
30	Ir	Hmmm jadi, ngikut-ngikut gitu?		
31	Ie	Hmm iya, gitu kira-kira.		
32		Jadi kalo boleh tau kapan sih anda pertama kali jadi		

33		candu terhadap <i>game online</i> ?		
34	Ir	Jadi dulu awalnya itu kalo gasalah tahun 2016, aaa iya,		
35		kalo gasalah 2016, mulai itu tu, apa namanya mulai		
36	Ie	DOTA kalo ga salah, ya ya DOTA, aaa jadi kenal tu		
37		satu kawan tu, rupanya dia suka main-main kewarnet,		
38		aaa dari bekawan sama dia tu, ee main kewarnet, jumpa		Awal mula,
39		lagi sama kawan yang lain, dari situ lah mulai, oo		ikut kawan
40		orang ni main <i>game</i> ini, aa jadi ya ooo rupanya enak		
41		<i>game</i> nya kan, yaudah keterusan, karna rame-rame pun		
42		mainnya, kalo sendiri-sendiri ya gamain juga, yaudah		
43		karna rame-rame tu lah awal-awal main <i>game</i> tu 2016		
44		kalo gak salah.		
45	Ir	Oh jadi berarti dulu sama kawan lah ya, cerita-cerita		
46		masalah <i>game</i> gitu, itu kalo misalnya boleh tau itu,		
47		memang anda tertarik sendiri karna liat <i>game</i> nya gitu		
48		atau apa gitu kan, atau karna dia yang ngajak, eh yok		
49		main <i>game</i> tu, gimana gitu, bisa tolong anda jelasin		
50		gitu?		
51	Ie	Eeeem dulu motivasi pertamanya itu sebenarnya gara-		
52		gara itulah, karna liat orang tu main, pertama ngejek-		
53		ngejek, apa tu <i>game</i> tu kan, mainan anak-anak gitu, eee		
54		terakhir kayaknya diliat-liat enak juga, karna mainnya		Alasan
55		rame-rame juga, itulah tu pertama, yaudah habis tu tes		adiksi
56		lah yak an, belajar selama 2 bulan lah belajar main		
57		<i>game</i> tu, habis tu ya ehh rupanya enak, yaudah		
58		keterusan.		
59	Ir	Berarti kalo misalnya memang ada kawan untuk		
60		bermain <i>game</i> , anda bermain <i>game</i> , tapi kalo misalnya		
61		gaada kawan itu?		
62	Ie	Ya gaasik gitukan, namanya juga main sendiri,		
63		walaupun <i>game online</i> tu jumpa kawan dari belahan		
64		dunia lain kan, tapi ya gaenak kan ngebacot sendiri gitu		
65		kan.		
66	Ir	Terus emm, kalo misalnya boleh tau ni, apa yang udah		
67		menyebabkan anda tu terlepas dari <i>game online</i> ?		
68	Ie	Faktor utama untuk lepas tu, yang pertama tu, kawan		
69		udah gak banyak lagi main <i>game</i> , kalo pun ada, <i>game</i>		
70		nya udah lain-lain, jadi kan gamungkin gabung kan	Decisional	
71		beda-beda <i>game</i> soalnya, habis tu udah pada nyebar,	control	Faktor
72		ada yang udah pulang kampung, ada yang udah rusak		terbebas dari
73		laptop, ada yang yang gaada lagi duit mau main		adiksi
74		kewarnet, aaa gitu-gitu lah yak an, aa jadi ya saya pun		
75		terbatas duit yak an, karna apa ni game ini banyak kali		
76		dia tarik duit di dompet kita kan, alaa itu lah motivasi-		
77		motivasi berhenti dari <i>game</i> .		
78	Ir	Aaa jadi, apa namanya kalo misalnya nanti anda saat		
79		ada kemungkinan anda punya duit, kawan-kawan anda		
80		tu ngajak lagi main <i>game</i> , apakah anda akan kembali		
81		bermain <i>game</i> ?		
82	Ie	Mungkin kayaknya gak lah, kalo untuk sekarang udah		

