

**DINAMIKA STRATEGI *COPING* PADA PECANDU *GAME*
*ONLINE***

SKRIPSI



Oleh

Muhammad Johan Firmansyah

NIM. 16410193

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2021

DINAMIKA STRATEGI COPING PADA PECANDU *GAME ONLINE*

SKRIPSI

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang

untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh

Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh

Muhammad Johan Firmansyah

NIM. 16410193

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2021**

DINAMIKA STRATEGI *COPING* PADA PECANDU *GAME ONLINE*

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Johan Firmansyah
NIM. 16410193

Telah disetujui oleh:

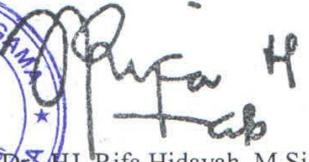
Dosen Pembimbing



Fuji Astutik, M.Psi., Psikolog
NIP. 199004072019032013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. HJ. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 197611282002122001

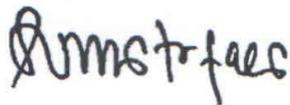
SKRIPSI

DINAMIKA STRATEGI *COPING* PADA PECANDU *GAME ONLINE*

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 25 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Penguji Utama



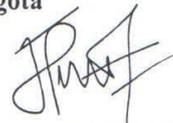
Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag.
NIP.19730710 200003 1 002

Sekreteris



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si.
NIP.19760512 200312 1 002

Anggota

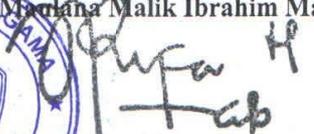


Fuji Astutik.,M.Psi.,Psikolog
NIP. 19760512 200312 1 002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal, 20 Desember 2021

Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi
Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. H.J. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Johan Firmansyah

NIM : 16410193

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi ini yang saya buat dengan judul “**Dinamika Strategi Coping pada Pecandu Game Online**” adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 03, November2021

Penulis,



Muhammad Johan Firmansyah

NIM. 16410193

MOTTO

*“Turunkan emosi pada level terendah jika ingin mendapatkan ketenangan hati
agar bisa melihat setiap masalah secara jernih”*

(K.H. Ahmad Bahauddin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Ayahanda Mat Ikhsan

Yang selalu memotivasi dari setiap kalimat-kalimatnya agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ibunda Maslucha

Yang selalu menjadi inspirasi, sosok yang selalu mengajarkan tentang kesabaran dan keikhlasan.

Kakak Laili Hidayati yang selalu memberikan motivasi dan dukungan materil

Serta

Kepada para pendidik saya, guru, ustadz, dosen, bahkan teman-teman saya yang mengajari saya banyak hal tentang kehidupan. Keluarga saya baik yang berada dikejauhan maupun yang dekat. Sahabat-sahabat yang selalu menemani saya, mendo'akan saya dan *mensupport* saya, kemudian orang-orang yang telah mengenal saya, serta Dosen Pembimbing skripsi saya yang selalu bersabar dalam membimbing Bu Fuji Astutik.,M.Psi.,Psikolog.

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “*Dinamika Strategi Coping Pada Pecandu Game Online*” yang terselesaikan dengan baik.

Sholawat serta Salam tak lupa penulis haturkan Kehadirat Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*, beserta keluarga, sahabat-sahabat, dan seluruh ummatnya, yang telah membimbing dan menuntun kita dari jalan yang penuh dengan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni Agama Islam.

Karya ini tidak akan pernah hadir tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. HJ. Rifa Hidayah, M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Fuji Astutik.,M.Psi. Psikolog. Psikolog selaku Dosen Pembimbing yang telah mempercayakan saya untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Bapak Ibu Dosen yang tidak mungkin saya sebutkan satu-persatu, mereka semua banyak mengajarkan kepada saya baik secara akademik maupun non akademik, semoga Allah membalas semua kebaikannya.

5. Teman-teman saya yang selalu membantu saya meskipun sedang dalam kesibukan pekerjaan ; Andika Pratama Putra, Tri Ardensi, Mokhammad Riski, Muhammad Bahrul Ulum.
6. Heikal Mahendra Natsir, S.Psi yang turut membantu dan memotivasi dalam proses pengerjaan skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan psikologi angkatan 16 tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang banyak mendo'akan dan *mensupport* saya hingga selesainya karya ini.
8. Terakhir, untuk segala pihak yang turut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, yang turut mendo'akan, *mensupport* akan selesainya karya ini.

Akhirnya penulis berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, semoga Allah membalas semua kebaikan mereka *Jazakumullah Khairul Jaza'* dan semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Malang, November 2021

Penulis



Muhammad Johan Firmansyah
NIM. 16410193

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
مستخلص البحث.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Strategi <i>Coping</i>	9
1. Gaya Coping	11
2. Bentuk-Bentuk Coping	12
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Strategi Coping	17
B. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	18
1. Faktor-faktor Kecanduan Game Online	20
2. Kriteria Kecanduan Game Online	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Batasan Masalah	27

C.	Informan Penelitian.....	27
D.	Pengumpulan Data.....	27
E.	Analisis Data	28
	1. Pengumpulan Data	28
	2. Reduksi Data	29
	3. Penyajian Data.....	29
	4. Penarikan Kesimpulan.....	29
F.	Kreibilitas penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		31
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	31
B.	Proses Penelitian	33
C.	Gambaran Umum Subjek	34
D.	Awal Mula Kecanduan <i>Game Online</i>	37
E.	Kondisi Fisik dan Psikologis Saat Kecanduan <i>Game online</i>	40
F.	Strategi Coping Pada Pecandu <i>Game Online</i>	49
G.	Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN		68
A.	Kesimpulan	68
B.	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Pengguna Internet di Indonesia	2
---	---

DAFTAR SKEMA

SKEMA 1 Dinamika Strategi Coping pada Pecandu Game Online	67
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Konsultasi

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Transkrip Wawancara Subjek I

Lampiran 4 Transkrip Wawancara Informan Subjek I

Lampiran 5 Transkrip Wawancara Subjek II

Lampiran 6 Transkrip Wawancara Informan Subjek II

Lampiran 7 Transkrip Wawancara Subjek III

Lampiran 8 Transkrip Wawancara Informan Subjek III

ABSTRAK

Firmansyah, Muhammad Johan. 2021. *Dinamika Strategi Coping Pada Pecandu Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dosen Pembimbing: Fuji Astutik.,M.Psi. Psikolog

Kata Kunci: *Dinamika Strategi Coping, Pecandu Game Online*

Game Online yang sangat mengasikan untuk dimainkan tentu saja mempunyai dampak yang signifikan bagi para penggunanya, dampak dari *game online* bisa negatif maupun juga bisa positif. Dampak positif memainkan *game online* adalah timbulnya rasa senang dan gembira bagi sang pemain, *game online* juga bisa berfungsi sebagai penyalur hobi atau sebagai sarana berinteraksi dengan sesama pengguna *game online* lainnya.

penelitian ini ditujukan untuk mengetahui dinamika strategi *coping* yang tepat digunakan untuk pecandu *game online* dengan menggambarkan perilaku sebelum kecanduan *game online*, saat kecanduan *game online*, dan bagaimana bisa mengatasi kecanduan *game online*. Jenis penelitian ini ialah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang dilakukan dengan cara wawancara. Informan penelitian terdiri dari orang dewasa yang aktif bermain game online lebih dari 3 jam perhari dan memiliki gejala *gaming disorder* yang meliputi gangguan kesehatan fisik, psikologis, dan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ketiga subjek sudah menyukai bermain *game online* saat remaja. Subjek satu dan subjek dua bermula menjadikan *game online* sebagai gaya *coping negatif* dengan metode *emotion focused coping* guna menyelesaikan masalahnya hal ini menjadikan kedua subjek tersebut kecanduan bermain *game online*, berbeda dengan subjek tiga yang kecanduan bermain *game online* karena ajakan dari teman. Ketiga subjek tersebut bisa lepas dari kecanduan bermain *game online* menggunakan metode *problem focused coping*.

ABSTRACT

Firmansyah, Muhammad Johan. 2021. *Coping Strategy Dynamics In Online Game Addicts*. Thesis. Faculty of Psychology Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.
Lecturer: Fuji Astutik., M.Psi. Psychologist

Keywords: Coping Strategy *Dynamics*, Online *Game Addicts*

Online Games that are very fun to play of course have a significant impact on its users, the impact of *online games* can be negative or can also be positive. The positive impact of playing *online games* is the emergence of a sense of pleasure and joy for the player, *online games* can also serve as a hobby dealer or as a means of interacting with fellow users of other *online games*.

This research is aimed at knowing the dynamics of the right *coping* strategies used for *online gaming* addicts by describing behaviors before *online gaming addiction*, current *online gaming addiction*, and how to overcome *online gaming* addiction. This type of research is qualitative with a phenomenological approach conducted by interview. The research informant consisted of adults who actively played online games for more than 3 hours per day and had *symptoms of gaming disorder* that included physical, psychological, and social health disorders.

Based on the results of the study found that the three subjects already liked to play *online games* as teenagers. Subject one and subject two began to make *online games* as a *negative coping* style with *emotion focused coping methods* to solve the problem this makes both subjects addicted to playing *online games*, in contrast to the three subjects who addicted to playing *online games* because of invitations from friends. These three subjects can escape from the addictivity of playing *online games* using *problem focused coping methods*.

مستخلص البحث

فيرمانسيا، محمد يوهان . ٢٠٢١ . ديناميات استراتيجية التكيف في مدمني اللعبة على الانترنت. أطروحة. كلية علم النفس مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. المحاضر: فوجي استوتيك، م. س. أخصائي

الكلمات الرئيسية: الديناميات النفسية، القتل، النساء

الألعاب عبر الإنترنت التي هي متعة جدا للعب بالطبع لها تأثير كبير على مستخدميها، يمكن أن يكون تأثير الألعاب عبر الإنترنت سلبية أو يمكن أيضا أن تكون إيجابية. التأثير الإيجابي للعب الألعاب عبر الإنترنت هو ظهور شعور من المتعة والفرح للاعب، والألعاب عبر الإنترنت يمكن أيضا أن تكون بمثابة تاجر هواية أو كوسيلة للتفاعل مع المستخدمين زميل من الألعاب الأخرى على الإنترنت.

يهدف هذا البحث إلى معرفة ديناميكيات استراتيجيات التكيف الصحية المستخدمة لمدمني الألعاب عبر الإنترنت من خلال وصف السلوكيات قبل إدمان الألعاب عبر الإنترنت ، وإدمان الألعاب عبر الإنترنت الحالي ، وكيفية التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت. هذا النوع من البحوث نوعي مع نهج الظواهر التي أجريت عن طريق المقابلة. تألف مخبر البحث من البالغين الذين لعبوا بنشاط ألعاب عبر الإنترنت لأكثر من 3 ساعات يوميا وكانت لديهم أعراض اضطراب الألعاب التي شملت اضطرابات صحية جسدية ونفسية واجتماعية. واستنادا إلى نتائج الدراسة وجدت أن المواضيع الثلاثة يجب بالفعل للعب الألعاب عبر الإنترنت في سن المراهقة. الموضوع الأول والموضوع الثاني بدأ في جعل الألعاب عبر الإنترنت كأسلوب سلبي للتكيف مع أساليب التكيف التي تركز على العاطفة لحل المشكلة وهذا يجعل كلا الموضوعين مدمنين على لعب الألعاب عبر الإنترنت ، على النقيض من الموضوعات الثلاثة الذين مدمنين على لعب الألعاب عبر الإنترنت بسبب دعوات من الأصدقاء. يمكن لهذه المواضيع الثلاثة الهروب من الإدمان من لعب الألعاب عبر الإنترنت باستخدام أساليب التعامل التي تركز على المشكلة.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman membawa kita pada era yang serba praktis, dunia sekarang ini memasuki era digital. Perkembangan era digital membawa kita kedalam perkembangan ilmu teknologi. Berkembangnya ilmu teknologi dan informasi membawa perubahan besar pada hidup manusia seperti adanya internet dan teknologi komputer sebagai alat serbaguna untuk bertukar informasi dan memudahkan segala pekerjaan manusia (Setiawan, 2017). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh besar pada pola hidup masyarakat, pola hidup yang semakin kuat dari kehidupan tradisional berkembang menjadi kehidupan yang kompleks dan moderen. Teknologi Informasi (TI) merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisah dari kehidupan nyata, karena teknologi sudah berkembang dari masa ke masa

Berkembangnya teknologi komputer menjadi salah satu penyebab terciptanya teknologi komunikasi bernama *smarthphone* yang merupakan gabungan dari alat komunikasi telepon dan komputer yang memiliki *Operation Sistem* (OS) sendiri yang sudah di bekali dengan fitur akses internet (Setiawan, 2017). Era digital telah membawa berbagai perubahan yang berdampak positif jika bisa digunakan dengan sebaik-baiknya, tetapi era digital juga membawa banyak dampak negatif. Era digital terlahir dengan munculnya produk digital, khususnya jaringan internet yang suda menyebar luas di dunia.

Internet merupakan dunia paralel sebagai penyambung dan merupakan jalan pintas bagi manusia untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala aktivitas dalam pencarian informasi. (Mildawati, 2016). Penggunaan layanan internet sudah berkembang dari masa ke masa, penggunaan layanan internet dimasa sekarang bisa digunakan sebagai alat komunikasi dan bisa digunakan sebagai alat untuk memudahkan segala kebutuhan masyarakat.

Penggunaan internet di Indonesia di tahun 2018 lalu mengalami kenaikan. *Polling survey* Indonesia yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mendapatkan hasil survei bahwa

penggunaan internet di Indonesia naik 10,12 persen dari tahun sebelumnya (APJII, 2019). Dari hasil survei tersebut terdapat sebanyak 264 juta penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta atau sekitar 64,8 persen merupakan pengguna internet aktif. Jumlah tersebut meningkat dari tahun 2017 yang semula berjumlah 143,26 juta jiwa yang merupakan sebanyak 54,86 persen dari total penduduk Indonesia. Pada tahun 2016 pengguna internet di Indonesia terdapat 132,7 juta orang yang sudah mengakses internet yang terdiri dari total 256 juta penduduk Indonesia yang merupakan 51,8 persen dari seluruh penduduk.

Tahun	Pengguna internet	Bukan pengguna internet	Total penduduk	Presentase pengguna internet	Presentase bukan pengguna internet
2016	132 juta	124 juta	256 juta	51,8 %	48,2%
2017	143 juta	199 juta	262 juta	54,6%	52,4%
2018	171 juta	93 juta	264 juta	64,8%	35,2%

Tabel 1 Data Pengguna Internet di Indonesia

Pengguna internet di Indonesia didominasi oleh remaja dan dewasa pada rentang usia (18-40 tahun) APJII (2019). Ditinjau dari data tersebut pengguna internet dan game online didominasi oleh remaja dan dewasa. Hal tersebut menjadikan peneliti untuk berfokus melakukan penelitian pada subjek orang dewasa.

Hurlock (2011) mengatakan masa dewasa merupakan penyesuaian diri secara mandiri sebagai individu dan mandiri secara sosial. Seharusnya orang dewasa telah mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi dengan baik sehingga cukup matang dalam mengolah emosinya. Pada masa dewasa individu harus bisa lebih mandiri dari pada masa sebelumnya. Masa dewasa awal membutuhkan kesiapan baik fisik maupun mental bagi setiap individu. Individu yang belum siap fisik maupun mental akan mengalami berbagai

masalah seperti melarikan diri dari tanggung jawab yang diembannya maupun tuntutan kerja yang membutuhkan kekuatan fisik secara ekstra.

Orang dewasa yang pada saat usia remaja atau anak-anak selalu bergantung pada lingkungan sekitar, ketika menginjak masa dewasa mereka akan mengalami kesulitan kemandirian, sebab orang tua maupun teman disekelilingnya akan mulai menjauh dan mulai sibuk dengan urusanya masing-masing (Hurlock, 2011). Dari beberapa hal tersebut akan muncul rasa kesepian yang menetap atau sementara. Hal itu dipengaruhi oleh kemampuan hubungan individu tersebut dalam membina hubungan sosial terhadap lingkungan sekitar.

Hurlock (2009) mengatakan bahwa dalam tahun-tahun pertama dewasa awal merupakan fase pematangan, karena individu akan menghadapi masalah-masalah baru yang berbeda dari permasalahan yang sebelumnya. Individu yang bisa mengatasi permasalahannya akan membentuk kepribadian dewasa yang utuh, tetapi individu yang tidak bisa melewati masa remajanya akan lebih memilih menghindari permasalahan yang dimilikinya. Individu yang tidak bisa menyelesaikan permasalahannya akan mengalami stress dan membutuhkan hiburan untuk *me-refresh* perasaan yang ada. Setiap individu memiliki cara khas masing-masing dalam *me-refresh* perasaan untuk memperbaiki *mood*, seperti pergi berlibur sejenak atau bermain *game online* bersama kawan.

Bermain *Game online* merupakan bentuk *coping* yang paling mudah dilakukan oleh semua orang. Semua orang bisa memainkan *game online* dimanapun dan kapanpun dengan *smartphone* mereka. (Haekal, 2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki korelasi dengan keadaan psikologis seseorang. Semakin tinggi tekanan atau stress seseorang maka semakin tinggi juga waktu bermain *game online* yang dimainkan. Namun kita harus tau bahwasanya *game online* memiliki sifat aditif yang membuat kecanduan sehingga kita harus hati-hati dalam mengatur waktu untuk bermain *game online*.

Game online merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan informasi. *Game online* terdiri dari beberapa macam genre seperti perang, olahraga maupun strategi. *Game Online* dapat dimainkan menggunakan koneksi internet

yang terdiri terdiri dari *server* dan *client*. *Server* merupakan penyedia layanan *game online* yang menghubungkan seluruh pengguna *game online* sedangkan *client* merupakan pengguna *game online* yang difasilitasi oleh *server*. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan dan dalam waktu yang *real*. Rata-rata peminat *game online* adalah remaja hingga dewasa (Surbakti, 2017).

Nimo TV selaku penyedia jasa *live streaming game online* mengatakan terdapat sekitar 29,4 persen dari total 170 juta pengguna internet yang aktif. hal itu sama dengan 49,98 juta pengguna aktif. Salah satu *game online* yang banyak peminatnya adalah *mobile legends*. *Game online* besutan Moonton itu sekarang menjadi salah satu game online yang terbaik di dunia *E-sport* Indonesia (Alfarizi, 2019)

Awalnya, para pemain *game online* menjadikan *game* sebagai hiburan. Namun *game online* yang dimainkan secara terus menerus akan menimbulkan kecanduan. Kecanduan merupakan suatu gangguan yang membahayakan bagi individu, kecanduan memiliki gejala seperti kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dengan maksud untuk mendapatkan kesenangan maupun kepuasan diri (Young, 1996). Salah satu cara untuk memastikan individu dikatakan kecanduan game online baik sadar atau tidak bisa dilihat dari intensitas kegiatan bermain game

Masyita (2016) mengatakan bahwa *Game Online* yang sangat mengasikan untuk dimainkan tentu saja mempunyai dampak yang signifikan bagi para penggunanya, dampak dari *game online* bisa negatif maupun juga bisa positif. Dampak positif memainkan *game online* adalah timbulnya rasa senang dan gembira bagi sang pemain, *game online* juga bisa berfungsi sebagai penyalur hobi atau sebagai sarana berinteraksi dengan sesama pengguna *game online* lainnya. Selain itu, *game online* juga bisa dijadikan sarana hiburan tanpa batas untuk dimainkan sepuasnya. Dari beberapa hal positif di atas, berlebihan dalam memainkan *game online* akan menimbulkan beberapa hal negatif.

Young (1998) menjelaskan beberapa dampak negatif yang timbul akibat kecanduan *game online* adalah *saliency* atau ketidakmampuan individu dalam melakukan kontrol diri terhadap *game online*, pemain akan selalu memikirkan

segala hal tentang *game online* tersebut, *excessive use* atau pemain akan mengabaikan kebutuhan-kebutuhan dasar demi memainkan *game online* tersebut, *neglect to work* atau pengabaian pekerjaan akan menyebabkan penurunan produktivitas akibat bermain secara berlebihan, *neglect to social life* atau pengabaian kehidupan sosial, dan *lack of control* yang menimbulkan waktu bermain *game* bertambah akibat kurangnya kontrol diri. Dari beberapa dampak negatif diatas berlebihan dalam memainkan *game online* akan menimbulkan banyak permasalahan secara psikis maupun sosial bagi individu.

Pada tanggal 28 januari 2020, seorang wanita bernama Winda Wirawan menuliskan curhatanya pada kolom *review* aplikasi *game online* yang bernama *mobile legends* di *Playstore*. Curhatan wanita tersebut berisikan tentang kerjaan suaminya yang hanya bermain *game* dan tidak mau mengurus anaknya walau sebentar saja. tidak hanya itu, wanita tersebut sampai meminta untuk cerai karena uang belanja yang seharusnya digunakan untuk keperluan dapur malah di pakai untuk membeli *diamond* di dalam *game* tersebut (Widito, 2020). Hal ini menandakan individu tersebut tidak bisa membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Permasalahan pola pikir dan kurangnya pengendalian diri menjadikan individu tersebut terjebak dalam kesalahan pengambilan keputusan yang berimbas negatif pada kehidupan keluarganya.

Kasus kecanduan *game online* selanjutnya berasal dari negara Filipina. terdapat seorang remaja wanita yang berusia 23 tahun bernama Mhary Mundoc Idanan mengalami serangan *stroke* akibat bermain *game online Mobile Legends* selama 8 jam perhari. Mhary terkadang mengorbankan waktu tidurnya untuk meningkatkan skill bermain dalam *game* tersebut. (Kautsar, 2018). Intensitas bermain *game* yang berlebihan pasti akan menimbulkan efek samping yang berdampak negatif bagi kesehatan.

Solikhah (2019) Dampak bermain *game online* yang berlebihan akan menyebabkan mengurangnya waktu istirahat harian. Dari kurangnya waktu tidur maka hal ini akan menimbulkan individu sering mengantuk ketika melaksanakan aktivitasnya, misal waktu bekerja atau sekolah. Selain itu dampak negatif kecanduan bermain *game* adalah timbulnya masalah gangguan

sosial dengan orang disekitar mereka. Permasalahan tersebut timbul karena kurangnya manajemen waktu sehingga mereka salah mengalokasikan waktu yang mereka miliki dengan intensitas bermain *game* yang berlebihan

Ulfa (2017) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa orang yang kecanduan bermain *game online* akan mudah cemas ketika tidak memainkan *game online*. Orang yang terindikasi *gaming disorder* juga mudah marah saat tidak memainkan *game*. Seringnya bermain *game* sampai larut malam juga membuat para *gammers* memiliki masalah kesehatan seperti mengalami gangguan tidur dan sakit kepala. Namun orang yang kecanduan *game* tersebut merasa sangat menyenangkan ketika bisa bermain *game* tanpa memperdulikan efek *negatif* yang dialaminya. Hilangnya kontrol diri dan sulitnya menghadapi kebutuhan untuk bermain *game* tentunya membutuhkan metode *coping* yang tepat agar bisa mengatasi kecanduan bermain *game* secara berlebihan.

Penggunaan *coping* sangat dibutuhkan dalam penanganan kecanduan bermain *game online*. Oleh karena itu *coping* ditujukan untuk mengatasi ketegangan psikologis dalam mengatasi permasalahan kehidupan sehari-hari yang membutuhkan kemampuan individu juga *support* dari lingkungan agar dapat mengurangi permasalahan yang dialaminya. Penggunaan *coping* merupakan upaya yang harus dilakukan untuk mengurangi dampak kecanduan dan permasalahan kecanduan yang harus diatasi.

Setelah melakukan pra penelitian pada 3 orang dewasa pecandu game online di Desa Kepulungan kecamatan Gempol. Pra penelitian ini peneliti mulai tanggal 29 februari pada hari sabtu malam pukul 20.45 WIB hingga menjelang subuh, dimana dalam jangka waktu tersebut merupakan waktu berkumpul dan bermain game online oleh ketiga orang pecandu game online tersebut. Rata-rata dari mereka bermain game online pada malam hari karena latar belakang mereka yang merupakan pekerja swasta. Mereka biasanya memainkan game online sekitar pukul 10 malam sampai pukul 2 pagi. Intensitas waktu bermain game online mereka kadang bisa bertambah sampai subuh jika ada misi dalam permainan yang belum dituntaskan maupun mereka sedang ingin menaikkan ranking id mereka.

Salah satu dari ketiga orang tersebut yaitu subyek TA sampai menghabiskan banyak uang demi memiliki item-item yang bagus dalam game, dia mengatakan bahwa memiliki tampilan atau skin yang berbeda dari yang lain dalam karakter yang disukainya merupakan kepuasan tersendiri baginya, dan hal itu membuat dirinya lebih termotivasi dan lebih semangat dalam bermain game. Ketiga orang tersebut sebenarnya sadar bahwa intensitas bermain game mereka tidak wajar. Mereka juga ingin mengurangi intensitas waktu bermain game dan bisa beristirahat dengan tenang di malam hari. Ketiga orang pecandu game tersebut juga mengatakan bahwa mereka pasti merasakan pusing setelah bermain game semalaman, bahkan terkadang setelah bangun tidur saat mereka berdiri mereka merasakan sakit kepala seperti migren. Sebagaimana yang disampaikan oleh subjek TA.

“Iya, biasanya kalau mabar push rank terus sampai tengah malem gitu besok paginya ketika bangun tidur kepalaku pusing sebelah kayak migren gitu”

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui dan menganalisa strategi coping pada individu dewasa sebagai pecandu game online di Desa kepulauan Kecamatan Gempol. Hal yang peneliti fokuskan pada penelitian ini adalah bagaimana individu bisa memaksimalkan kontrol diri pada aktifitas bermain game online dan cara penggunaan coping yang tepat pada individu tersebut. Terlebih lagi peneliti juga sebagai pengguna game online, sehingga hal ini menguntungkan peneliti untuk lebih dalam mendapacka informasi yang dibuthkan dari pecandu game online.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan judul penelitian ini sebagai berikut **“Dinamika Strategi Coping pada Pecandu Game Online”**.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti merumuskan penelitian sebagai berikut “ bagaimana dinamika strategi *coping* pada pecandu *game online*?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian didasarkan pada rumusan penelitian adalah untuk mengetahui dinamika strategi *coping* yang tepat digunakan untuk pecandu *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan terkait keilmuan psikologi bagi praktisi maupun khalayak umum, terlebih dalam bidang psikologi klinis dan dapat dijadikan referensi oleh berbagai kalangan terkait metode *coping* pada pecandu *game online*.

2. Manfaat Praktis

Memberikan informasi kepada masyarakat umum, terlebih pada masyarakat yang memiliki lingkungan terpapar *gaming disorder* mengenai metode *coping* pada pecandu *game online*, juga berguna untuk memberikan informasi pengarahan yang tepat pada pecandu *game online*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Strategi *Coping*

Setiap individu pasti pernah melalui segala permasalahan dalam hidupnya. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar individu. Kondisi suatu lingkungan dapat mempengaruhi jenis permasalahan pada individu, sehingga individu berupaya menyelesaikan masalah dengan lingkungan disekitarnya agar tercipta lingkungan yang seimbang (*homeostatis*) (Bartlett, 1998). Tindakan ini dilakukan dengan berbagai upaya untuk mengatasi dan mencari solusi yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu. Tindakan yang dilakukan individu tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membentuk keseimbangan dalam mengatasi masalah, keseimbangan dalam menatasi masalah disebut sebagai strategi *coping*. Strategi *coping* pada dasarnya ialah hubungan antar individu dengan lingkungan yang bersifat harmonis

Menurut Haber dan Runyon (1984) *coping* adalah bentuk perilaku dan perspektif positif maupun negatif yang dapat meminimalisir keadaan individu terhadap permasalahan yang ada. Lazarus & Folkman (1984) juga menjelaskan *coping* adalah upaya yang dilakukan individu untuk mengurangi tekanan yang menekan akibat permasalahan yang ada dengan cara merubah pola pikir maupun perilaku guna mendapatkan rasa aman dan nyaman dari dalam individu. *Coping* merupakan kegiatan yang dilakukan setiap orang, dan setiap orang melakukan *coping* dengan cara yang berbeda-beda sesuai kemampuan yang dimiliki oleh individu. *coping* yang efektif merupakan tindakan *coping* yang dapat menjadikan seseorang bisa menerima dan mentoleransi keadaan yang menekan dan dapat meminimalisir tekanan yang tidak dapat diatasinya.

Coping berasal dari kata "*cope*" yang artinya mengatasi atau melawan. Menurut Sarafino (1998) *coping* merupakan suatu proses individu dalam mengelola masalah dengan cara yang unik sesuai dengan kemampuan individu. *Coping* juga merupakan proses individu berperilaku mengatur kesenjangan persepsi antara tuntutan dari luar dengan kemampuan individu tersebut.

(Chaplin, 2006) mengartikan perilaku *coping* sebagai perilaku atas hubungan individu dengan lingkungannya guna menyelesaikan tugas dan permasalahannya. Perilaku *coping* adalah proses pikiran maupun tindakan yang secara sadar digunakan untuk mengatasi permasalahan dari situasi yang menegangkan dan rumit. Menurut Santrock (2007) strategi penanganan stres (*coping*) dibagi menjadi dua bagian yaitu, strategi menghindari (*avoidance strategy*) dan strategi mendekat (*approach strategy*). *Avoidance strategy* merupakan tindakan secara kognitif untuk meredakan masalah dengan cara menghindari *stressor*. *Approach strategy* merupakan tindakan kognitif untuk memahami penyebab stres (*stressor*) dan berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Setiap individu pasti memiliki alasan dalam menentukan strategi mana yang akan ia gunakan dalam menangani stres baik itu menghindari maupun menghadapi *stressor* secara langsung hal itu dipengaruhi oleh pengalaman maupun kebiasaan individu dalam menangani masalah.

Lazarus & Folkman (1984) menjelaskan bahwa permasalahan yang dihadapi individu pasti memiliki efek pada pribadinya. Efek tersebut dapat menimbulkan pengaruh negatif pada diri individu dan menjadikan individu berada dalam kondisi tertekan jika tidak segera mengatasinya. Tindakan yang dilakukan individu untuk mengatasi situasi yang rumit dinamakan *strategi coping*. Dalam melakukan *strategi coping* individu dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat, nilai sosial yang dimiliki, nilai budaya yang dimiliki, keadaan lingkungan sekitar, karakter individu, dan kepribadian individu.

Dari pengertian strategi *coping* diatas dapat disimpulkan bahwa strategi *coping* merupakan penanggulangan masalah dari individu terhadap masalah dalam bentuk respon perilaku, Pengembangan diri dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki individu, tindakan *coping* dilakukan secara sadar oleh individu, dan tindakan yang dilakukan atas dasar pengendalian situasi agar tercapai kondisi yang lebih baik.

1. Gaya Coping

Setiap orang memiliki cara *coping* yang berbeda-beda, hal ini ditentukan oleh gaya *coping* masing-masing individu yang dipengaruhi suatu masalah yang pernah dihadapi individu tersebut, gaya *coping* dicirikan sebagai berikut :

a. Gaya *coping* positif

Gaya *coping* yang mampu mendukung integritas ego, berikut macam-macam gaya *coping* positif :

- 1) *Problem solving*, merupakan suatu usaha untuk memecahkan suatu masalah yang harus dihadapi oleh individu.
- 2) *Utilizing social support*, merupakan tindak lanjut dalam menyelesaikan masalah yang belum selesai dengan cara mencari dukungan dan bantuan orang lain.
- 3) *Looking for silver lining*, merupakan upaya untuk menyelesaikan masalah dan diharapkan menerima kenyataan sebagai sebuah ujian dan cobaan cobaan yang harus dihadapi dan terus semangat untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut.

b. Gaya *Coping* Negatif

Gaya *coping* ini akan menurunkan integritas ego, individu yang mengambil gaya *coping* ini akan merugikan diri sendiri, yang terdiri atas hal-hal berikut :

- 1) *Avoidance* merupakan penyelesaian masalah dengan cara menghindar atau melarikan diri dari masalah yang akan berujung pada penumpukan masalah di kemudian hari.
- 2) *Self-blame* merupakan bentuk dari kepasrahan diri atas masalah yang dihadapi dengan menyalahkan diri sendiri tanpa ada evaluasi diri yang optimal.

Wishfull tihinking merupakan kesedihan yang mendalam akibat kegagalan dalam tujuan yang hendak diraih seharusnya bukan akhir dari segalanya.

(Arif, 2018)

2. Bentuk-Bentuk *Coping*

Carver dan Michael (1989) menjelaskan bentuk-bentuk *coping* yang berfokus pada *problem solving* sebagai berikut :

a. Keaktifan diri

Melakukan aktivitas apapun dengan tujuan menghilangkan stres.

b. Perencanaan

Perencanaan merupakan *planing* atau rencana yang harus dibentuk guna menghadapi masalah.

c. Penekanan pada suatu aktivitas yang utama

Penekanan pada suatu aktifitas utama ditujukan agar individu bisa mengerti permasalahan mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu sehingga individu dapat memberikan ranking permasalahan yang harus diselesaikan terlebih dahulu.

d. Penguasaan diri

Penguasaan diri merupakan tindakan mengendalikan diri secara penuh kesadaran dan bisa mengerti hal-hal mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu

e. Mencari dukungan sosial sebagai dukungan (*support*)

Dukungan sosial atau *social support* merupakan tindakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh individu melalui dukungan orang lain dalam bentuk nasihat, saran, maupun bentuk barang.

Setiap individu pasti memiliki pengalaman dalam menyelesaikan masalah. pengalaman tersebut akan menentukan cara pengambilan keputusan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi oleh individu tersebut.

Lazarus dan Folkman (1984) menjelaskan strategi *coping* memiliki dua macam yaitu, *Emotion-focused coping* dan *Problem-focused coping*.

a. *Emotion-focused coping*, merupakan tindakan individu untuk menyelesaikan permasalahannya menggunakan ketenangan batin atau ketenangan jiwa guna menyelesaikan permasalahannya. Biasanya

teknik ini digunakan ketika individu belum siap untuk menghadapi permasalahan yang dimilikinya.

- b. *Problem-focused coping*, merupakan tindakan yang dilakukan seseorang guna menyelesaikan permasalahannya menggunakan berbagai metode dengan pemecahan masalah utama sebagai tujuannya.

Strategi *coping* memiliki tujuan mengatasi situasi yang menekan dan yang memberikan *pressing* secara berlebihan diluar kemampuan individu. Kemampuan *coping* yang dimiliki individu akan mempengaruhi bentuk *coping* yang akan digunakan dalam mengatasi masalah yang sedang dihadapi.

Lazarus dan Folkman (1984) Membagi strategi *coping* menjadi dua yaitu *problem focused coping* dan *emotion-focused coping*.

- a. *Problem Focused Coping*

Problem focused coping merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam bentuk penyelesaian pada sumber masalah secara langsung. Biasanya individu yang memilikih cara penyelesaian seperti ini sudah yakin dan mampu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapinya. Terdapat tiga aspek dalam *problem focused coping* menurut Lazarus yaitu:

- 1) Mencari dukungan sosial (*Seeking of instrumental social support*)

Individu akan meminta bantuan dari orang lain yang berupa informasi, saran, maupun dukungan sebagai pijakan untuk menyelesaikan masalah.

- 2) Konfrontasi (*Confrontive coping*)

Individu berpegang teguh dan tetap mempertahankan prinsipnya serta individu berani mengambil resiko dengan tindakanya.

- 3) Merencanakan pemacahan masalah (*Planful problem solving*)

individu akan membuat dan menyusun rencana dalam pemecahan permasalahannya agar dapat terselesaikan dengan baik.

- b. *Coping* berfokus pada emosi (*Emotion Focused Coping*)

Jenis *coping* ini memiliki fungsi sebagai pengelola suasana hati atau tekanan emosional ketika individu sedang mengadapi masalah. Strategi ini

memiliki fokus pada pengendalian emosi terkait masalah yang sedang dihadapi. Adapun aspek-aspek *emotion focused coping* antara lain:

1) Kontrol diri

Individu akan berupaya menjaga keseimbangan emosional yang ada pada dirinya.

2) Membuat jarak

Individu mengisolasi diri atau mencari lingkungan baru yang lebih bagus dan sesuai untuk dirinya.

3) Menerima tanggung jawab

Situasi atau keadaan yang menjadikan individu siap dengan resiko yang harus diterima dan siap bertanggung jawab terhadap segala sesuatunya.

4) Penilaian kembali secara positif

Individu akan siap menerima segala sesuatu terkait konsekuensi yang dilakukannya dan individu selalu berfikir positif dalam segala hal yang dihadapinya.

5) Menghindar

Individu akan lebih memilih menghindari permasalahan yang dihadapinya (Smet, 1994)

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku *coping* terdapat dua macam, yaitu *Emotion-focused coping* yang digunakan untuk mengatur emosional dalam menghadapi permasalahan dan *Problem-focused coping* yang digunakan dalam penanganan masalah utama yang sedang dihadapi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *coping* merupakan bagian dari respon perilaku dan perspektif terhadap stress, perilaku tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul dari dalam dan dari luar individu (*internal or external conflict*). Perilaku *coping* yang baik merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh individu guna memenuhi harapan dan kelangsungan hidupnya agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik. Perlu kita ketahui bahwa setiap individu memiliki strategi yang unik dan berbeda untuk

mengatasi masalah yang dihadapinya. Semua itu dipengaruhi oleh wawasan yang dimiliki setiap individu.

Stuart&Sundeen (1991) membagi dua strategi *coping* yaitu *problem focused coping(direct action)* dan *emotion focused coping (palliatif form)* dengan cara meredakan sumber masalah utama.

a. *Problem focused coping* sebagai berikut ;

1) Konfrontasi

Konfrontasi merupakan tindakan yang dilakukan individu untuk menyelesaikan masalah dengan cara menghadapi masalah tersebut secara langsung dengan keyakinan diri yang tinggi.

2) Isolasi

Isolasi merupakan tindakan yang dilakukan individu untuk menyelesaikan masalah dengan cara tidak memperdulikan masalah yang dihadapi dan cenderung menutup diri dari masalah.

3) Kompromi

Kompromi merupakan tindakan yang dilakukan individu untuk menyelesaikan masalah dengan cara meminta bantuan kepada orang terdekat seperti keluarga,teman maupun orang yang ahli dalam bidangnya.

b. *Emotion focused coping* memiliki poin-poin sebagai berikut ;

1) Denial

Denial merupakan perilaku penolakan suatu masalah sehingga individu tidak merasa jika dirinya dalam masalah.

2) Rasionalisasi

Rasionalisasi merupakan pengambilan tindakan yang logis sesuai dengan kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah.

3) Kompensasi

Kompensasi merupakan tindakan menonjolkan tindakan terbaik dari individu sehingga permasalahan utama dari individu bisa direda.

4) Represi

Represi merupakan tindakan kontrol diri dari individu dalam bentuk melupakan hal-hal negatif dan lebih memikirkan tindakan yang positif.

5) Sublimasi

Sublimasi merupakan penyaluran berbagai ekspresi maupun tindakan secara positif dalam menghadapi masalah.

6) Identifikasi

Identifikasi merupakan tindakan pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang telah dimiliki.

7) Regresi

Regresi merupakan tindakan yang dilakukan individu dengan cara menjadi diri yang dahulu dalam arti pengambilan keputusan secara *childish*.

8) Proyeksi

Proyeksi merupakan tindakan menyalahkan oranglain atas masalah yang dihadapi oleh individu.

9) Konversi

Konversi merupakan penyaluran reaksi psikologis terhadap gejala fisik seperti ketika dalam keadaan marah maka cenderung melakukan tindakan membentak dan memberikan nada tinggi ketika berbicara.

10) Displacement

Displacement merupakan tindakan yang dilakukan individu ketika mendapat masalah dari orang lain tetapi dilampiaskan kepada orang yang berbeda.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Strategi Coping

Notoatmodjo (2003) mengatakan cara individu mengatasi masalah ditentukan oleh kemampuan diri untuk menyelesaikan masalah atau kemampuan *problem solving* dari individu tersebut yang berupa :

a. Kesehatan fisik

Kondisi fisik yang sehat akan mempermudah penyelesaian setiap tekanan yang ada, jika kondisi fisiknya lemah tubuh akan mudah capek dan merasa berat dalam menangani segala tekanan yang ada.

b. Pandangan positif

Pandangan positif merupakan hal yang utama. Pandangan positif akan menjadikan individu selalu berusaha mencari jalan keluar dan siap menerima hasil apapun dengan nilai positif.

c. Keterampilan memecahkan masalah

Keterampilan memecahkan masalah merupakan bentuk usaha untuk mencari berbagai macam cara untuk menghadapi situasi yang ada. Keterampilan ini mencakup wawasan dan informasi yang dimiliki oleh individu untuk menyelesaikan masalah.

d. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan masyarakat sekitar sehingga tidak menyalahi nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat tersebut.

e. Dukungan sosial

Dukungan sosial merupakan bentuk usaha dalam menyelesaikan masalah dengan bantuan orang lain. Dukungan ini biasanya dilakukan dalam bentuk pemberian nasihat dan segala informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah.

f. Materi

Dukungan materi merupakan dukungan yang diberikan oleh orang lain dalam bentuk barang maupun layanan yang bisa disewa.

Taylor (1990) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi strategi *coping* seseorang. Kedua faktor tersebut adalah

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan dorongan dari dalam yang berupa kepribadian dan cara mengatasi masalah yang biasa individu lakukan. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu seperti faktor lingkungan yang mendukung individu dalam mengatasi masalah atau faktor lingkungan yang menjadikan masalah individu semakin runyam. Taylor (1990) juga mengatakan bahwa respon seseorang terhadap tekanan yang ada dipengaruhi oleh kepribadian individu.

Faktor eksternal yang dijelaskan oleh Taylor (1990) merupakan dorongan dari luar individu, seperti uang, barang, dan dukungan dari orang sekitar. Taylor (1990) juga menyatakan bahwa dukungan dari saudara, teman, maupun tenaga profesional akan sangat membantu dalam menentukan strategi *coping* dalam menghadapi permasalahan yang sedang dihadapi oleh individu.

Dari penjelasan diatas strategi *coping* memiliki dua macam yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari karakteristik dan kepribadian individu, faktor eksternal merupakan suatu faktor dari luar individu yang berupa bantuan barang, uang dan dukungan dari orang lain.

B. Definisi Kecanduan *Game Online*

Istilah kecanduan pada awalnya mengacu pada penggunaan zat psikotropika seperti alkohol dan obat-obatan. Dodes (2002) menjelaskan bahwa gangguan yang timbul dari dalam diri seseorang memiliki potensi yang serius karena memicu kebiasaan yang berketergantungan dan dilakukan secara terus menerus.

Kecanduan merupakan kondisi yang tidak dapat terlepas dari kebiasaan yang sangat kuat dan terus dilakukan secara berulang-ulang sehingga menghilangkan kontrol diri dari individu dalam kegiatan tertentu. Seorang yang mengalami kecanduan akan merasa harus melampiaskan hasratnya secara terus menerus. Istilah kecanduan dalam lingkungan sosial didalamnya ada

adiksi *shopping*, *social media addict*, dan *internet addict* khususnya *game online*.

Kecanduan *game online* ditandai dengan seberapa sering intensitas para pemain *game online* tersebut memainkan *gamenya* dan seberapa jauh efek yang ditimbulkan dari aktivitas bermain *game* yang berlebihan. Lemmens dkk (2009) menjelaskan bahwa seseorang yang kecanduan memiliki gejala seperti *saliency* (mempunyai pikiran untuk melakukan hal tersebut satu hari penuh), *tolerance* (mentoleransi waktu bermain *game* yang dihabiskan), *mood modification* (bermain *game* untuk memperbaiki suasana hati), *relapse* (rasa ingin bermain *game* timbul megebu saat sekian waktu berhenti bermain *game*), *withdrawal* (merasa tidak nyaman saat tidak memainkan *game*), *conflict* (timbul permasalahan akibat bermain *game* yang berlebihan dengan orang terdekat), *problems* (tidak bisa membuat prioritas masalah yang harus didahulukan seperti kewajiban dan keinginan). Beberapa hal tersebut bisa kita pastikan untuk melihat seorang individu yang sudah kecanduan *game online* atau tidak dengan beberapa kriteria tersebut. Jika individu memiliki 4 poin dari 7 kriteria diatas bisa dikatakan individu tersebut mengalami kecanduan *game*.

Cooper (2012) menjelaskan bahwa orang yang memiliki kecanduan akan melakukan kegiatan yang disenangi secara terus menerus dan hal ini akan dilakukannya setiap ada kesempatan untuk melakukannya. Jadi Individu akan melakukan hal-hal yang disenangi dikala ada kesempatan untuk melakukannya. Dalam satu hari individu tersebut bisa melakukan tindakan yang sama lebih dari 5 kali dalam sehari.

Dodes (2002) membagi kecanduan menjadi 2 *Pshycal addiction* dan *non-pshycal addiction*. *Pshycal addiction* merupakan kecanduan dalam bentuk barang yang menjadikan seseorang berkebutuhan akan barang tersebut seperti narkotika dan sebagainya. *Non-pshycal addiction* merupakan kebutuhan yang tidak berhubungan dengan zat psiko aktif dan narkotika, *non-pshycal addiction* lebih cenderung ke *social addiction* atau kebiasaan sosial. Jadi kecanduan dapat juga terjadi pada kecanduan televisi, *smartphone*, internet maupun *game*.

Gaming disorder adalah rasa senang ketika bermain game dan memberi rasa puas tersendiri, sehingga terdapat perasaan nyaman ketika bermain *game*. Orang yang memiliki penyakit *gaming disorder* akan memainkan game berjam-jam dalam sehari dan cenderung individu tidak bisa mengontrol waktu bagi dirinya.

WHO (2019) menyatakan *gaming disorder* merupakan penyakit gangguan mental. WHO menambahkan *gaming disorder* kedalam daftar ICD (*international statistical classification of diseases*) karena merupakan penyakit yang memiliki gejala, tanda, dan penyebab. WHO juga telah memasukan *gaming disorder* sebagai penyakit yang disebabkan oleh kebiasaan

WHO (2019) memberikan penjelasan bahwa seseorang termasuk kedalam kategori *game disorder* apabila memiliki tiga hal berikut, Pertama apabila individu tidak bisa melakukan *self control* terkait bermain *game*. Kedua, individu memberikan prioritas penuh untuk bermain *game*. Ketiga, individu menyampingkan dampak negatif bermain *game* meskipun sudah merasakan dampak negatifnya. *Gaming disorder* bisa merusak mental dan persepsi individu, individu yang terjangkit *gaming disorder* akan menimbulkan beberapa masalah seperti rusaknya kehidupan pribadi dan kehidupan sosial.

1. Faktor-faktor Kecanduan *Game Online*

Faktor-faktor kecanduan *game online* menurut Young (1998) adalah :

a. Ciri khas (*salience*)

Berkaitan dengan pemikiran yang cenderung selalu berpikir tentang *game* tersebut. Individu tidak bisa mengendalikan dirinya untuk memfokuskan pada situasi yang seharusnya karena pikiran dari individu tersebut selalu memikirkan tentang *game* walau saat situasi sedang mengerjakan tugas maupun sesuatu lainnya.

b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Individu tidak bisa mengontrol waktu atas tindakan yang seharusnya dilakukan. Dalam hal ini individu akan selalu bermain *game online* disela-sela waktu hingga menimbulkan pengabaian terhadap kegiatan lain yang lebih utama seperti pengabaian waktu makan, tidur, bahkan mandi.

c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Produktivitas dari individu menurun dan adanya pengabaian pekerjaan yang menjadikan individu lebih pemalas karena tidak ada ketertarikan terhadap pekerjaan yang dilakukannya dan individu lebih mengutamakan bermain *game online*.

d. Antisipasi (*anticipation*)

Individu memainkan *game* sebagai strategi *coping* untuk menghilangkan stres. aktivitas bermain *game* yang dirasa nyaman akan menjadikan individu malah lebih mengutamakan bermain *game* karena aktivitas bermain *game* telah mendominasi pikirannya.

e. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Individu tidak mampu melakukan *self control* sehingga menimbulkan banyak permasalahan dalam hidupnya. Dalam kesehariannya individu akan menyampingkan hal yang utama dan lebih memprioritaskan keinginannya untuk bermain *game*.

f. Mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Individu lebih mementingkan bermain *game* dan menghiraukan aktivitas sosialnya. Dalam hal ini individu akan mengabaikan segala aktivitas sosial dan lebih mementingkan ego sendiri untuk bermain *game*.

Jadi beberapa hal diatas dapat mempengaruhi pola pikir individu untuk sulit melepaskan diri dari *game*. adanya perilaku *coping* yang salah menjadikan individu sebagai pecandu *game*. Individu yang bermain *game* sebagai strategi *coping* atas permasalahan yang ada harusnya lebih berhati-hati agar tidak meninggalkan aspek-aspek lainnya seperti meninggalkan pekerjaan, waktu istirahat, dan juga waktu kegiatan bersosial dengan lingkungan sekitar.

Yee (2007) mengatakan beberapa faktor yang membuat individu kecanduan bermain *game online* ialah ;

a. Konformitas

Didasari oleh nilai-nilai yang berlaku di lingkungan individu

b. Hubungan dengan orang lain (*Relationship*)

Didasari oleh keinginan individu untuk bermain *game online* guna mencari teman sepermainan yang saling mendukung satu sama lain.

c. Manipulasi (*manipulation*)

Didasari oleh pelampiasan individu yang ditujukan untuk mengurangi permasalahan yang dihadapinya.

d. Menghindar (*escapism*)

Didasari oleh kesukaan pemain terhadap bermain *game online* dengan tujuan untuk melupakan atau menghindari permasalahan yang dihadapinya.

e. Pencapaian (*Achivement*)

Didasari oleh keinginan individu untuk memperoleh pencapaian-pencapaian dalam *game online* yang dimainkan.

(Masya & Candra, 2016) mengatakan beberapa faktor yang membuat individu menjadi kecanduan bermain *game online* adalah ;

a. Lingkungan yang kurang terkontrol

Individu mengikuti tren bermain *game online* karena banyak teman-temanya yang bermain *game online*.

b. Hubungan sosial yang buruk

Individu cenderung melampiaskan untuk bermain *game online* disaat dirinya tidak bisa bersosialisasi dengan orang lain.

c. Harapan orangtua yang tinggi

Harapan orang tua terhadap anak yang tinggi membuat anak tertekan sehingga membuat anak kehilangan waktu bermain dan kasih sayang dari keluarga terlupakan.

2. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Individu yang mengalami gejala *gaming disorder* cenderung menyembunyikan masalah yang sedang ia alami dan hal-hal lain terkait kehidupannya. Roberts (2010) dalam bukunya yang berjudul *cyber junkies* mengatakan bahwa pecandu *game online* lebih senang menyendiri dan mencari tempat yang nyaman dengan tujuan mengekspresikan perasaannya untuk mendapatkan rasa senang. Para pecandu *game online* biasanya sering berbohong terkait waktu yang digunakan untuk memainkan *game*. Mereka juga sering mengecek notif yang keluar dari *game online* tersebut untuk selalu memantau perkembangan dari game yang dimainkan. Para pecandu *game online* juga memiliki gejala emosional yang berlebihan seperti merasa sangat senang ketika berhasil memenangkan permainan dan merasa sangat marah ketika kalah dalam permainan yang dimainkan. Salah satu tanda yang paling nampak ketika seseorang terkena kecanduan bermain *game online* secara kompulsif adalah bagaimana ketika individu tersebut tidak bisa melepaskan *game online* tersebut selama beberapa waktu.

Lemmens dkk (2009) menyatakan ada tujuh aspek yang menandakan bahwa seseorang kecanduan *game online* yaitu:

a. *Salience* (Arti)

Dalam hal ini aspek bermain game merupakan kebutuhan primer seseorang, kegiatan bermain *game* mendominasi dalam pikiran individu dan dapat memberikan efek terhadap pikiran dan perilaku individu.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Dalam aspek ini toleran dianggap sebagai hal pertama untuk mengetahui seseorang mulai terkontaminasi dengan *game* atau tidak. Seseorang yang terkena *gaming disorder* akan mentoleransi waktu untuk menambah intensitas waktu bermain game.

c. *Mood Modification* (Modifikasi suasana hati)

Seseorang dalam menghadapi masalah pasti akan mengalami masa jenuh dan bosan. Hal ini menjadikan permasalahan yang sedang ia hadapi

bertambah semakin berat. *Mood modification* biasanya digunakan para pecandu *game* sebagai cara untuk mengembalikan perasaan yang tidak nyaman ketika tidak memainkan *game*.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Seseorang yang mengalami *gaming disorder* akan selalu memikirkan tentang *game* yang dimainkannya. Hal ini berkaitan dengan intensitas waktu yang dihabiskannya untuk memainkan *game*. Pecandu *game* tidak bisa melepaskan kebiasaannya untuk bermain *game* sehingga ia akan terus mengulangi kebiasaan tersebut untuk mengisi waktu luangnya.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Dalam hal ini seseorang yang mengalami *gaming disorder* tidak bisa mengurangi intensitas bermain *game* karena akan timbul perasaan murung dan menimbulkan perasaan yang tidak stabil.

f. *Conflict* (Konflik)

Konflik yang dimaksud dalam hal ini adalah kegiatan berbeda pendapat atau pandangan dari individu yang mengalami gangguan *gaming disorder* dan seseorang yang berada di lingkungannya. Perbedaan pendapat dan pandangan ini dapat menimbulkan konflik antar individu karena adanya perilaku menyimpang dari individu yang mengalami *gaming disorder* seperti pengabaian kehidupan sosial dan lebih mementingkan kehidupan pribadi meskipun tinggal dilingkungan yang sama.

g. *Problem* (Masalah)

Dalam hal ini permasalahan yang dimaksud adalah pola perilaku akibat intensitas bermain *game* yang berlebihan akan menimbulkan berbagai masalah seperti masalah kesehatan fisik, kesehatan mental, dan permasalahan sosial. Individu yang mengalami gangguan *gaming disorder* akan mengabaikan berbagai masalah diatas sehingga akan menimbulkan masalah bagi dirinya sendiri hingga lingkungannya.

Chen & Chang (2008) menjelaskan bahwa *gaming disorder* merupakan bagian dari gangguan secara psikis. Chen & Chang, (2008)

menyebutkan setidaknya ada empat aspek kecanduan *game*. Aspek tersebut ialah :

a. *Withdrawal* (penarikan diri)

Upaya untuk menarik diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu menjauhkan diri dari sesuatu yang berhubungan dengan *game online*.

b. *Compulsion* (kompulsif)

Merupakan suatu perilaku yang mendorong individu untuk melakukan bermain *game* secara terus-menerus.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi merupakan sikap penerimaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi yang dimaksud adalah mentoleransi berapapun waktu yang akan dimainkan untuk *game online* demi suatu kepuasan dalam diri individu saat memainkan *game online*.

d. *Interpersonal and Health related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Suatu persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung menghiraukan hubungan interpersonal mereka terhadap lingkungan sekitar karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Masalah kesehatan juga salah satu hal yang dikesampingkan bagi pecandu *game online*, mereka kurang memperhatikan masalah kesehatan pada diri mereka seperti waktu istirahat yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan, dan pola makan yang tidak teratur yang akan menimbulkan permasalahan kesehatan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kualitatif sebagai proses pengalihan data. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan memahami suatu fenomena dan realitas yang dialami subjek dengan memperdalam dan mengeksplorasi fenomena yang terdiri atas perilaku, motivasi, sudut pandang secara menyeluruh dengan mendeskripsikan kedalam kalimat yang ditulis secara ilmiah (Moleong, 2005).

Penelitian ini berfokus untuk menggali, mengidentifikasi, dan mempelajari pengalaman manusia terhadap suatu fenomena sehingga tercipta suatu keilmuan baru (Moleong, 2005). Dari tujuan yang telah dipaparkan diatas peneliti akan menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi dirasa sangat sesuai dengan kasus ini karena masalah yang dikaji menyangkut permasalahan yang sedang berkembang dalam kehidupan masyarakat khususnya di desa Kepulungan. Penggunaan fenomenologi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui suatu fenomena yang tampak dan menggali suatu informasi serta esensi yang ada dalam fenomena tersebut. Penggunaan fenomenologi dalam penelitian difungsikan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dewasa pecandu *game online* sehingga tergambar strategi *coping* pada subjek tersebut.

Peneliti menggunakan metode kualitatif pada penelitian ini karena metode kualitatif dirasa lebih menguntungkan dalam penelitian ini. Penggunaan metode kualitatif dapat memberikan informasi seakurat mungkin dibanding metode kuantitatif karena peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi yang digabungkan dengan metode diskriptif analisis. Penelitian kualitatif lebih diuntungkan dalam penelitian ini karena dalam proses penggalan data peneliti akan hadir secara langsung dan bisa melakukan observasi secara *real* dalam proses penelitian sehingga bisa menghasilkan data yang lebih akurat

B. Batasan Masalah

Untuk melakukan penelitian setiap riset pasti memerlukan batasan dalam pengambilan data. Oleh karena itu peneliti menetapkan batasan dalam proses pengambilan data agar data yang akan digali tidak melabar dan tetap fokus terhadap tujuan awal penelitian ini diadakan. Batasan masalah dalam penelitian ini juga mempermudah peneliti untuk membuat *intake interview* dalam melaksanakan tugasnya (Usman dan Purnomo, 2008). Dalam penelitian ini batasan masalah yang akan digunakan adalah tentang analisis strategi *coping*, baik itu membahas tentang gejala, penyebab, dan solusi kecanduan bermain *game online*.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini. Informan penelitian terdiri dari orang dewasa yang aktif bermain *game online* lebih dari 3 jam perhari dan memiliki gejala *gaming disorder* yang meliputi gangguan kesehatan fisik, psikologis, dan sosial. Subjek yang dibutuhkan dalam penelitian ini terdiri atas 3 orang berjenis kelamin laki-laki dengan usia 25-30 tahun, peneliti memilih subjek yang masih lajang atau belum menikah. Dalam melakukan pengambilan sample peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sample dengan tujuan tertentu atas pertimbangan peneliti agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Kepulungan, Kecamatan Gempol, Kabupaten Pasuruan.

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan secara bersamaan untuk meningkatkan tingkat kevalidan data. Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik bebas terpimpin yang bertujuan untuk mempermudah proses penggalan data. Peneliti akan membuat *intake interview* untuk memudahkan peneliti dalam proses wawancara dan melaksanakan pedoman wawancara seperti yang telah dibuat (Moleong, 2005). Data yang akan diobservasi dalam penelitian ini mengenai gejala, penyebab,

dan bagaimana cara mengatasi kecanduan *game online* sesudah memiliki gejala *gaming disorder*.

Jenis obeservasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipan. Observasi nonpartisipan digunakan dalam penelitian ini karena non partisipan memberikan kemudahan peneliti untuk melakukan penggalian data yang dibutuhkan (Moleong, 2005). Teknik observasi merupakan proses penggalian data yang menggunakan metode dalam menggali data subjek. Observasi nonpartisipan digunakan untuk mengamati subjek terkait apa saja yang dilakukan oleh subjek yang berhubungan dengan tindakan fisik maupun psikis. Observasi dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan proses wawancara berlangsung dan peneliti melakukan observasi dengan cara memantau pola perilaku terutama psikologis subjek ketika bermain *game online*.

E. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data sebagai penggambaran dari hasil data yang telah diproses oleh peneliti agar mudah dibaca dan dipahami (Zuriah, 2006). Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk pelacakan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dikumpulkan sehingga mudah diinterpretasikan. Proses analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengambilan data dari hasil observasi dan wawancara. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi dan wawancara yang dilakukan secara bersamaan. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara kemudian dikonversi dalam bentuk tulisan dan diberi penomoran sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penulisan.

2. Reduksi Data

Setelah data dikumpulkan dari hasil observasi dan wawancara data akan dikonversikan dalam bentuk *script*. Selanjutnya, hasil dari wawancara akan dikonversi dalam bentuk verbatim. Setelah hasil sudah dirubah dalam *script* dalam penulisan akan ditambahkan kolom-kolom untuk mempermudah pemetaan hasil observasi dan wawancara. Proses diatas merupakan penggabungan hasil data wawancara dan observasi untuk mereduksi data menggunakan verbatim wawancara.

Format verbatim yang digunakan akan menyesuaikan kebutuhan peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan verbatim yang berisi proses observasi dan wawancara saat proses penggalian data berlangsung.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pengolahan data yang sudah selesai diberikan format. Penyajian data dalam penelitian ini akan disajikan menggunakan matriks untuk pengelompokan kategori yang sederhana dan mudah dipahami. Data yang sudah terangkum kemudian diberikan penjelasan untuk menggambarkan proses penelitian yang dirumuskan kedalam teks. Penyajian data Dalam tahapanya terdapat mengkategorikan tema, memberikan subkategori tema, dan pengkodean.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan disajikan setelah proses penarikan hasil dan pengkodean selesai dalam bentuk format yang telah dibuat. Penarikan kesimpulan merupakan hasil dari proses temuan yang ada dan disesuaikan dengan tujuan awal penelitian ini dibuat seperti menuliskan “*What* dan *How*” dalam temuan penelitian ini (Miles dan Huberman, 1992).

Penarikan kesimpulan dalam penulisan ini disajikan secara naratif.

F. Kredibilitas penelitian

Kredibilitas penelitian merupakan proses pengujian tingkat kevalidan data yang sudah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Kredibilitas penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber.

Proses pengecekan data menggunakan triangulasi sumber yang merupakan pengecekan kevalidan data ketika diperoleh dari seluruh informan yang meliputi orang terdekat subjek dan subjek itu sendiri dengan menggunakan *snowball sampling* sebagai proses pengerjaanya (Sugiyono, 2016).

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Subjek AP

Pengambilan data yang pertama dilakukan di teras rumah AP, saat itu sekitar pukul 14.45 WIB. Pada saat itu cuaca sangat mendung dan seakan akan turun hujan. Saat itu AP baru selesai menjemur pakaian yang sudah dicucinya. Saat peneliti datang kerumah AP peneliti dipersilahkan untuk duduk di teras rumahnya, kemudian peneliti meminta izin kepada AP untuk memulai wawancara yang sudah kami sepakati.

Saat kami duduk di teras rumah AP ia hanya menggunakan celana pendek yang lusut dan tidak memakai baju. AP menjalankan proses wawancara dengan memegang hp dan sesekali memainkan hpnya untuk membuka *game online* walau sebentar. Proses wawancara berlangsung dengan lancar sampai sekitar pukul 15.30 WIB, saat itu sudah mulai turun hujan dan kami menyudahi proses wawancara yang telah kita lakukan.

Pengambilan data yang kedua dilakukan diteras rumah AP juga, saat itu sekitar pukul 15.45 WIB. Cuaca pada saat itu terang dan tidak terlihat tanda-tanda mendung. Saat peneliti datang dan menyapa AP, peneliti langsung dipersilahkan duduk oleh AP di teras rumahnya. Saat itu AP menggunakan setelan celana pendek dan kaos oblong yang dipakainya. Saat wawancara berlangsung AP duduk bersila dan mulai menyalakan sebatang rokok, selanjutnya AP melakukan wawancara sambil menghisap rokok dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti dengan santai. Wawancara berlangsung sekitar 50 menit dan peneliti menutup proses wawancara dengan mengucapkan terimakasih kepada AP karena sudah mau meluangkan waktunya untuk melakuka wawancara.

Pengambilan data yang ketiga dilakukan diteras rumah AP juga, saat itu wawancara dilakukan pada malam hari pukul 21.45 WIB. Saat itu wawancara dilakukan pada malam hari setelah AP pulang kerja. Saat peneliti datang dan menyapa AP, AP langsung mempersilahkan peneliti untuk duduk diteras rumahnya sambil menyuguhkan rokok pada peneliti.

Saat wawancara berlangsung AP banyak mengenalkan tentang *game online* pada peneliti. Wawancara berlangsung selama satu jam setengah dan wawancara ditutup karena sudah larut malam dan AP ingin beristirahat.

Pengambilan data yang keempat dilakukan didepan teras AP juga, saat itu AP sedang duduk bersantai di depan rumahnya menunggu peneliti. Saat itu waktu menunjukkan pukul 22.00 WIB. Pada saat itu terdapat ibu AP yang sedang beristirahat didalam ruang tamu rumah AP. Setelah peneliti sampai rumah AP dan menyapa AP peneliti dipersilahkan duduk dan oleh AP dan AP menyuguhkan satu bungkus rokok pada peneliti. saat itu terlihat AP duduk bersila dengan menggunakan setelan celana pendek dan kaos oblong. Saat wawancara dimulai AP mulai mengambil rokok dan membakarnya. Proses wawancara berlangsung sekitar dua jam karena peneliti memerlukan proses pendekatan yang lebih dalam agar data yang digali lebih banyak dan lebih akurat.

2. Subjek TA

Pengambilan data yang pertama dilakukan di dalam warung kopi rewar pada pukul 19.45 WIB. Sebelum wawancara dimulai peneliti meminta izin untuk menggunakan ruang kosong didalam warung pada petugas warung untuk digunakan sebagai proses wawancara dengan subjek TA agar lebih nyaman dan tidak ada gangguan dari luar, sebelum melakukan wawancara peneliti memesan minuman dan membelikan satu bungkus rokok untuk subjek TA. Setelah subjek TA datang peneliti langsung menyuguhkan kopi dan satu bungkus rokok pada subjek TA.

Proses wawancara yang kedua masih dilakukan di tempat yang sama pada pukul 13.50 WIB. Wawancara dilakukan di dalam warung kopi rewar. Wawancara dilakukan dengan meminum kopi, TA melakukan proses wawancara sambil menghisap rokok dan duduk di kursi dengan meja didepanya. Saat itu wawancara dilakukan dengan tenang dan santai. Peneliti memberikan waktu yang banyak pada subjek TA untuk menceritakan apapun yang subjek TA katakan.

3. Subjek MB

Pengambilan data yang pertama dilakukan di teras rumah peneliti pada pukul 13.45 WIB. Wawancara dilakukan dengan duduk. Sebelum wawancara dimulai, peneliti menyediakan beberapa cemilan dan minuman agar MB bisa nyaman dengan wawancara yang akan dilakukan dengan peneliti. Saat itu MB duduk bersila di kursi sambil memakan cemilan yang sudah disediakan oleh peneliti sembari menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Pengambilan data yang ke dua dilakukan di ruang tamu rumah subjek MB pada pukul 20.10 WIB. Wawancara dilakukan dengan duduk bersila dan berhadapan tetapi menggunakan sikap santai dan tidak formal.

B. Proses Penelitian

Penelitian yang berjudul “Analisis Strategi Coping Pada Individu Dewasa Sebagai Pecandu *Game Online*” diambil oleh peneliti karena setiap tahun jumlah pemain *game online* terus bertambah. Pemain *game online* terdiri dari beberapa macam usia mulai usia anak-anak hingga usia dewasa. Seiring berjalannya waktu perkembangan *game online* telah mempengaruhi pola hidup penggunaannya dari mulai aktivitas sehari-hari hingga aktivitas bekerja.

Wawancara dilakukan pada tiga subjek yang merupakan individu dewasa sebagai pecandu *game online* dan tiga orang narasumber lain sebagai penguat kredibilitas data. Wawancara pada subjek pertama berlangsung selama 4 kali pertemuan, setiap pertemuannya berdurasi sekitar 1-2 jam dan bertempat di rumah subjek pertama. Selanjutnya wawancara dengan informan subjek pertama berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan durasi pertemuan sekitar 1 jam dan bertempat di rumah subjek pertama. Sedangkan subjek kedua berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuannya berkisar 2 jam dan bertempat di dalam kedai rewar. Selanjutnya wawancara dengan informan subjek kedua berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan durasi pertemuan sekitar 1 jam dan bertempat di depan teras rumah informan subjek kedua. Selanjutnya wawancara dengan subjek ketiga berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan durasi sekitar 1-2 jam dan bertempat di teras

rumah peneliti pada wawancara pertama dan bertempat di ruang tamu rumah subjek ketiga pada wawancara kedua. Selanjutnya wawancara dengan informan subjek ketiga berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan durasi pertemuan sekitar 1 jam dan bertempat di ruang tamu rumah informan subjek ketiga.

C. Gambaran Umum Subjek

2. Subjek AP

Subjek merupakan laki-laki berinisial AP (W.S1.1), subjek berumur 27 tahun (W.S1.2), subjek beragama islam (W.S1.3), subjek memiliki latar pendidikan akhir sampai SMK (W.S1.4). Subjek sewaktu kecil tinggal bersama kakeknya hingga menjelang pendidikan SMK (W.S1.5), setelah itu subjek tinggal dengan orangtuanya saat menempuh pendidikan SMK (W.S1.5).

Dalam keluarganya subjek memiliki satu saudari perempuan (W.S1.6), Subjek tinggal bersama ibu dan saudarinya di rumahnya (W.S1.7), ayah dari subjek meninggal ketika subjek subjek masih SMK (W.S1.8). Saat ini subjek sedang tidak bekerja (W.S1.8). Aktivitas subjek sehari-hari adalah makan, tidur, bermain *game* dan terkadang ke warung kopi untuk mencari *wifi* (W.S1.12), saat subjek di dalam rumah subjek biasa bangun tidur jam 11 siang dan bermain *game* sampai sore hari dan biasanya dilanjut bermain *game* lagi saat pukul 8 malam sampai subuh (W.S1.13),

“Kalau bangun tidur biasanya siang sekitar jam sebelasan, terus mandi sholat main lagi sampai ashar jam setengah tiga, terus istirahat sebentar buat makan, sholat terus ya main game lagi sampai sore jam lima-an, terus magriban sama makan lagi, terus jam 8 malam biasanya main game lagi sampai subuh biasanya”

Subjek memiliki kepribadian yang kurang aktif hal ini disampaikan oleh DA sebagai ibu subjek (WI 1.S1.1).

“Apa ya, dia kayak ga aktif gitulo, seperti kalau disuruh itu tidak mau, sukanya tidur terus dikamar, kan memang kalau anak seperti itu memang gitu, kalau malam begadang gamau

tidur, kalau pagi ya tidur paling saya bangunin bentar untuk sarapan setelah itu ya tidur lagi, sampai siang yawes gitu tok, bahkan kalau disuruh nyuci pakaiannya saja gamau, males emang, jadi harus disuruh baru di cuci, itupun masih nunggu pakaiannya numpuk, kadang ya sampai empat-lima hari pakaiannya baru di cuci jadi ya numpuk segunung gitu”

Subjek kecanduan bermain game dicirikan dengan kepribadian subjek yang menyetup diri, subjek AP juga malas melakukan apapun (mandi,sholat,makan,mencuci baju), bermain game sepanjang waktu dan pola hidup yang tidak teratur (WI 1.S1.5 & WI 1.S1.6)

“Gaada, lha wong tangi turu ae langsung main game terus, iku sering banget hpne sek dulinan terus nang arek e ditinggal turu, yo hpne di cas ngono, arek e turu hpne ditinggal murup terus, terus kalau pagi ga pernah mandi, jarang mandi kalau pagi itu, sampai sore ga mandi-mandi, biasanya ya magrib itu baru mandi, ya wes salah pendidikane ancene, biyen arek e sek cilik di belikno playstation nang mbah e, dadi arek e dulinan terus ga ados-ados, kan dulu AP itu ikut sama kakeknya, disana terlalu dimanja, diturutin terus, jadi susah ngaturnya, kalau ikut sama aku dulu itu biasanya aku suruh mandi dulu kalau tidak mau aku bilang wong mandi cuman lima menit ae lo mek diluk ayo mas, terus akhirnya mau mandi dulu terus baru main game, yawes iku pokoknya wes salah pendidikan dari kakekya, dulu itu dia di turuti terus wes pokoknya, dibelikan playstation satu, playstation dua di belikan semua wes sama kakeknya, jadi dibawa ke kepribadianya, aku kurang seneng lak arek dimanja terus jadi aku kurang suka, kayak sekarang kan kalau ada anak kecil udah di kasih hp menurutku itu udah salah, karena nanti bakal males ngapa-ngapain apalagi kalau udah suka game hmm awas kecanduan, lak wes kecanduan angel wes temenan.”