83		gak, karna kan, ada calon yang udah menunggu, kan	<i>Decisional control</i>	
84		lebih baik kita alokasikan dana ke yang sebelah sana,		
85		dari pada kita main <i>game</i> .		
86	Ir	Oh berarti karan dah ada calon, mungkin udah		
87		mengurangi gitu kan, jadi gimana tanggapan calon		
88		anda dulu, waktu anda masih bermain <i>game online</i>		
89		gitu, apakah dia mendukung anda bermain <i>game online</i>		
90		atau mungkin, jangan lah main <i>game online</i> gitu.		
91	Ie	Ya kalo dari tanggapan dia sendiri sih ga kenapa-napa,		
92		malahan kemarin saya sempat minjam laptop dia untuk		
93		main <i>game</i> , walaupun sering main <i>game</i> ya, tapi gaada	<i>Decisional control,</i>	Adanya
94		masalah lah, tapi karna sekarang saya buat calon itu	kemampuan	prioritas
95		jadi motivasi gitu lah, buat apa lah main-main <i>game</i>	siapa yang	yang lebih
96		gitu kan, kalo untuk sekali-sekali boleh lah, ada yaa,	mengendalikan	penting
97		ada fak... ada kebutuhan yang lebih penting	keadaan	
98		sebenarnya dari pada <i>game</i> , ya calon itu sebenarnya		
99		untuk memotivasi aja, untuk berhenti, biar berhenti gitu		
100		loh, haaa ada yang lebih penting dari pada main <i>game</i>		
101		gitu.		
102	Ir	Ohh jadi apa namanya emmm, anda membuat prioritas-		
103		prioritas baru gitu supaya anda menghilangkan candu		
104		<i>game online</i> gitu?		
105	Ie	Iya seperti itu, buat-buat motivasi untuk berubah gitu.		
106	Ir	Kemudian kan, kemudian kan tadi anda bilang, and		
107		bilang tadi kan, emmm bermain sekali-sekali itu boleh,		
108		kalo boleh tau, game apa sih yang anda mainkan?		
109	Ie	Aaa ada sih, eeee <i>game offline</i> apa kemarin, di HP	Kemampuan	Perbedaan
110		mamak saya tu, eee <i>Asphalt 8</i> kalo gak salah, ya tu,	mengelola	<i>online</i> dan
111		<i>game offline</i> kalo gak salah, itupun sekali-sekali, karna	informasi	<i>offline</i>
112		HP mamak juga kan, ya itu paling cuman, paling lain		
113		gak ada kayaknya.		
114	Ir	Oo jadi kalo misalnya <i>game-game online</i> itu		
115		<i>alhamdulillah</i> gak ada lagi ya?		
116	Ie	Ada, tapi ya rentan nya tu jauh kali gitu, gak gak ya		Jenuh
117		gak sesering dulu lagi lah pokoknya, memang dah,		terhadap
118		kayak dah gak <i>mood</i> lagi gitu main <i>game online</i>		<i>game online</i>
119		sekarang.		
120	Ir	Emm terus kan bisa anda ceritakan perubahan-		
121		perubahan apa saja yang sudah anda rasakan setelah		
122		anda udah jarang main <i>game</i> lagi sekarang gitu,		
123		mungkin dari diri anda gitu, yang anda rasakan lah.		
124	Ie	Perubahan yang paling yang paling saya rasakan, dan		
125		paling sangat penting tu ya duit gak banyak kali habis	Kemampuan	
126		kan, semenjak berhenti main <i>game</i> itu jelas kali terasa,	menginterpreta	
127		kedua yaaa emm kalo saya sih lebih fokus lagi pun kalo	sikan, menilai,	Hikmah
128		ini setelah gak main <i>game</i> lagi tu saya lebih makin	dan	keluar dari
129		fokus dengan hobi saya, dulu kan sempat vakum dari	menghubungka	adiksi
130		hobi itu kan, dulu suka olahraga juga dulu, tapi	n suatu	
131		semenjak main <i>game</i> itulah tu dah gak main lagi	kejadian	
132		basket, voli, gitu gitu lah, lain dah makin sering pergi-		

133		pergi ketempat kawan lah, <i>silaturrahmi</i> lah, dulu kan	
134		masih di <i>game</i> aja asik diwarkop, warnet, gitu-gitu aja,	
135		jumpa kawan pun itu-itu aja, itulah, paling itulah yang	
136		terasa sikit kan.	
137	Ir	Kemudian kalo misalnya, emm berarti kalo emm	
138		sosialisasi sama kawan tu dah lebih terjalin lah	
139		sekarang ya? Dah lebih sering keluar-keluar gitu, hobi	
140		pun dah aman sekarang ya, berarti candu <i>game online</i>	
141		emang sempat hobi-hobi anda atau pergi-pergi sama	
142		kawan tu terhenti gitu?	
143	Ie	Ga ga ga sampe terhenti juga sih, ada, cuma ya ga	Dampak
144		sesering setelah berhenti main <i>game online</i> itulah.	negatif
145	Ir	Ohh jadi dah macam ada waktu yang lebih luang gitu	
146		ya?	
147	Ie	Yaa dah ada lah waktu untuk bermain dengan kawan-	Dampak
148		kawan tu dah ada lah, ya walaupun main <i>game online</i>	negatif
149		tu dengan kawan juga, cuma ya kan beda dia.	
150	Ir	Aaa kemudian kalo misalnya waktu tu, waktu masih	
151		candu, urusan perkuliahan itu gimana? Apakah ada	
152		gimana gitu?	
153	Ie	Kalo untuk urusan perkuliahan kayaknya ya biasa-biasa	Dampak
154		aja, ooo ada ada ada dulu ya sempat mitem tu gak ikut,	negatif
155		eee sampe ada yang emm nyusul, mitem nyusul, karna	
156		main <i>game</i> itu, ya ya ada- ada dulu, pokoknya	
157		terganggu sikit lah, gak banyak-banyak kali, tapi ya	
158		fatal sih.	
159	Ir	Emm kalo boleh tau sekarang semester berapa?	
160	Ie	<i>Alhamdulillah</i> sekarang semester 9 dan OTW mau ke	
161		10	
162	Ir	Oh berarti ada lanjut berarti ya, berarti kalo boleh tau	
163		ni, bagaimana perihal proposal ataupun skripsi anda?	
164		Apakah ada terganggu dengan <i>game-game online</i>	
165		waktu-waktu itu gitu? Waktu masih-masih candu gitu.	
166	Ie	Aaa karna saya berhentinya dah lama sikit, sebelum	
167		mau buat proposal, kayaknya gak terganggu sama	
168		<i>game</i> lah, karna dah duluan berhenti main <i>game</i> dari	
169		pada buat proposal itu jadinya.	
170	Ir	Oh jadi yang perihal akademik yang terganggu itu	
171		cuma waktu masa-masa mata kuliah ya? Jadi kalo	
172		boleh tau ni, udah berapa lama sih, keluar dari candu	
173		<i>game online</i> ?	
174	Ie	Kurang ingat juga sih, aaa awal-awal kalo gak salah tu	Awal
175		awal-awal 2019 kalo gak salah berhenti main itu,	terbebas dari
176		berhenti main <i>game online</i> ya sekitar segitu lah.	adiksi
177	Ir	Nah kemudian ni, kan kita tau tu kalo misalnya <i>game</i>	
178		<i>online</i> tu punya dampak negatif maupun positif kan,	
179		apakah anda tau tentang dampak-dampak negatif	
180		tersebut?	
181	Ie	Dampak ya kayak tadi dibilang kan? Dampak yang	
182		paling pertama tu, duit banyak kali habis, kedua kuliah	