3. Subjek TA

Subjek merupakan laki-laki berinisial TA (W.S2.1), subjek sekarang berumur 27 tahun (W.S2.2), subjek beragama islam (W.S2.3), subjek tinggal di dusun gondang (W.S2.5). subjek memiliki latar pendidikan akhir

sampai diploma satu otomotif dan sedang menempuh pendidikan sarjana pendidikan bahasa dan sastra di universitas terbuka (W.S2.4).

Subjek tinggal berlima dengan keluarganya yang berisi subjek sendiri, ayah subjek, ibu subjek, dan dua adik perempuan subjek (W.S2.9), subjek memiliki dua saudari perempuan (W.S2.6), tetapi subjek sebenarnya memiliki lima bersaudara termasuk subjek, tetapi kedua kakak subjek meninggal sewaktu bayi (W.S2.8).

“setahuku kalau kakak pertamaku dulu meninggal saat usianya 5 bulan terus kakak keduaku meninggal saat usia 1 tahun, itu kena penyakit kuning mas, sebenarnya aku juga waktu masih bayi dulu juga kena penyakit kuning tapi alhamdulillah aku bisa sembuh”

Subjek merupakan pekerja wiraswasta dibidang kuliner (W.S2.21), kegiatan sehari-hari subjek adalah berjualan makanan di sore sampai malam hari (W.S2.26), dan bermain *game* dikala waktu luang (W.S2.28). Subjek biasa menghabiskan waktu bermain *game* sekitar 30 jam dalam satu minggu (W.S2.34), subjek biasa bermain *game* dimalam hari (W.S2.36).

“Saya pulang kerja itukan jam sembilanan ya, biasanya itu sampai rumah aku makan dulu terus istirahat ya rebahan gitu sambil main HP baca-baca komik terus sekitar jam sebelas atau setengah dua belasan gitu biasanya aku mulai main game”

4. Subjek MB

Subjek merupakan laki-laki berinisial MB (W.S3.1), subjek saat ini berusia 25 tahun (W.S3.2), dan subjek beragama islam (W.S3.3). Subjek memiliki latar pendidikan formal sampai SMK dan dilanjut kursus bahasa inggris di pare selama 1 tahun (W.S3.5 & W.S3.6). Subjek tinggal di dusun Gondang bersama keluarganya (W.S3.8), subjek merupakan 3 bersaudara dan merupakan anak kedua dari ketiga bersaudara (W.S3.10), subjek tinggal dirumahnya bersama ayah, ibu, dan adik perempuannya (W.S3.9).

Subjek memiliki kegiatan sehari-hari seperti bekerja, bantu-bantu kegiatan dirumah, bermain *game* dan bermain bersama teman-temanya

(W.S3.13). Subjek biasa bermain *game* 5 sampai 6 jam perhari (1.S3.16), subjek cenderung bermain *game* di malam hari (W.S3.17).

“Ya tidak langsung mas, saya kan kerja di tempat makan jadi kalau lagi sepi gitu baru bisa main game sambil nunggu pesanan, jadi kalau siang gitu kalau dihitung paling saya bisa main game sekitar 3 jam lah mas tapi itu ya sebentar sebentar, kondisional lah mas, terus kalau malem ini baru yang banyak mas, biasanya aku login itu seitar jam 9 atau jam 10 gitu terus main sampai jam 1 kadang jam 2, lihat temenya lah pokonya mas”

D. Awal Mula Kecanduan Game Online

1. Subjek AP

Saat AP masih SD dan tinggal bersama dengan kakeknya AP sudah senang bermain *game*, hal ini diperparah ketika kakek dari AP membelikan *playstation* untuk AP agar AP senang bisa bermain dirumah. Kurangnya kontrol dari kakek AP yang selalu menuruti apapun keinginan AP membuat AP selalu bermain *game* tanpa ada batas waktu. AP selalu mendapat perilaku spesial dari kakeknya AP selalu di manja oleh kakeknya dan tidak pernah ditegur atau di ingatkan oleh kakeknya untuk berhenti bermain *game* dirumahnya (WI 1.S1.11 & WI 1.S1.12).

“Ya mulai sd itu, dulukan dia ikut kakeknya jadi ya dimanja terus sama kakeknya minta apa dituruti, minta playstation dituruti sampai punya dua itu, terus kalau main game terus dibiarin gapernah diingatkan, mulai kecil di asuh seperti itu jadi ya kebawa sampai sekarang, kalau udah besar gini kan udah susah ya merubahnya”

AP mulai mengenal *game online* ketika dia memasuki pendidikan SMP, hampir setiap hari AP pergi ke warnet bersama teman-temannya untuk bermain *game online*, dalam satu minggu AP biasa pergi ke warnet sebanyak 4 sampai 5 kali (W.S1.55). AP mulai tertarik bermain *game online* karena menurutnya bermain *game online* itu lebih seru apalagi bisa bermain bersama teman secara langsung (W.S1.54).

AP mendapat dukungan dari orangtuanya karena ketika AP bermain *game online*. AP berusaha mencari kata-kata dalam bahasa asing yang tidak diketahuinya, orangtua AP sangat mendukung hal tersebut karena nilai bahasa Inggris dan bahasa Jepang AP pada saat SMP jauh di atas rata-rata teman sekelasnya (WI 1.S1.21).

AP mulai merasakan kecanduan bermain *game online* pada tahun 2016, kecanduan itu diperparah waktu AP bermain *game online* di hp dan dia tidak bisa lepas dari bermain *game online* sampai tahun 2018 (W.S1.36 & W.S1.60).

Hal yang mendasari AP ketagihan bermain *game online* berawal dari kesukaan AP bermain *game online* untuk mengisi waktu luang saat dia remaja, kebiasaan itu terbawa sampai dewasa sehingga ketika AP merasa stres AP melampiaskan atau mencari hiburan dengan bermain *game* untuk meredakan stres yang dialami AP (W.S1.61).

“Ehm awalnya sih dulu cuman buat ngisi waktu luang aja mas pas waktu remaja, terus waktu udah dewasa ini kalau aku lagi stress gitu main game, jadi kalau main game bisa buat aku tenang gitu mas buat hiburan biar ga stres”

2. Subjek TA

TA mulai mengenal dan menyukai bermain *game* ketika ia masih SD dan dia mulai mengenal *game online* ketika dia SMK kelas 2 (W.S2.47), saat itu TA masih berumur 17 tahun pada tahun 2012 (W.S2.49 & W.S2.48). TA mengatakan bahwa dirinya mulai kecanduan bermain *game* saat SD dan dia mulai kecanduan bermain *game online* ketika SMK (W.S2.60).

TA mulai mengenal berbagai macam *game* saat SD, TA mulai memainkan berbagai macam *game* seperti *playstation*, *nitendo*, dan *dingdong* pada saat SD (W.S2.61), dan TA mulai memainkan berbagai macam *game online* mulai SMK (W.S2.47).

Perasaan TA ketika bermain *game* adalah senang dan ingin segera menyelesaikannya tetapi ketika TA sudah menyelesaikan *game* tersebut TA menjadi bosan, berbeda dengan *game online*, TA sangat menyukai *game*

online karena memiliki sensasi yang berbeda, TA sangat teratak dengan bermain *game online* karena bisa bermain bersama teman-temannya secara realtime (W.S2.80).

“Kalau main game biasa itu awalnya sulit ya tapi itu yang bikin penasaran jadi ya buat kita pengen main lagi dan lagi mas, tapi setelah tamat yaudah selesai bosan kalau dimainin lagi. Terus kalau game online kita kan sudah bukan melawan komputer ya mas tapi kan sudah melawan player melawan orang gitukan jadi ya lebih seru, terus setiap permainan itu sensasinya berbeda-beda, kalau dapat tim yang jelek gitu kadang marah-marrah teriak teriak gajelas gitu hehe, sampai pengen banting HP rasanya dan saya pernah dua kali banting HP gara-gara pas main dapat tim yang gaenak terus toxic lagi pokoknya banyak bacot gitu, terus jaringanku kan pas lagi ngelag itu terus spontan gitu HP yang aku mainin itu tak lempar kedepan sambil meso-meso (kata kotor) gitu. Terus kalau dapat tim yang GG (jago) gitu seneng rasanya kan menang terus jadi pengen main terus biar rankingnya cepat naik gitu mas”

3. Subjek MB

MB pertama kali bermain *game* dan menyukai bermain *game* pada saat masih SD dan ia mulai bermain *game online* pada saat SMP (W.S3.29). MB mulai merasa kecanduan bermain *game online* pada tahun 2018 saat merantau ke jogja dan tinggal bersama teman satu kosnya (W.S3.30).

“Kalau kecanduannya sih itu sekitar tahun 2018 ya mas yang waktu aku merantau ke jogja itu, kan aku diajakin main mobile legends sama temenku yang punya kos itu, dulu awal-awal aku diajakin main game itu katanya kalau aku ga main ML itu gaboleh tinggal disitu katanya mas hehe, sambil bercanda gitu, terus ya aku mulai belajar main kan sama dajarin cara mainnya, aku tinggal disitu sekitar 2 minggu kan dan selama itu aku tiap hari mabar bareng sama dia dan temen-temen kosan yang lain jadi seru gitu pokoknya mas”

Saat pertama kali MB bermain *game online* dia merasakan kebingungan tetapi MB juga merasakan penasan sehingga dia mulai coba-

coba dan mempelajari *gameplay* dari *game* tersebut sehingga MB mulai suka terhadap *game* tersebut (W.S3.31). MB merasakan perasaan senang ketika memenangkan pertandingan dan merasa kesal ketika kalah. MB juga mengatakan bahwa dirinya sering *toxic* dan pernah melempar HPnya ketika sedang marah Saat mendapatkan tim yang kurang bisa bermain (W.S3.32).

“Ya senang kalau menang terus kalau kalah ya kesal, kalau kesal itu gaenak lah pokonya mas, kalau dapat tim yang gaenak terus yang toxic gitu ya aku marah-marah juga sampai ngomong kasar gitu mas bahkan aku pernah sampai ngelempar hpku gara-gara udah dapat tim yang gajelas sama jaringanku yang lemot”

E. Kondisi Fisik dan Psikologis Saat Kecanduan *Game online*

1. Subjek AP

Saat AP kecanduan *game online* AP merasa bahwa bermain *game online* adalah *passion* dirinya (W.S1.19). *Game online* merupakan hal yang menarik bagi AP, bagi AP *game online* sangat menarik karena dia bisa menjadi dirinya sendiri, dia bisa mengekspresikan dirinya apa adanya (W.S1.31). AP sangat senang bermain *game online* karena dia bisa bermain bersama teman-temannya secara langsung. Menurut AP ketika dia bermain *game online* bersama teman-temannya dia baru bisa merasakan kedekatan bersama teman-temannya (W.S1.19).

“Pas bermain game online itu kayak passion saya gitu, menurutku itu hal yang menarik gitu, terus perasaan waktu bermain game online itu seru gitu karena kalau mabar gitu bisa main bareng, kalah-kalah bareng kalau menang ya menang bareng jadi bisa team work gitu. Terus kalau menang rasanya senang banget jadi ya pengen main bareng lagi biar menang lagi. Terus kalau kalah ya pengen main lagi sampai menang gitu, jadi apa ya, pokoknya pengen main menang teruslah kalau main game hehe”

AP merasa sangat susah untuk mengendalikan diri ketika dia sedang bermain *game online*. AP akan berhenti memainkan *game online* ketika dirinya sudah tidak *mood* bermain, hal ini membuat AP menjadi sangat labil

dan sangat emosional (W.S1.20). Saat AP kecanduan bermain *game online* AP merasa tidak bisa lepas dari *game online* dan selalu memikirkan segalanya tentang *game online* (W.S1.23). Dalam kegiatan sehari-hari ketika AP tidak melakukan kegiatan AP selalu merasa binggung dan tidak nyaman, untuk menghilangkan rasa binggung dan tidak nyaman yang AP rasakan AP harus bermain *game online* agar dirinya merasa baikan (W.S1.24).

“Apa ya, ya seperti yang sudah tak jelaskan tadi, yang jelas ketika tidak bermain game itu binggung gitu jadi pengen main game lagi biar ga binggung gitu”

Semenjak AP kecanduan bermain *game online* AP menjadi pribadi yang tidak aktif dalam kegiatan apapun seperti, tidak mau disuruh oleh ibunya, tidak mau bersih-bersih rumah, lebih suka di dalam kamar, dan tidak mau mencuci pakaiannya sendiri (WI 1.S1.). Setiap hari AP selalu bangun siang, hal ini dikarenakan AP selalu begadang disetiap malam, AP juga sering bermain *game online* dalam kondisi tidur dan *gamenya* masih menyala (WI 1.S1.4 & WI 1.S1.6). Kebutuhan AP dalam sehari-hari masih bergantung kepada ibunya, AP juga tidak segan untuk meminta makan pada ibunya ketika ibunya pulang kerja pada sore hari, selain itu AP juga sering marah-marah ketika tidak dikasih uang oleh ibunya untuk beli rokok (WI 1.S1.3).

Ketika AP berada di dalam kamar AP biasanya bermain *game* dan menonton film, AP sering membohongi ibunya bahwa AP sudah tidak bermain *game* lagi padahal AP masih sering bermain *game online* (WI 1.S1.4). Kebiasaan AP yang selalu mengutamakan bermain *game* menjadikan AP lupa akan kewajibannya didalam rumah, AP tidak pernah membersihkan kamarnya sehingga kamar AP memiliki bau yang kurang sedap, selain itu banyak pakaian kotor yang menumpuk didalam kamar AP (WI 1.S1.1 & WI 1.S1.3).

“Ya kadang jam sembilan itupun cuman keluar kamar terus makan habis itu balik tidur lagi, terus siang biasanya baru

bangun, biasane yo jam satuan gitu baru bangun terus dulinan hp dek kamar ambek turu-turuan ngono, terus nanti sore kalau aku pulang kerja (jam empat) langsung minta makan, yawes kayak gitu terus, pokoknya intinya itu wes males. Wong tak suruh nyapu-nyapu ae gatau gelem blas, padahal aku suruh bersihin kamarnya sendiri aja gaperna mau, ini tadi sudah aku bersihin ya kamarnya kelihatan bersih kan wangi sekarang, nanti juga kotor lagi, kan logikanya gimana mau bersih kalau kamarnya gapernah diberseni, kalau siang tidur terus, kalau tidak ada AP baru bersih, soale tak berseni, koyok pas arek e nang Mojokerto kan kamarnya kosong ya tak berseni, seperti sekarang kan masih bersih tuh nanti liat besok aja udah kotor dan bau lagi itu kamarnya”

Kebiasaan AP yang selalu bermain *game online* menjadikan AP tidak fokus waktu bekerja, hal ini membuat AP sering keluar masuk pabrik (WI 1.S1.17). Kondisi emosional AP sering tidak stabil ketika bermain *game*, AP sering marah-marah dan teriak-teriak ketika sedang bermain *game online*, ketika sudah bermain *game online* AP masih sering terbawa suasana dan masih marah-marah ketika diminta tolong oleh orang tua AP (WI 1.S1.20). Ketika AP sudah kecanduan *game online* AP menjadi pribadi yang egois, AP sering membenentak ibunya ketika sedang berbicara dengan ibunya, AP juga sering berbisaca dengan bahasa yang kasar kepada ibunya (WI 1.S1.23).

AP kurang bisa hidup bersosial dengan orang lain, ketika berbicara pada teman-temannya AP sering menggunakan kata-kata kotor dan kasar tetapi AP lebih menjaga bicara pada orang yang baru kenal (Berbicara dengan santai sambil menjelaskan bagaimana perilaku AP kepada orang lain (WI 1.S1.24). Ketika dilingkungan rumahnya AP tidak memiliki banyak teman hal ini karena sifat AP yang egois, selain itu AP juga takut bergaul dengan teman dilingkungan rumahnya karena takut diajak minum minuman keras (WI 1.S1.25).

Dalam sehari-hari mata AP selalu merah dan memiliki lebam pada kantung matanya, kebiasaan AP yang selalu begadang dan bermain *game* saat malam hari membuat AP lemas dan lesu ketika bekerja (WI 1.S1.26). Ketika bermain *game online* AP sering mengalami frustrasi jika kalah terus dalam bermain *game*. AP juga sering mengurung diri didalam kamar karena AP merasa nyaman ketika berada didalam kamar dan tidak ada yang mengganggu AP. Dari kebiasaan AP yang senang bermain *game online* membuat AP sering lalai dan sering lupa terhadap pekerjaannya (W.S1.38).

“Kalau dampak negatifnya buat aku ya bisa buat frustrasi, kalau kalah terus kan bikin emosi (marah-marah) bikin frustrasi gitu lah pokoknya kalau kalah. Kadang itu kalau hardcore gamer seperti saya dulu itu biasanya beli item-item dalam game dengan uang cash yang harganya agak mahal. Terus menurutku aku lebih sering mengurung diri di kamar ya, rasanya lebih enak di kamar aja gitu sambil pintunya ditutup biar tidak ada yang mengganggu, terus kadang aku sering lupa waktu. Terus kalau kerja biasanya aku sering lalai kalau ada kerjaan apa gitu”

2. Subjek TA

Pada tahun 2012 TA mulai menyadari bahwa dirinya mulai kecanduan bermain *game online*, saat itu TA berusia 17 tahun (W.S2.47 & W.S2.47). Saat TA asik bermain *game online* TA sering lupa waktu dan selalu menghabiskan waktu selama mungkin untuk bermain *game online* hingga berjam-jam sampai berhari-hari, TA pernah pergi ke warnet untuk bermain *game online* sampai tiga hari dan ia tidak pulang (W.S2.51). Ketika TA sedang bermain *game online* TA tidak merasakan lelah walau dirinya sudah bermain berjam-jam (W.S2.52).

Kebiasaan TA yang selalu mendahulukan bermain *game online* menjadikan TA pribadi yang malas dan tidak teratur, TA sering tidak mandi dan makan dengan tidak teratur (W.S2.59). Tindakan TA yang selalu mengutamakan bermain *game online* membuat TA selalu mengedepankan dirinya untuk bermain *game online*, saat TA memegang uang SPP TA tidak

ragu menghabiskan uang tersebut untuk bermain *game online* dan hal itu TA lakukan dengan sadar (W.S2.76). Kebiasaan buruk TA yang selalu mengedepankan bermain *game online* dibanding kegiatan atau keperluan yang lain menjadikan TA sering berbohong pada orangtuanya, TA selalu berbohong pada orangtuanya karena takut ketahuan bahwa dirinya sering menghabiskan uang untuk bermain *game online* (W.S2.66).

“Wah itu salah satu pengalaman saya yang terburuk juga mas, karena kan kalau udah bohong gitu pasti takutkan jadi ya saya pasti bohong lagi ketika ditanya-tanya sama orang lain gitu”

TA tidak pernah merasakan jera meskipun ia sering dimarahi oleh orangtuanya ketika berbohong dan menghabiskan uangnya untuk bermain *game online* (W.S2.75). Pengalaman terburuk TA ketika kecanduan bermain *game online* adalah saat TA mengambil uang SPP kuliah dan menggunakannya untuk bermain *game online* di warnet selama empat hari (W.S2.76).

TA selalu merasa mengebun-gebu ketika bermain *game online*, keseruan saat bermain *game online* membuat TA selalu bersemangat dan sering larut kedalam dunia *game online* (W.S2.80). TA sering lepas kendali ketika sedang asik bermain *game online*, tidak jarang TA mengucapkan kata-kata kotor ketika sedang bermain *game online*, selain itu emosional TA ketika bermain *game online* selalu tidak stabil seperti TA tiba-tiba marah dan tiba-tiba senang dalam waktu singkat ketika bermain *game online* (W.S2.80)

“Kalau main game biasa itu awalnya sulit ya tapi itu yang bikin penasaran jadi ya buat kita pengen main lagi dan lagi mas, tapi setelah tamat yaudah selesai bosan kalau dimainin lagi. Terus kalau game online kita kan sudah bukan melawan komputer ya mas tapi kan sudah melawan player melawan orang gitukan jadi ya lebih seru, terus setiap permainan itu sensasinya berbeda-beda, kalau dapat tim yang jelek gitu kadang marah-marrah teriak teriak gajelas gitu hehe, sampai pengen banting HP rasanya dan saya pernah dua kali

banting HP gara-gara pas main dapat tim yang gaenak terus toxic lagi pokoknya banyak bacot gitu, terus jaringanku kan pas lagi ngelag itu terus spontan gitu HP yang aku mainin itu tak lempar kedepan sambil meso-meso (kata kotor) gitu. Terus kalau dapat tim yang GG (jago) gitu seneng rasanya kan menang terus jadi pengen main terus biar rankingnya cepat naik gitu mas”

TA ketika bermain *game online* sering terbawa situasi, hal ini menjadikan TA sangat emosional ketika bermain *game online*, ketika TA sedang terbawa emosional yang tinggi TA sering tidak sadar sudah membanting HPnya ketika sedang marah-marah (W.S2.81). TA sering merasakan ketika bermain *game online* TA sering marah-marah tidak jelas dan bikin suasana hati jadi buruk kalau main sendiri, dan ketika TA bermain bersama teman-temanya TA merasa senang karena sudah mengetahui kemampuan temanya (W.S2.82). TA merasa senang dan bisa bermain sampai lima jam berturut-turut kalau dapat tim yang bagus bermainnya dan sering marah-marah kalau dapat tim yang tidak bisa bermain (W.S2.83). TA sangat senang ketika ada event didalam *game online* karena dia bisa membeli skin dengan harga murah yang ditujukan untuk dipamerkan ke player lain agar terlihat bagus (W.S2.84).

TA merasa senang ketika bermain *game* dan susah untuk berhenti ketika sudah bermain *game*. TA sering merasa bingung ketika tidak bermain *game* diwaktu senggang. TA merasakan bahwa sebenarnya *game online* itu sama seperti narkoba tapi dalam bentuk elektronik. TA sering marah-marah ketika sedang asik bermain *game online* dan ada yang mengganggunya seperti ada yang minta tolong TA untuk melakukan sesuatu (W.S2.85).

“Ehmm, waktu bermain game itu ya seneng terus susah untuk berhenti kalau udah asik main gitu, terus kalau di ganggu gitu paling males rasanya contoh nih mas, pas aku lagi main terus disuruh buat apa gitu jadi ga mood, terus pasti ngedumel gitu mas. Terus kalau tidak main game itu ya apa yah, gaenak gitu kalau pas lagi nganggur gitu ga ngepa-

ngapain jadi kayak bingung gitu ngapain hehe. Emang sih menurutku game itu sama kayak narkoba tapi dalam bentuk elektronik hehe”

TA ketagihan bermain *mobile legends* karena rasa penasaran dengan karakter didalam *game* dan *skill* yang ada didalam *game*. TA juga mengatakan bahwa dirinya suka bermain *mobile legends* karena merasa asik punya teman di dalam *game* (W2.S2.88). TA merasakan manfaat dari bermain *game online* yang dimainkannya seperti bisa belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, bisa mengetahui sifat-sifat dan karakter orang lain, bisa belajar bahasa inggris dan langsung mempraktikanya dengan orang luar negeri (W.S2.89).

TA merasakan dampak-dampak negatif dari bermain *game online* seperti, gampang emosi atau mudah marah, boros keuangan, suka menyalahkan orang lain, egois dan mau menang sendiri. selain itu TA menjelaskan dampak-dampak negatif bermain *game* yang mempengaruhi fisiknya seperti turunya berat badan, rentan sakit lambung dan tipus, kantung mata lebam, dan mata yang sering terasa panas (W.S2.91 & W.S2.92)

“Banyak banget mas kalau dampak negatifnya, yang pertama itu dari kecanduan game itu saya gampang emosi, kayak mudah marah-marrah gitu mas apalagi kalau dapat tim yang jelek mainnya terus ditambah banyak omong dan sukanya menyalahkan orang lain gitu, kalau udah dapat tim yang seperti itu biasanya meskipun permainannya sudah selesai tapi rasa marahnya tetep dibawa sampai dua tiga hari gitu mas, jadinya kalau udah seperti itu udah males ngapa-ngapain mas kayak bawaanya pengen marah-marrah terus gitu. Terus dari kecanduan game itu aku jadi boros banget tapi itu dulu mas sekarang ya udah mendingan lah udah ga top up- top up lagi. Terus ohya ini yang sering aku alamin kayak ketika aku lagi marah-marah karena game itu ya kan efeknya bisa sampai berhari-hari gitu kan mas jadi ya kadang aku lampiasin ke orang rumah atau ke temen-temen gitu pokoknya sama semua oran yang ada didepanku wes tak amok kabeh kan kalau gini kan sadar mas ya tapi kalau udah

badmood gitu yaudah udah gabisa diganggu aku mas. Terus pernah aku berantem gara-gara game itu mas sama temen aku tapi ya cuman gamau nyapa kalau ketemu gitu aja sih mas. Ohya gara-gara game itu biasanya kayaknya aku tambah egois mas jadi kalau ada apa-apa gitu aku kayak mau menang sendiri gitu terus semua harus seperti apa yang aku mau gitu contohnya kalau mau main kemana gitu sama temen-temen ya harus ke tempat yang aku suka kalau aku tempatnya ga suka ya aku ga ikut terus kalau iuran mau beli rokok gitu ya biasanya temen-temen beliin rokok yang aku suka kalau tidak ya aku gamau iuran terus aku beli rokok sendiri gitu”

3. Subjek MB

MB saat pertama kali bermain *game online* dia merasakan kebingungan dan jadi penasaran sehingga dia mulai coba-coba dan mempelajari *gameplay* dari *game mobile legends* dan MB mulai suka terhadap *game* tersebut (W.S3.32). Saat MB kecanduan bermain *game online* tersebut MB merasakan perasaan senang ketika memenagkan pertandingan dan merasa kesal ketika kalah. MB juga merasa dirinya sering berkata kotor (*toxic*) dan sampai pernah melempar HPnya ketika sedang marah Saat mendapatkan tim yang kurang bisa bermain dalam *game* tersebut (W.S3.32).

“Ya seneng kalau menang terus kalau kalah ya kesel, kalau kesel itu gaenak lah pokonya mas, kalau dapat tim yang gaenak terus yang toxic gitu ya aku marah-marah juga sampai ngomong kasar gitu mas bahkan aku pernah sampai ngelempar hpku gara-gara udah dapat tim yang gajelas sama jaringanku yang lemot”

MB sering merasakan bahwa dirinya merasa bingung ketika tidak bisa memainkan *game online* (W.S3.33). MB sering melamun ketika tidak bisa memainkan *game online*, MB juga merasa susah tidur di malam hari karena tidak bisa memainkan *game online* (W.S3.34). Saat berhenti bermain *game online* MB merasa tidak nyaman, ketika MB berhenti

bermain game online secara tiba-tiba MB merasa ada yang kurang dalam hidupnya (W.S3.35).

“Ya pastinya ada mas, karena kan kalau udah kecanduan kan biasanya main game tiba-tiba ga main game itu rasanya pasti ga enak ga nyaman kayak ada yang kurang gitu”

Setelah berhenti bermain *game online* selama beberapa hari MB merasa senang ketika bisa bermain *game online* lagi (W.S3.36). ketika MB sedang bermain *game online* MB sering berteriak-teriak dan berkata kotor ketika dapat tim yang tidak tepat (W.S3.37). MB merasakan dirinya sering lupa segala hal seperti lupa makan, lupa sholat, bahkan sering mengabaikan pekerjaannya ketika sedang bermain *game online* (W.S3.38). MB mengatakan bahwa dirinya bisa bermain *game* satu hari penuh ketika dirinya libur kerja dan dirinya jarang memiliki waktu bersama keluarganya (W.S3.40)

MB merasa dirinya dan keluarganya memiliki hubungan yang renggang, hal ini ia rasakan saat dirinya diminta tolong oleh adiknya untuk mengambil jemuran saat hujan secara reflek MB marah-marah ke adiknya dan MB merasa menyesal ketika tau adiknya sampai menangis (W.S3.44). MB mengatakan bahwa dirinya dan keluarganya menjadi lebih renggang semenjak dirinya kecanduan bermain *game online* dan hal itu membuat MB jarang berinteraksi dengan anggota keluarganya dan MB memilih tinggal diam didalam kamar saja sambil bermain *game online* (W.S3.45).

“Enggak, dari aku kecanduan game ini deh kayaknya, dulu sih menurutku baik-baik saja kok, jadi semenjak aku kecanduan game itu aku jadi jarang keluar kamar dan keluar kamar itu cuman seperlunya saja, kayak udah males ngapain dirumah gitu pokoknya mas”

MB merasa bahwa dirinya semenjak kecanduan bermain *game online* merasa tertutup pada keluarganya dan lebih suka berada didalam kamar sambil bermain *game* (W.S3.46). MB merasa hubungan dirinya dengan keluarga lebih renggang, dirinya juga mengatakan bahwa sekarang sudah

jarang berkumpul dan berinteraksi dengan anggota keluarga dan hanya berinteraksi seperlunya saja. MB lebih suka berada didalam kamar dan bermain *game online* daripada berkumpul dengan keluarganya (W.S3.47). MB merasa bahwa dirinya tidak bosan dengan bermain *game* didalam kamar dan MB lebih merasa nyaman ketika berada didalam kamar (2.S3.47 & W.S3.48)

MB merasa bahwa dirinya sangat berambisi dalam bermain *game* dan hal itu membuatnya sangat ketagihan untuk memainkan *game online*, akibatnya MB sering telat berangkat ke tempat kerjanya, MB juga sering merasa mengantuk ketika sedang bekerja, dia juga menjadi pelupa dan tidak bisa fokus pada pekerjaannya (W.S3.57). MB mengatakan bahwa dirinya waktu kecanduan bermain *game online* sering tidak fokus dan menjadi pelupa, dia juga mengatakan bahwa emosionalnya menjadi tidak stabil dan susah untuk mengontrol dirinya (W.S3.59). MB mengatakan bahwa dirinya mengalami masalah sosial dengan semua orang disekitarnya yang membuat dia menjadi canggung terhadap orang lain (W.S3.60).

“Ya pasti ada mas, jadi sampai sekarang aku masih canggung kalau sama orang-orang lain gitu kayak kalau ada acara apa gitu sama tetangga aku jarang ikut, kayak gimana gitu mas mas kalau ke tetangga gitu mas, seharusnya kan aku harus ikut bantu-bantu atau apa gitu kan mas. Terus bahkan kalau didalam rumah itu aku jarang interaksi sama orang rumah mas, jadi kalau interaksi ya cuman seperlunya aja mas, kalau ada perlu apa gitu baru ngomong kalau gaada ya udah biasa aja ga ngomong apa-apa”

F. Strategi Coping Pada Pecandu Game Online

1. Subjek AP

Sejak kecil AP tinggal bersama kakeknya, kakek AP yang sangat sayang kepada AP selalu memanjakan AP sehingga ketika AP meminta apapun kakek AP selalu menuruti keinginan AP, AP yang senang bermain *game* meminta *playstation* kepada kakeknya dan langsung dibelikan oleh kakeknya (WI 1.S1.12). Kurangnya pengawasan dari kakeknya terhadap AP

membuat AP bermain *game* secara terus menerus tanpa memperdulikan waktu (WI 1.S1.12).

Ketika dewasa AP menjadi pribadi yang tidak bisa mengontrol waktu dan pola hidupnya, AP juga menjadi pribadi yang egois dan pemalas, AP juga tidak mempunyai tatakrama seperti perilakunya yang selalu kasar pada ibunya (WI 1.S1.23). AP bertingkah tidak sesuai tatakrama dan sering berbicara kasar sama semua orang terkecuali orang yang baru kenal, hal ini menjadikan AP kurang bisa bersosialisasi dengan orang lain sehingga AP memiliki teman yang terbatas (WI 1.S1.24 & WI 1.S1.24). Dalam sehari-hari mata AP selalu terlihat merah dan badanya terlihat lesu (WI 1.S1.26)

“Ya pasti ada, dia sehari-hari gini matanya selalu merah terus dibawah matanya mendol gitu biasanya, dikarenakan lelah main game terus, terus kalau kerja jadi males gitu dikarenakan kalau malem tidak pernah tidur jadi kalau pagi kerja gitu ya kerjanya lesu terus gitu”

AP merasakan dan menyadari bahwa dirinya lebih suka mengurung diri dalam kamar dan dirinya sering lalai jika melakukan suatu hal oleh karena itu AP memiliki keinginan untuk berhenti bermain *game online* tetapi masih belum tau cara yang paling efektif untuk melakukannya (S1.38 & WI 1.S1.28). AP merasa waktu cepat berlalu, punya teman sedikit, kurang bisa bersosialisasi dengan orang disekitar dan membuat boros keuangan. AP jarang berinteraksi dengan keluarga dan lebih menutup diri didalam kamar, hal itu membuat hubungan kekeluargaan AP menjadi renggang (W.S1.41).

AP sebenarnya sadar akan dampak-dampak negatif bermain *game online* dan dirinya mempunyai keinginan untuk berhenti bermain *game*. Walaupun AP mempunyai keinginan untuk berhenti bermain *game online*, tetapi AP masih belum menemukan cara yang paling efektif untuk berhenti bermain *game online* dan AP memainkan *game* untuk menghilangkan stres jika ada masalah maka dari itu AP merasa berat karena hanya bermain *game online* lah salah satu cara untuk AP bisa menghilangkan stres (W.S1.43). AP terkadang pergi ke warung kopi bersama temanya untuk meredakan

stres dan kalau hari libur biasanya jalan-jalan keluar bersama temanya agar tidak main *game online* (W.S1.43). AP mempunyai keinginan untuk mengurangi kegiatan bermain *game* dan merubah *mindset* tentang game dengan kemauan yang kuat (W.S1.45).

AP pernah berhenti bermain *game online* karena hpnya rusak dan tidak ada yang bisa dipakai buat bermain *game online* selama tiga bulan, hal ini membuat AP merasa binggung dan merasa ada yang kurang dalam hidupnya. Setelah berapa saat tidak memiliki hp AP dipinjami HP nokia biasa oleh ibunya yang digunakan AP untuk komunikasi dengan teman-temanya (W.S1.68). Kemudian AP memakai HP android kembali setelah 3 bulan tidak memakai HP android (W.S1.70).

Saat AP tidak memakai hp android dan tidak bisa bermain *game online* AP merasa binggung di minggu pertama, hal ini dirasakan AP karena dirinya tidak bisa bermain *game online*. Kemudian AP menghabiskan waktu bersama teman-temanya untuk mengisi waktu luang dan berinteraksi dengan karyawan lainya ketika sedang bekerja.

AP dapat lepas dari kecanduan *game online* karena tidak ada hp yang bisa dipakai, tidak punya uang untuk beli paket data, AP membuat kesibukan agar tidak bermain *game*, memperbanyak interaksi dengan karyawan lain, dan AP berkomitmen pada dirinya sendiri bahwa dirinya harus lebih fokus untuk menabung. Saat ini AP lebih suka mencari kesibukan dengan tujuan mengalihkan perhatian dirinya agar tidak bermain *game online* dan harus bisa menghemat segala pengeluaran agar bisa menabung untuk menikah. AP juga membuat komitmen pada dirinya dan berjanji bahwa sudah cukup untuk senang-senengnya sekarang harus fokus cari tabungan buat nikah (W.S1.71).