183		tadi hmm ya, kuliah tadi terganggu dikit kan, habis itu	Kemampuan memodifikasi stimulus	Dampak negatif
184		waktu lah, iya waktu, kalo sekarang dah banyak waktu		
185		untuk tidur-tidur lah, kalo dulu main <i>game</i> aja kerja, ya		
186		itulah paling, 3 hal itulah paling. Mungkin itu, kalo		
187		yang lain ada mungkin ga terasa kali lah.		
188	Ir	Kalo dalam kesehatan? Apakah ada?		
189	Ie	Ooo kalo untuk kesehatan, kayaknya gak, saya sangat		
190		menjaga kesehatan, cuma agak lale sikit makan ya		
191		karna main <i>game</i> ya, tapi kayaknya ya <i>alhamdulillah</i>		
192		sehat-sehat aja kemarin tu waktu masih main-main		
193		<i>game</i> itu.		
194	Ir	Aa kemudian ni, anda kan bilang itu main <i>game</i> sama		
195		kawan itu diwarnet, ato diwarkop gitu kan, kalo boleh		
196		tau, biasa sampe berapa jam gitu mainnya?		
197	Ie	Paling kurang itu kayaknyaaa sekitar 2 jam lah, iya 2		
198		jam, karna disela-sela jam kosong kuliah lah itu, 2 jam		
199		lah, ato kalo emang mepet kali antara jadwal kuliah ini		
200		sama kuliah itu, 1 jam biasa nya itu kan, tapi nanti		
201		pulang kuliah ya main lagi, itu minimal 2 jam lah,		
202		untuk paling lamanya biasa kalo main malam tu, yang		
203		begadang tu dari jam 11 sampe jam 6 pagi sekitar 7 7		
204		jam lah, ya sekitar itu lah.		
205	Ir	Itu kalo boleh tau apa gamasalah dengan orang rumah?		
206	Ie	Emmm kalo untuk mengganggu kayaknya gak, soalnya		
207		dah minta izin juga kan, diizinin, emm bilang kerumah		
208		kawan gitu, tempat sodara, ya habis tu setelah itu baru,		
209		udah setelah ketempat saudara baru main <i>game</i> , yang		
210		penting udah minta izin sama orang tua.		
211	Ir	Ooo jadi minta izinnya itu ke orang tua itu kerumah		
212		saudara atau kawan, habis itu baru kewarnet?		
213	Ie	Yaaa yang penting ya jangan bohong, kalo ke tempat		
214		saudara ya ketempat saudara, walaupun habis itu		
215		kewarnet lagi kan.		
216	Ir	Ooo seperti itu, habis itu apa saja sih yang anda		
217		lakukan selama berjam-jam begadang main <i>game</i> di		
218		warnet itu?		
219	Ie	Ya kayak biasa, main game sama kawan, main DOTA,		
220		itu aja sih, pokoknya <i>full</i> tu main <i>game</i> dari malam		
221		sampe subuh.		
222	Ir	Apakah ga merasa ngantuk ato lapar waktu bermain		
223		<i>game</i> selama itu?		
224	Ie	Hmmm lapar sih ada, cuma ya itu, ada jual minuman		
225		disitu ato makanan, tinggal beli, kalo emang gaada		
226		makanna ya minum aja biasa ya sih. Kalo ngantuk gak		
227		terlalu ya, paling ya ada tu ngantuk pas dah mau subuh,		
228		tapi ya karna maish ada waktu ya main lagi sama		
229		kawan.		
230	Ir	Hmm kalo boleh tau, itu kan anda tau tu dampak-		
231		dampak negatif, kalo boleh tau anda tau dampak-		
232		dampak tersebut dari mana ya?		
			Durasi bermain <i>game online</i>	
			Kebiasaan saat masih adiksi	
			Kebiasaan saat masih adiksi	
			Kebiasaan saat masih adiksi	