“Pertama karena gaada HPnya tadi, kedua aku gapunya uang buat beli paktan jadi kalau main ya harus beli paketan dulu, terus sekarang kan aku udah kerja, jadi udah mulai banyak kesibukan gitu, terus sebenarnya kan aku emang pengen banget berhenti main game tapi emang belum waktunya aja, belum nemu caranya gitu mas, tapi mulai

kesini kayaknya gausah cari cara buat berhenti main game sih, cukup mempersibuk diri gitu aja udah lupa sama game mas, kayak biasanya aku kalau kerja dulu sambil mainan Hpa terus sekarang kalau kerja Hpku aku taruh dan aku ngobrol-ngobrol sama karyawan yang lain, terus kalau dirumah gitu aku buat keluar main sama temen-temen biar ga buka HP, terus aku mikir kalau kayak gini terus ntar gimana ya aku udah usia 27 tapi masih belum punya celengan apa-apa, jadi udah harus bisa nabung buat nikah nanti, terus aku kayak bilang ke diriku sendiri gitu udah cukup lah seneng-senengnya sekarang harus fokus cari tabungan gitu”

2. Subjek TA

Saat masih sekolah dasar TA mulai mengenal berbagai macam *game*, TA mulai mencoba memainkan berbagai macam *game* seperti playstation, nitendo, dan dingdong pada saat SD. TA merasa bahwa dirinya mulai kecanduan bermain *game* saat SD dan ketika SMP dia pernah pergi ke rental PS selama dua hari untuk bermain PS bersama teman-temanya (W.S2.61), selama dua hari tersebut TA hanya pulang kerumah untuk makan dan mandi lalu kembali lagi ke rental PS untuk bermain PS. Setiap hari libur TA sering bermalam di rental PS bersama teman-temanya dan hampir setiap hari sabtu TA sering bermain PS sampai subuh dengan teman-temanya (W.S2.63).

“Ya tidak tiap hari mas, dulu pas SD itu kan sering kumpul sama temen-temen ke rental PS itu kalau sabtu malam, ya kita main bareng sama temen-temen banyak gitu disitu kita main sampai subuh gitu gantian sama temen-temen mas”

Sewaktu SMP TA pernah bolos sekolah demi bermain PS dan pernah memakai uang SPP untuk bermain PS dan membeli jajan, TA merasakan ketakutan ketika orang tuanya tahu bahwa uang spp tidak dibayarkan oleh TA dan akhirnya TA selalu berbohong pada orangtuanya agar orangtuanya tidak marah pada TA, ketika orang tua TA tahu bahwa TA tidak membayarkan spp sekolahnya TA dihajar dan dipukuli oleh orangtuanya, meskipun begitu TA tidak pernah merasa jera walau sering dimarahi dan

dipukuli oleh orangtuanya (W.S2.67 & W.S2.75). Sewaktu TA kuliah dia pernah mengambil uang SPP dan memakainya untuk bermain *game online* di warnet selama empat hari, setelah uang TA tinggal sedikit Taa berusaha mencari pinjaman tetapi masih kurang sehingga dia meminta uang spp lagi dan mengatakan yang sebenarnya kepada ayahnya dan meminta agar jatah bulan depan untuk dipakai sekarang (W.S2.76).

“Ehmm, ada lagi tapi tetep aja masalah SPP sih, dulu waktu kuliah uang SPPnya aku buat main ke warnet selama empat harian gitu ga pulang, jadi selama empat hari itu aku ga kuliah di warnet terus, lha disitu setelah uangnya tinggal dikit aku baru sadar gimana ya cara balikin uangnya buat bayar SPPnya, terus aku cari pinjaman uang buat gantiin buat bayar SPP tapi cuman dapat dua ratus ribu kalau gasalah dan masih kurang banyak, jadi ya terpaksa minta uang lagi ke orang tua, dan langsung dimarahin terus aku bilang ke ayah kalau ambil jatah uang bulan depan dan janji ga bakal minta lagi, terus dikasi uangnya yaudah aku buat bayar SPP, dan alhamdulillahnya bulan depannya itu aku masih di kasih uang jajan sama orang tua meskipun sudah janji ga minta lagi hehe”

TA menyukai bermain *game* karena ia merasa penasaran ketika bermain *game* dan ketika dia berhasil menamatkannya dia sudah bosan, tetapi ketika TA bermain *game online* dia merasa lebih bersemangat dalam bermain *game online* karena dia melawan *player* bukan komputer. TA juga merasa dirinya menggebu-gebu ketika bermain *game online* karena terbawa suasana *game online* tersebut. Ketika TA sedang terbawa suasana emosional yang tinggi dia pernah sampai membanting hpnya karena marah-marah dan dia merasa menyesal ketika sadar sudah membanting hpnya (W.S2.81). Saat TA bermain *game online* sendiri TA sering marah-marah dan suasana hatinya menjadi buruk, tetapi dirinya merasa senang dan bisa bermain sampai lima jam berturut-turut kalau bermain bersama teman-temannya atau dapat tim yang bisa bermain (W.S2.82 & W.S2.83).

“Ya banyak mas, kalau main solo (sendiri) itu ya biasa paling marah-marah gajelas gitu kan dapat tim random jadi

kebanyakan dapat tim yang gaenak mas, kalau main solo gitu, terus kalau main bareng itu enak mas kan udah tau kemampuan dari temenya jadi enak mainnya jadi seru gitu pas main, tapi kadang juga kalau main sama temen yang egois gitu ya gaenak suka marah-marah suka nyalahin gitu jadi ya ga mood mainnya”

TA merasa senang ketika bermain game dan susah untuk berhenti ketika sudah bermain game. TA juga merasa merasa bingung ketika tidak bermain *game online* diwaktu senggang. TA juga merasakan bahwa sebenarnya *game online* itu sama seperti narkoba tapi dalam bentuk elektronik (W.S2.85). Alasan TA suka bermain *game online* yaitu ; untuk belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, belajar mengetahui sifat-sifat dan karakter orang lain, belajar bahasa inggris dan langsung mempraktikanya dengan orang luar negeri. Selain itu TA mengakui bahwa bermain *game online* itu memiliki sangat banyak dampak negatifnya. TA merasakan dampak-dampak negatif dari bermain *game online* yaitu ; gampang emosi atau mudah marah, boros keuangan, suka menyalahkan orang lain, egois dan mau menang sendiri. Selain itu TA juga merasakan dampak-dampak negatif bermain *game* yang mempengaruhi fisiknya seperti turunya berat badan, rentan sakit lambung dan tipus, kantung mata yang selalu lebam, dan mata terasa panas (W.S2.91 & W.S2.92).

“Banyak banget mas kalau dampak negatifnya, yang pertama itu dari kecanduan game itu saya gampang emosi, kayak mudah marah-marah gitu mas apalagi kalau dapat tim yang jelek mainnya terus ditambah banyak omong dan sukanya menyalahkan orang lain gitu, kalau udah dapat tim yang seperti itu biasanya meskipun permainanya sudah selesai tapi rasa marahnya tetep dibawa sampai dua tiga hari gitu mas, jadinya kalau udah seperti itu udah males ngapa-ngapain mas kayak bawaanya pengen marah-marah terus gitu. Terus dari kecanduan game itu aku jadi boros banget tapi itu dulu mas sekarang ya udah mendingan lah udah ga top up- top up lagi. Terus ohya ini yang sering aku alamin kayak ketika aku lagi marah-marah karena game itu ya kan efeknya bisa sampai berhari-hari gitu kan mas jadi ya

kadang aku lampiasin ke orang rumah atau ke temen-temen gitu pokoknya sama semua oran yang ada didepanku wes tak amok kabeh kan kalau gini kan sadar mas ya tapi kalau udah badmood gitu yaudah udah gabisa diganggu aku mas. Terus pernah aku berantem gara-gara game itu mas sama temen aku tapi ya cuman gamau nyapa kalau ketemu gitu aja sih mas. Ohya gara-gara game itu biasanya kayaknya aku tambah egois mas jadi kalau ada apa-apa gitu aku kayak mau menang sendiri gitu terus semua harus seperti apa yang aku mau gitu contohnya kalau mau main kemana gitu sama temen-temen ya harus ke tempat yang aku suka kalau aku tempatnya ga suka ya aku ga ikut terus kalau iuran mau beli rokok gitu ya biasanya temen-temen beliin rokok yang aku suka kalau tidak ya aku gamau iuran terus aku beli rokok sendiri gitu”

TA memiliki keinginan untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online*. TA juga sudah mencoba mengurangi kebiasaan bermain *game* dengan cara mempersibuk diri seperti mengurangi waktu bermain hp, perbanyak baca dan menulis novel. TA juga pernah mencoba mengganti hp android yang Cuma bisa buka WA saja dan itu ia rasa cara yang paling ampuh untuk berhenti bermain *game online* (W.S2.94).

“Banyak sih mas pokok intinya itu mempersibuk diri sih mas, kayak udah kurangin bawa hp, terus aku isi waktu luang buat nulis cerita-cerita novel gitu kebetulan kan aku punya novel ini udah sampai 2 novel dan rencana aku mau bikin novel lagi, jadi kalau udah ada projek bikin novel gitu udah fokus kesana biasanya sih kalau udah fokus gitu aku ga main game sama sekali mas. Terus yang paling ampuh itu hpnya aku jual terus ganti hp android lawas yang cuman bisa buka WA (whatsapp) aja mas jadi ga bisa diisi game itu aku berhasil sih mas”

3. Subjek MB

MB pertama kali bermain *game* pada saat masih SD dan mulai bermain *game online* pada saat SMP (W.S3.29). MB mulai merasa kecanduan bermain *game online* pada tahun 2018 saat merantau ke jogja

dan tinggal bersama teman satu kosnya (W.S3.30). Pertama kali MB bermain *game online* dia merasakan kebingungan dan jadi penasaran sehingga dia mulai coba-coba dan mempelajari *gameplay* dari *game online* yang dimainkannya sehingga MB mulai suka terhadap *game* tersebut (W.S3.31). MB merasakan perasaan senang ketika memenangkan pertandingan dan merasa kesal ketika kalah. MB juga merasa dirinya sering berbicara kotor hingga pernah melempar HPnya ketika sedang marah saat mendapatkan tim yang kurang bisa bermain (W.S3.32).

“Ya seneng kalau menang terus kalau kalah ya kesel, kalau kesel itu gaenak lah pokonya mas, kalau dapat tim yang gaenak terus yang toxic gitu ya aku marah-marah juga sampai ngomong kasar gitu mas bahkan aku pernah sampai ngelempar hpku gara-gara udah dapat tim yang gajelas sama jaringanku yang lemot”

Ketika berhenti bermain *game online* MB merasa bingung saat tidak bisa memainkan *game online* (W.S3.33). MB sering melamun ketika tidak bisa memainkan *game online*, MB juga merasa susah tidur di malam hari karena tidak bisa memainkan *game online* (W.S3.34). MB merasa tidak enak ketika berhenti bermain *game online* secara tiba-tiba dan merasa ada yang kurang dalam hidupnya, setelah beberapa hari tidak bisa bermain *game online* MB merasa senang ketika bisa bermain *game online* lagi (W.S3.36).

“Ehm, gimana ya kayak bingung mau ngapain gitu mas, kadang ya cuman diem dan sering melamun biasanya waktu diem itu, terus pernah pada saat itu aku kan lagi gabisa tidur ya mas dan waktu itu aku kan masih tidak pegang hp karena kan masih rusak jadi kayak insomnia gitu aneh pokoknya hampir setiap malam mau tidur itu bingung sendiri karena kan aku udah terbiasa main game ML kalau malem ngepush rank sama temen-temen gitu, jadi susah wes pokoknya”

MB mengatakan bahwa dirinya ketika bermain *game online* sering berteriak-teriak dan berkata kotor ketika dapat tim yang tidak tepat (W.S3.37). MB juga ketika sedang bermain *game online* dirinya sering lupa segala hal seperti lupa makan, lupa sholat, bahkan sering mengabaikan

pekerjaanya (W.S3.38). MB mengatakan bahwa dirinya ketika bermain *game online* bisa melupakan apapun yang dirasakan jadi MB bisa fokus kedalam *game* tersebut, dan ketika sudah selesai MB merasa terburu-buru dalam melakukan pekerjaanya (W.S3.39).

“Ya pasti itu mas, aku sering seperti itu ketika aku udah fokus sama main game itu jadi rasa lapar itu hilang sudah, terus sering lupa waktu sholat, bahkan pekerjaan itu kadang saya abaikan mas kalau udah fokus main game itu, terus pikiran itu kayak enteng gitu udah ga mikirin apa-apa gitu kalau udah main game itu tapi kalau selesai main gitu balik lagi mas jadi kayak gupuh kabeh gitu mas”

MB mengatakan bahwa dirinya sebenarnya capek bermain *game online* tetapi jika dia tidak bermain *game online* dia merasa lebih capek (W.S3.23). MB sebenarnya memiliki keinginan untuk mengurangi waktu bermain *game online* tetapi masih belum menemukan cara yang paling efektif untuk menanggulangi kecanduan tersebut (W.S3.51). Sekitar bulan februari atau maret MB pernah berhenti bermain *game* secara langsung selama hampir satu bulan karena hp MB rusak hal itu membuat MB merasa binggung ketika tidak ada hiburan (W.S3.52). MB sering melamun dan merasa binggung di awal minggu, selanjutnya MB sudah terbiasa tidak bermain *game online* diakhir bulan (W.S3.54).

“Ya binggung itu mas awal-awal terus sering melamun, waktu awal-awal itu biasanya pinjam HP temen buat main tapi lama-lama sungkan jadi yaudah ga main dulu, sampai akhirnya udah mulai terbiasa ga main game udah enak mas”

MB mengatakan bahwa dampak positif bermain *game online* bagi dirinya adalah untuk bersenang-senang dan mengisi waktu senggangnya (W.S3.57), tetapi MB mulai sadar akan bahaya bermain *game* secara berlebihan dan sudah mengetahui bahwa bermain *game* itu hanya melupakan masalahnya sementara dan tidak menyelesaikan permasalahannya (W.S3.58). MB mengatakan bahwa alasan dirinya bisa menanggulangi

kecanduan bermain *game online* karena dia terpaksa oleh keadaan dan berhenti total bermain *game* dalam waktu sekitar satu bulan, kemudian sudah banyak teman yang tidak bermain *game* lagi. MB juga sudah sadar bahwa akan ada pengurangan pegawai yang memaksanya untuk segera mencari pekerjaan baru dan sudah mulai harus bisa menabung untuk modal menikah (W.S3.56).

“Ya itu salah satunya, selain itu temen-temenku juga banyak yang sudah ga main game lagi mas, banyak yang pensiun jadi udah mulai jarang yang main game, terus aku juga gaada waktu buat main game lagi, semakin kesini kayak semakin males main game gitu mas, apalagi ditempat kerjaku kan udah mulai sepi terus dan bosnya pernah bilang bakal ada pengurangan orang jadi aku udah mulai cari-cari kerja buat loncatan mas, jadi udah harus mulai fokus cari uang mas, aku juga tahun ini mau nikah mas, dan sekarang masih belum punya tabungan jadi binggung harus kumpulin tabungan baut nikahan nanti mas”

SN mengatakan bahwa pacar MB sangat mendukung perilaku MB agar mengurangi waktu bermain *game* dengan cara sering menelepon atau melakukan *video call* MB dan melarangnya bermain *game online*, jika MB ketahuan bermain *game online* maka MB akan dimarahi pacarnya (WI 1.S3.41 & WI 1.S3.45). SN mengatakan bahwa MB sudah fokus cari kerja lain dan berkomitmen dengan tunangannya untuk tidak bermain *game* lagi. SN juga mengatakan bahwa MB sudah berkomitmen untuk berhenti bermain *game online* dan mempersibuk diri dengan mencari pekerjaan lain seperti membantu jualan teman MB sambil menunggu panggilan kerja di tempat lain (WI 1.S3.48).

“Ya banyak mas, yang pertama sih kayaknya komitmen itu ya mas, komitmen udah ga main game lagi atau mengurangi waktu main game itulah mas terus mas MB sibuk cari kerja kemana-mana, sekarang aja mas mb juga bantu-bantu jualan sama temen-temenya biar ga nganggur katanya sambil nunggu panggilan kerja”

G. Pembahasan

1. Strategi Coping

Setiap individu pasti pernah melalui segala permasalahan dalam hidupnya. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar individu. Kondisi suatu lingkungan dapat mempengaruhi jenis permasalahan pada individu, sehingga individu berupaya menyelesaikan masalah dengan lingkungan disekitarnya agar tercipta lingkungan yang seimbang (*homeostatis*) (Bartlett, 1998). Tindakan ini dilakukan dengan berbagai upaya untuk mengatasi dan mencari solusi yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu. Tindakan yang dilakukan individu tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membentuk keseimbangan dalam mengatasi masalah, keseimbangan dalam menatasi masalah disebut sebagai strategi *coping*. Strategi coping pada dasarnya ialah hubungan antar individu dengan lingkungan yang bersifat harmonis, strategi coping di bagi menjadi dua yaitu *emotion focused coping* dan *problem focused coping*.

a. Emotion Focused Coping

merupakan tindakan individu untuk menyelesaikan permasalahannya menggunakan ketenangan batin atau ketenangan jiwa guna menyelesaikan permasalahannya. Biasanya teknik ini digunakan ketika individu belum siap untuk menghadapi permasalahan yang dimilikinya. Jenis *coping* ini memiliki fungsi sebagai pengelola suasana hati atau tekanan emosional ketika individu sedang mengadapi masalah. Strategi ini memiliki fokus pada pengendalian emosi terkait masalah yang sedang dihadapi. Adapun aspek-aspek *emotion focused coping* antara lain :

1) Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam mengatur atau mengontrol perilaku dari dalam diri sehingga tercipta suatu perilaku yang diinginkan (Chaplin, 2006). Kontrol diri juga merupakan kemampuan

seseorang dalam mengolah emosi serta perilaku untuk menentukan keputusan yang akan diambil seperti seseorang yang kurang mampu dalam mengontrol dirinya akan selalu bertindak sesuai nalar yang dimilikinya. Pada awalnya subjek satu, dua, dan subjek tiga merupakan seseorang yang tidak bisa mengontrol dirinya sehingga menjadikan *game online* sebagai sarana hiburan yang sangat menyenangkan untuk dimainkan. Kurangnya kontrol diri membuat aktifitas bermain *game online* dari ke tiga subjek tidak terkontrol dan membuat mereka memainkan *game online* secara terus menerus.

Menurut (Acocella & Calhoun, 1990) kontrol perilaku bisa dilakukan dengan cara pengendalian diri atas kesadaran secara utuh agar individu tidak terbawa atau didominasi oleh sesuatu yang diyakininya, selanjutnya kontrol kognitif berperan dalam mengolah informasi dengan tujuan menentukan nilai perilaku tertentu oleh individu, selanjutnya kontrol dalam pengambilan keputusan yang merupakan kemampuan diri dalam pengambilan keputusan setelah mempertimbangkan beberapa aspek sebelum pengambilan keputusan. Dalam hal ini ketiga subjek yang merupakan pecandu *game online* sangat kesulitan dalam pengendalian dirinya, mereka selalu terbayang dan terus memikirkan segala sesuatu yang berkaitan dengan *game online* yang mereka mainkan, hal ini mempengaruhi aktivitas sehari-hari dari ketiga subjek menjadi tidak terkontrol. Ketiga subjek sering tergesa-gesa dalam melakukan pekerjaan mereka, mereka juga menjadi pelupa akibat tidak bisa fokus pada pekerjaan yang mereka lakukan karena selalu memikirkan tentang *game online*.

Menurut (Gufron & Risnawati, 2010) kontrol diri bisa dilakukan dengan cara menahan reaksi dari stimulus yang diterima (*Over control*), melepaskan impuls yang berlebih tanpa pemikiran yang matang (*under control*), dan mengendalikan impuls secara tepat (*apropriate control*). Ketiga subjek pada masa awal kecanduan bermain *game online* mereka sering melampiaskan segala sesuatu yang mereka alami kepada *game*

online yang mereka mainkan, hal ini menandakan bahwa mereka selalu *under control* terhadap kontrol diri. Banyaknya penolakan dari lingkungan sekitar terhadap pola perilaku ketiga subjek menandakan adanya konflik sosial yang membuat mereka harus melakukan penilaian ulang terhadap pola perilaku mereka, dalam hal ini kesadaran dan penerimaan diri merupakan hal yang utama dalam proses kontrol diri. kesadaran atas penyimpangan perilaku akibat kecanduan dari ketiga subjek tersebut merubah sudut pandang mereka tentang *game online*.

2) Membuat jarak

Membuat jarak merupakan usaha dari individu untuk mencari tempat yang bagus dan sesuai dengan dirinya (Lazarus & Folkman, 1984). Usaha mencari tempat yang bagus dan sesuai untuk ketiga subjek tersebut dikarenakan ketiga subjek tersebut mendapatkan disfungsi keluarga sejak kecil, ketika ketiga subjek menginjak usia remaja mereka tidak mendapatkan cukup perhatian dari orangtua mereka sehingga mereka butuh tempat atau butuh sesuatu untuk mengekspresikan diri mereka.

Peran keluarga yang tidak maksimal seperti orang tua yang selalu sibuk dengan urusanya hingga kurang memperhatikan anak-anaknya menimbulkan kerenggangan dan ketidakpercayaan antar anak dengan orangtua didalam keluarga. Rasa ketidak nyamanan yang dirasakan oleh ketiga subjek terhadap lingkungan keluarga membuat mereka menginginkan suatu tempat dan kegiatan yang baru untuk memperoleh jari dirinya.

Ketiga subjek mengatakan bahwa dirinya tidak bisa mengekspresikan apa yang ada pada dirinya dan tidak bisa menjadi dirinya sendiri ketika berada di dunia nyata, sehingga ketiga subjek memilih untuk bermain *game online* agar bisa mengekspresikan apa yang mereka inginkan dan menjadi diri mereka sendiri (W.S1.23).

“Ehmm, pasti kayak ada yang kurang gitu rasanya hehe kayak no game no life gitu hehe”

3) Menghindar

Menurut (Smet, 1994) menghindar merupakan pola perilaku yang dilakukan oleh individu ketika ia tidak sanggup menghadapi suatu permasalahan yang dihadapinya. Individu cenderung menghindari permasalahan yang ada dengan cara mencari cara untuk melupakan permasalahan yang dihadapinya. Mengindar juga merupakan suatu bentuk gaya coping negatif yang biasa dilakukan oleh seseorang yang belum siap untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi (Arif, 2018)

Ketiga subjek saat remaja hingga mereka dewasa selalu melakukan gaya coping negatif dalam bentuk menghindari permasalahan yang ada dengan cara bermain *game online*, subjek MB bahkan mengatakan bahwa ketika dirinya sedang banyak masalah maka dirinya akan bermain *game online* untuk melupakan permasalahan yang dimilikinya (W2.S3.58)

“Apa ya, udah itu aja kayaknya mas, kalau dulu kan aku emang bener-bener suka ya bermain game online itu dan sampai kecanduan jadi ya hal apapun itu pasti ada hal baiknya sama game gitu mas, kayak disitu aku bisa belajar dan praktek bahasa inggris di game itu, terus enak lah pokoknya kalau main game itu jadi bisa ngelupain segala masalah, tapi kalau udah selesai main game inget masalah lagi jadi ya balik stress lagi hehe, jadi kalau sekarang sih udah ga terlalu suka main game ya mas udah banyak keperluan yang harus dikerjakan soalnya mas buat persiapan masa depan nanti”

b. Problem Focused Coping

Problem-focused coping, merupakan tindakan yang dilakukan seseorang guna menyelesaikan permasalahannya menggunakan berbagai metode dengan pemecahan masalah utama sebagai tujuannya. *Problem focused coping* merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu dalam bentuk penyelesaian pada sumber masalah secara langsung. Biasanya individu yang memiliki cara penyelesaian seperti ini sudah yakin dan mampu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapinya. Terdapat tiga aspek dalam *problem focused coping* menurut Lazarus yaitu :

1) Mencari dukungan sosial

Menurut (Carver & Michael, 1989) mencari dukungan sosial merupakan upaya individu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan cara mencari bantuan dari orang lain yang berupa nasihat, saran maupun bentuk barang. Setiap individu pasti memiliki pengalaman penyelesaian masalah yang berbeda hal ini di pengaruhi oleh bagaimana individu tersebut bereaksi terhadap masalah yang dialaminya oleh karena itu seseorang mungkin sudah mengalami permasalahan yang sama sehingga tidak ada salahnya untuk bertanya atau berkonsultasi tentang masalah yang dihadapi kepada orang lain.

(Lazarus & Folkman, 1984) menjelaskan bahwa seseorang bisa mengatasi masalah yang ada dengan cara meminta bantuan kepada orang lain seperti meminta tolong untuk membantu proses kecanduan bermain *game online* dengan cara ketika berkumpul bersama teman maka mereka tidak boleh bermain *game online* hal ini bisa dijadikan pijakan awal untuk melepaskan diri dari kecanduan *game online*. Subjek AP yang merasa sangat susah untuk lepas dari kecanduan *game online* sudah mencoba berbagai cara agar dia bisa mengurangi aktivitas bermain *game online* karena sering diajak bermain bersama oleh teman-temanya, dan subjek AP tidak bisa menolak ajakan dari teman-temanya sehingga subjek AP selalu bermain *game online* ketika ada teman yang mengajaknya bermain *game online* bersama.

Dukungan dan dorongan dari orang lain merupakan salah satu cara yang paling ampuh untuk mengatasi kecanduan *game online*. Subjek MB yang merupakan salah satu orang yang merasakan langsung manfaat dari bantuan orang lain mengatakan bahwa dirinya sangat terbantu dan sangat termotivasi oleh tunanganya dalam mereduksi kegiatan bermain *game online*, subjek MB merasa sadar akan dampak negatif dari bermain *game online* tetapi dia merasa butuh sedikit paksaan dan dorongan agar bisa benar-benar lepas dari kecanduan *game online*.

2) Konfrontasi

Menurut (Lazarus & Folkman, 1984) konfrontasi merupakan keterampilan dari individu untuk mengetahui nilai-nilai yang benar dan salah. Konfrontasi merupakan kesadaran dari dalam diri individu sebagai penentu baik buruknya hal yang mereka lakukan, hal ini didasari oleh kesadaran dari setiap individu terhadap norma yang berlaku.

Konfrontasi sering terjadi ketika seseorang mulai ragu oleh suatu hal yang biasa dilakukannya. Konfrontasi mulai timbul dari kesadaran dan keterbukaan diri terhadap lingkungan. Konfrontasi diawali dari keraguan terhadap suatu hal yang dirasa ada yang salah. Ketiga subjek mengalami konfrontasi disaat mereka merasa banyak dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* pada dirinya. Pada dasarnya mereka sadar akan bahaya dari kecanduan bermain *game online* tetapi mereka menghiraukannya. Disaat mereka sudah kecanduan bermain *game online* mereka mulai susah untuk mengontrol diri dan mulai khawatir akan perubahan perilaku yang mereka alami.

Saat sudah kecanduan bermain *game online* mereka merasa susah untuk berhenti dari bermain *game online*, mereka juga merasa kesusahan dalam mencari solusi untuk berhenti dari kecanduan *game online*. Banyak cara sudah mereka gunakan agar bisa lepas dari kecanduan bermain *game online* seperti menghapus *game online* yang dimiliki dan berkomitmen untuk tidak bermain *game online* lagi tetapi hal itu malah membuat tidak nyaman dan merasa ada yang hilang dari ketiga subjek tersebut (W2.S3.540).

“Ya bingung itu mas awal-awal terus sering melamun, waktu awal-awal itu biasanya pinjam HP temen buat main tapi lama-lama sungkan jadi yaudah ga main dulu, sampai akhirnya udah mulai terbiasa ga main game udah enak mas”

3) Merencanakan Pemecahan Masalah

Menurut (Lazarus & Folkman, 1984) merencanakan pemecahan masalah merupakan langkah penggambaran atau pemetaan masalah sehingga individu lebih mudah dalam menyelesaikan masalah yang sedang

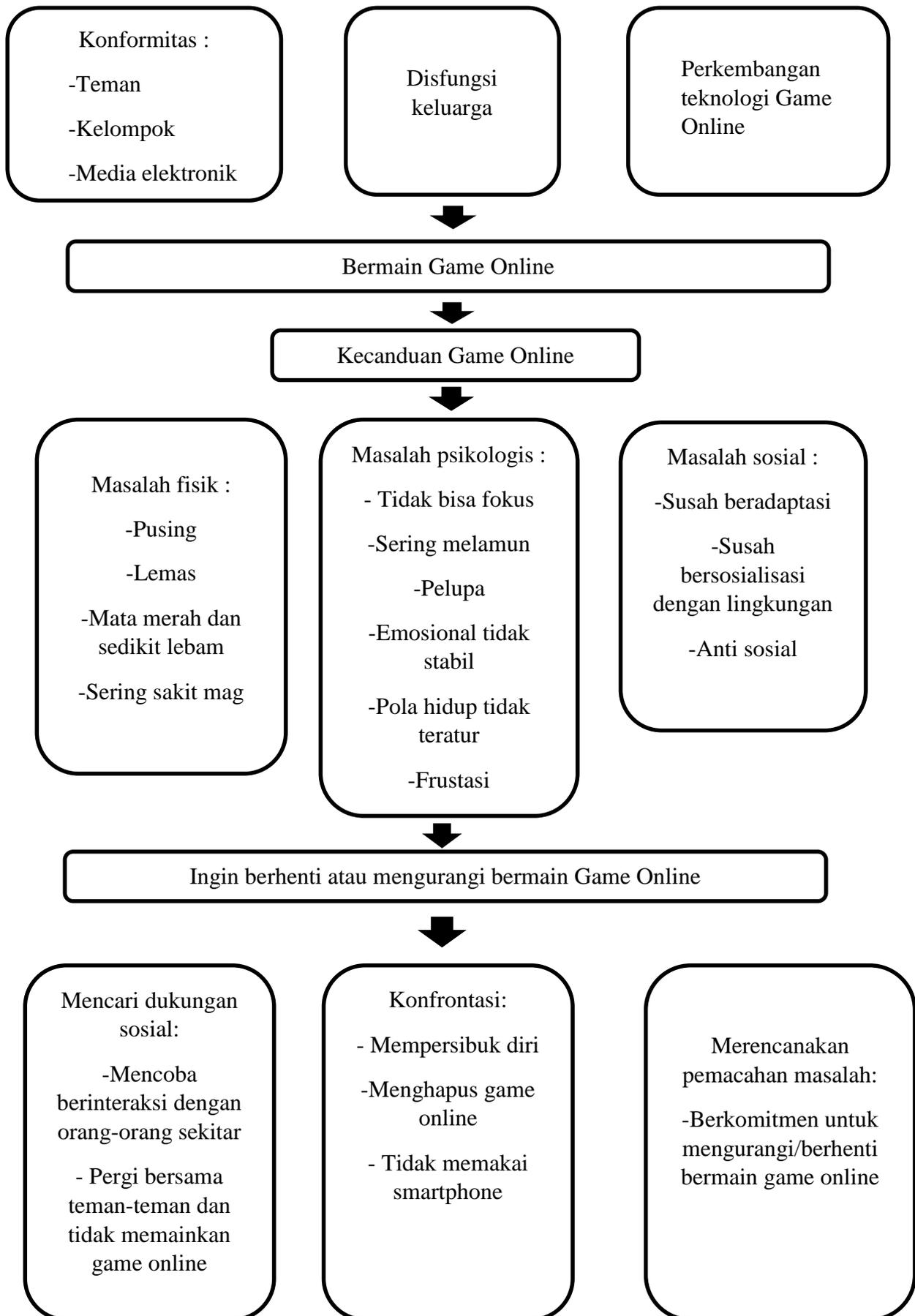
dihadapi. Proses pemecahan masalah biasanya dilakukan setelah individu sadar akan permasalahan yang sedang dihadapinya sehingga individu mulai mempersiapkan diri untuk mencari solusi guna menyelesaikan masalahnya. Individu yang sudah faham akan permasalahan yang dihadapinya akan lebih mudah untuk membuat program pemecahan masalah yang akan diselesaikannya.

Pemecahan masalah menurut (Carver & Michael, 1989) merupakan tindakan yang dilakukan individu dalam menyelesaikan masalah dengan cara membuat rencana yang ditujukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Perencanaan pemecahan masalah merupakan langkah persiapan yang digunakan individu untuk mengukur tingkat keberhasilan dari penyelesaian masalah. Perencanaan pemecahan masalah akan menemukan berbagai cara dan langkah-langkah yang akan membantu individu dalam menyelesaikan permasalahannya.

Ketiga subjek sudah mencoba berbagai cara untuk mengurangi aktivitas bermain *game online* tetapi mereka hanya berhasil menerapkannya hanya beberapa hari saja, mereka cukup kebingungan dan merasa menyerah pada kecanduan *game online* karena mereka rasa bermain *game online* adalah satu-satunya hiburan yang dapat membahagiakan mereka. Mereka juga senang bermain *game online* karena mereka bisa menjadi diri sendiri dan bisa mengekspresikan apa yang mereka mau ketika berada didalam *game*.

Ketiga subjek sudah mencoba berbagai cara yang berbeda hingga menemukan cara yang benar-benar efektif untuk menaggulangi kecanduan bermain *game online*, seperti subjek AP yang lebih mempersibuk diri dengan cara membuka diri dan berinteraksi dengan orang-orang yang sebelumnya jarang berinteraksi denganya seperti rekan kerja dan teman-teman bermainnya (W.SI.81), subjek TA yang berhasil mengatasi kecanduan bermain *game online* dengan cara mengganti *smartphone* miliknya menjadi telepon genggam biasa, subjek TA juga mempersibuk diri dengan mulai belajar menulis novel dan berharap bisa menjadi penulis

novel yang terkenal (W.S2.88), subjek MB berhasil mengatasi rasa kecanduan bermain *game online* dengan cara berkomitmen pada diri MB sendiri yang diperkuat motivasi ingin berubah dan harus fokus kerja agar dapat menabung untuk keperluan menikah dengan pacarnya beberapa bulan kedepan (WI.S3.48).



BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disampaikan peneliti, berikut adalah kesimpulan dari penelitian “Dinamika Strategi Coping Pada Pecandu Game Online”:

1. Dari kecil subjek AP memang sudah menyukai bermain *game* yang berupa *playstation*, subjek AP mulai mengenal *game online* pada saat memasuki SMP, subjek AP pada awalnya bermain *game online* hanya untuk hiburan, subjek AP yang biasa menjadikan bermain *game online* sebagai alat *coping* yang berupa EFC saat memiliki masalah menjadikan subjek AP mulai kecanduan terhadap *game online*, dari penggunaan gaya *coping* negatif yang berupa menghindari masalah menimbulkan permasalahan baru yang berupa permasalahan fisik, permasalahan psikologis, dan permasalahan sosial. Banyaknya permasalahan yang mulai timbul membuat subjek AP ingin menanggulangi permasalahan akibat kecanduan bermain *game online* dengan cara menggunakan gaya *coping* positif dan menggunakan metode PFC yang berupa mulai mempersibuk diri, membuka diri terhadap lingkungan dan mulai mencoba berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
2. Subjek TA memang sudah menyukai bermain *game* dari kecil saat masih menempuh pendidikan SD, subjek TA mulai mengenal *game online* pada saat ia memasuki jenjang pendidikan SMK, subjek TA pada awalnya bermain *game online* hanya untuk hiburan, seiring berjalanya waktu ketika subjek TA memiliki masalah subjek TA menggunakan EFC yang berupa bermain *game online* untuk mengurangi beban masalah yang ada, penggunaan gaya *coping* negatif yang berupa menghindari permasalahan dengan cara bermain *game online* menjadikan TA mulai kecanduan terhadap bermain *game online*. Saat TA sudah merasakan dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* TA mulai menggunakan gaya *coping* positif dan menggunakan metode PFC yang berupa mempersibuk diri dengan cara mulai belajar menulis novel dan mengganti *smartphone*

miliknya menjadi telepon genggam biasa yang ditujukan untuk mengurangi dampak dari kecanduan bermain *game online*.

3. Dari kecil subjek MB memang sudah menyukai bermain *game* yang berupa *playstation* saat menempuh pendidikan SD, subjek MB mulai mengenal *game online* saat memasuki jenjang pendidikan SMP. Subjek MB pada awalnya menjadikan bermain *game online* hanya untuk hiburan saja, banyaknya intensitas bermain *game online* bersama teman-temannya menjadikan subjek MB mulai merasakan rasa senang dan kepuasan tersendiri ketika bisa bermain *game online* bersama temanya, hal ini menciptakan kebiasaan baru dari alam bawah subjek MB untuk selalu memainkan *game online*. Intensitas bermain *game online* yang berlebih mulai menjadikan MB kecanduan terhadap bermain *game online*. Seiring berjalannya waktu dampak dari perilaku kecanduan bermain *game online* menimbulkan beberapa masalah baru seperti permasalahan fisik, permasalahan psikis, dan permasalahan sosial bagi subjek MB. Banyaknya hal negatif yang dirasakan oleh subjek MB membuat subjek MB merasa tidak nyaman dan ingin mengurangi dampak negatif tersebut dengan gaya coping positif dan menggunakan metode PFC yang berupa membuat komitmen kepada diri sendiri untuk mulai mengurangi intensitas bermain *game online* dengan motivasi harus bekerja lebih serius dan lebih giat agar bisa segera menikah dengan pacarnya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun saran bagi beberapa pihak adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pecandu Game Online

Bagi Pecandu *game online* upayakan mulai membuka diri dan mulai mempersibuk diri dengan bersosialisasi terhadap lingkungan sekitar seperti teman dan keluarga.

2. Bagi Anggota Keluarga yang Memiliki Pecandu *Game Online*

Bagi anggota keluarga yang memiliki seseorang pecandu *game online* segera alihkan kegiatan bermain *game online* orang tersebut dengan

kegiatan yang lebih bermanfaat seperti bermain catur, bermain sepak bola, latihan fisik, maupaun kegiatan lain yang dirasa disukainya selain bermain *game online*.

3. Bagi yang Memiliki Teman Pecandu *Game Online*

Bagi teman yang memiliki pecandu *game online* libatkan dia untuk melakukan aktivitas apapun guna mempersibuk dirinya dan berikan motivasi dan dukungan yang dibutuhkan dengan tujuan berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*.

4. Bagi Institusi/Lembaga pendidikan

Bagi lembaga pendidikan buatkan program sosialisasi tentang bahaya kecanduan bermain *game online* sejak dini, karena seperti kasus dalam penelitian ini banyak remaja yang mulanya menjadikan bermain *game online* hanya sekedar mencari hiburan tetapi berujung membuat kecanduan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan riset dan penelitian yang dibuat oleh peneliti tentunya sangat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu menelaah lebih dalam tentang perilaku kecanduan khususnya dalam perilaku kecanduan bermain *game online* baik dengan kasus yang sama maupun kasus yang berbeda, bisa juga berfokus pada dinamika psikologis keluarga yang mempunyai pecandu *game online* sehingga dapat dijadikan sumbangsih pengetahuan tentang dampak perilaku kecanduan bermain *game online* terhadap keluarga.

Adapun subjek dalam penelitian ini yang tergolong sudah kooperatif karena peneliti dan subjek sudah mengenal satu sama lain, sehingga harapanya untuk penelitian selanjutnya tidak hanya dilakukan terhadap subjek yang sudah kenal dan kooperatif melainkan orang baru yang tergolong susah dan rumit untuk mengungkapkan informasi guna memberikan sumbangsih pengetahuan yang lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Acocella, J. R., & Calhoun, J. F. (1990). *Psychology of adjustment human relationship*. McGraw-Hill.
- Alfarizi, M. K. (2019, January 18). *Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia*. <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia>
- APJII, A. P. I. I. (2019). Buletin APJII edisi 40' Mei 2019. *Apjii.or.Id*.
- Arif, M. (2018). *Coping Seksual Berbasis Pesantren Pada Warga Binaan di Rumah Tahanan Negara (Rutan) Kelas II B Batu Raja*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Bartlett, D. (1998). *Stress: Perspectives and processes*. USA: Open University Press.
- Carver, C. S., & Michael, F. S. (1989). Assessing Coping Strategies: A Theoretically Based Approach. *American Psychological Association, Inc.*, 56.
- Chaplin, J. P. (2006). *Kamus lengkap psikologi* (K. Kartini, Trans.). Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due to User's Liking Of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3.
- Cooper, C. L., Dewe, P. J., & O'Driscoll, M. P. (2012). *Theories of psychological stress at work*. Springer.
- Dodes, L. M. (2002). *The heart of addiction*. HarperCollins Publishers.
- Gufron, M. N., & Risnawati, R. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Haber, & Runyon. (1984). *Psychology of adjustment*. Homewood, Illinois : The Dorsey Press.
- Haekal, M. (2017). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Terjadinya Stress, Depresi, Social Phobia, Gangguan Tidur, Serta Perilaku Agresif*. Universitas Sumatra Utara.
- Hurlock, E. B. (2009). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Kautsar, M. (2018). *Kecanduan Main Mobile Legends, Gadis ini Terserang Stroke*. Liputan6.com. <https://m.liputan6.com/tekno/read/3557073/kecanduan-main-mobile-legends-gadis-ini-terserang-stroke>
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal And Coping*. Springer.

- Lemmens, J. S., Patti, M. V., & Jochen, P. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*.
- Masya, H., & Candra, D. (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*. IAIN Raden Intan Lampung.
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mildawati, T. (2016). Teknologi Informasi dan Perkembangannya di Indonesia. *Balai Pengkajian Teknologi Pertanian*, 4.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif* (T. R. Rohidi, Trans.). Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2003). Pendidikan dan ilmu perilaku kesehatan. *Rineka Cipta*, 16.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence* (11th ed.). McGraw-Hill.
- Sarafino, E. P. (1998). *Health Psychology Biopsychosocial Interaction*. John Willey and sons, Inc.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Smet, B. (1994). *Psikologi Kesehatan*. Grasindo.
- Solikhah, I. (2019). *Dampak Positif dan Negatif Game Online*. Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/ianatussholikhah12/5d22bfe0097f3633301e4da3/dampak-positif-dan-negatif-game-online>
- Stuart, S. (1991). *Pocket Guide Psychiatric nursing* (Vol. 3). The Mosby Company.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT Alfabet.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curure*.
- Taylor, S. E. (1990). Health psychology: The science and the field. *American Psychologist*.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Universitas Riau.
- Usman, H., & Purnomo. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara.
- WHO. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bulletin of the World Health Organization*, 97(6), 382–383. <https://doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

- Widito, Y. (2020). *7 Berita Orang Kecanduan Game Online & Dampak Negatifnya*. kabargames.id. <https://www.kabargames.id/berita-kecanduan-game-online/>
- Yee, N. (2007). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9, 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Young, K. S. (1996). *Psychology of Computer Use: XL. Addictive Use of The Internet: A Case That Breaks The Stereotype*. University of Pittsburgh at bradford.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Mary Ann Liebert, Inc., 1*.
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori-Aplikasi*. Bumi Aksara.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

BUKTI KONSULTASI

Nama : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog
NIP : 199004072019032013
Judul : *Dinamika Strategi Coping Pada Pecandu Game Online*

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD Pembimbing
1.	03 Mei 2020	Pengajuan judul skripsi	1. 
2.	06 Mei 2020	Revisi judul skripsi	2. 
3.	09 Juni 2020	Pembenahan format penulisan dan revisi bab I	3. 
4.	15 September 2020	Pembenahan format penulisan dan revisi bab I-III	4. 
5.	03 Desember 2020	Pengecekan materi bab I, II, dan III	5. 
6.	05 Desember 2020	Revisi hasil sampro	6. 
7.	26 Maret 2021	Pembenahan materi bab IV	7. 
8.	30 Maret 2021	Pembenahan materi bab IV	8. 
9.	31 Oktober 2021	Pembenahan materi bab IV dan V	9. 
10.	01 November 2021	Pembenahan materi bab I, II, III, IV, dan V serta	10. 

		pembenahan format kepenulisan	
--	--	----------------------------------	--

Mahasiswa yang bersangkutan selesai menjalani bimbingan skripsi dan telah memenuhi SKS yang dipersyaratkan untuk dapat mengikuti ujian skripsi.

Malang, 04 November 2021

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Fuji Astutik, M., Psikolog
199604072019032013

LAMPIRAN 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI**

Jalan Gajayana 50 Malang, 65144, Telepon: 0341-558916, Website: psl.uin-malang.ac.id

No. : 1059 /FPsi.1/PP.009/10/2021

28 Oktober 2021

Perihal : **IZIN PENELITIAN SKRIPSI**

Kepada Yth.
Kepala Desa Kepulungan
di
Pasuruan

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi kepada:

Nama / NIM : MUHAMMAD JOHAN FIRMANSYAH / 16410193
Tempat Penelitian : Pemerintah Desa Kepulungan
Judul Skripsi : ANALISIS STRATEGI COPING PADA INDIVIDU DEWASA SEBAGAI PECANDU GAME ONLINE
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M.Psi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Ridho

Tembusan:

1. Dekan;
2. Para Wakil Dekan;
3. Ketua Jurusan;
4. Arsip.

LAMPIRAN 3
INFORMED CONSENT SUBJEK I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : AP
Tempat,tanggal lahir : Pasuruan, 23 Desember 1993
Usia : 27
Alamat : Kepulungan

Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 19 Desember 2020

Informan



AP

Peneliti



Muhammad Johan Firmansyah

LAMPIRAN 4

INFORMED CONSENT INFORMAN SUBJEK I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : DA
Tempat,tanggal lahir : 9 Maret 1972
Usia : 50
Alamat : Kepulungan

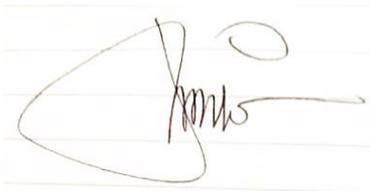
Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 20 Desember 2020

Informan

Peneliti



DA

Muhammad Johan Firmansyah

LAMPIRAN 5

INFORMED CONSENT SUBJEK II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : TA
Tempat,tanggal lahir : 21 Oktober 1994
Usia : 27
Alamat : Pasuruan

Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 30 Desember 2020

Informan



TA

Peneliti



Muhammad Johan Firmansyah

LAMPIRAN 6

INFORMED CONSENT INFORMAN SUBJEK II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : MR
Tempat,tanggal lahir : Pasuruan, 3 Oktober 1993
Usia : 27
Alamat : Pasuruan

Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 18 Februari 2021

Informan



MR

Peneliti



Muhammad Johan Firmansyah

LAMPIRAN 7

INFORMED CONSENT SUBJEK III

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : MB
Tempat,tanggal lahir : Pasuruan, 18 Agustus1996
Usia : 25
Alamat : Kepulungan

Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 5 Januari 2021

Informan

Peneliti



MB

Muhammad Johan Firmansyah

LAMPIRAN 8

INFORMED CONSENT INFORMAN SUBJEK III

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama/Inisial : SN
Tempat,tanggal lahir : Pasuruan, 5 Maret 2000
Usia : 21
Alamat : Kepulungan

Menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nama Mahasiswa : Muhammad Johan Firmansyah
NIM : 16410193
Dosen Pembimbing : Fuji Astutik, M., Psikolog

Pasuruan, 25 februari 2021

Informan



SN

Peneliti



Muhammad Johan Firmansyah

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK I
(TRANS-W.S1.18/12/2020)

Nama : AP
Tanggal : 18 Desember 2020
Tempat : Teras Rumah AP
Pukul : 14.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S1.1	Duduk bersila sambil memainkan HP yang sedang <i>dicharge</i> , AP hanya mengenakan celana pendek kusut dan tidak memakai baju. Muka AP tampak lesu dan warna mata yang tampak agak merah.	“Mas, kalau boleh tahu namanya siapa?”. “AP mas”.	AP memberitahu namanya.	Identitas
W.S1.2		“Terus kalau boleh tahu umur berapa sekarang?”. “Umur 27 mas”.	AP memberitahu umurnya.	Identitas

W.S1.3		<p>“Ehm, kalau boleh tahu agamanya apa mas?”.</p> <p>“Islam mas”.</p>	AP memberitahu agamanya.	Identitas
W.S1.4		<p>“Terus kalau boleh tahu latar belakang pendidikannya apa mas?”.</p> <p>“SDN Petungasri 1, SMPN 2 Pandaan, sama SMKN 1 Gempol mas”.</p>	AP memberitahu latar belakang pendidikannya.	Pendidikan
W.S1.5		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu tinggalnya dimana mas?”.</p> <p>“Kalau dulu waktu kecil aku tinggal di Gelang sama kakekku terus waktu SMK ikut orang tuaku di Gondang sini”.</p>	AP waktu kecil tinggal bersama kakeknya dan tinggal bersama orang tuanya ketika SMK.	Tempat tinggal

W.S1.6		<p>“Ehm terus kalau boleh tahu masnya berapa bersaudara?”.</p> <p>“Cuman dua mas, saya sama adik saya”.</p>	AP memiliki satu saudara perempuan.	Keluarga
W.S1.7		<p>“Ehm, terus dirumah tinggal sama siapa saja mas?”.</p> <p>“Ya tinggal bertiga saya sama ibu sama adik”.</p>	AP tinggal bertiga bersama adik dan ibunya.	Tempat tinggal
W.S1.8		<p>“Ehm, terus ayahnya masnya dimana?”.</p> <p>“Ayah udah meninggal waktu aku masih SMK dulu mas”.</p>	AP menjelaskan bahwa ayah AP meninggal saat AP masih SMK.	Keluarga
W.S1.9		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu masnya kerja apa sekarang mas?”.</p>	AP tidak memiliki pekerjaan.	Pekerjaan

		“Ga kerja mas”.		
W.S1.10		“Ehm, terus kesibukan masnya apa sekarang?”. “Apa ya, tidak sibuk apa-apa sih mas”.	AP tidak memiliki kesibukan apa-apa.	Kegiatan
W.S1.11	Bercerita dengan santai sambil memainkan HP.	”Ehm, terus kalau boleh tahu aktivitas apa saja yang masnya lakukan hari ini?”. “Aktivitas apa? Gak ada aktivitas sih aku hari ini. Paling ya cuman santai-santai sama mabar (main <i>game</i> bareng) aja”.	AP menjelaskan aktivitas yang dilakukan hari ini.	Kegiatan
W.S1.12		”Ehmm, masa gak ada aktivitas lain sampeyan mas selain main <i>game</i> , kayak kerja atau kegiatan lain gitu?”.	AP menjelaskan kesehariannya yang berupa makan, tidur, dan main <i>game</i> .	Kegiatan

		<p>”Tidak ada, selain kegiatan makan sama tidur paling ya main <i>game</i> itu, terus kadang ya ngopi cari <i>Wi-Fi download-download</i> gitu terus sambil main <i>game</i> di kopian soalnya kan masih belum kerja”.</p>		
W.S1.13		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tahu kegiatan sehari-hari gitu mulai dari bangun tidur apa saja mas?”.</p> <p>“Kalau bangun tidur biasanya siang sekitar jam sebelasan, terus mandi sholat main lagi sampai ashar jam setengah tiga, terus istirahat sebentar buat makan, sholat terus ya main <i>game</i> lagi sampai sore jam lima, terus magriban sama makan lagi, terus</p>	<p>AP menjelaskan dengan detail kegiatan sehari-harinya yang biasanya bangun pagi jam sebelas dilanjut dengan main <i>game</i> sampai sore dan berhenti sejenak untuk makan dan sholat yang dilanjutkan bermain <i>game</i>.</p>	<p>Ciri khas kecanduan <i>game</i>, Penggunaan yang berlebihan, ketidakmampuan mengontrol diri, <i>Salience</i> (Menjadikan <i>game</i> sebagai</p>

		jam 8 malam biasanya main <i>game</i> lagi sampai subuh biasanya”.		kebutuhan primer), Pengulangan, Perilaku kompulsif, Toleransi waktu bermain <i>game</i>
W.S1.14		<p>“Terus waktu main <i>game</i> itu gak pusing ta mas, apa gimana perasaanya waktu main <i>game</i> tersebut?”.</p> <p>“Ehmm., kalau pusing ya berhenti sebentar dibuat internetan, <i>browsing-browsing</i> gitu terus kalau pengen ya main lagi”.</p>	AP merasakan pusing ketika bermain <i>game</i> berlebih dan untuk mengatasi rasa pusing itu AP berhenti sebentar dengan memanfaatkan waktu untuk <i>browsing</i> dan internetan.	Masalah kesehatan

W.S1.15		<p>“Terus apakah aktivitas itu menjadi rutinitas?”.</p> <p>“Ehmm kayaknya iya sih, cuman kalau buat besok kayaknya udah tidak lagi, <i>alhamdulillah</i> besok udah mulai kerja, kan sebelumnya tidak kerja selama beberapa bulan ini, mulai bulan februari sampai sekarang baru besok ini dapat kerja lagi, ya karena <i>covid</i> ini”.</p>	<p>AP menjelaskan bahwa dirinya akan mengurangi intensitas bermain <i>game</i> dikarenakan besok akan mulai bekerja lagi.</p>	Kontrol diri
W.S1.16		<p>“Terus kalau boleh tahu aktivitasnya selama beberapa bulan itu ngapain aja?”.</p> <p>“Ya cari kerja, tapi kan masa pandemi ini sangat susah untuk cari kerja, sampeyan tahu</p>	<p>AP menjelaskan aktivitasnya selama dirumah beberapa bulan yang lalu dan dia menjelaskan bahwa dirinya menjelaskan betapa sulitnya mencari pekerjaan di masa pandemi. AP juga</p>	Aktivitas sehari-hari

		<p>sendirikan kalau di pabrik pada diliburkan semua. Jadi, ya saya tetep usaha cari lowongan kerja. Selain itu, ya tetap aktivitas saya ya seperti tadi. Jadi nokturnal hehe”.</p>	<p>menjelaskan bahwa dirinya aktif di malam hari dan istirahat di siang hari.</p>	
--	--	--	---	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK I
(TRANS-W.S1.19/12/2020)

Nama : AP
 Tanggal : 19 Desember 2020
 Tempat : Teras Rumah AP
 Pukul : 15.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S1.17	AP terlihat meng-gunakan setelan celana pendek dan kaos oblong sambil duduk santai.	“Kapan mas terakhir bermain <i>game on-line</i> ?”. “Main <i>game online</i> ? Kemarin jam sebelas malam”.	AP menjelaskan bahwa dirinya terakhir bermain <i>game online</i> kemarin malam pukul 23.00 WIB.	Rutinitas
W.S1.18	AP duduk bersila di depan teras rumah AP dan menghisap rokok.	“Ehmm, jadi kemarin malam sampeyan bisa tidur tenang ya karena tidak begadang hehe?”.	AP menjelaskan bahwa tadi malam dia bisa istirahat dengan cukup.	Kontrol diri

		<p>“Iya mas, karena kan besok paginya harus kerja jadi gak bisa tidur malem-malem”.</p>		
W.S1.19		<p>“Ehmm, oh ya boleh dijelaskan tidak gimana perasaannya, mungkin dari segi emosional atau gi-mana rasanya ketika bermain <i>game online</i> dan ketika tidak bermain <i>game online</i>?”.</p> <p>“Pas bermain <i>game online</i> itu kayak <i>passion</i> saya gitu, menurutku itu hal yang menarik gitu, terus perasaan waktu bermain <i>game online</i> itu seru gitu karena kalau mabar gitu bisa main bareng, kalah-kalah bareng kalau menang ya menang bareng jadi bisa <i>team work</i> gitu. Terus kalau</p>	<p>AP menjelaskan bahwa bermain <i>game online</i> itu adalah <i>passionnya</i>. AP juga menjelaskan bahwa ketika bermain <i>game</i> dia ingin menang terus dan ketika kalah dalam <i>game</i> dia akan berusaha semakin keras sampai memenangkan pertandingan sampai dirinya merasa puas.</p>	<p><i>Saliency</i> (Menjadikan <i>game</i> sebagai kebutuhan primer), Tolerance (mentoleransi waktu), Modifikasi perasaan, Relapse (Mengulangi waktu bermain)</p>

		menang rasa-nya senang banget jadi ya pengen main bareng lagi biar menang lagi. Terus kalau kalah ya pengen main lagi sampai menang gitu, jadi apa ya, pokoknya pengen main menang terus lah kalau main game hehe”.		
W.S1.20	Berbicara dengan santai.	<p>“Terus kalau boleh tahu ketika ingin berhenti saat main <i>game</i> itu gimana?”.</p> <p>“Apa ya, ga ada sih, biasanya tergantung mood aja, kalau pengen berhenti ya berhenti”.</p>	AP menyatakan bahwa dirinya akan berhenti bermain <i>game</i> ketika dirinya merasa puas.	
W.S1.21		<p>“Ehmm selain itu masa tidak ada?”.</p> <p>“Ehmm selama ini tidak ada sih, tidak tau kalau besok ya karena</p>	AP menjelaskan bahwa dirinya pada malam nanti akan rehat dulu dari <i>game</i>	Perencanaan

		mulai besok kan udah mulai kerja lagi, jadi harus dipaksa berhenti kalau main game berlebihan biar ada waktu buat istirahat gitu, takutnya kan nanti bangunnya kesiangan apalagi besok pertama kali masuk kerja juga”.	karena besok akan kerja masuk pagi.	
W.S1.22	Berbicara dengan santai dan diiringi tawa	“Ehmm terus kalau ada waktu luang gitu gimana?”. “Ya pasti tak buat main <i>game</i> lagi hehe”.	AP menjelaskan bahwa dirinya masih ingin bermain <i>game</i> jika ada waktu luang.	Relapse
W.S1.23	Sambil menjelas-kan film animasi jepang “ <i>no game no life</i> ”	“Hehehe, terus seumpama tidak dibuat main <i>game</i> gitu gimana perasaanya?”. “Ehmm, pasti kayak ada yang kurang gitu rasanya hehe kayak <i>no game no life</i> gitu hehe”.	AP merasa bingung dan tidak nyaman ketika di waktu luang tidak melakukan apapun selain bermain <i>game</i> .	<i>Salience</i> (menjadikan <i>game</i> sebagai hal utama)

W.S1.24	Berbicara diikuti dengan gerakan ta-ngan sambil menje-laskan	<p>“Terus kalau boleh tahu gimana perbedaan perasaan atau emosi atau lainnya ketika sedang bermain <i>game</i> dan sedang tidak bermain <i>game</i>?”. “Apa ya, ya seperti yang sudah tak jelaskan tadi, yang jelas ketika tidak bermain <i>game</i> itu bingung gitu jadi pengen main <i>game</i> lagi biar ga bingung gitu”.</p>	AP menjelaskan bahwa untuk mengurangi rasa bingung dan rasa tidak nyaman itu dengan memainkan <i>game</i> .	<i>Salience, lack of control</i> (tidak mampu mengontrol diri)
W.S1.25		<p>“Terus kalau boleh tahu pembagian waktu dalam sehari-hari ini gimana?”. “Ehmm, kalau mulai hari ini ya tadi bangun jam lima terus mandi siap-siap berangkat kerja jam enam, siang pulang kerja kan</p>	AP menjelaskan bahwa terdapat perubahan pola hidup ketika dirinya mendapat pekerjaan.	Aktifitas baru

		kebetulan kerja setengah hari untuk hari ini, pulang kerja langsung makan terus main <i>game</i> sampai sore ini. Kalau sebelumnya ya seperti yang sudah aku jelaskan tadi”.		
W.S1.26		<p>“Terus kalau waktu-waktu biasanya gimana?”.</p> <p>“Ya gitu, paling ya main <i>game</i> terus mabar sama temen-temen, kalau gak ada temen mabar kadang juga keluar ngopi <i>Wi-Fi</i> sama main <i>game</i> disitu”.</p>	AP menjelaskan aktifitas sehari-hari dengan bermain <i>game</i> bersama teman-temannya dan pergi ngopi untuk mencari akses <i>Wi-Fi</i> dan main <i>game</i> di tempat kopi.	Aktivitas sehari-hari
W.S1.27	Berbicara dengan nada tinggi sambil sedikit tertawa.	“Oh ya kalau boleh tahu ketika kerja tadi masih main <i>game</i> tidak?”.	AP menjelaskan bahwa dirinya tidak bermain <i>game</i> saat kerja karena itu adalah hari pertamanya masuk kerja.	Kontrol diri

		<p>“Ya tidak, tidak bisa, kan hari pertama kerja jadi ya sungkan lah karena kan masih pertama kali kerja juga”.</p>		
W.S1.28		<p>“Ehmm terus kalau udah lama kerja disitu gimana mas? Apa nanti bakal main <i>game</i> juga waktu kerja hehe?”.</p> <p>“Ya mungkin hehe, karena kan kalau hari pertama harus menjaga diri biar baik buat <i>first impresion</i> lah hehe”.</p>	AP menjaga pandangan orang lain terhadap dirinya.	Kompensasi (menonjolkan aktifitas terbaik)
W.S1.29		<p>“Hehe, oh ya kalau boleh tahu kerjanya apa sih sekarang mas?”.</p> <p>“Satpam toko emas”.</p>	AP bekerja sebagai satpam di toko emas.	Pekerjaan

W.S1.30		<p>“Ehmm, kalau boleh tahu kerja jadi satpam di toko emas itu ngapain aja mas?”.</p> <p>“Ya jaga keamanan toko, kalau gak ada apa-apa ya paling lihat-lihat di depan toko terus duduk-duduk ngobrol sama orang-orang toko gitu aja. Oh ya kalau pagi bantu-bantu karyawan lain buka toko kalau mau tutup ya ikut bantu-bantu”.</p>	<p>AP bertugas untuk mengawasi toko dan menjaga keamanan toko serta membantu membuka toko di pagi hari.</p>	
---------	--	--	---	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK I
(TRANS-W.S1.19/12/2020)

Nama : AP
Tanggal : 19 Desember 2020
Tempat : Teras Rumah AP
Pukul : 21.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S1.31	AP baru saja pulang dari tempat kerjanya dan AP melakukan wawancara masih menggunakan baju kerjanya.	<p>“Hal-hal positif atau negatif apa saja yang kamu peroleh dari bermain <i>game</i>?”.</p> <p>“Untuk hal positif bisa menghilangkan stres, untuk mengisi waktu luang, untuk mencari teman baru, untuk mencari wawasan baru, terus main</p>	AP menjelaskan bahwa dari <i>game</i> dia bisa berlatih tentang kepemimpinan dan juga berlatih pengambilan keputusan melalui simulasi dalam <i>game</i> .	Antisipasi

		<p><i>game</i> itu bisa melatih kita untuk menjadi seorang pemimpin ya karena dalam <i>game</i> itu kita bisa berperan sebagai pemimpin, terus dalam <i>game</i> itu kita bisa berlatih untuk bersabar, berlatih pengambilan keputusan karena dalam <i>game</i> itu ada simulasi untuk melakukan apapun, terus juga dalam <i>game</i> itu kita bisa menghasilkan uang dari jualan item-item yang ada dalam <i>game</i>”.</p>		
W.S1.32	Duduk bersila di depan rumah sambil menghisap rokok.	<p>“Terus kalau boleh tahu untuk sekarang ini <i>game</i> apa yang sering kamu mainkan?”.</p> <p>“Kalau untuk sekarang ini sih aku main <i>mobile legends</i>”.</p>	AP dalam sehari-hari memainkan <i>game mobile legends</i> .	Aktivitas sehari-hari

W.S1.33	Menjelaskan tentang game tersebut dan mengajak peneliti un-tuk bermain game tersebut.	<p>“Terus pendapatmu tentang <i>mobile legends</i> itu gimana?”.</p> <p>“Pendapat? Kalau menurutku <i>game</i> ini banyak <i>playernya</i> di Indonesia, jadi banyak teman yang bisa diajak main”.</p>	AP mengatakan bahwa dia bermain <i>game</i> untuk mencari teman.	
W.S1.34	Menjelaskan dengan santai dan diikuti gerakan tangan sebagai penguatan penyampaian.	<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau perasaanmu ketika bermain <i>mobile legends</i> itu gimana?”.</p> <p>“Seru ya karena bisa bermain sama teman”.</p>	Salah satu alasan AP bermain <i>game</i> adalah karena keseruan bermain bersama teman.	
W.S1.35		“Terus ada lagi gak hal positif bermain <i>game</i> menurut kamu, apa ada hal positif lain dari yang sudah kamu sebutkan tadi?”.	AP menjelaskan bahwa jika dirinya jadi <i>pro player</i> maka dirinya bisa menghasilkan uang dari ber-main <i>game</i> .	

		<p>“Kalau bisa jadi <i>pro-player</i> gitu ya enak bisa menghasilkan uang dari <i>game</i>”.</p>		
W.S1.36		<p>“Terus kamu pingin gak jadi <i>pro player</i>?”.</p> <p>“Kalau keinginan sih pasti ada cuman kecil, karena susah jadi <i>pro player</i> itu. Kalau jadi <i>pro player</i> itu tiap hari latihannya aja minimal dua belas jam perhari, dan bisa jadi satu hari harus main <i>game</i> sekitar lima belas jam dalam satu hari”.</p>	<p>AP mengatakan bahwa dia mempunyai keinginan menjadi <i>pro player</i> meskipun sedikit.</p>	
W.S1.37		<p>“Kamu tertarik gak jadi <i>pro player</i> kalau seumpama ada peluang jadi <i>pro player</i> gitu?”.</p>	<p>AP menjelaskan bahwa dia mungkin akan lebih memilih jadi <i>streamer</i> daripada jadi <i>pro player</i>.</p>	

		<p>“Kalau aku ya kurang suka sih, karena jamnya banyak banget, jadi mending jadi <i>streamer</i> saja”.</p>		
W.S1.38	<p>Berbicara dengan di-iringi gerakan tangan sebagai penggambaran.</p>	<p>“Kalau dampak negatifnya bagi kamu apa bermain <i>game</i> itu?”.</p> <p>“Kalau dampak negatifnya buat aku ya bisa buat frustrasi, kalau kalah terus kan bikin emosi (marah-marah) bikin frustrasi gitu lah pokoknya kalau kalah. Kadang itu kalau <i>hardcore gamer</i> seperti saya dulu itu biasanya beli item-item dalam <i>game</i> dengan uang <i>cash</i> yang harganya agak mahal. Terus menurutku aku lebih sering mengurung diri di kamar ya, rasanya lebih enak di kamar aja gitu sambil pintunya ditutup biar</p>	<p>AP menjelaskan bahwa dirinya lebih suka mengurung diri dalam kamar dan dirinya sering lalai jika melakukan suatu hal.</p>	<p>Pengabaian kehidupan sosial</p>

		<p>tidak ada yang mengganggu, terus kadang aku sering lupa waktu.</p> <p>Terus kalau kerja biasanya aku sering lalai kalau ada kerjaan apa gitu”.</p>		
W.S1.39		<p>“Ehmm terus apa ada lagi gak hal-hal lain yang kamu rasakan dari kecanduan <i>game</i> itu?”.</p> <p>“Ehmm, apa ya, ya itu tadi terus uang sering habis, waktu hilang, temen-temen <i>real</i> itu sedikit, terus jadi kurang bersosial sama orang-orang di sekitarku”.</p>	<p>AP merasa, waktu cepat berlalu, punya teman sedikit, kurang bisa bersosialisasi dengan orang disekitar dan membuat boros keuangan.</p>	<p>Penggunaan yang berlebihan</p>
W.S1.40		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau hubunganmu sama keluarga gimana?”.</p>	<p>Hubungan kekeluargaan menjadi renggang.</p>	

		<p>“Ya gitu aja, cuman menurutku agak renggang sih karena aku kalau dirumah sibuk ngegame terus ga mikir lainnya”.</p>		
W.S1.41		<p>“Terus biasanya kegiatanmu dirumah dengan orang tua atau saudara gimana? Kegiatan sehari-hari?”.</p> <p>“Ya gak ada interaksi, jarang ngobrol kalau gak ada perlu, aku kalau dirumah biasanya cuman di kamar aja jarang keluar, paling keluar cuman kalau mau makan atau mandi gitu aja”.</p>	<p>AP jarang berinteraksi dengan keluarga dan lebih menutup diri didalam kamar.</p>	<p>Anti sosial</p>
W.S1.42		<p>“Ehmm, jadi sudah tahu ya dampak-dampak dari kecanduan <i>game online</i> itu seperti apa ya?”.</p>	<p>AP mengatkan bahwa dirinya sadar akan dampak-dampak negatif bermain <i>game online</i></p>	<p>Kesadaran diri</p>

		<p>“Iya, iya sadarlah, tapi gimana ya aku juga sebenarnya pingin berhenti main <i>game</i>, tapi masih belum tahu gimana caranya, jadi paling aku cuman berusaha mengurangi waktu bermain <i>game</i> itu aja sih, kebetulan kan aku udah mulai kerja lagi jadi nanti pasti harus bisalah ngurangin”.</p>	<p>dan dirinya mempunyai keinginan untuk berhenti bermain <i>game</i>.</p>	
W.S1.43		<p>“Ehmm, terus ada tidak keinginan untuk berhenti bermain <i>game online</i>?”.</p> <p>“Untuk sekarang be-lum ada ya, tapi aku sebenarnya ingin bisa berhenti dari <i>game online</i>, tapi belum tau gimana caranya, jadi ya aku cuman bisa mengurangi waktu aja. Kan aku kadang kalau</p>	<p>AP masih belum menemukan cara yang paling efektif untuk berhenti bermain <i>game</i> dan AP memainkan <i>game</i> untuk menghilangkan stres jika ada masalah.</p>	

		ada masalah terus stres gitu tak buat main <i>game</i> biar ga stres, jadi ya main <i>game</i> itu bisa untuk meredakan stres sih menurutku”.		
W.S1.44		<p>“Ehmm, jadi kalau lagi stres gitu harus main <i>game</i> ya biar ga stres?”.</p> <p>“Ya, enggak juga sih, kadang kalau ada temen ya biasanya aku ajak keluar ngopi gitu, kalau pas waktu libur gitu biasanya tak buat keluar jalan-jalan sama temen ngehabisin bensin”.</p>	AP terkadang pergi ke warung kopi bersama temannya untuk meredakan stres dan kalau hari libur biasanya jalan-jalan keluar bersama temannya.	Modifikasi suasana hati
W.S1.45		“Terus kalau boleh tahu tindakan apa yang ingin kamu lakukan atau yang sudah kamu lakukan untuk mengatasi kecanduan game ini?”.	AP mempunyai keinginan untuk mengurangi kegiatan bermain <i>game</i> dan mengubah	Merencanakan pemecahan masalah

		<p>“Tindakan yang sudah aku lakukan sih seperti yang udah aku jelaskan tadi ya seperti mengurangi waktu bermain game karena udah kerja, terus keluar jalan sama temen, ngobrol-ngobrol sama temen, terus aku pengen merubah <i>mindset</i> tentang bermain <i>game</i> agar gak main <i>game</i> terus, yang penting ada kemauan untuk berubah dan merubah <i>mindset</i> agar dapat mengatasi kecanduan <i>game online</i> itu aja sih”.</p>	<p><i>mindset</i> tentang game dengan kemauan yang kuat.</p>	
--	--	---	--	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK I
(TRANS-W4.S1.03/04/2021)

Nama : AP
Tanggal : 03 April 2021
Tempat : Teras Rumah AP
Pukul : 22.00 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S1.46		<p>“Mas boleh tanya lagi tidak kalau boleh tau masnya dulu waktu kecanduan <i>game</i> yang parah-parahnya itu kapan?”.</p> <p>“Ehm, antara tahun 2016 sampai 2018 mas”.</p>	AP menjelaskan waktu kecanduan <i>game</i>	Waktu kecanduan <i>game online</i>

W.S1.47		<p>“Ehm, terus kegiatannya masnya waktu itu ngapain aja mas sehari-harinya?”.</p> <p>“Ya main <i>game thok</i> mas <i>bendino</i>, <i>wis gak kenal opo-opo aku biyen mas</i>”.</p>	AP bermain <i>game online</i> sehari-hari.	
W.S1.48		<p>“Ehm, maksudnya gak kenal apa-apa itu gimana mas?”.</p> <p>“Ya udah ga ngurusin apa-apa aku waktu itu, jadi pokoknya tiap harinya itu main <i>game</i>, makan, tidur, mandi main <i>game</i> lagi gitu terus <i>wis</i> tiap hari”.</p>	AP mengatakan bahwa kegiatan sehari-harinya hanya digunakan untuk bermain <i>game</i> .	
W.S1.49		“Ehmm, boleh dijelaskan kegiatan sehari-hari masnya yang lebih rinci mas?”	AP mengatakan bahwa kegiatan sehari-harinya hanya digunakan untuk bermain <i>game</i> .	Penggunaan yang berlebihan,

		<p>“Ya biasanya bangun tidur itu sekitar jam sembilan atau sebelas mas, terus buka HP main <i>game</i> sampai jam satu siang gitu, terus habis itu makan sama mandi, habis itu main <i>game</i> lagi sampai sore jam empat atau jam lima sore gitu, terus habis itu magriban bentar, habis itu main <i>game</i> lagi sampai jam delapan (malam) atau jam sembilan (malam) gitu habis itu makan lagi, habis makan ya main <i>game</i> lagi sampai tengah malam, kadang sam-pai subuh, gitu terus lah pokoknya mas tiap harinya”.</p>		<p>Pengabaian pekerjaan, Pengabaian kehidupan sosial.</p>
W.S1.50		<p>“Ehmm, jadi waktu itu masnya lagi tidak bekerja ya mas?”.</p>	<p>AP menjelaskan bahwa dirinya sedang tidak bekerja.</p>	

		“Iya mas lagi nganggur”.		
W.S1.51		“Ehm, terus selama masnya main <i>game</i> itu dimana mas?”. “Ya dikamar mas”.	AP menutup diri didalam kamar.	
W.S1.52		“Ehmm, berarti ini masnya di dalam kamar terus sehari-harinya mas?”. “Iya aku di dalam kamar terus tiap hari mas”.	AP menutup diri di dalam kamar.	
W.S1.53		“Ehm, apa masnya gak bosan kalau di kamar terus gitu tiap hari?”. “Ndak mas, udah biasa soalnya, malah kalau keluar kamar itu yang kurang nyaman gitu”.	AP merasa lebih nyaman berada di dalam kamar.	