233	Ie	Ya terasa lah, terasa aja gitu, pas udah jenuh main	Kemampuan memodifikasi stimulus	Merasakan dampak		
234		<i>game</i> gitu sih ya, merasakan sendiri gitu kayaknya yaa				
235		hmm, jadi ya itu, buat malas main gitu, macam duit				
236		perbulan tu kok terasa makin sikit gitu, padahal bukan				
237		makin sikit, banyak tepake untuk main <i>game</i> ternyata,				
238		ya itu lah kek gitu kek gitu, mulai terasa seperti itulah				
239		makanya ini harus berhenti, mulai berhenti sikit-sikit.				
240	Ir	Jadi menurut anda tu, dampak-dampak negatif anda itu				
241		mempengaruhi anda untuk keluar dari candu <i>game</i>				
242		<i>online</i> gitu?				
243	Ie	Iya begitu lah kira-kira.	Decisional control	Menolak ajakan		
244	Ir	Ahhh iya makasih, jadi selama ini ni, selama terlepas				
245		dari <i>game online</i> , apakah ada gitu, hal-hal gitu yang				
246		mempengaruhi anda supaya apa, macam ada yang				
247		ngajak anda balik main <i>game online</i> , atau kepengen				
248		pas liat orang main <i>game online</i> , bisa anda jelaskan?				
249	Ie	Kalo yang ngajak gak ada, ada ada ada kemarin tu				
250		sekali, tapi gak gak mau kan, kalo untuk kepengen				
251		main lagi, ya kadang-kadang cuma ya, cuma kepengen				
252		sekedar aja lah, gak cuma gasampe kayak dulu lagi.				
253	Ir	Jadi coba anda jelaskan respon anda saat diajak main	Decisional control, kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Keinginan dari diri sendiri dan dukungan dari orang tua		
254		<i>game online</i> itu lagi gitu?				
255	Ie	Ya males aja sih, dah mulai males, mager gitu, gak ada				
256		<i>mood</i> untuk main <i>game</i> , ya walaupun kepengen, tapi				
257		sekedar kepengen, tapi kalo untuk main kayaknya yaaa				
258		gak lah kayaknya.				
259	Ir	Kalo misalnya selama ini ada gak yang misalnya				
260		bilang, eh dah tu, gausah main <i>game</i> lagi, membantu				
261		atau menarik anda keluar dari <i>game online</i> gitu, atau				
262		mungkin gimana?				
263	Ie	Kalo untuk tarik, larang main <i>game</i> kayaknya gak ada,	Decisional control, kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Keinginan dari diri sendiri dan dukungan dari orang tua		
264		gak ada ya ya kalo untuk main <i>game</i> , tapi kalo untuk				
265		larang <i>game</i> ya ada, orang tua pun udah ingatin kalo				
266		gausah main <i>game</i> banyak-banyak lagi, tapi kalo yang				
267		emang narik tu motivasi biar keluar kayaknya gaada,				
268		gak ada iya.				
269	Ir	Ahh ni kemudian berarti anda merasa malas gitu kan,				
270		bagaimana anda mengendalikan diri anda supaya gak				
271		jatih lagi ke candu <i>game online</i> gitu?				
272	Ie	Ya kaya tadi saya bilang lah, kalo misalnya kepengen			Decisional control, kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Keinginan dari diri sendiri dan dukungan dari orang tua
273		ya, kepengennya aja cuman, tapi kalo mau main tu				
274		malas selalu ya gitu, cuma pengen sekeadar pengen aja,				
275		jadi ya kayaknya sih gaperlu menendalikan diri gitu lah				
276		kira-kira				
277	Ir	Kemudian tadi ada anda bilang tu, anda bermain <i>game</i>				
278		<i>online</i> tu karna kawan, gimana interaksi sosial dengan				
279		kawan-kawan yang berada di dalam <i>game</i> gitu?				
280	Ie	Ya paling ditanyain lah lewat, ada tu namanya <i>platform</i>	Decisional control, kemampuan menentukan siapa yang mengendalikan keadaan	Interaksi sosial di dalam <i>game</i>		
281		kayak chat gitu, orang tu ya nanya kenapa gak main				
282		lagi gitu, kenapa berhenti main <i>game</i> , ya paling cuma				

283		gitu aja, paling ya gitu-gitu aja, diajak paling sekali-		
284		sekali.		
285	Ir	Gimana hubungan anda sama mereka itu?		
286	Ie	Dekat juga, tapi ya gitu, paling cuma ditanyain aja, gak		
287		sampe narik balik ke game gitu.		
288	Ir	Nah ni, kemudian langkah-langkah apa saja sih yang		
289		anda, dulu yang anda gunakan untuk keluar dari candu		
290		<i>game online</i> , candu <i>game online</i> tu kan agak susah		
291		untuk keluar ya, jadi langkah-langkah apa aja tu yang,		
292		yang anda pakai dulu untuk bisa terbebas dari candu		
293		<i>game online</i> .		
294	Ie	Ya kalo untuk langkah-langkah paling kurangin sikit	<i>Decisional</i>	Langkah untuk keluar dari adiksi
295		lah jadwal main nya yang biasa berapa jam gitu sehari,	<i>control</i>	
296		ya paling 1 match, 1 <i>game</i> lah dulu, kalo dah menang		
297		yaudah, kalo dah kalah jadi 2 kali main, ya gitu-gitu		
298		lah, gak se sering dulu, dikurangin gitu.		
299	Ir	Baik lah kalo begitu, cukup sekian, jadi kalo nanti jika		
300		ada keperluan data, mungkin saya akan kembali lagi		
301		kesini, dimohon untuk kesediaannya, sekian		
302		assalamu'alaikum wr. wb		
303	Ie	Walaikumsalam wr. wb		



### Wawancara ke-1 (Subjek B)

Nama Responden : B (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 16 Januari 2020  
 Durasi : 4 menit 28 detik (Pukul 14.00 – 14.04 WIB)  
 Lokasi : Rumah Teman Subjek