W.S1.54		<p>“Ehm, terus kegiatannya di kamar itu masnya ngapain aja?”.</p> <p>“Ya main <i>game</i> sama tidur aja mas”.</p>	<p>AP bermain <i>game</i> dan tidur di dalam kamar,</p>	
W.S1.55		<p>“Ehm, apa masnya tidak capek mas tiap hari seperti itu? Terus apa masnya ga pengen gitu ngobrol-ngobrol sama temen-temen atau sama orang rumah gitu?”.</p> <p>“Ehm nggak sih mas biasa aja, males aja gitu ngomong kalau ga penting”.</p>	<p>AP kurang suka berinteraksi dengan orang rumah.</p>	Antisosial
W.S1.56		<p>“Ehm, maksudnya yang penting itu gimana mas?”.</p> <p>“Ya kalau ada perlu apa gitu, kayak kalau ada yang sakit atau</p>	<p>AP hanya berinteraksi dengan keluarganya jika ada hal yang bersifat penting.</p>	

		<p>kalau ada yang butuh apa-apa gitu pasti diomongin”.</p>		
W.S1.57		<p>“Ehm, biasanya interaksi antara mas AP sama orang rumah itu yang sering sama siapa mas?”.</p> <p>“Kalau sering ya gak terlalu sering mas, tapi aku lebih sering ngobrol sama ibu daripada sama adik-ku, kan aku tinggal berdua sama ibu, terus adikku sekolah di malang”.</p>	<p>AP tinggal berdua dengan ibunya.</p>	
W.S1.58		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu biasanya kalau interaksi sama ibu itu bahas apa aja mas?”.</p> <p>“Ya biasanya kalau aku pengen beli rokok minta uang ibu, terus</p>	<p>AP hanya berkomunikasi dengan ibunya ketika akan meminta uang.</p>	

		minta beli pulsa buat paketan, udah itu aja mas biasanya”.		
W.S1.59		<p>“Ehm, masa tidak ada lagi mas selain hal itu yang diomongin?”.</p> <p>“Apa ya, gak ada mas, aku biasanya kalau ngomong sama ibu ya kalau ada perlu itu aja sih mas, gak pernah ngobrol bahas-bahas yang lain”.</p>	AP jarang berkomunikasi dengan ibunya.	
W.S1.60		<p>“Ehm, oh ya mas kalau boleh tahu masnya kecanduan <i>game online</i> itu mulai kapan mas?”.</p> <p>“Kecanduan <i>game</i> apa <i>game online</i> mas?”.</p>	AP menanyakan kedetailan pertanyaan.	

W.S1.61		<p>“Ya dua-duanya <i>game</i> sama <i>game online</i> itu mas?”.</p> <p>“Kalau kecanduan <i>game</i> itu waktu aku SD, waktu aku dibeliin PS sama kakekku, itu kalau gak salah waktu aku kelas 5 SD, terus kalau <i>game online</i> itu waktu aku SMP, waktu aku SMP aku sering main ke warnet sama temen-temenku, aku pertama kali main <i>game online</i> itu main dota dulu atau <i>world of warcraft</i>, terus main PB juga”.</p>	<p>AP kecanduan <i>game</i> mulai SD dan kecanduan <i>game online</i> ketika SMP.</p>	kronologi
W.S1.62		<p>“Terus yang bikin ketagihan itu waktu main <i>game</i> apa mas?”.</p> <p>“Semuanya bikin ketagihan sih mas, tapi yang pertama bikin aku</p>	<p>AP suka memainkan seluruh <i>game</i>.</p>	

		ketagihan main <i>game online</i> itu ya main <i>world of warcraft</i> itu mas, terus main CS juga, terus main PB baru <i>game-game</i> baru lainnya”.		
W.S1.63		<p>“Ehm, oh ya mas waktu pertama kali main <i>game</i> biasa sama <i>game online</i> itu rasanya gimana sih mas?”.</p> <p>“Kalau main <i>game</i> biasa itu seru sih tapi ya masih kalah seru lah sama <i>game online</i>, kalau <i>game</i> biasa itu serunya cuman bentar, jadi waktu main itu seru kalau udah tamat ya udah selesai mainya, kalau di ulang lagi udah bosan jadi cuman itu aja sih mas”.</p>	AP merasa cepat bosan ketika bermain <i>game</i> biasa.	

W.S1.64		<p>“Terus kalau <i>game online</i> gimana mas?”.</p> <p>“Kalau <i>game online</i> itu mantap mas, gak ngebosenin <i>gamenya</i> itu, kan di dalam <i>game</i> itu kita bisa ketemu sama <i>player</i> lain jadi bisa main sama orang lain, disitu kita dapat kenalan banyak jadi asik gak ngebosenin pokoknya”.</p>	<p>AP senang bermain <i>game online</i> karena bisa mendapat kenalan banyak dan bisa bermain bersama orang lain.</p>	
W.S1.65		<p>“Ehm jadi yang bikin masnya suka main <i>game online</i> itu bisa ketemu sama orang lain ya mas?”.</p> <p>“Ya itu salah satunya, banyak yang aku suka dari <i>game online</i> itu mas, kayak <i>gamenya</i> seru terus disitu banyak hal-hal yang baru gitu, terus dalam <i>gamenya</i> itu kita</p>	<p>AP suka bermain <i>game online</i> karena bisa bermain bersama teman-temannya.</p>	

		bisa main bareng langsung berlima atau lebih gitu, jadi mainya barengan gitu kan jadi seru, terus aku kan mainnya di warnet jadi bisa main bareng sama temenku”.		
W.S1.66		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tahu dulu itu intensitas mian <i>game onlinenya</i> gimana mas? Masnya main tiap hari atau hari-hari tertentu aja itu mas?”.</p> <p>“Ya hampir tiap hari mas, paling dalam satu minggu itu antara 4 sampai 5 hari gitu mas mainnya”.</p>	Intensitas bermain <i>game</i> AP dalam satu minggu adalah 4-5 hari.	
W.S1.67		<p>“Ehm, hampir tiap hari ya mas mainnya”.</p> <p>“Iya mas”.</p>	AP mengatakan bahwa dirinya hampir setiap hari bermain <i>game</i> .	

W.S1.68		<p>“Ehm itu hari apa aja mas?”.</p> <p>“Gak tentu mas kalau harinya, tapi dalam satu minggu itu yang pasti aku mainnya itu hari Jumat, Sabtu, sama Minggu, kalau lainnya itu ya lihat kondisi”.</p>	<p>AP bermain <i>game online</i> setiap hari Jumat, Sabtu, dan Minggu.</p>	
W.S1.69		<p>“Ehm, terus apakah ada peningkatan jam mas di hari-hari tertentu gitu mas?”.</p> <p>“Ya kalau Sabtu sama Minggu itu aku main <i>full</i> biasanya mas, kalau minggu itu aku ke warnet pagi-pagi gitu jalan kaki dari rumah ke warnet, terus disana udah banyak temen-temen yang udah main jadi rebutan dulu-duluan mainnya”.</p>	<p>Terdapat peningkatan intensitas bermain <i>game online</i> pada hari Sabtu dan Minggu.</p>	<p>Toleransi waktu</p>

W.S1.70		<p>“Ehm, itu kalau boleh tahu sampai kapan masnya dulu main di warnet terus?”.</p> <p>“Sampai aku lulus SMK mas, waktu aku kerja udah jarang banget aku warnet lagi, apalagi udah ada HP android jadi udah gak perlu main di warnet lagi mas”.</p>	AP sering bermain <i>game online</i> di warnet semenjak SMP sampai lulus SMK.	
W.S1.71		<p>“Ehm, terus semenjak pakai HP android itu masnya masih sering main <i>game online</i> juga ga mas?”.</p> <p>“Iya mas, malah jadi gampang buat main <i>gamenya</i>, jadi aku bisa main <i>game</i> dari rumah”.</p>	AP mulai bermain <i>game online</i> menggunakan HP android di rumah.	
W.S1.72		“Ehm, oh ya mas, ini masnya kan suka banget ya main <i>game online</i> ,	AP mengatakan bahwa awal mula AP mulai kecanduan	Antisipasi

		<p>terus awal yang mendasari masnya ini suka banget itu apa mas?”</p> <p>“Ehm awalnya sih dulu cuman buat ngisi waktu luang aja mas pas waktu remaja, terus waktu udah dewasa ini kalau aku lagi stress gitu main <i>game</i>, jadi kalau main <i>game</i> bisa buat aku tenang gitu mas buat hiburan biar ga stres”.</p>	<p><i>game online</i> karena untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan, selanjutnya AP menjadikan <i>game online</i> sebagai hiburan ketika AP stres.</p>	
W.S1.73		<p>“Ehm, oh iya mas, masnya waktu main <i>game</i> itukan lama banget kan mas, terus waktu selesai main <i>game</i> itu apa yang masnya rasakan?”.</p>	<p>AP tidak bisa berhenti benmain <i>game online</i> sampai dirinya merasa puas.</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri</p>

		<p>“Ya gitu mas, seneng gitu bisa main <i>game</i> terus puas gitu kalau menang, terus kalau kalah ya agak sebel, soalnya kalah hehe, biasanya kan kalau kalah gitu aku main lagi sampai menang gitu biar lega, kalau masih kalah terus gitu, terus kalau aku berhenti, nanti jadinya kepikiran seharian mas, kayak gak lega gitu, kayak ada yang kurang gitu”.</p>		
W.S1.74		<p>“Ehm, jadi masnya main <i>game</i> sampai masnya ngerasa puas ya mas, kalau kalah masnya belum puas dan pingin coba lagi sampai ngerasa puas ya mas?”.</p> <p>“Iya mas”.</p>	<p>AP tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> sampai dirinya merasa puas.</p>	

W.S1.75		<p>“Terus maksudnya puas itu gimana mas?”.</p> <p>“Ya itu sampai aku menang terus aku ngerasa cukup gitu. Pokoknya sampai aku ngerasa seneng gitu mas”.</p>	<p>AP tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> sampai dirinya merasa puas.</p>	
W.S1.76		<p>“Ehm, terus senengnya itu seperti gimana mas?”.</p> <p>“Ya sampai perasaanku seneng karena menang gitu mas”.</p>	<p>AP tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> sampai dirinya merasa puas.</p>	
W.S1.77		<p>“Ehm, oh ya mas, masnya kan sudah berhenti nih main <i>game online</i>, terus kalau boleh tahu gimana sih caranya masnya dulu waktu pertama kali berhenti main <i>gamenya</i>?”.</p>	<p>AP berhenti bermain <i>game online</i> karena HPnya rusak dan tidak ada yang bisa dipakai buat bermain <i>game online</i>.</p>	<p>Menerima tanggung jawab</p>

		<p>“Waktu itu kan Hpku rusak jadi aku gabisa main <i>game</i> kan, terus mau beli lagi itu aku gak punya uang, terus aku benerin ke konter, tapi sekitar 3 hari rusak lagi mas, mau benerin lagi tapi gak punya duit, kalau dijual HPnya pasti gak laku, jadi ya udah gak pakai HP dulu aku mas”.</p>		
W.S1.78		<p>“Ehm, itu masnya gak pakai HP berapa hari mas?”.</p> <p>“Ya lama mas, ada kalau sekitar 3 bulanan gitu, gak pegang HP android, tapi <i>alhamdulillah</i> waktu itu aku dipinjemi ibu HP nokia jadul sih jadi masih bisa telfon temen-temen kalau mau keluar”.</p>	AP beralih memakai HP nokia biasa dari HP android.	

W.S1.79		<p>“Terus kalau boleh tahu perasaannya waktu gak bisa main <i>game online</i> itu gimana mas?”</p> <p>“Biasa aja sih mas, cuman awalnya aja masih agak bingung ini ngapain enaknya, sering bingung gitu pokoknya, waktu minggu pertama gitu, terus aku sering main keluar ketemu temen-temen gitu, terus kalau kerja ya sering ngobrol sama karyawan lain, jadi udah biasa mas”.</p>	<p>AP merasa bingung di minggu pertama karena dirinya tidak bisa bermain <i>game online</i>. AP menghabiskan waktu bersama teman-temannya untuk mengisi waktu luang dan berinteraksi dengan karyawan lainnya ketika sedang bekerja.</p>	Mencari dukungan sosial
W.S1.80		<p>“Ehm, terus setelah itu gimana mas?”.</p> <p>“Setelah itu 3 bulan itu ibuku kan dibeli-kan adikku HP baru, jadi HPnya ibuku yang lama di kasih</p>	<p>AP memakai HP android kembali setelah 3 bulan tidak memakai HP android.</p>	

		<p>ke aku tapi gak boleh buat main <i>game</i> biar gak rusak gitu katanya, terus ya sudah aku pakai, daripada gak pegang HP android kan mas jadi lumayan lah bisa buat nonton film atau buat baca-baca novel gitu”.</p>		
W.S1.81		<p>“Ehm, terus yang bikin masnya lepas dari kecanduan <i>game</i> itu apa mas?”.</p> <p>“Pertama karena gak ada HPnya tadi, kedua aku gak punya uang buat beli paketan jadi kalau main ya harus beli paketan dulu, terus sekarang kan aku udah kerja, jadi udah mulai banyak kesibukan gitu, terus sebenarnya kan aku emang pengen banget berhenti</p>	<p>AP dapat lepas dari kecanduan <i>game online</i> karena tidak ada HP yang bisa dipakai, tidak punya uang untuk beli paket data, AP membuat kesibukan agar tidak bermain <i>game</i>, memperbanyak interaksi dengan karyawan lain, dan AP berkomitmen pada dirinya</p>	<p>Penguasaan diri, mencari dukungan sosial, penilaian kembali secara positif, dan konfrontasi</p>

		<p>main <i>game</i> tapi emang belum waktunya aja, belum nemu caranya gitu mas, tapi mulai kesini kayaknya gak usah cari cara buat berhenti main <i>game</i> sih, cukup mempersibuk diri gitu aja udah lupa sama <i>game</i> mas, kayak biasanya aku kalau kerja dulu sambil mainan HP terus sekarang kalau kerja HPku aku taruh dan aku ngobrol-ngobrol sama karyawan yang lain, terus kalau di rumah gitu aku buat keluar main sama temen-temen biar gak buka HP, terus aku mikir kalau kayak gini terus ntar gimana ya aku udah usia 27 (tahun) tapi masih belum punya celengan apa-apa, jadi udah harus bisa nabung buat nikah</p>	<p>sendiri bahwa dirinya harus lebih fokus untuk menabung.</p>	
--	--	--	--	--

		nanti, terus aku kayak bilang ke diriku sendiri gitu udah cukup lah seneng-senengnya sekarang harus fokus cari tabungan gitu”.		
W.S1.82		<p>“Ehm, terus sempat kambuh lagi gak mas kayak pingin main <i>game</i> lagi gitu?”</p> <p>“Ya pasti mas, tapi aku udah bisa kondisiin”.</p>	AP sudah bisa mengondisikan keinginannya bermain <i>game</i> .	Kontrol diri
W.S1.83		<p>“Gimana mas mengondisikannya?”.</p> <p>“Ya kayak yang tak jelasin tadi”.</p>	AP sudah mengatakan cara mengondisikan dirinya dipertanyaan sebelumnya.	
W.S1.84		“Ehm, kalau boleh tahu gimana mas rasanya sekarang kalau udah gak main <i>game</i> lagi?”	AP mengatakan bahwa dirinya sekarang lebih sibuk dan harus menghemat segala	Penilaian kembali secara positif

		<p>“Biasa aja mas, udah gak punya waktu buat main <i>game</i> aku sekarang mas, kan kerjaku <i>full</i> mulai jam 7 pagi sampai jam 8 malam, jadi udah gak ada waktu, kalau pulang di rumah ya capek langsung tidur, aku juga udah jarang keluar mas, banyak cicilan jadi harus hemat sekarang, kalau keluar kan pasti keluar uang kan mas, jadi aku mending tidur aja di rumah biar lebih irit”.</p>	<p>pengeluaran agar bisa menabung.</p>	
--	--	---	--	--

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN SUBJEK I
(TRANS-WI 1.S1.20/12/2020)

Nama : DA
 Tanggal : 20 Desember 2020
 Tempat : Ruang Tamu Rumah AP
 Pukul : 19.55 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
WI1.S1.1	Berbicara dengan santai dengan duduk berselonjor.	<p>“Kalau boleh tau aktivitas sehari-harinya AP itu gimana saja bu?”.</p> <p>“Apa ya, dia kayak gak aktif gitu <i>lho</i>, seperti kalau disuruh itu tidak mau, sukanya tidur terus dikamar, kan memang kalau anak seperti itu memang gitu, kalau malam begadang gak mau tidur, kalau</p>	SE menjelaskan bahwa AP merupakan orang yang tidak aktif, tidak bisa mengurus diri sendiri dan suka bermalasan. AP juga setiap malam begadang.	Membuat jarak dengan lingkungan, pengabaian pekerjaan,.

		<p>pagi ya tidur paling saya bangunin bentar untuk sarapan setelah itu ya tidur lagi, sampai siang ya <i>wis gitu thok</i>, bahkan kalau disuruh nyuci pakaiannya saja gak mau, males emang, jadi harus disuruh baru di cuci, itu pun masih nunggu pakaiannya numpuk, kadang ya sampai 4 (atau) 5 hari pakaiannya baru dicuci jadi ya numpuk segunung gitu”.</p>		
WI1.S1.2	Raut muka ti-dak ada eks-presi.	<p>“Ehmm, kalau boleh tahu itu AP kalau pagi bangunnya jam berapa, Bu?”.</p> <p>“Kalau pagi itu <i>juarang tangi</i>, waktu meninggalnya emak (neneknya) dulu masih sering bangun pagi (dua bulan lalu),</p>	<p>AP lebih rajin beribadah ketika neneknya meninggal, dan AP kembali ke rutinitas lamanya setelah beberapa bulan.</p>	

		terus kalau subuh biasanya ke masjid, kalau sekarang sudah jarang banget bangun pagi, jadi balik kayak dulu lagi”.		
WI1.S1.3		<p>“Ehmm, terus kalau bangun jam berapa Bu biasanya?”</p> <p>“Ya kadang jam sembilan itupun cuman keluar kamar terus makan habis itu balik tidur lagi, terus siang biasanya baru bangun, <i>biasane yo jam satuan gitu baru bangun terus dulinan HP dek kamar ambek turu-turuan ngono,</i> terus nanti sore kalau aku pulang kerja (jam 4) langsung minta makan, <i>ya wis</i> kayak gitu terus, pokoknya intinya itu <i>wis males. Wong</i> tak suruh nyapu-nyapu <i>ae</i></p>	AP tidak bisa mengontrol pola hidupnya dan menjalankan kehidupannya dengan bermalas-malasan karena selalu dibantu oleh ibunya dalam melakukan segala hal.	

		<p><i>gak tau gelem blas, padahal aku suruh bersihin kamarnya sendiri aja gak pernah mau, ini tadi sudah aku bersihin ya kamarnya kelihatan bersih kan wangi sekarang, nanti juga kotor lagi, kan logikanya gimana mau bersih kalau kamarnya gak pernah <i>diberseni</i>, kalau siang tidur terus, kalau tidak ada AP baru bersih, <i>soale tak berseni, koyok pas areke nang Mojokerto</i> kan kamarnya kosong ya <i>tak berseni</i>, seperti sekarang kan masih bersih tuh nanti liat besok aja udah kotor dan bau lagi itu kamarnya”.</i></p>		
WI1.S1.4		<p>“Terus ini AP kan jarang keluar kamar <i>nggih, Buk</i>. Kalau boleh</p>	<p>AP meminjam hp ibunya dan berjanji tidak akan</p>	

		<p>tahu ngapain aja sih AP itu, <i>Buk?</i>”.</p> <p>“Ya anu, itu main <i>game</i>, sekarang itu pinter dia, kan HPnya saya <i>pinjemi</i>, dan ga saya bolehin main <i>game</i>, pokoknya tidak boleh ada <i>gamenya</i> di HP itu, karena HPnya sendiri kan rusak, jadi ya pinjem HP saya yang lama (informan memiliki dua HP). Jadi, kalau ada saya itu di hapus paling <i>gamenya</i> saya cari gak ada, tapi kalau saya lihat dari luar kamarnya dia kok sepertinya dia main <i>game</i> sambil pakai <i>headset</i> gitu, kan aku panggil-panggil gak pernah <i>nyaut</i> terus aku lihat ke kamarnya ternyata ya tetep main <i>game</i></p>	<p>menginstall <i>game</i> di dalamnya akan tetap AP tetap menginstall <i>game</i> di HPnya dan menyembunyikan <i>game</i> di dalam hp yang dipinjamnya.</p>	
--	--	--	--	--

		kadang juga sambil nonton film gitu”.		
WI1.S1.5		<p>“Kalau mainan <i>game</i> itu AP biasanya jam berapa sampai jam berapa <i>nggih, Buk?</i>”.</p> <p>“Ya, pokoknya selama dia bangun ya main <i>game</i> terus, kalau tidur itu baru tidak main <i>game</i>, apalagi pas HPnya masih belum rusak dulu, jadi mulai bangun tidur sampai tidur lagi ya main <i>game</i> terus”</p>	Aktivitas sehari-hari AP bermain <i>game</i> secara terus menerus.	Aktivitas
WI1.S1.6		“Masa tidak ada kegiatan lain, Bu selain main <i>game</i> terus. Masa tidak mandi, makan nonton TV atau apa gitu, Bu?”.	AP jadi pemalas ketika dia sudah kecanduan <i>game</i> dan kondisi ini dimulai ketika AP masih tinggal bersama kakeknya waktu kecil. Waktu	Ketidakmampuan mengontrol diri

		<p>“Gak ada, <i>lha wong tangi turu ae</i> langsung main <i>game</i> terus, <i>iku sering banget HPne sik dulinan terus nang areke ditinggal turu, yo HPne di charge ngono, areke turu HPne ditinggal murup terus,</i> terus kalau pagi ga pernah mandi, jarang mandi kalau pagi itu, sampai sore ga mandi-mandi, biasanya ya maghrib itu baru mandi, <i>ya wis salah pendidikane ancene, biyen areke sik cilik dibelino playstation nang mbahe, dadi areke dulinan terus gak adus-adus,</i> kan dulu AP itu ikut sama kakeknya, disana terlalu dimanja, diturutin terus, jadi susah ngaturnya, kalau ikut sama aku dulu itu biasanya aku suruh mandi</p>	<p>kecil AP dibelikan <i>playstation</i> sebagai hiburan, tetapi AP malah kecanduan memainkan <i>playstation</i>.</p>	
--	--	---	---	--

		<p>dulu kalau tidak mau aku bilang <i>wong mandi cuman lima menit ae</i> <i>lho mek diluk</i> ayo mas, terus akhirnya mau mandi dulu terus baru main <i>game</i>, ya <i>wis iku</i> pokoknya <i>wis</i> salah pendidikan dari kakekya, dulu itu dia di turuti terus <i>wis</i> pokoknya, dibelikan playstation 1, playstation 2 dibelikan semua <i>wis</i> sama kakeknya, jadi dibawa ke kepribadiannya, aku kurang <i>seneng lak arek</i> dimanja terus jadi aku kurang suka, kayak sekarang kan kalau ada anak kecil udah di kasih HP menurutku itu udah salah, karena nanti bakal males ngapa-ngapain apalagi kalau udah suka <i>game</i> hmm awas kecanduan,</p>		
--	--	--	--	--

		<i>lak wis kecanduan angel wis temenan</i> ".		
WI1.S1.7	Berbicara dengan nada sedikit naik diikuti gerakan tangan melambai keluar sebagai penguat penyampaian	<p>“Terus aktivitas AP yang seperti itu apakah sudah jadi rutinitas, Bu?”</p> <p><i>“Iyo yo wis ngono iku, tapi pas emak mati iko berubah areke dadi sregep nang masjid, gelem ngaji tak belajari sampek fasih, tapi saiki wis mbalik maneh”</i>.</p>	Ketika nenek AP meninggal AP berubah menjadi aktif dan rajin mengaji tetapi sekarang pribadinya kembali lagi.	
WI1.S1.8		<p>“Terus dalam satu hari itu kira-kira berapa jam biasanya, Bu?”.</p> <p>Kalau akhir-akhir ini semenjak HPnya rusak terus pinjam HP saya itu udah tidak main <i>game</i> sepertinya, kan memang HPnya agak <i>erorr</i>, terus sekarang ini</p>	AP sudah jarang bermain <i>game</i> karena HP yang dipakai sekarang sedikit <i>error</i> , keseharian AP kalau malam hari pergi ke warung kopi untuk akses <i>Wi-Fi</i> yang	

		<p>lebih sering buat nonton film, dia kalau malam itu keluar cari <i>Wi-Fi</i> buat <i>download</i> film terus nanti kalau siang biasanya baru ditonton”.</p>	<p>digunakan untuk <i>download</i> film.</p>	
WI1.S1.9		<p>“Terus kalau dalam satu hari itu yang menurut Ibu paling parah main <i>gamenya</i> itu berapa jam sehari?”.</p> <p>“Kalau paling parah ya itu baru bangun langsung main HP terus sampai malam, terus malam main <i>game</i> lagi sampai subuh, terus subuh makan karena lapar mungkin ya, habis makan dia langsung tidur sampai siang”.</p>	<p>Dalam kesehariannya AP memainkan <i>game</i> mulai siang sampai subuh.</p>	<p>Penggunaan yang berlebihan</p>

WI1.S1.10		<p>“Kalau dalam hitungan jam itu kira-kira berapa jam sepengetahuan Ibu dalam satu hari atau dalam satu minggu gitu?”.</p> <p>“Dalam satu hari ya banyak, kalau jam ya mungkin sekitar 8 jam kalau tidak 10 jam dalam sehari, kalau seminggu ya tinggal dikali saja”.</p>	AP bermain <i>game</i> sampai 8 jam perhari.	
WI1.S1.11		<p>“Kalau boleh tahu mulai kapan, Bu, AP itu main <i>game</i>?”.</p> <p>“Kalau main <i>game</i> ya mulai kecil, mulai SD (sekolah dasar) itu sudah main <i>game</i>, kalau tidak salah mulai SD kelas 5 sampai sekarang”.</p>	AP bermain <i>game</i> mulai kelas 5 SD.	

WI1.S1.12	DA menjelaskan pola asuh mertuanya saat mengasuh AP	<p>“Terus menurut Ibu, sejak kapan AP itu kecanduan bermain <i>game</i>?”.</p> <p>“Ya mulai SD itu. Dulu kan dia ikut kakeknya jadi ya dimanja terus sama kakeknya minta apa dituruti, minta <i>playstation</i> dituruti sampai punya dua itu, terus kalau main <i>game</i> terus dibiarin gak pernah diingatkan, mulai kecil diasuh seperti itu jadi ya dibawa sampai sekarang, kalau udah besar gini kan udah susah ya merubahnya”.</p>	AP mulai kecanduan <i>game</i> saat tinggal bersama kakeknya diwaktu kecil, AP kecanduan <i>game</i> saat sesudah dibelikan <i>playstation</i> oleh kakeknya.	
WI1.S1.13		“Jadi “AP” mulai kecanduan <i>game</i> itu mulai kecil ya, Bu?	DA mengatakan bahwa AP tidak pernah berhenti	

		<p>Terus apakah “AP” pernah berhenti bermain <i>game</i>, Bu?”.</p> <p>“Iya mulai dibelikan <i>playstation</i> itu sama kakeknya, kalau berhenti ya gak pernah kayaknya, <i>wong</i> tiap hari main <i>game</i> terus gitu sampai sekarang”.</p>	<p>kecanduan bermain <i>game</i> sampai sekarang.</p>	
WI1.S1.14		<p>“Masa gak pernah bosen gitu, Bu, sama <i>game</i>? Masa AP tidak pernah lepas dari main <i>game</i>?”.</p> <p>“Ehmm, sepertinya waktu awal baru masuk kerja dulu (2015) AP berhenti main <i>game</i> ya, ya memang dulu kan kerja borongan jadi ya gak ada waktu nganggur, kalau kerja borongan kan kerjanya berat tiap hari kerja sepuluh jam</p>	<p>AP pernah berhenti bermain <i>game</i> ketika pertama kali AP masuk kerja dikarenakan waktu kerja yang sangat banyak dan pekerjaan yang keras.</p>	

		terus jadi ya gak bisa main HP dia”		
WI1.S1.15		<p>“Terus dari situ apakah AP balik main <i>game</i> lagi atau lanjut, Bu?”</p> <p>“Ya balik main <i>game</i> lagi itu buktinya dia kecanduan <i>game</i> lagi sampai sekarang”.</p>	AP kembali memainkan <i>game</i> lagi sampai sekarang.	Pengulangan
WI1.S1.16		<p>“Ehm, terus mulai kapan kecanduan <i>game</i> lagi itu, Bu?”.</p> <p>”Mulai kapan yah, ya mulai udah tidak kerja lagi itu”.</p>	AP mulai kecanduan <i>game online</i> lagi ketika sudah tidak berkerja lagi.	
WI1.S1.17		<p>“Kalau boleh tahu kapan itu bu?”.</p> <p>“Kalau tidak salah tahun 2017 itu, terus dari situ kan kerja tapi gak ada yang cocok sama dia, jadi ya</p>	AP keluar masuk perusahaan karena dirasa banyak yang tidak cocok.	

		keluar masuk pabrik terus gitu dia”.		
WI1.S1.18		<p>“Terus kalau kata AP dia akhir Februari kemarin diliburkan ya, Bu, dari kerjanya?”.</p> <p>“Iya, diliburkan semua kerjanya, saya juga diliburkan kerjanya, saya kan juga satu pabrik sama dia”.</p>	AP diliburkan dari tempat kerjanya pada akhir Februari.	
WI1.S1.19		<p>“Ehm, kebetulan ya, Bu. Terus boleh tahu tidak, Bu, kalau di pabrik itu AP sering main <i>game</i> tidak, Bu?”</p> <p>“Kalau di pabrik sih gak bisa main <i>game</i>, kan kerjanya banyak dia, kalau istirahat ya</p>	AP selama di pabrik tidak bermain <i>game</i> karena banyak pekerjaan.	

		pulang, kan pabriknya deket dari rumah”.		
WI1.S1.20		<p>“Terus ibu tahu tidak gimana kondisi emosional AP kalau main <i>game</i> sama tidak main <i>game</i>?”.</p> <p>“Gimana ya, ya kalau AP main <i>game</i> itu sering teriak-teriak tidak jelas gitu kadang suka marah-marah sendiri waktu main <i>game</i>, terus kalau habis main <i>game</i> itu dia biasanya marah-marah kalau disuruh apa gitu, kalau bicara marah-marah pokoknya kalau waktu main <i>game</i> gitu udah gak bisa diganggu, habis main <i>game</i> gitu kadang juga masih tidak mau diganggu kalau diminta tolong apa gitu pasti marah-marah. Kalau</p>	<p>AP sering teriak-teriak sendiri, dan sering marah-marah ketika ber-main <i>game</i>, AP juga masih terbawa suasana saat bermain <i>game</i>. Ketika sesudah bermain <i>game</i> AP sering marah-marah dan sensitif.</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri (agresifitas)</p>

		pas tidak main <i>game</i> gitu ya biasa aja sih, soalnya kan dia di kamar terus sehari-harinya gak pernah keluar kamar”.		
--	--	---	--	--

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN SUBJEK I
(TRANS-WI 1.S1.21/12/2020)

Nama : DA
 Tanggal : 21 Desember 2020
 Tempat : Ruang Tamu Rumah AP
 Pukul : 19.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
WI1.S1.21	Berbicara di dalam ruang tamu dengan berselonjor. Berbicara dengan santai menjelaskan kehidupan AP di masa kecilnya.	<p>“Bu, menurut ibu ada tidak hal-hal positif dari AP bermain <i>game online</i> itu?”.</p> <p>“Ada, dia jadi pinter bahasa inggris, dari kecil itu dia udah pinter bahasa inggris ya gara-gara belajar lewat <i>game</i> itu, kan dalam <i>game</i> itu pakai bahasa inggris atau</p>	Hal-hal positif dari bermain <i>game</i> ada-lah rajin belajar bahasa inggris dan bahasa jepang ketika AP kecil.	Rasionalisasi

		<p>bahasa jepang kan. Terus dia dari kecil itu suka cari-cari artinya kalau main <i>game</i>, aku senengnya dulu waktu kecil dia kalau main <i>game</i> biasanya bawa kamus gitu ditaruh di pinggirnya, jadi kalau dia penasaran sama yang ada di dalam <i>game</i> itu biasanya buka-buka kamus gitu, dia juga ngerti bahasa jepang dari <i>game</i> itu. Jadi banyak juga manfaatnya.</p>		
WI1.S1.22		<p>“Jadi ibu mendukung ya dia bermain <i>game</i>?”. “Ya awalnya dulu mendukung, karena kan seneng gitu AP bisa bahasa inggris, terus di sekolah juga gurunya seneng sama AP karena bahasa inggrisnya lebih</p>	<p>AP jadi pribadi yang malas ketika SMP karena semakin kecanduan <i>game</i>.</p>	<p>Pengabaian pekerjaan</p>

		<p>pintar dari temen-temen yang lainnya. Tapi semenjak waktu SMP kok malah tidak karuan kelakuannya, gara-gara <i>game</i> itu dia jadi males ngapa-ngapain”.</p>		
WI1.S1.23		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tahu, ada tidak dampak-dampak negatifnya dari AP itu bermain <i>game</i>?”</p> <p>“Ya ada, banyak banget malahan, <i>gaero</i> waktu <i>lak</i> main <i>game</i>, egois banget pokoknya, karena kan ada pengaruhnya ke kepribadianya jadi egois suka menang sendiri, terus suka marah-marah gitu kalau diminta tolong buat bersih-bersih gitu, pokoknya kalau aku ajak ngomong gitu pasti teriak-teriak</p>	<p>AP menjadi pribadi yang tidak bisa mengontrol waktu dan pola hidupnya, AP juga menjadi pribadi yang egois dan pemalas, AP juga tidak mempunyai tata krama yang ditunjukkan dari perilakunya yang kasar pada ibunya.</p>	<p>Konflik individu dan konflik sosial</p>

		<p>gitu bicaranya ke aku, terus bicaranya itu kasar kalau ngomong”.</p>		
WI1.S1.24	<p>Berbicara dengan santai sambil menjelaskan bagaimana perilaku AP kepada orang lain</p>	<p>“Kalau boleh tau AP bicara kasar gitu kenapa ya, bu? Terus apa AP juga bicara kasar juga kalau sama orang lain selain ibu?”</p> <p>“Ya karena main <i>game</i> itu perilakunya jadi buruk, kayak gak ngerti aturan sama tata krama gitu. Iya sama semua orang juga gitu bicaranya suka kasar, tapi kalau bicara sama orang yang baru kenal ya dia bicaranya baik”.</p>	<p>AP bertingkah tidak sesuai tata krama dan sering berbicara kasar sama semua orang terkecuali orang yang baru kenal.</p>	
WI1.S1.25		<p>“Kalau masalah fisik, psikis, sosial gitu ada tidak bu?”.</p>	<p>AP kurang bisa bersosialisasi dengan orang lain sehingga</p>	<p>Anti sosial</p>