**Catatan Lapangan:**

Wawancara awal dilakukan dirumah teman subjek B. wawancara dilakukan di ruang tamu rumah, bertepatan disebelah meja komputer milik teman subjek B. subjek B menggunakan baju kaos merah dan celana pendek hitam. Saat peneliti tiba, subjek sedang melihat laptopnya, subjek terlihat sedang *download* aplikasi untuk *design*, setelah peneliti tiba subjek langsung duduk dan berbicara dengan peneliti.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamualaikum</i> saudara B.		
2	Ie	<i>Walaikum salam.</i>		
3	Ir	Hmm gimana kabarnya hari ini?		
4	Ie	<i>Alhamdulillah</i> baik ni.		
5	Ir	Gimana udah makan siang ni?		
6	Ie	Eee belum dua kali sih ini.		
7	Ir	Aahahah oalah, sekali udah tapi yakan?		
8	Ie	<i>Alhamdulillah</i> kalo sekali udah kan ya.		
9	Ir	Nah jadi kan, maksud saya ini mau ngomong-ngomong		
10		sikit ni, masalah masa lalu B sebagai orang yang udah		
11		lepas dari candu <i>game online</i> ni, gapapa kan? Saya		
12		minta waktunya sebentar?		
13	Ie	Iya gapapa aman aman, lagi gak ada kerjaan juga		
14		soalnya ini, paling sore nanti ya sore basket.		
15	Ir	Nah jadi sebelum kita mulai, apa ada yang mau		
16		ditanyakan gitu?		
17	Ie	Hmm ga sih ,gaada kayaknya.		
18	Ir	Yaudah, berarti kita mulai aja ya, jadikan, gimana		
19		keseharian anda dulu tu, ketika masih candu <i>game</i>		
20		<i>online</i> , apa sehari-hari gitu?		
21	Ie	Hmm sehari-hari ya, gimana ya, ya main <i>game</i> gitu,		
22		biasa sebelum ke kampus ya gitu, warnet 1 1 jam gitu,		
23		terus pulang warnet lagi gitu sama kawan, ya gitu		
24		seringnya sih, terus kadang-kadang kalo besok gaada		
25		kuliah ya, kalo gak ada kuliah bisa ambil paket malam		
26		tu, biasanya ya dari jam 11 ampe jam 7 tu di warnet,		
27		begadang sama-sama kan.		
28	Ir	Hmm kalo boleh tau ni, sehari bisa main berapa jam		
29		gitu kan, maksimal sama minimal gitu main <i>game</i>		
30		perhari?		
31	Ie	Hmmm kalo perhari ya, gak itung juga ya, ya gitu, kalo		
32		maksimal ya apalagi begadang kan, dari jam 11 sampe		
33		jam 7 itu lah, paling ada nambah gitu 1 ato 2 jam siang		

Keseharian subjek saat masih adiksi

Durasi bermain

34		gitu mainnya. Ya gitu lah kira-kira.	
35	Ir	Kalo misalnya makan gimana tu di warnet?	
36	Ie	Hmm kalo makan sih, ya jajanan-jajanan gitu kayaknya, kalo minum ada sih dijual di warnet, ya kalo	Pengabaikan aktivitas lain
37		kayaknya, kalo minum ada sih dijual di warnet, ya kalo	
38		makan susah makan nasi kan ya, soalnya ya tau sendiri	
39		kan, meja nya penuh sama komputer, jadi paling	
40		sebelum itu makan dulu, sebelum ke warnet.	
41	Ir	Kalo boleh tau ni, kalo masalah kuliah gimana tu?	
42	Ie	Kalo kuliah ya kayak gitu, kayak biasa, cuma kadang	
43		ya itu, telat ato apa gitukan, ya cuma itu kayak biasa	
44		sih kayaknya.	
45	Ir	Kalo tugas-tugas gimana?	
46	Ie	Ya tugas ya kadang numpuk sih, soalnya ya itu	Pengabaikan aktivitas lain
47		kerjainnya di hari dikumpul, jadi kadang kalo banyak	
48		tugas di 1 hari, ya ampe begadang juga kerjainnya.	
49	Ir	Kalo diajak-ajak kawan keluar ato apa namanya, kayak	
50		beraktifitas gitu, gimana? Maksudnya ikut ato gak gitu	
51		kalo di ajak gitu?	
52	Ie	Hmmm dulu sih iya, pas awal-awal kuliah ya, belum	Pengabaikan aktivitas lain
53		itu belum main <i>game</i> , cuma semenjak main <i>game</i> , ya	
54		gaada yang ngajak sih, diajak ke warnet terus, cuma	
55		kadang kalo diajak ya malas juga gitu.	
56	Ir	Hmmm, iya iya, mager gitu ya? Jadi kan, kalo sekarang	
57		ni? Gimana? Masih main <i>game online</i> ?	
58	Ie	Hmm kalo sekarang sih gak lagi, ada main sih, kayak-	Tidak lagi bermain <i>game online</i>
59		kayak <i>game offline</i> , balap gitu, cuma ya gasering juga,	
60		gak ampe kayak dulu lah gitu. Gitu sih kira-kira.	
61	Ir	Hmmm habis tu... hmm mungkin cukup sekian	
62		wawancara kita kali ini, mungkin besok saya akan	
63		kembali untuk wawancara lain, jika memang ada waktu	
64		dan memungkinkan, dan mungkin ada beberapa	
65		pertanyaan yang akan sama gitu, tapi gapapa dijawab	
66		kaya biasa aja ya. mungkin cukup sekian, terima kasih,	
67		<i>assalamualaikum wr. wb</i>	
68	Ie	<i>Walaikum salam</i>	

### Wawancara ke-1 (Subjek C)

Nama Responden : C (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : -  
 Waktu : Tanggal 22 Januari 2020  
 Durasi : 10 menit 12 detik (Pukul 14.00 – 14.10WIB)  
 Lokasi : Kos Subjek