		<p>“Kalau sosial itu ya jadi tidak bisa berhubungan dengan orang lain ya, karena sifatnya egois tadi, karena kan dia jarang keluar rumah, dia juga gak punya banyak teman, temannya juga cuman itu-itu aja, dia kalau disini (di daerah rumahnya) gak punya teman, dia tidak mau berteman sama anak sini karena takut diajak minum-minum, katanya (minum minuman keras)”.</p>	<p>AP memiliki teman yang terbatas.</p>	
WI1.S1.26	Menirukan wajah AP yang kantung matanya lebam	<p>“Kalau masalah fisik itu ada tidak bu?”.</p> <p>“Ya pasti ada, dia sehari-hari gini matanya selalu merah terus dibawah matanya <i>mendol</i> gitu biasanya, karena kan lelah main</p>	<p>Mata AP selalu terlihat merah dan badanya terlihat lesu.</p>	<p>Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan</p>

		<p><i>game</i> terus, terus kalau kerja jadi males gitu karena kan kalau malem tidak pernah tidur jadi kalau pagi kerja gitu ya kerjanya lesu terus gitu”.</p>		
WI1.S1.27		<p>“Terus kalau boleh tahu tindakan apa yang dilakukan AP untuk mengurangi kecanduan <i>game</i> online itu bu?”.</p> <p>“Apa ya tidak ada kayaknya, tau sendiri kan dia masih main <i>game</i> terus sampai sekarang jadi kalau main <i>over</i> gitu dia, oh ya ya mungkin kalau ada kerjaan yang sam-pai lembur gitu, itu dia baru bisa lepas dari <i>game</i>”.</p>	<p>AP mengurangi waktu bermain <i>game online</i> jikalau sedang bekerja .</p>	<p>Penguasaan diri</p>

WI1.S1.28		<p>“Kalau mungkin keinginan AP untuk berhenti dari <i>game</i> online gitu ada tidak bu, setahu ibu?”</p> <p>“Keinginan ya, kalau keinginan sih mungkin masih ada, tapi aku tidak tahu bener-bener ada apa tidak, secara kan dia sudah besar, jadi pasti udah bisa mikir lah gimana nantinya kalau seperti itu terus, tapi ya setau saya dari perilakunya dia yang saya lihat sepertinya masih dominan kecanduan <i>gamenya</i> dan kayaknya masih sibuk sama <i>gamenya</i> ya emang sudah akut gitu makanya susah buat berubah”.</p>	<p>AP memiliki keinginan untuk berhenti bermain <i>game online</i> tetapi masih belum tahu cara-cara yang paling efektif untuk melakukannya.</p>	<p>Penilaian kembali secara positif</p>
-----------	--	--	--	---

<p>WI1.S1.29</p>	<p>DA meminta bantuan kepada peneliti untuk membantu menyadarkan anaknya sehingga bisa berhenti bermain <i>game</i> yang disampaikan melalui wawancara terakhir ini.</p>	<p>“Terus harapan atau keinginan ibu ke AP itu apa bu kira-kira?”</p> <p>“Ya kalau aku ya sebagai seorang ibu ya pastinya pengen AP itu bisa ngurangin waktu main <i>gamanya</i>, karena kan udah sangat parah sekali itu menurutku sampai gak kerja-kerja kayak gitu. Terus biar bisa mandiri agar bisa ngurus diri sendiri gitu biar bisa nyuci-nyuci pakaiannya sendiri gitu, bisa bersih-bersih rumah kalau aku kerja biar ada aku ada yang bantu ngurus rumah. Aku juga pengen dia olahraga karena kan kamu tau juga kan kayak gimana AP itu gak pernah menjaga kesehatannya, soalnya dia kan</p>	<p>DA ingin AP bisa sembuh dari kecanduan bermain <i>game online</i> yang dirasa DA sangat mengganggu kehidupan AP dan juga keluarga, DA juga berharap agar AP bisa hidup lebih mandiri tanpa bantuan DA.</p>	
------------------	--	--	---	--

		<p>pola hidupnya makan-tidur- makan-tidur main <i>game</i> gitu aja tiap hari, jadi gak ada manfaatnya sama sekali kegiatannya itu, kalau seperti itu terus kan bisa gak sehat nanti”.</p>		
--	--	--	--	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK 2

(TRANS-W1.S2.30/12/2020)

Nama : TA
Tanggal : 30 Desember 2020
Tempat : Warung kopi Rewar
Pukul : 19.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S2.1		“Mas, kalau boleh tahu namanya siapa?”. “TA mas”.	Identitas subjek	Identitas
W.S2.2		“Terus kalau boleh tahu umur berapa sekarang?”.	Identitas subjek	

		“Umur 27 (tahun) mas”.		
W.S2.3		“Ehm, kalau boleh tahu agamanya apa mas?”. “Islam mas”.	Identitas subjek	
W.S2.4		“Terus kalau boleh tahu latar belakang pendidikannya apa mas?”. “SDN Sumpoko 1, SMP PGRI Kepulungan, SMK Tekstil Pandaan, Diploma 1 Otomotif di Universitas Magistra Utama Malang, dan masih proses ambil sarjana pendidikan bahasa dan sastra di Universitas Terbuka ini mas”.	Latar belakang pendidikan	Pendidikan

W.S2.5		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu tinggalnya dimana mas?”.</p> <p>“Ya di sini, di Gondang”.</p>	TA tinggal di Dusun Gondang	Tempat tinggal
W.S2.6		<p>“Ehm terus kalau boleh tahu masnya berapa bersaudara?”.</p> <p>“Aku seharusnya lima bersaudara mas, cuman sekarang jadi tiga mas”.</p>	TA seharusnya lima bersaudara tetapi kakak-kakak TA meninggal.	Keluarga
W.S2.7		<p>“Maksudnya gimana mas?”.</p> <p>“Aku sebenarnya 5 bersaudara tapi dua kakakku meninggal waktu kecil mas”.</p>	Kakak TA meninggal ketika kecil.	Keluarga
W.S2.8		<p>“Ehmm, kalau boleh tahu kapan itu mas?”</p> <p>“Setahuku kalau kakak pertamaku dulu meninggal saat usianya 5</p>	Kakak TA yang pertama meninggal saat usia 5 bulan dan kakak kedua TA meninggal saat usia satu	

		bulan terus kakak keduaku meninggal saat usia 1 tahun, itu kena penyakit kuning mas, sebenarnya aku juga waktu masih bayi dulu juga kena penyakit kuning tapi <i>alhamdulillah</i> aku bisa sembuh”.	tahun karena penyakit kuning.	
W.S2.9		“Ehm iya mas, terus di rumah tinggal sama siapa saja mas?” “Tinggal berlima mas, saya, ayah, ibu sama dua adik saya mas”.	TA tinggal berlima di dalam rumahnya.	
W.S2.10	Wawancara dilakukan di dalam warung kopi rewar, wawancara dilaksanakan dengan duduk santai sambil merokok	“Ehm oh ya mas kalau boleh tahu hal apa saja yang dilakukan saat ini atau hari ini?” “Ehmm, hari ini ya, tidur, makan, main, main <i>game</i> , bekerja, sama aktifitas di dalam rumah aja sih”.	TA menjelaskan aktivitasnya pada hari itu.	Aktivitas sehari-hari

W.S2.11		<p>“Ehm, kalau boleh tahu aktivitas didalam rumah itu apa saja mas?”.</p> <p>“Ya itu, bersih-bersih rumah, bantu orang tua, dan lain sebagainya lah”.</p>	TA menjelaskan aktivitasnya di dalam rumah.	
W.S2.12		<p>“Ehmm, kalau boleh tahu lain sebagainya itu apa saja sih?”.</p> <p>“Ya seperti beli bahan-bahan untuk kerjaan gitu, makanan”.</p>	TA menjelaskan kegiatan membantu orang tuanya.	
W.S2.13		<p>“Ehm, terus kalau aktivitas sehari-hari gitu ngapain aja mas, yang mendominasi gitu?”</p> <p>“Kalau aktivitas sehari-hariku ya kayak tadi itu, kalau yang mendominasi ya main <i>game</i> sama kerja itu sih kayaknya”.</p>	TA menjelaskan bahwa kegiatan yang dominan dilakukan adalah bermain <i>game</i> dan bekerja.	

W.S2.14		<p>“Ehmm kalau boleh tahu kerjanya apa ya mas?”.</p> <p>“Aku wiraswasta mas”.</p>	TA menjelaskan pekerjaan diri-nya adalah wiraswasta.	Pekerjaan
W.S2.15		<p>“Wiraswasta apa mas kalau boleh tahu?”.</p> <p>“Wiraswasta di bidang kuliner mas”.</p>	TA merupakan wiraswastawan di bidang kuliner	
W.S2.16		<p>“Ehm, adi jualan atau apa ini mas?”.</p> <p>“Iya jualan kayak kebab, burger, terus jualan kripik kebab juga”.</p>	TA berjualan kebab, burger dan kripik kebab sebagai pekerjaannya.	
W.S2.17		<p>“Ehm, terus kerjanya kalau boleh tau gimana mas? Maksudnya hari kerjanya?”.</p>	TA menjelaskan bahwa hari kerjanya sama seperti kebanyakan pekerja lainnya.	

		“Ehm, hari kerjanya ya biasa kayak orang-orang”.		
W.S2.18		“Maksudnya biasa seperti orang lain gimana mas?” “Ya kerja 6 hari dalam seminggu, jadi kita libur satu hari dalam seminggu itu”.	TA bekerja 6 hari dalam satu minggu.	
W.S2.19		“Ehm, terus kalau boleh tahu hari kerjanya apa aja mas?” “Kita buka itu mulai jum’at sampai rabu, jadi hari kamis itu kita libur”	TA menjelaskan bahwa dirinya kerja mulai hari jum’at sampai rabu dan libur pada hari kamis.	Rutinitas
W.S2.20		“Ehm, terus kalau boleh tahu kerjanya mulai jam berapa sampai jam berapa mas?”	TA menjelaskan bahwa dirinya mulai bekerja pada jam 3 sore sampai jam 9 malam.	

		<p>“Kami kerjanya itu mulai jam 3 sore sampai jam 9 malam tapi buka tokonya itu mulai jam 4”</p>		
W.S2.21	<p>TA menjelaskan dengan raut muka yang tidak ada ekspresi</p>	<p>“Ehm, jadi mas TA ini hampir tiap hari jualan di luar ya mas, terus kalau boleh tahu aktivitasnya di rumah itu apa saja mas?”</p> <p>“Ya gitu lah namanya juga jualan, kalau aktivitas di rumah yah itu, bersih-bersih rumah terus bantu-bantu apa gitu yang ada di rumah, kalau lagi santai ya saya buat buat main <i>game</i> sambil nunggu waktu kerja”.</p>	<p>Kegiatan TA di rumah adalah bersih-bersih rumah, membantu orang tua dan bermain <i>game</i>.</p>	

W.S2.22		<p>“Ehm, main <i>game</i>, kerja, terus kalau ada waktu luang gitu ngapain mas biasanya?”</p> <p>“Kalau ada waktu luang kadang ya kalau pengen main <i>game</i> ya main <i>game</i>, kadang kalau ada temen yang ngajak main <i>game</i> ya saya main <i>game</i> juga, kalau gak ada apa-apa ya saya rebahan sambil main <i>game</i> atau baca-baca komik”</p>	<p>Kegiatan TA ketika ada waktu luang digunakan untuk bermain <i>game</i> dan membaca komik.</p>	
W.S2.23		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu, kalau kerja itu masih main <i>game</i> juga tidak mas?”</p> <p>“Ya main, tapi kalau istirahat”</p>	<p>TA memainkan <i>game</i> ketika sedang beristirahat.</p>	

W.S2.24		<p>“Ehm cuman waktu istirahat aja nih?”</p> <p>“Iya, ya kadang juga waktu kerja juga sering buka <i>game</i>, cuman ya buat cek aja <i>onlinenya</i>”</p>	<p>TA sering membuka <i>game</i> keti-ka sedang bekerja untuk mengecek secara <i>online</i></p>	<i>Salience</i>
W.S2.25		<p>“Ehm, maksudnya gimana, cek <i>online</i> aja itu?”</p> <p>“Ya itu kita buka <i>game</i> cuman buat ambil <i>quest-quest</i> yang ada di dalam <i>game</i> itu, terus ambil bonus harian gitu”</p>	<p>TA menjelaskan yang dimaksud cek <i>online</i> adalah untuk <i>login</i> dalam <i>game</i> dan mengambil bonus harian di dalam <i>game</i> tersebut.</p>	
W.S2.26		<p>“Terus apakah hal itu menjadi rutinitas?”</p> <p>“Ehmm, iya sih kayaknya sehari-hari gitu”</p>	<p>TA menjelaskan bahwa hal tersebut telah menjadi rutinitas sehari-hari.</p>	

W.S2.27		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tahu nih terkait <i>game</i> yang mas mainkan, dalam satu hari itu berapa jam mas?”</p> <p>“Kalau dalam satu hari itu kira-kira ya 5 sampai 6 jam lah mas, tapi waktunya itu tidak langsung mas”</p>	TA bermain <i>game</i> sekitar 5 sampai 6 jam perhari.	
W.S2.28		<p>“Ehmm, kalau dalam satu minggu kira-kira menghabiskan berapa jam mas?”</p> <p>“Berapa ya kalau satu minggu, kira-kira 30 jam lebih dikit lah hehe”</p>	TA dalam satu minggu bermain <i>game</i> sekitar 30 jam	
W.S2.29		<p>“Wih banyak banget ya mas?”</p> <p>“Hehehe iya gitu lah, yang bikin lama main <i>gamenya</i> itu waktu</p>	TA biasanya bermain <i>game</i> di malam hari	

		<p>malem biasanya mas, kalau malam kan biasanya aku tidak bisa tidur mas jadi ya aku buat main <i>game</i>, kadang saking asiknya kelupaan sampai pagi mas kalau sedang asik gitu hehe”</p>		
W.S2.30		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tahu biasanya masnya ini jam berapa sampai jam berapa main <i>gamenya</i> ini mas?”</p> <p>“Saya pulang kerja itu kan jam sembilanan ya, biasanya itu sampai rumah aku makan dulu terus istirahat ya rebahan gitu sambil main HP baca-baca komik terus sekitar jam sebelas atau</p>	TA menjelaskan bahwa dirinya mulai bermain <i>game</i> setelah pulang kerja	

		setengah dua belasan gitu biasanya aku mulai main <i>game</i> ”		
W.S2.31		“Ehmm, terus sampai jam berapa itu mas main <i>gamenya</i> ?” “Ya ga tentu mas biasanya sampai jam 2 (pagi) kadang ya sampai subuh itu, terus habis subuh biasanya baru tidur”	TA menjelaskan bahwa dirinya mulai bermain <i>game</i> setelah pulang kerja sampai subuh	
W.S2.32		“Terus kalau boleh tahu kegiatan mulai bangun tidur sampai tidur lagi itu gimana saja mas?” “Ehmm, mulai bangun tidur siang, aku bangun siang kan malemnya gak tidur terus tidurnya subuh ya biasanya aku bangunnya jam dua belasan kadang jam sebelasan tapi kalau gak ada yang ngebangunin	TA menjelaskan bahwa dirinya sudah terbiasa bangun siang hari karena selalu tidur di waktu subuh.	

		ya gak bangun bisa sampai sore kalau ngantuk banget hehe”		
W.S2.33		<p>“Hehehe, terus gimana lagi setelah bangun itu mas?”</p> <p>“Terus habis itu ya seperti biasa bersihin kamar, terus bantu-bantu rumah bawah, kan rumahku tingkat dua dan aku tinggal di lantai dua, kadang habis bersih-bersih lantai dua aku bantu-bantu bersihin rumah bawah itu, terus kadang ya bantu bantu masak”</p>	TA menjelaskan bahwa dia tinggal di kamar lantai dua rumahnya dan dia sering bersih-bersih di lantai dua rumahnya hingga ikut membantu memasak	
W.S2.34		<p>“Ehmm, terus gimana lagi setelah itu mas?”</p> <p>“Setelah itu ya nunggu jam kerja sambil main <i>game</i>”</p>	Setelah kegiatan bersih-bersih selesai TA bermain <i>game</i> sampai waktu kerja tiba	

W.S2.35		<p>“Nunggu waktu kerja itu berarti nunggu sampai jam empat berarti mas?”</p> <p>“Tidak mas, jam empat itu buka tokonya, jadi aku jam tiga kadang ya jam setengah empat aku berangkat kerja”</p>	TA berangkat kerja sekitar jam tiga dan mulai membuka tokonya jam empat	
W.S2.36		<p>“Ehmm, itu mulai jam empat sampai jam berapa itu kerjanya mas?”</p> <p>“Jam empat sampai jam sembilan mas”</p>	TA bekerja mulai dari jam empat sampai jam sembilan	Toleransi waktu bermain <i>game</i>
W.S2.37		<p>“Ehmm, oh ya mas biasanya kalau kerja main <i>game</i> juga tidak mas?”</p> <p>“Iya pasti mas kan kerjanya sambil nunggu mas”</p>	TA menjelaskan bahwa sewaktu kerja dia juga bermain <i>game</i>	

W.S2.38		<p>“Ehmm, terus saat-saat apa masnya ini main <i>game</i> ketika sedang kerja mas?”</p> <p>“Ehmm, waktunya gak tentu ya mas, soalnya kan saya jualan, jadi jualan ini gak nentu ramai atau tidak kan, jadi ketika itu sepi ya aku main <i>game</i> terus ketika rame ya aku gak bisa main <i>game</i>”</p>	TA memanfaatkan waktu ketika tokonya sepi dengan bermain <i>game</i>	
W.S2.39		<p>“Ehmm, lihat <i>moment</i> ya berarti mas?”</p> <p>“Iya mas, ketika itu sepi kan berjam-jam kan biasanya nunggunya mas, ya sambil nunggu itu aku buat main <i>game</i> biasanya mas biar gak bosan, terus biasanya kalau ada temen</p>	TA mengatakan bahwa ketika tokonya sepi penjual bisa berjam-jam dan memanfaatkan waktu tersebut dengan bermain <i>game</i> agar tidak bosan	

		yang datang gitu ya ngobrol bareng gitu, tapi kalau temenya itu <i>gamers</i> juga ya kadang ikut main bareng”		
W.S2.40		<p>“Ehmm, hehe terus kalau boleh tahu ketika agak rame nih mas tapi ya pasti ada jeda beberapa menit gitukan mas dalam satu hari itu, meskipun tidak ada temen yang datang dan mengajak main <i>game</i> bareng gitu apakah masnya juga tetep masih main <i>game</i> sambil jualan gitu mas?”</p> <p>“Iya kadang ya tak buat main <i>game</i> tapi cuman buat <i>login</i> terus ambil hadiah harian dalam <i>game</i> itu aja mas sambil ambil-ambil <i>quest</i> gitu aja mas, kadang juga</p>	TA menjelaskan bahwa dirinya selain suka bermain <i>game</i> dia juga suka membaca komik untuk mengatasi rasa bosan	Modifikasi suasana hati

		saya buat baca-baca komik gitu tapi kalau bosan baca komik ya saya buat main <i>game</i> lagi hehe”		
W.S2.41		<p>“Hehehe, oh ya kalau boleh tahu sejak kapan nih masnya mulai suka bermain <i>game</i> atau <i>game online</i>?”</p> <p>“Kalau main <i>game</i> ya bukan <i>game online</i>, itu mulai dari SD sekitar kelas 5 kalau tidak salah sebenarnya, terus kalau mengenal <i>game online</i> itu mulai SMK kelas 2 dan pada saat itu masih jamannya <i>point blank</i> ya mas”</p>	TA menjelaskan dia mulai suka bermain <i>game</i> pada saat SD dan menyukai <i>game online</i> mulai SMK	
W.S2.42		“Ehmm, kalau boleh tahu itu tahun berapa mas suka <i>game online</i> ?”	TA mulai menyukai <i>game online</i> pada tahun 2012.	

		“Itu kalau tidak salah tahun 2012”		
W.S2.43		“Ehmm, terus waktu itu masnya umur berapa mas?” “Sekitar umur tujuh belasan mas”	TA mulai menyukai <i>game online</i> saat usia 17 tahun	
W.S2.44		“Ehmm, umur tujuh belasan ya mas, terus gimana lagi mas?” “Terus main sampai lulus, sampai kuliah itu aku main beberapa macam <i>game</i> ya kayak <i>game antartica, dragonest, terus point blank</i> dan banyak lagi sih mas, tapi yang aku mainin ya itu aja”	TA menjelaskan permainan yang ia mainkan yaitu <i>antartica, dragonest, dan point blank</i>	
W.S2.45		“Ehmm banyak ya mas hehe?” “Ya gitulah hehe, tapi yang paling buruk waktu aku main <i>game</i> itu ya waktu aku main <i>game</i> sampai	TA menjelaskan bahwa dirinya pernah bermain di warnet selama 3 hari	Kompulsif

		<p>tidak pulang, dulu kan tidak ada HP yang bagus kayak android kan jadi kalau ingin main <i>game</i> ya ke warnet, terus waktu kita sampai di warnet misal waktu kita sampainya itu jam 8 malam terus 2 sampai 3 hari itu aku gak pulang, bahkan temenku ada yang sampai 1 minggu gak pulang mas, tapi kalau aku paling lama itu ya 3 hari tidak pulang mas di warnet terus”</p>		
W.S2.46		<p>“Wih 3 hari tidak pulang mas? Terus tidurnya itu gimana mas? atau istira-hatnya itu gimana mas?”</p> <p>“Kita kan dulu <i>gamers</i> ya mas jadi tidurnya ya di warnet itu mas.</p>	TA menjelaskan cara dia beristirahat selama tiga hari tinggal di warnet dengan cara tidur duduk di kursi	

		<p>Kadang aku ya tidur di kursi itu mas sambil main PC (<i>Personal Computer</i>) terus <i>keyboardnya</i> dipinggirin gitu kalau mau tidur, aku sering sih dulu sambil duduk gitu tidur”</p>		
W.S2.47		<p>“Hehehe, bisa ya mas tidur sambil duduk gitu di depan PC?”</p> <p>“Ya bisa aja mas tapi sebenarnya itu kan terpaksa karena kan gak ada tempat tidurnya jadi ya tidurnya seadanya di situ mas hehe”</p>	TA menjelaskan alasan dia tidur dengan cara duduk di kursi karena tidak ada tempat istirahat di warnet tersebut	
W.S2.48		<p>“Ehmm, berarti itu warnetnya buka 24 jam ya mas?”</p> <p>“Iya mas warnetnya buka 24 jam”</p>	TA menjelaskan bahwa warnet tersebut buka 24 jam	

W.S2.49		<p>“Ehmm, oh ya nih mas kalau boleh tahu nih mas, masnya kira-kira habis berapa nih uang yang dipakai buat <i>game online</i> hehe?”</p> <p>“Uang buat <i>game online</i> ya mas hehe, berapa ya? Kalau ditotal dari waktu SMK (2012) itu sampai tahun dua ribu lima belas itu saya habis sekitar dua puluh lima jutaan mas, ya itu termasuk member di warnet, terus beli <i>cash</i> dan biaya hidup waktu tinggal di warnet itu, kan aku kalau <i>nginep</i> di warnet itu sampai beberapa hari jadi ya main terus habis banyak belum juga beli item <i>cash</i>nya itu juga habis lumayan banyak aku mas. Pokoknya kalau biaya <i>game</i></p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya menghabiskan banyak uang ketika kecanduan bermain <i>game online</i> dan dia sering menginap di warnet</p>	<p>Penggunaan yang berlebihan</p>
---------	--	---	--	-----------------------------------

		online waktu di PC dulu aku habis lumayan banyak mas”		
W.S2.50		<p>“Wih banyak banget itu mas?”</p> <p>“Itu menurutku masih sedikit mas, malah temen-temenku yang satu warnet itu malah habis lebih banyak dari aku”</p>	TA menjelaskan bahwa masih ada teman yang lebih boros darinya ketika kecanduan bermain <i>game online</i>	
W.S2.51		<p>“Ehmm, habis banyak banget itu mas ya?”</p> <p>“Itukan saya habis segitu, itu mulai kelas dua SMK sampai aku lulus kuliah (D1) mas, bahkan saya waktu lulus kuliah masih main kurang lebih satu tahunan lah, tapi agak dikurangi lah karena kan sudah berumur jadi sibuk cari kerja”</p>	TA menjelaskan bahwa mulai tahun 2012 sampai tahun 2015 merupakan waktu terparah kecanduan <i>game online</i>	

W.S2.52		<p>“Itukan waktu parah-parahnya kapan mas kalau boleh tahu?”</p> <p>“Itu waktu parah-parahnya waktu kuliah mas, kan kalau kuliah hidupnya ngekost kan jadi bisa bebas mas, pulang jam berapa pun dan kapan pun gak ada yang nyariin kan jadi aku bebas mau ngapain aja, dan kebetulan di kosan aku itu kan jumlahnya ada tujuh orang waktu itu, dan semua ketujuh orang itu suka ngegame semua jadi ya asik aja gitu main bareng sampai berhari-hari karena kan ada temen mainnya”</p>	TA menjelaskan bahwa dia tidak bisa mengontrol kecanduan <i>game</i> karena tinggal sendiri di kost dan mempunyai teman yang suka bermain <i>game</i>	Ketidakmampuan mengontrol diri
---------	--	--	---	--------------------------------

W.S2.53		<p>“Ehmm, berarti itu tadi pengalaman bermain <i>game</i> yang paling buruk ya mas, bermain <i>game</i> selama tiga hari berturut-turut hehe, terus apakah itu masnya tidak makan, tidak mandi atau bagaimana mas?”</p> <p>“Kalau mandi ya mandi mas, kan ada toiletnya disitu, tapi waktu itu aku mandi ya seperlunya aja, kalau lagi males mandi ya ga mandi kalau pengen mandi ya tinggal mandi, terus kalau makan minum ya tinggal beli, di situ kan ada warung di sebelahnya kadang kalau udah laper banget dan lagi asik main <i>game</i> tinggal pesen mie instan di warnetnya”</p>	TA menjelaskan cara dia mandi, makan dan istirahat ketika di warnet	
---------	--	--	---	--

W.S2.54		<p>“Ehmm, oh ya mas kalau boleh tahu menurut masnya ini mulai kecanduan <i>game</i> atau <i>game online</i> itu mulai kapan mas?”</p> <p>“Kalau kecanduan <i>game</i> ya bukan <i>game online</i> itu sebenarnya bukan dari SMK ya mas, tapi dari SD itu udah kecanduan <i>game</i> aku mas”</p>	TA menjelaskan bahwa dia sebenarnya kecanduan bermain <i>game</i> mulai SD	
W.S2.55		<p>“Ehmm dari SD?”</p> <p>“Iya dari SD, dulu kan juga ada <i>playstation</i>, terus <i>nitendo</i>, terus <i>dingdong</i> buat main, nah dari waktu itu kita itu sudah ketagihan main permainan itu sebenarnya, terus kemudian waktu SMP kita pindah main ke PS (<i>playstation</i>) satu, dua, dan tiga ya waktu itu,</p>	TA menjelaskan bahwa dirinya mulai kecanduan bermain <i>game</i> mulai SD dan ketika SMP dia pernah tidak pulang selama dua hari untuk bermain PS	

		tapi aku dulu masih main PS satu, disitu aku kalau udah main PS itu bisa sampai dua hari ga pulang mas”		
W.S2.56		“Ehmm, waktu SD itu kalau main sampai dua hari gak pulang itu apa tidak dicariin sama orang tua mas?” “Ya pasti dicariin lah, tapi maksudnya dua hari itu aku gak ngep disitu, ya tetep pulang tapi pulang ya cuman buat makan aja terus balik lagi, dan kalau sampai malam itu baru dicariin sama ibuku dulu”	TA menjelaskan bahwa dirinya selama dua hari itu pulang ke rumah hanya untuk makan dan balik ke tempat rental PS	

W.S2.57		<p>“Ehmm, oh ya itu kalau menginap itu apakah tiap hari atau hari-hari tertentu aja mas?”</p> <p>“Ya tidak tiap hari mas, dulu pas SD itu kan sering kumpul sama temen-temen ke rental PS itu kalau sabtu malam, ya kita main bareng sama temen-temen banyak gitu di situ kita main sampai subuh gitu gantian sama temen-temen mas”</p>	TA menjelaskan bahwa dirinya dulu ketika hari sabtu sering bermain PS sampai subuh dengan teman-temannya	
W.S2.58		<p>“Ehmm, jadi waktu hari libur ya mas waktu main sampai bermalam di rental itu mas?”</p> <p>“iya mas”</p>	TA menjelaskan bahwa pada hari-hari libur saja dia sering bermalam di rental PS	

W.S2.59	TA menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Ehmm, terus ada lagi tidak pengalaman terparah saat bermain <i>game</i> itu?”</p> <p>“Ehm yang paling parah lagi itu waktu kita masih SMP mas, disitu kita sering bolos sekolah buat main PS itu, jadi kita main PS sampai enam jam kadang sampai tujuh jam buat main PS waktu bolos sekolah. Yang lebih buruk lagi dulu aku pernah pakai uang SPP aku buat main PS mas hehe”</p>	TA mengatakan bahwa dirinya ketika sewaktu SMP pernah bolos sekolah demi bermain PS dan pernah memakai uang SPP untuk bermain PS	
W.S2.60		<p>“Itu menurut mas gimana kalau sampai pakai uang SPP buat main <i>game</i> itu?”</p> <p>“Wah itu salah satu pengalaman saya yang terburuk juga mas,</p>	TA merasakan ketakutan ketika ditanya orang lain dan dia selalu berbohong pada orang lain	Konflik

		karena kan kalau udah bohong gitu pasti takut kan jadi ya saya pasti bohong lagi ketika ditanya-tanya sama orang lain gitu”		
W.S2.61		<p>“Ehmm hehe, terus apa orang tua masnya ga marah nih kalau tahu uang SPPnya dibuat main <i>game</i> gitu mas?”</p> <p>“Ya pasti marah mas, saya dulu pernah sampai dihajar ayah saya, dipukul pakai sapu gitu sampai patah sapunya”</p>	TA mengatakan bahwa ayah TA memukul TA dengan keras ketika tahu bahwa TA berbohong pada ayahnya	
W.S2.62		<p>“Hehehe, itu kalau boleh tahu waktu kapan mas?”</p> <p>“Itu waktu aku SMP pernah SMK juga pernah”</p>	TA mengambil uang SPP sudah dua kali pada saat SMP dan pada saat SMK	

W.S2.63	TA menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Wih jadi udah sering ya mas hehe?”</p> <p>“Ya ga sering cuman juga tidak jarang hehe”</p>	TA mengatakan bahwa dirinya tidak sering dan tidak jarang mengambil uang SPP	
W.S2.64		<p>“Terus waktu SMK itu gimana ceritanya mas?”</p> <p>“Kalau waktu SMK itu bukan dibuat main <i>game</i> uang SPPnya mas tapi udah <i>game online</i> kan udah beda generasi mas”</p>	Pada saat SMK TA menggunakan uang SPP untuk bermain <i>game online</i>	
W.S2.65	TA menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Ehm, iya gimana itu mas?”</p> <p>“Kalau SMP itu dulu kan SPPnya enam puluh ribu ya mas, itu saya buat main PS semua hehe”</p>	TA mengatakan SPP yang ia pakai untuk bermain <i>game</i> senilai enam puluh ribu	

W.S2.66		<p>“Wihh enam puluh ribu itu kalau dibuat main PS itu dapat berapa jam itu mas?”</p> <p>“Ya ga semua buat main PS mas, ya dibuat main PS sama sisanya buat beli jajan”</p>	<p>TA menjelaskan bahwa uang tersebut ia gunakan untuk menyewa PS dan untuk beli jajan</p>	
W.S2.67		<p>“Ehm, terus waktu SMKnya itu gimana mas?”</p> <p>“Waktu SMKnya itu ya sama bedanya kan waktu SMP itu ke rental PS kalau SMK itu ke warnet buat main <i>game online</i> mas”</p>	<p>TA menjelaskan bahwa ketika SMP dia bermain PS dan ketika SMK dia sudah bermain <i>game online</i> di warnet</p>	
W.S2.68		<p>“Ehmm, terus waktu orang tuanya tahu itu gimana mas hehe?”</p>	<p>TA sudah terbiasa dimarahi dan dipukuli oleh ayahnya sewaktu berbohong</p>	

		<p>“Ya dimarahin, tapi aku udah biasa mas paling cuman dipukulin aja sama ayah”</p>		
W.S2.69		<p>“Terus apa masnya tidak kapok gitu?”</p> <p>“Ya kapok sih kapok tapi pada hari itu aja, besoknya pengen coba lagi hehe, kalau dipukulin lagi ya udah gak papa emang resiko hehe”</p>	<p>TA merasa jera pada saat dimarahi oleh ayahnya dan kambuh lagi di lain hari</p>	Pengulangan
W.S2.70	TA menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Hehehe, terus ada lagi tidak mas cerita negatifnya selama kecanduan <i>game online</i>?”</p> <p>“Ehmm, ada lagi tapi tetep aja masalah SPP sih, dulu waktu kuliah uang SPPnya aku buat main ke warnet selama empat</p>	<p>TA menjelaskan sewaktu kuliah dia pernah mengambil uang SPP dan me-makainya untuk bermain <i>game</i> di warnet selama empat hari dan dia tersadar ketika uangnya tinggal sedikit dan berusaha</p>	

		<p>harian gitu ga pulang, jadi selama empat hari itu aku ga kuliah di warnet terus, <i>lha</i> disitu setelah uangnya tinggal dikit aku baru sadar gimana ya cara balikin uangnya buat bayar SPPnya, terus aku cari pinjaman uang buat gantiin buat bayar SPP tapi cuman dapat dua ratus ribu kalau gasalah dan masih kurang banyak, jadi ya terpaksa minta uang lagi ke orang tua, dan langsung dimarahin terus aku bilang ke ayah kalau ambil jatah uang bulan depan dan janji ga bakal minta lagi, terus dikasi uangnya yaudah aku buat bayar SPP, dan <i>alhamdulillahnya</i> bulan depannya itu aku masih di kasih uang jajan sama orang tua</p>	<p>mencari pinjaman tetapi masih kurang sehingga dia meminta uang SPP lagi dan mengatakan yang sebenarnya kepada ayahnya dan meminta agar jatah bulan depan untuk dipakai sekarang</p>	
--	--	---	--	--

		meskipun sudah janji ga minta lagi hehe”		
W.S2.71		“Kalau boleh tahu itu berapa bayar semesternya mas?” “Satu juta setengah”	TA menjelaskan uang semester ketika dia kuliah sebesar satu juta setengah	
W.S2.72		“Ehmm, terus itu sisa berapa mas sisa uangnya waktu selesai buat main” “Sisa empat ratus ribu kalau tidak salah mas”	Uang TA tinggal empat ratus ribu	
W.S2.73	Tidak ada ekspresi yang signifikan dari TA	“Ehmm, jadi masnya langsung cari uang buat gantiin uang yang sudah dipakai buat main <i>game</i> ya mas hehe” “iya langsung cari pinjaman dan ga dapat, cuman dapat dua ratus	TA menjelaskan bahwa dirinya sempat mencari pinjaman uang untuk menutupi uang yang sudah ia pakai tetapi masih kurang banyak sehingga dia mengembalikan uang	

		ribu aja, yaudah setelah aku pinjam besoknya aku kembaliin uangnya karena kan masih kurang banyak mas, jadi aku langsung bilang ke orangtua buat minta uang lagi”	pinjamanya dan mengatakan yang sebenarnya kepada orang tuanya	
--	--	---	---	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK 2
(TRANS-W.S2.02/01/2021)