**Catatan Lapangan:**

Wawancara dilakukan di kos subjek, kos subjek berada di lantai 2, wawancara dilakukan di atas Kasur subjek, saat wawancara berlangsung, subjek duduk bersebelahan dengan peneliti. Saat wawancara berlangsung, subjek mengenakan baju kaos merah dan celana ponggol abu-abu, subjek memakai kacamata dengan rambut panjang tersisir rapi. Subjek fokus pada pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan peneliti, terlihat dari subjek yang langsung menjawab pertanyaan tanpa harus diulangi oleh peneliti.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamualaikum</i> bg C		
2	Ie	<i>Waalaiikum salam</i> ki		
3	Ir	Gimana kabar nya bang? Sehat hari ini?		
4		Sehat dong		
5	Ie	Baru balik dari Medan ni, apa gak capek? Gimana buat persiapan wisudanya?		
6				
7	Ir	Gak kok, sante sante, di bus tidur doang kan ahahaha, aman ntar bulan 2 wisuda, jangan lupa datang ya.		
8				
9	Ie	Aman bg, insyaallah ada umur panjang.		
10	Ir	Nah jadi bg kan, macam yang riki bilang ni kemarin tu kan di <i>Discord</i> , gimana apa ada pertanyaan ni, sebelum kita mulai wawancara nya?		
11				
12				
13	Ie	Masalah keseharian <i>game</i> kan? Woke aman gaada kayaknya.		
14				
15	Ir	Oke bg, kalo gitu kita mulai aja bisa kan?		
16	Ie	Bisa bisa.		
17	Ir	Nah bg, bisa gak bg jelasin kenapa abg bisa masuk ke candu <i>game online</i> gitu?		
18				
19	Ie	Hmmm candu ya, dulu sih ya, waktu deket sama orang si Aper sama AW, dikenalin sama orang itu <i>game-game</i> yang dimainin, cuma ya gak terlalu tertarik sama <i>game-gamenya</i> dulu, lupa apa yang di kasih nampak semalam <i>gamenya</i> sama orang itu, cuma pas dikasih nampak BDO ( <i>black desert online</i> ) tu agak tertarik sih, terus jadi sering main sama orang ini di TM (warkop daerah Ulee Kareng), main itu sama si Aper, sering disitu sih.		Awal mula adiksi
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28	Ir	Ohh BDO ya bg, kalo boleh tau <i>game</i> BDO tu gimana sih? Sampe abg jadi sering main gtiu <i>gamenya</i> ?		
29				
30	Ie	Hmm BDO ya, <i>game online</i> sih, <i>game</i> pertualangan gitu, kalo kata orang ni MMORPG, pokoknya luas gitu <i>game</i> nya, suka-suka kita mau ngapain tu didalamnya,		Jenis dan konten <i>game</i>
31				
32				

33		bisa berkebun, perang, masak, mancing, banyak lah pokoknya, keren-keren lah konten nya tu, cuma itu, ada namanya <i>enhan</i> tu di <i>game</i> BDO, macam naikin <i>gear</i> karakter kita, tapi ya itu sih, susah kali, orang banyak pensiun main tu <i>game</i> karna gagal, frustrasi jadinya ahahah.		
34				
35				
36				
37				
38				
39	Ir	Nah bg, kalo boleh tau ni ya, apa yang buat abg tertarik tu sama tu <i>game</i> ?		
40				
41	Ie	Itu sih, konten-konten nya, bisa ngapain aja gitu kan, terus bebas, terus kawan-kawan baru juga banyak dapat dari tu <i>game</i> , buat komunitas gitu lah di <i>discord</i> , jadi bisa sering berhubungan langsung pake <i>chat</i> ato <i>voice</i> kan, itu sih kadang yang buat tertarik, pokoknya di <i>game</i> itu dituntut kita buat jadi kuat terus terusan, pake <i>enhan</i> itu lah, jadi tertantang gitu, apalagi misalnya ni kan, kawan lain berhasil, kita kok gagal, disitu kadang kita jadi tertantang terus tu, tapi ada juga sih yang bakal putus asa ahahah.		Alasan dan faktor penyebab adiksi
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51	Ir	Nah terus ni bg kan, dari kapan sih abg candu sama <i>game</i> BDO tu? Ini berarti 1 jenis aja ni main <i>game</i> ya?		
52				
53	Ie	Awalnya ya, hmmm awal 2018 kayaknya tu, kalo <i>game</i> sih ya, cuma BDO, ada sih ada <i>game</i> lain, tapi yang paling sering main tu BDO, kadang walaupun gamain ni, dibiarin aja tu laptop hidup, <i>game</i> nya jalan terus, gitu.		Awal adiksi
54				
55				
56				
57				
58	Ir	Hmm kalo boleh tau ni, sehari bisa berapa jam tu main bg?		
59				
60	Ie	Eee lumayan lah, biasa kami ke TM tu jam jam 9 ato 10 lah, baru bangun, siap-siap langsung ke warnet, biasa sih sampe jam 10 malam, ato tergantung lah, kadang sore dah pulang kalo ada kegiatan tu, cuma keseringan sampe jam 10, terus ya sambung lagi di kos, sampe pagi, agak telat tidur tu makanya telat bangun juga, gitu-gitu aja siklus kehidupan abg, itu gak <i>full</i> main <i>game</i> sih, sambil main <i>game</i> tu ya cerita-cerita, ato nonton <i>youtube</i> , gitu-gitu lah.	Kemampuan mengelola informasi	Durasi bermain <i>game</i>
61				
62				
63				
64				
65				
66				
67				
68				
69	Ir	Kalo boleh tau ni bg, abg tau gak dampak-dampak negatif main <i>game online</i> tu? Apalagi kalo udah candu? Yang abg rasakan gitu?		
70				
71				
72	Ie	Dampak ya, kalo yang abg rasain sih, habis waktu buat main <i>game</i> aja, sering begadang, terus kuliah tu tertunda-tunda, gitu sih kira-kira, terus banyak kali habis duit juga, kalo duduk diwarkop dari pagi sampe malam dah berapa habis kan, siang makan, malam makan sekalian pulang sih, terus pesan minum terus tu sampe malam.	Kemampuan mengelola informasi	Dampak negatif
73				
74				
75				
76				
77				
78				
79	Ir	Terus bg, kapan sih kalo boleh tau abg pengen bebas dari candu <i>game online</i> ?		
80				
81	Ie	Kemarin tu, pertengahan 2019, dah ditanyain mulu kapan sidang kapan sidang, jadinya agak malas gitu	<i>Decisional Control</i>	Awal keluar dari adiksi,
82				

83		main <i>game</i> lagi, jadi ya selesain dulu lah kuliah gitu.		alasan
84	Ir	Oh jadi kalo nanti dah selesai kuliah ni bakal lanjut		keluar dari
85		ngegame lagi bg?		adiksi
86	Ie	Ga juga sih, cari kerja lah, itu calon dah duluan kerja		
87		masalahnya, makanya ni cari kerja terus, dah ga cukup	<i>Decisional</i>	Pilihan lain
88		umur buat ngegame terus, banyak kali habis waktu,	<i>control</i>	
89		nanti gak tekejar apa-apa.		
90	Ir	Nah bg, kalo perubahan apa aja sih yang udah abg		
91		dapat selama keluar dari candu?		
92	Ie	Wohh banyak, salah 1 nya tu abg dah sidang, tinggal		
93		nunggu wisuda kan, nah sekarang dah banyak waktu	Kemampuan	Hikmah
94		luang buat nyari kerja, fokus nyari kerja gitu.	menginterpreta	keluar dari
95	Ir	Nah terus kan bg, kalo boleh tau ni, ada gak yang	sikan, menilai,	adiksi
96		ngajak abg keluar dari candu?	dan	
97	Ie	Yang ngajak keluar ya, gaada sih, malah yang ngajak	menghubungka	
98		main lagi banyak ahahaha, emang kawan gaada yang	n suatu	
99		bener.	kejadian	
100	Ir	Wohh jadi malah banyak yang ngajak abg main <i>game</i>		
101		lagi ya? Gimana tu respon abg kalo diajak gitu?		
102	Ie	Ya sebisanya ditolak lah, takutnya kalo ntar kebablasan	<i>Decisional</i>	
103		main lagi, jadi candu lagi kan, soalnya ada rasa pengen	<i>Control,</i>	
104		balik gitu, tapi ya udah gamau lagi, jadi sebisanya	kemampuan	Menolak
105		dihindariin gitu, buat-buat alasan apa gitu, lagi sibuk lah	menentukan	ajakan
106		ato apa kan.	siapa yang	kembali
107	Ir	Nah bg, kalo boleh tau ni, faktor apa aja yang buat abg	mengendalikan	
108		keluar dari candu ni?	keadaan	
109	Ie	Ya itu sih, kayak tadi abg bilang kan, pengen wisuda,		Faktor
110		cepat kelar kuliah lah, cari kerja, tambah lagi ada yang		keluar dari
111		nunggu dihalalin, itu sih, dari tau lah mana sekarang		adiksi
112		yang lebih prioritas gitu.		
113	Ir	Kalo langkah-langkah bg, misalnya langkah buat		
114		keluar dari candu ni, kan susah tu, gabisa kita tiba-tiba		
115		lepas dari candu semudah itu, ada gak langkah-langkah		
116		yang abg buat untuk keluar tu?		
117	Ie	Langkah ya, ya hapus sih tu <i>game</i> nya, biar gak		Langkah-
118		temainkan lagi, terus jarang-jarangin ke warkop, dah	<i>Decisional</i>	langkah
119		gitu aja sih abg. Jadi kalo dah gak ada lagi <i>game</i> nya	<i>Control</i>	untu keluar
120		kan, gimana mau main gitu.		dari adiksi
121	Ir	Hmm, baiklah bg, terima kasih banyak untuk		
122		waktunya, makasih juga udah mau berpartisipasi buat		
123		penelitian riki, sekian <i>assalamu'alaikum wr. wb</i>		
124	Ie	<i>Waalaiikum salam ki.</i>		

## Wawancara ke-2 (Subjek C)

Nama Responden : CA (Nama Samaran)  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Waktu : Tanggal 22 Januari 2020  
 Durasi : 5 menit 3 detik (Pukul 16.00 – 16.05 WIB)  
 Lokasi : Warkop TM

**Catatan Lapangan:**

Wawancara berlangsung di warkop TM, saat itu teman subjek menggunakan kemeja hitam bergaris biru, dan celana jeans biru dongker, teman subjek juga menggunakan kacamata dengan frame hitam. Saat wawancara berlangsung, teman subjek duduk di kursi area belakang warkop, teman subjek duduk didepan peneliti. Wawancara agak terganggu dengan ributnya kondisi warkop yang sedang ramai.

No	Pelaku	Uraian Wawancara	Tema	Koding
1	Ir	<i>Assalamu'alaikum</i>		
2	Ie	<i>Walaikum salam wr. wb.</i>		
3	Ir	Gimana kabarnya hari ini?		
4	Ie	<i>Alhamdulillah baik.</i>		
5	Ir	Udah makan siang?		
6	Ie	Udah barusan.		
7	Ir	Nah jadi gini, saya mau tanya-tanya sedikit ni tentang keseharian bg C waktu masih candu main <i>game</i> ,		
8		sebelum kita mulai apa ada yang mau ditanyakan?		
9				
10	Ie	Hmm gaada sih, bisa lanjut aja.		
11	Ir	Oke, jadi kita mulai aja ni ya? Nah jadi gimana sih keseharian bg C tu waktu main <i>game</i> ?		
12				
13	Ie	Bg C ya, kalo waktu masih sering main <i>game</i> dulu ya,		
14		ya diwarkop sih kami main, dari pagi, siang ato malam gitu, di warkop terus, main BDO biasa kami, apalagi		
15		kalo ada kegiatan di <i>game</i> kan ya, wajib kewarkop tu,		
16		soalnya kalo pake <i>hotspot</i> HP jaringannya jelek, di		
17		warkop kan ada WIFI.ID, jadi pas main <i>game</i> gak		
18		terganggu gitu.		
19				
20	Ir	Berarti sering di warkop ya kalo main <i>game</i> ? Itu		
21		makan gimana?		
22	Ie	Makan di warkop juga, cuma siang sih ada nasi sama		
23		malam, hmm kalo pagi gaada jualan nasi, jadi tahan		
24		lapar sampe jam jam 2 ato 3 gitu, baru ada yang jual		
25		nasi diwarkop, paling ya tahan pake minum, banyak		
26		mesan minum jadinya.		
27	Ir	Terus kan kalo bg C ni kalo lagi main <i>game</i> tu, ngapain		
28		aja biasa?		
29	Ie	Hmmm ya main <i>game</i> , tapi biasa sih buka <i>game</i> kan,		
30		habir tu buka <i>discord</i> , ato <i>youtube</i> , liat-liat video, ato		
31		begosip kami berdua disana, masalah anak-anak <i>guild</i> ,		
32		soalnya banyak kali drama di <i>game</i> ini, cuma asik		
33		pulak ikutin dramanya.		

34	Ir	Kalo kegiatan bg C di kampus gimana?		
35	Ie	Ooh kalo itu gausah ditanya, gapernah lagi nampak		Dampak
36		dikampus, itu baru-baru aja datang dikampus buat		negatif
37		ngurus sidang aja tu, dulu mana ada, ambil duit baru		
38		kekampus.		
39	Ir	Nah terus kan, kalo boleh tau ni, kapan tu bg C keluar		
40		dari candu <i>game online</i> ? Gapernah main lagi BDO?		
41	Ie	Hmm, kapan ya, kurang tau juga ya, kayaknya 2019	Kemampuan	Awal keluar
42		awal, karna dah fokus untuk kejar sidang si bg C, asik	menentukan	dari adiksi,
43		ditanyain orang kampus soalnya, padahal dia bagus	siapa yang	alasan
44		akademik nya, nilai-nilai juga bagus, tapi ga sidang-	mengendalikan	keluar dari
45		sidang, yang anehnya dia yang gak sidang, orang lain	keadaan	adiksi
46		yang sibuk.		
47	Ir	Kalo alasan bg C keluar dari candu <i>game online</i> tau?		
48		Kenapa bisa gamain lagi gitu, mungkin ada faktor		
49		orang tua, ato apa gitu?		
50	Ie	Gatau sih ya, tapi ya itu ditanya-tanya kapan sidang-	Decisional	Faktor
51		kapan sidang, soalnya kan dia pun letting 14, lama kali	Control	terlepas dari
52		gak sidang-sidang, mungkin karna itu sih dah fokus		adiksi
53		kelarin kuliah.		
54	Ir	Nah terus kan, ada gak tu, bg C diajak-ajakin balik ke		
55		<i>game</i> sama anak-anak <i>game</i> lain?		
56	Ie	Ada lah, sering malah, apalagi kalo dia on <i>discord</i> tu,		
57		pasti anak-anak pada nanya kemana bg C, yok main		
58		lagi, biar rame gitu lah.		
59	Ir	Gimana tu respon bg C?		
60	Ie	Gaada, dibilang ya lagi sibuk di kampus lah, ato lagi	Decisional	Menolak
61		sibuk pacaran lah, pokoknya banyak kali alasannya,	Control	ajakan untuk
62		tapi ya itu, walaupun gapernah main <i>game</i> lagi, bg C		kembali
63		masih tetep on <i>discord</i> , ngomong-ngomong cerita-		
64		cerita sama anak-anak lain, sibuk kali orang itu, dari		
65		awal cuma buat kelompok <i>game</i> , sekarang dah besar,		
66		buat <i>podcast</i> lah, <i>live stream</i> lah, buat komunitas gitu.		
67	Ir	Wooh jadi sosial sama anak-anak <i>game</i> lain masih		
68		terjaga ya?		
69	Ie	Iya masih, tiap hari orang itu di <i>discord</i> , kan enak		
70		soalnya, di HP pun ada		
71	Ir	Hmmm, gitu ya, yaudah, terima kasih atas		
72		partisipasinya, maaf mengganggu waktunya juga,		
73		mungkin untuk hari ini cukup sekian dulu, sekian		
74		<i>assalamu'alaikum wr. wb</i>		
75	Ie	Oke oke, <i>waalaikum salam</i> .		