Nama : TA
 Tanggal : 02 Januari 2021
 Tempat : Warung Kopi Rewar
 Pukul : 19.50 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S2.74	Wawancara dilakukan di dalam warung kopi rewar. Wawancara dilakukan dengan meminum kopi, TA melakukan proses wawancara sambil menghisap rokok dan duduk di kursi dengan meja didepanya	<p>“Bagaimana perasaan masnya saat pertama kali bermain <i>game</i> dan bermain <i>game online</i>?”</p> <p>“Kalau main <i>game</i> biasa itu awalnya sulit ya tapi itu yang bikin penasaran jadi ya buat kita pengan main lagi dan lagi mas, tapi setelah tamat ya udah selesai</p>	TA menjelaskan bahwa dia merasa penasaran ketika bermain <i>game</i> dan ketika dia berhasil menamatkannya dia sudah bosan, tetapi ketika TA bermain <i>game online</i> dia merasa lebih bersemangat dalam bermain <i>game online</i>	<i>Salience</i>

		<p>bosen kalau dimainin lagi. Terus kalau <i>game online</i> kita kan sudah bukan melawan komputer ya mas tapi kan sudah melawan <i>player</i> melawan orang gitukan jadi ya lebih seru, terus setiap permainan itu sensasinya berbeda-beda, kalau dapat tim yang jelek gitu kadang marah-marah teriak teriak gajelas gitu hehe, sampai pengen banting HP rasanya dan saya pernah dua kali banting HP gara-gara pas main dapat tim yang gaenak terus <i>toxic</i> lagi pokoknya banyak bacot gitu, terus jaringanku kan pas lagi ngelag itu terus spontan gitu HP yang aku mainin itu tak lempar kedepan sambil <i>misuh-misuh</i> (kata tidak</p>	<p>karena dia melawan <i>player</i> bukan komputer. TA juga menjelaskan bahwa dirinya menggebu-nggebu ketika bermain <i>game online</i> karena terbawa suasana <i>game online</i> tersebut</p>	
--	--	--	--	--

		<p>sopan) gitu. Terus kalau dapat tim yang GG (jago) gitu seneng rasanya kan menang terus jadi pengen main terus biar <i>rankingnya</i> cepat naik gitu mas”</p>		
W.S2.75		<p>“Wihh masa HPnya sampai dibanting gitu mas? apa ga sayang sama HPnya mas hehe?”</p> <p>“Iya bener mas, ya sayang sih mas pasti nyesel setelah bantingnya itu, tapi waktu main gitu ga sadar gitu mas, mungkin saking emosinya ya mas jadi langsung aja tak banting gitu, tapi itu sih masih wajar ya mas, temen saya malah lebih parah, masnya tahu AP kan? Nah dia kalau main malah <i>nesu</i> terus mas, dan kalau</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya ketika sedang terbawa susana emosional yang tinggi dia sampai membanting HPnya karena marah-marah dan dia merasa menyesal ketika sadar sudah membanting HPnya. TA menjelaskan bahwa ada temanya yang lebih parah darinya yang sampai membanting dan menginjak-injak HPnya</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri</p>

		<p>main sama aku pasti marah-marahan terus, dulu pernah mas, waktu mabar berlima, masnya inget ga waktu kita main bareng, kan itu dia marah-marahan kan sampai HPnya di lempar terus di injek-injek gara-gara HPnya lemot ga <i>responsive</i> katanya, gara-gara dia AFK (meninggalkan <i>game</i>) karena HPnya dibanting kan jadi dia AFK terus timnya kalah deh, selesai main itu kita langsung bertengkar dan langsung pulang masing-masing tapi besoknya udah baikan sih dia udah minta maaf kalau mainnya ga enak gitu terus yaudah balik main lagi seperti biasa tapi pas main dia gabisa ikut, kan HPnya rusak di</p>		
--	--	--	--	--

		banting hehe, salah sendiri sih HPnya dibanting hehe”		
W.S2.76		<p>“Hehehe, ohya mas boleh disampaikan ke saya ga mas gimana sih perasaan masnya ketika bermain <i>game online</i> itu, terus perasaan apa saja yang dirasakan saat bermain <i>game</i> itu?”</p> <p>“Ya banyak mas, kalau main <i>solo</i> (sendiri) itu ya biasa paling marah-marah gajelas gitu kan dapat tim <i>random</i> jadi kebanyakan dapat tim yang gaenak mas, kalau main <i>solo</i> gitu, terus kalau main bareng itu enak mas kan udah tau kemampuan dari temenya jadi enak mainnya jadi seru gitu pas main, tapi</p>	TA menjelaskan bahwa perasaan yang ia rasakan ketika bermain <i>game online</i> itu sering marah-marah tidak jelas dan bikin suasana hati jadi buruk kalau main sendiri, dan ketika TA bermain bersama temanya TA merasa senang karena sudah mengetahui kemampuan temanya	

		<p>kadang juga kalau main sama temen yang egois gitu ya ga enak suka marah-marah suka nyalahin gitu jadi ya ga <i>mood</i> mainya”</p>		
W.S2.77		<p>“Ehmm, terus adalagi ga mas perasaan yang dirasakan saat main <i>game</i> itu?”</p> <p>“Apa ya mas, yaitu sih, seneng kalau dapat tim yang GG, terus marah-marah kalau dapat tim yang gabisa main gitu, biasanya kalau dapat tim yang GG itu sekali main bisa lama mas kan sekalian ngepush biar rankingnya cepet naik gitu biasanya ya bisa sampai tiga sampai lima jam-an</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya merasa senang dan bisa bermain sampai lima jam berturut-turut kalau dapat tim yang GG dan sering marah-marah kalau dapat tim yang tidak bisa bermain</p>	

		gitu kalau mabar sama temen mas”		
W.S2.78	TA merasa senang bisa memamerkan akun miliknya kepada <i>player</i> lain	<p>“Ehm, terus ada lagi mas?”</p> <p>“Apa ya, udah itu aja sih mas, oh ya kalau pas ada <i>event</i> gitu enak mas seneng banget kan dapat skin gratis gitu, terus kan ada diskonan jadi ya enak habis beli skin nanti bisa di pamerin gitu kan bisa pamer buat gaya-gayaan gitu biar kelihatan sultan hehe”</p>	TA mengatakan bahwa dia sangat senang ketika ada <i>event</i> karena dia bisa membeli <i>skin</i> dengan harga murah yang ditujukan untuk dipamerkan ke <i>player</i> lain agar terlihat bagus	
W.S2.79	TA menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Oh ya mas bisa dijelaskan tidak mas perbedaan ketika bermain <i>game</i> dan tidak bermain <i>game</i> itu gimana?”</p> <p>“Ehmm, waktu bermain <i>game</i> itu ya seneng terus susah untuk</p>	TA mengatakan bahwa dirinya merasa senang waktu bermain <i>game</i> dan susah untuk berhenti ketika sudah bermain <i>game online</i> . TA juga menjelaskan bahwa	Antisipasi

		berhenti kalau udah asik main gitu, terus kalau di ganggu gitu paling males rasanya contoh nih mas, pas aku lagi main terus disuruh buat apa gitu jadi ga <i>mood</i> , terus pasti <i>ngedumel</i> gitu mas. Terus kalau tidak main <i>game</i> itu ya apa yah, gaenak gitu kalau pas lagi <i>nganggur</i> gitu ga ngapain jadi kayak bingung gitu ngapain hehe. Emang sih menurutku <i>game</i> itu sama kayak narkoba tapi dalam bentuk elektronik hehe”	dirinya merasa bingung ketika tidak bermain <i>game</i> diwaktu senggang. TA juga mengatakan bahwa sebenarnya <i>game online</i> itu sama seperti narkoba tapi dalam bentuk elektronik	
W.S2.80		“Hehehe, narkoba elektronik ya mas hehe?”	TA mengatakan bahwa kondisinya sekarang sudah berubah dan sudah bisa	

		<p>“Hehehe, tapi itu ya dulu mas, kalau sekarang ya udah bisa ngurangin sih ga separah dulu”</p>	<p>mengurangi waktu bermain <i>game</i></p>	
W.S2.81		<p>“Ehm, terus kalau boleh tahu kapan itu mas saat terakhir masnya bisa mengontrol agar tidak kecanduan <i>game</i> lagi itu mas? Maksudnya dari perpindahan masnya bermain <i>game</i> yang intens itu sampai jarang bermain <i>game</i> itu kapan?”</p> <p>“Ehm, itu tiga tahun lalu kayaknya mas, pokoknya pas lagi rame-ramenya <i>game mobile legends</i> itu mas aku main hampir seharian penuh”</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya tiga tahun lalu bermain <i>game</i> dengan intens bahkan sampai seharian</p>	<p>Penggunaan yang berlebihan</p>

W.S2.82		<p>“Terus yang bikin masnya kecanduan sama <i>mobile legends</i> itu apa mas kok bisa main sampai seharian gitu?”</p> <p>“Banyak sih mas, kita itu penasaran sama item-itemnya, terus penasaran sama <i>hero-heronya</i>, terus sama <i>skill-skillnya</i>, terus nanti ketemu lawan yang gimana pas main, terus yang bikin aku main terus itu kan pengen cepet-cepet naik ranking yang lebih tinggi dalam <i>game</i> itu, jadi aku main terus tapi susah banget naiknya. Kadang aku tanya-tanya sama orang lain dalam <i>game</i> gimana sih mainnya biar enak gitu biar cepet naiknya, terus dari situ</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya ketagihan bermain <i>mobile legends</i> karena rasa penasaran dengan karakter didalam <i>game</i> dan <i>skill</i> yang ada didalam <i>game</i>. TA juga mengatakan bahwa dirinya suka bermain <i>mobile legends</i> karena merasa asik punya teman di dalam <i>game</i></p>	
---------	--	---	--	--

		kan mulai banyak kenalan mas jadi asik bisa punya temen disitu”		
W.S2.83		<p>“Ehmm, oh ya terus kalau boleh tau hal-hal positif apa saja sih yang mas peroleh dari bermain <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Banyak sih mas dari <i>game</i> itu kita bisa melatih kekompakan antar tim atau teman yang main bareng itu mas jadi ya bisa melatih kerjasama tim gitu, terus dari main <i>game</i> itu ya mas aku jadi lebih akrab sama temen-temen yang baru kenal apalagi kalau mereka juga suka bermain <i>game</i> biasanya kita langsung ngobrol bareng bahas-bahas masalah <i>game</i> gitu jadi kan cepet</p>	TA menjelaskan beberapa manfaat dari bermain <i>game</i> yaitu bisa belajar menyesuaikan diri dengan orang lain, bisa mengetahui sifat-sifat dan karakter orang lain, bisa belajar bahasa inggris dan langsung mempraktikannya dengan orang luar negeri	

		<p>akrabnya. Terus dari bermain <i>game</i> itu saya juga bisa mengetahui sifat-sifat orang dan karakter-karakter orang-orang itu gimana terus dari situ saya belajar menyesuaikan diri dengan orang lain seperti kalau ketemu orang yang pemaarah terus respon kita itu harus gimana dan kalau ketemu orang yang banyak omong itu kita harus gimana gitu mas, ohya dari <i>game</i> itu juga saya bisa belajar bahasa inggris mas kan biasanya kalau dapat temen orang luar kita ngobrolnya bahasa inggris jadi ya enak sekalian bisa praktek bahasa inggris”</p>		
--	--	--	--	--

W.S2.84		<p>“Ehmm, terus apa ada lagi mas selain itu?”</p> <p>“Ehmm udah sih mas kayaknya itu aja hehe, kalau dampak negatifnya ya banyak banget sebenarnya hehe”</p>	<p>TA mengakui bahwa bermain <i>game</i> itu memiliki sangat banyak dampak negatifnya</p>	
W.S2.85		<p>“Hehe, terus kalau dampak negatifnya nih yang sudah masnya rasakan itu apa saja mas hehe?”</p> <p>“Banyak banget mas kalau dampak negatifnya, yang pertama itu dari kecanduan <i>game</i> itu saya gampang emosi, kayak mudah marah-marah gitu mas apalagi kalau dapat tim yang jelek mainnya terus ditambah banyak omong dan sukanya menyalahkan</p>	<p>TA merasakan dampak-dampak negatif dari bermain <i>game online</i> yaitu gampang emosi atau mudah marah, boros keuangan, suka menyalahkan orang lain, egois dan mau menang sendiri</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri</p>

		<p>orang lain gitu, kalau udah dapat tim yang seperti itu biasanya meskipun permainannya sudah selesai tapi rasa marahnya tetep dibawa sampai dua tiga hari gitu mas, jadinya kalau udah seperti itu udah males ngapa-ngapain mas kayak bawaannya pengen marah-marah terus gitu. Terus dari kecanduan <i>game</i> itu aku jadi boros banget tapi itu dulu mas sekarang ya udah mendingan lah udah ga <i>top up-top up lagi</i>. Terus oh ya ini yang sering aku alami kayak ketika aku lagi marah-marah karena <i>game</i> itu ya kan efeknya bisa sampai berhari-hari gitu kan mas jadi ya kadang aku lampiasin ke orang rumah atau ke</p>		
--	--	---	--	--

		<p>temen-temen gitu pokoknya sama semua orang yang ada didepanku <i>wis tak amuk kabeh</i> kan kalau gini kan sadar mas ya tapi kalau udah <i>bad mood</i> gitu ya udah, udah ga bisa diganggu aku mas. Terus pernah aku berantem gara-gara <i>game</i> itu mas sama temen aku tapi ya cuman ga mau nyapa kalau ketemu gitu aja sih mas. Oh ya gara-gara <i>game</i> itu biasanya kayaknya aku tambah egois mas jadi kalau ada apa-apa gitu aku kayak mau menang sendiri gitu terus semua harus seperti apa yang aku mau gitu contohnya kalau mau main kemana gitu sama temen-temen ya harus ke tempat yang aku suka kalau aku</p>		
--	--	--	--	--

		<p>tempatnya ga suka ya aku ga ikut terus kalau iuran mau beli rokok gitu ya biasanya temen-temen beliin rokok yang aku suka kalau tidak ya aku gamau iuran terus aku beli rokok sendiri gitu”</p>		
W.S2.86		<p>“Ehmm kalau dampak yang mempengaruhi fisiknya masnya ini ada tidak mas?”</p> <p>“Ya pasti ada mas, dulu waktu awal-awal kuliah berat badanku 60 kilo terus waktu semester dua itu kan aku udah jarang di kos, lebih sering keluar gitu kalau malem biasanya ke warnet atau ke kosnya temen-temen gitu nah disitu aku main <i>game</i> terus kan sama temen-temen sampai yang 3</p>	<p>TA menjelaskan dampak-dampak negatif bermain <i>game</i> yang mempengaruhi fisiknya seperti turunya berat badan, rentan sakit lambung dan tipus, kantung mata lebam, dan mata terasa panas</p>	<p>Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan</p>

		<p>hari <i>nonstop</i> itu terus tiap hari mabar bareng sama temen-temen gitu kalau malam kan ga pernah tidur makan juga tidak teratur malah jarang makan sih kayak 1 hari itu kadang cuman makan 2 atau 1 kali aja gara-gara itu berat badan aku turun sampai 50an mas jadi kelihatan kayak tulang saja gitu mas apalagi tinggiku 175 cm an kan jadi aneh gitu lihatnya.</p> <p>Terus waktu kerja di mall dulu aku kan nge kost juga dan kebetulan dapat temen-temen yang suka ngegame juga satu kosan itu jadi ya kambuh lagi main <i>gamenya</i> sampai aku kena sakit lambung itu parah banget sih. Waktu itu aku juga sempet</p>		
--	--	---	--	--

		<p>opname gara-gara kena tipus dan itu penyebabnya kecapekan mas kan tiap hari hampir ga tidur, siang kerja sampai malem terus malemnya buat main <i>game</i> tiap hari gitu langsung <i>drop</i> badanya jadi gara-gara sakit itu aku keluar dari kerjaku mas. Oh ya kalau main <i>game</i> terus itu mataku biasanya sampai panas mas terus setelah main <i>game</i> lama gitu biasanya kalau lihat apa-apa gitu kayak ngebayang gitu jadi jadi banyak terus buram gitu kalau kecapekan biasanya, terus ini kantung mata jadi besar hitam kayak lebam gitu mas”</p>		
--	--	---	--	--

W.S2.87		<p>“Ehmm ohya mas, terus masnya ini pernah tidak mencoba berhenti main <i>game online</i> ini mas?”</p> <p>“Kalau berhenti sih tidak mas cuman ya pengen sih bisa berhenti total gitu, tapi itu pasti susah banget mas jadi paling tidak ya aku bisa mengurangi waktu bermianya aja sih mas”</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya memiliki keinginan untuk mengurangi kebiasaan bermain <i>game online</i></p>	
W.S2.88		<p>“Ehm, kalau boleh tahu hal apa saja yang udah dilakuin mas agar bisa mengurangi intensitas bermainya itu?”</p> <p>“Banyak sih mas pokok intinya itu mempersibuk diri sih mas, kayak udah kurangin bawa HP, terus aku isi waktu luang buat nulis cerita-</p>	<p>TA menjelaskan bahwa dirinya mencoba mengurangi kebiasaan bermain <i>game</i> dengan cara mempersibuk diri seperti menulis novel. TA juga mengatakan bahwa cara paling ampuh yaitu</p>	Konfrontasi <i>coping</i>

		<p>cerita novel gitu kebetulan kan aku punya novel ini udah sampai 2 novel dan rencana aku mau bikin novel lagi, jadi kalau udah ada projek bikin novel gitu udah fokus kesana biasanya sih kalau udah fokus gitu aku ga main <i>game</i> sama sekali mas. Terus yang paling ampuh itu hpnya aku jual terus ganti hp android lawas yang cuman bisa buka WA (<i>Whatsapp</i>) aja mas jadi ga bisa diisi <i>game</i> itu aku berhasil sih mas”</p>	<p>mengganti HP android yang Cuma bisa buka WA saja</p>	
W.S2.89	<p>Tidak ada tindakan atau ekspresi yang signifikan dari TA</p>	<p>“Ehmm terus apakah masnya sekarang ini sudah bisa lepas dari kecanduan <i>game online</i> menurut masnya sendiri?”</p>	<p>TA merasa sudah bisa lepas dari kecanduan bermain <i>game online</i> dengan bukti dirinya sudah jarang bermain <i>game</i></p>	

		<p>“Ehmm saya rasa iya mas buktinya saya udah jarang sekali main <i>game online</i> sekarang. Tapi gara-gara saya beli hp baru ini saya main <i>game</i> lagi kadang- kadang mas hehe tapi udah ga sesering dulu kok mas paling ya kalau bosan main <i>game</i> bentar setengah jam gitu udah capek rasanya mas jadi ya alhamdulillah udah berubah ga kayak dulu lagi”</p>		
--	--	--	--	--

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN SUBJEK 2
(TRANS-W1 1.S2.13/02/2020)

Nama : MR
Tanggal : 13 Februari 2021
Tempat : Teras Rumah MR
Pukul : 21.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
WI 1.S2.1	Wawancara dilakukan di depan teras rumah MR. MR melakukan wawancara sambil menghisap rokok dan duduk bersila	“Kalau boleh tahu kesibukannya TA itu apa saja si mas?” “Kalau TA sih ya udah gitu aja. Biasanya kalau pagi tidur terus bangunnya siang terus sore jualan sampai malam udah gitu aja sih”	MR menjelaskan kesibukan TA sehari-hari seperti tidur pagi bangun siang dan jualan di sore hari	Rutinitas

WI 1.S2.2		<p>“Ehmm bisa dijelaskan lebih rinci ga mas kegiatannya TA biasanya?”</p> <p>“Ya biasanya kalau bangun tidur itu siang lah sekitar jam sepuluh gitu terus <i>online wes</i> sampai sore sekitar jam tiga gitu terus habis itu dia buka warung kebab sampai jam sembilan malem terus pulang, terus kalau udah sampai dirumah biasanya ya main <i>game</i> kadang nulis-nulis novel gitu sampai malem”</p>	<p>MR menjelaskan bahwa TA tiap hari bangun sekitar jam sepuluh terus bermain <i>game</i> sampai sore lalu berjualan kebab sampai malam dan bermian <i>game</i> lagi sampai malam</p>	
WI 1.S2.3		<p>“Ehmm, terus apakah itu sudah jadi rutinitas buat TA mas?”</p> <p>“<i>Ya wes ngunu iku</i> TA, tapi ya ga tiap hari kayak gitu, kadang dia nganterin adiknya kadang juga</p>	<p>MR menjelaskan bahwa TA juga kadang mengantarkan adiknya kerja. MR juga mengatakan bahwa TA akhir-</p>	

		<p>tidak, terus kadang dia jualan kebab kadang tidak kalau sekarang sih lebih sering tutup warung kebabnya. Gatau ya kenapa akhir-akhir ini sering tutup”</p>	<p>akhir ini sering tidak membuka warung kebabnya</p>	
WI 1.S2.4		<p>“Ehm, terus kalau boleh tau kesibukannya TA sekarang yang paling sering itu apa kalau boleh tau mas?”</p> <p>“Ya itu tadi, tapi kalau yang paling sering ya nulis-nulis novel itu sekarang terus kesibukan lainnya ya tidur itu hehe, kalau dirumah dia tidur terus kerjanya”</p>	<p>MR mengatakan bahwa kesibukan TA sekarang yakni menulis novel dan tidur</p>	

WI 1.S2.5		<p>“Terus kalau boleh tau TA masih sering main <i>game</i> tidak mas?”</p> <p>“Kalau sekarang sih udah jarang main <i>game</i> dia”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA sudah jarang bermain <i>game</i> lagi</p>	
WI 1.S2.6		<p>“Ehmm, Terus kalau boleh tau biasanya TA kalau main <i>game</i> berapa jam dalam sehari mas?”</p> <p>“Kalau sekarang sih paling cuman sekitar 2 sampai 3 jam aja. Dia udah jarang <i>online</i> sekarang”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA sekarang sudah jarang bermain <i>game</i></p>	
WI 1.S2.7		<p>“Ehmm. Kalau dulu waktu masih sering main <i>game</i> itu kira-kira dalam satu hari dia main <i>game</i> berapa jam dalam satu hari mas?”</p> <p>“Kalau dulu ya main terus dia, pokoknya ada waktu nganggur gitu udah pasti buka hp main ML</p>	<p>MR mengatakan bahwa dulu TA sangat sering bermain <i>game</i> bahkan kalau ada waktu kosong pasti sudah dipakai untuk bermain <i>game</i>. TA juga sering kumpul bersama teman-temanya pada hari</p>	<i>Salience</i>

		<p>(<i>mobile legends</i>). kalau dulu itu dia bisa sampai delapan sampai sembilan jam dalam sehari itu kalau hari sabtu itu bisa sampai sepuluh jam lebih soalnya kan pasti kumpul tuh sama temen-temen terus mabar bareng dirumahnya andika sampai subuh gitu kadang malah sampai pagi, pokoknya kalau dulu TA itu main <i>tok wes</i>”</p>	<p>sabtu untuk bermain <i>game</i> bersama teman-temanya sampai subuh</p>	
WI 1.S2.8		<p>“Ehmm, ohya kalau boleh tau TA itu boros tidak mas?, kayak sering beli item-item dalam <i>game</i> tidak mas?”</p> <p>“kalau sering sih tidak ya mas, tapi kalau ada event-event gitu dia biasanya <i>top-up</i> kebetulan kan</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA biasanya beli item-item didalam <i>game</i> ketika ada event</p>	

		saya juga ikutan main <i>game</i> tapi kalau saya kan <i>player</i> gratisan jadi sayang uangnya kalau buat beli-beli gitu”		
WI 1.S2.9		<p>“Terus masnya tau ga mulai kapan itu TA kecanduan <i>game</i>?”</p> <p>“Ehmm itu mulai dia main <i>game</i> apa itu yang tembak-tembakkan itu? PB (<i>point blank</i>) bukan ya, ohya PB, itu kalau gasalah waktu masih kita SMP pokoknya sekitar tahun 2009”</p>	MR mengatakan bahwa TA mulai kecanduan <i>game</i> semenjak SMP dan sering bermain PB pada tahun 2009	
WI 1.S2.10		“Ehmm mulai SMP ya mas, terus kalau boleh tau sampai kapan TA kecanduan <i>game</i> itu mas?”	MR mengatakan bahwa TA masih kecanduan bermain <i>game online</i> sampai sekarang	

		<p>“Ya sampai sekarang sih mas apalagi sekarang udah ada HP android jadi main terus itu TA”</p>		
WI 1.S2.11		<p>“Terus tau ga mas TA itu kalau lagi main <i>game</i> itu seperti apa?”</p> <p>“yawes gitu aja mas, dia kalau main <i>game</i> itu gabisa tenang gitu padahal <i>game</i> kan buat senang-senang, jadi TA lebih cenderung lebih sering marah-marah kalau main <i>game</i>, terus gabisa tenang lah pokoknya, kalau menang mainnya ya dia senen banget gitu, tapi lebih sering kalah terus dia kalau main <i>game</i>”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA tidak bisa tenang ketika bermain <i>game</i> dan TA lupa dengan tujuan bermain <i>game</i> yang menurut MR adalah untuk bersenang-senang. MR juga mengatakan bahwa TA lebih sering marah-marah ketika bermain <i>game</i> karena sering kalah dalam bermain <i>game</i></p>	Masalah
WI 1.S2.12		<p>“Ehmm, terus gimana lagi mas?”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA pernah marah-marah ketika</p>	Ketidakmampuan

		<p>“Ya pokoknya kalau udah main <i>game</i> itu udah tidak stabil lah dia bahaya pokoknya pernah waktu itu kan kita lagi main bareng terus kita kalah kan dan TA ga terima akhirnya dia marah-marah ke kita sampai HPnya itu di banting mas”</p>	<p>kalah dan sampai membanting HP miliknya dan marah-marah kepada teman-temanya</p>	<p>mengontrol diri</p>
WI 1.S2.13		<p>“Ehmm, sampai segitunya mas? Apa pernah sampai musuhan gara-gara <i>game</i> gitu mas?”</p> <p>“Iya mas, wah udah pasti itu mas, namanya kan juga emosi kan, marah-marah kalau udah marah kan gapeduli teman, tapi ya bentar aja musuhnya paling 2-3 hari gitu udah balikan lagi kalau ketemu”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA sering bertengkar dengan teman temanya ketika sedang bermain <i>game</i>, tetapi mereka berteman lagi seperti semula kalau sudah ketemu kembali</p>	

WI 1.S2.14		<p>“kalau boleh tau itu <i>tukarnya</i> gara-gara apa mas?”</p> <p>“Ya biasa masalah <i>game</i> itu kan pasti ada kalah menang, kalau kalah ya kadang marah-marah gitu, yang bikin emosi kan kadang kalau main bareng gitu sering miss komunikasi jadi ya itu yang sering bikin tengkar mas”</p>	MR mengatakan bahwa mereka bertengkar karena sering salah faham	Konflik
WI 1.S2.15		<p>“kalau boleh tau TA itu sering menyalahkan temen-temen ga mas?”</p> <p>“Kalau itu sih udah biasa ya mas tapi kalau menang ya enggak, kalau kalah aja biasanya yang kayak gitu”</p>	MR mengatakan bahwa TA sering menyalahkan teman-temanya ketika kalah dalam <i>game</i>	

WI 1.S2.16		<p>“Terus TA itu kalau tidak main <i>game</i> itu gimana mas kaya bedanya gitu?”</p> <p>“Ehmm gimana ya, ya kalau waktu ga nge<i>game</i> itu ya biasa mas, cuman kalau bahas yang agak serius gitu gabisa mas kayak terlalu fanatik atau egois gitu pokoknya gamau kalah. Terus kalau udah main <i>game</i> itu ya udah lupa tujuan dari <i>game</i> itulah kayak yang tadi aku bilang mas yang seharusnya <i>game</i> itu jadi hiburan malah jadi beban”</p>	<p>MR menjelaskan bahwa TA ketika tidak bermain <i>game</i> biasa-biasa saja tetapi kalau sudah menjurus terhadap permasalahan yang serius TA biasanya terlalu egois. MK juga mengatakan bahwa TA sudah lupa bahwa tujuan bermain <i>game</i> itu adalah untuk bersenang-senang bukan untuk menambah beban</p>	
WI 1.S2.17		<p>“Terus kalau pembagian waktunya TA itu gimana aja mas sehari-hari?”</p>	<p>MR mengatakan bahwa kegiatan TA lebih banyak tidur dan bermain <i>game</i>, setelah itu TA juga lebih</p>	

		<p>“Kalau pembagian waktu kayaknya sih lebih banyak tidurnya dia mas, terus <i>gamenya</i>, terus kalau sama keluarga gitu sih jarang kumpul jarang interaksi gitu mas malah lebih sering kumpul sama temenya, dan kalau main sama temenya itu juga sudah jarang kalau sekarang, karena kan temen-temenya udah pada sibuk kerja semua. Pokoknya setahuku kegiatannya yang pertama itu tidur, main <i>game</i>, terus main sama temen-temenya itu kalau sama keluarga itu terakhir lah”</p>	<p>sering keluar bersama teman-temanya dibanding dengan keluarganya</p>	
WI 1.S2.18		<p>“Terus menurut masnya TA sama keluarganya itu gimana mas?”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA lebih akur dengan adik-adiknya dibanding dengan</p>	<p>Penarikan diri</p>

		<p>“Kalau sama adik-adiknya itu ya lumayan akur sih tapi kalau sama ibu atau ayahnya itu kayak ga akur gitu, TA kalau pulang kerumah gitu sering dimarah-marahi sama orang tuanya makanya dia kayak males-malesan gitu kalau dirumahnya”</p>	<p>orangtuanya. MK juga mengatakan bahwa TA sering dimarahi oleh orang tuanya ketika dirumah dan menurut MR hal itu yang menjadikan TA menjadi pribadi yang malas</p>	
WI 1.S2.19		<p>“Terus kalau sama temen-temenya gimana TA itu menurut masnya?”</p> <p>“Ya biasalah kadang kalau baik ya baik kadang kalau nyebelin ya nyebelin banget egoisan itulah pokoknya dia”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA merupakan pribadi yang egois</p>	
WI 1.S2.20		<p>“Ehm, terus kalau sama pekerjaanya itu gimana TA menurut masnya?”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA kurang berniat dalam bekerja</p>	<p>Pengabaian pekerjaan</p>

		<p>“Kalau sama pekerjanya itu menurutku Cuma niat 50% lah, kadang niat kadang ganiat gitu kerjanya. Dulu pernah keja bareng sama aku dapat 2 hari keluar terus masuk kerja di hotel dapat 2 mingguan keluar yang paling lama itu kalau gasalah dia kerja di mall sidoarjo selama kurang lebih 4 bulanan dia terus keluar juga. Jadi menurutku kurang niat gitu lah kalau dia kerja”</p>	<p>karena sering keluar masuk tempat kerja</p>	
WI 1.S2.21		<p>“Terus kondisi emosionalnya TA kalau main <i>game</i> itu gimana mas?”</p> <p>“Kalau menurutku sih berlebihan ya mas, kan cuman main <i>game</i> sampai bisa <i>tukaran</i> gitu sama</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA lebih emosional dan gampang terbawa situasi dalam <i>game</i> yang menjadikan TA sering marah-marah</p>	

		teman terus lebih sering uring-uringan sama temen. Pokoknya terlalu berlebihan lah kalau udah main <i>game</i> itu dia, kayak dibawa suasana <i>gamenya</i> gitulah”		
WI 1.S2.22		<p>“terus kalau kondisi emosionalnya ketika tidak bermain <i>game</i> itu gimana mas?”</p> <p>“biasa aja sih mas, cuman ya itu agak egois gitu kayak gamau ngalah sama temen-temenya kayak mau menang sendiri gitu mas, terus gampang ngambekan juga dia”</p>	MR menjelaskan bahwa emosional TA tidak stabil karena mudah ngambek dan egois	
WI 1.S2.23		“Terus sifat-sifatnya TA itu giama aja sih mas?”	MR mengatakan bahwa kebibadian TA terlalu egois karena terlalu menganggap	

		<p>“Kalau sifatnya TA itu ya terlalu egois itu sih ya karena terlalu serius sama <i>gamenya</i> itu sih sampai dibawa ke kehidupanya, sama orang tuanya juga sering cekcok”</p>	<p>serius <i>gamenya</i>. MR juga mengatakan bahwa TA juga sering cekcok dengan orangtuanya</p>	
WI 1.S2.24		<p>“Terus TA itu pernah tidak berhenti main <i>game online</i> itu?”</p> <p>“Pernah sih, ya waktu HPnya rusak itu dia berheti main <i>game</i>, sama kalau dia gapunya uang buat beli paketan gitu dia berhenti main tapi kadang kalau gapunya paketan ya masih bisa ke giras itu nebeng wifi disana buat main <i>game</i> atau liat-liat film”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA pernah berhenti bermain <i>game online</i> ketika HPnya rusak</p>	

WI 1.S2.25		<p>“Terus kira-kira waktu TA berhenti main <i>game</i> itu ada tidak mas perubahannya?”</p> <p>“Ya pasti ada mas, TA jadi lebih dekat sama temen-temenya biasanya kalau ketemu gitar-gitaran bareng gitu nyanyi bareng bisa seneng seneng lah ga kayak waktumain <i>game</i> bareng yang biasanya marah-marah terus”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA sewaktu berhenti bermain <i>game</i> jadi lebih dekat dengan teman-temannya dan sudah tidak marah-marah lagi</p>	
WI 1.S2.26		<p>“Jadi TA sudah tidak egois ya mas waktu udah berhenti main <i>game</i> itu mas?”</p> <p>“Iya mas, udah lumayan lah gaseperti waktu pegang HP”</p>	<p>MR mengatakan bahwa ketika TA sudah berhenti bermain <i>game</i> emosionalnya jadi lebih stabil</p>	
WI 1.S2.27		<p>“Kalau dampak ke keluarganya itu ada tidak mas?”</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA ketika bersama orangtuanya</p>	

		<p>“kalau dampak ke keluarga sih kayaknya gaada masnya, kalau sama keluarganya itu terutama sama orang tuanya itu TA kalau lihat aja udah gaenak susasanaya gitu dan aku gaberani tanya-tanya kalau masalah sama keluarganya gitu mas”</p>	<p>merasa suasanaanya tidak nyaman dan MR tidak berani membahas lebih dalam tentang keluarga TA</p>	
WI 1.S2.28	MR menjelaskan dengan sedikit tertawa	<p>“Ohya mas menurut masnya nih, hal-hal positif dari TA bermain <i>game</i> itu apa saja sih mas?”</p> <p>“Kalau menurutku dari TA itu bermain <i>game</i> ya bisa ngisi waktu luangnya, terus buat pelampiasanya kalau ada masalah gitu sama keluarga atau yang lain, kayaknya cuman itu aja sih mas</p>	<p>MR mengatakan hal-hal positif yang dialami TA dari bermain <i>game</i> adalah TA bisa mengisi waktu luangnya dan bisa melampiaskan permasalahanya didalam <i>game</i></p>	Antisipasi

		malah lebih banyak hal negatifnya hehe”		
WI 1.S2.29		<p>“Terus kalau dampak negatifnya itu apa saja mas?”</p> <p>“Ya banyak banget mas. Kayak sering berantem sama temen, sering marah-marah sama keluarganya, pokoknya kalau TA lagi main <i>game</i> gitu gabisa diganggu wes kalau dimintai tolong gitu pasti marah-marah, terus kalau lagi marah-marah itu gampang banting barang-barang yang ada di sekitarnya gitu kayak hpnya itukan sering di banting”</p>	MR mengatakan bahwa banyak sekali dampak negatif yang dialami TA akibat bermain <i>game online</i> secara berlebihan seperti TA jadi lebih sering marah-marah dan suka membanting barang ketika sudah marah-marah	

WI 1.S2.30		<p>“Ehm, terus hal-hal negatif yang berdampak pada psikologisnya dia itu apa saja mas?”</p> <p>“Ya itu gampang marah tadi mas, ga stabil gitu emosinya, terus kalau bicara kasar, terus sering nyalahin temen gitu, dia jadi boros juga pengeluarannya, terus yang paling buruk menurutku itu dia jadi tambah males mas, malesnya itu udah harus dihilangkan dahulu, karena kalau udah males dan main <i>game</i> terus jadi gabetah ngapa-ngapain dia, kerjanya ga terurus, kehidupannya juga gaterurus pokoknya banyak banget lah mas”</p>	<p>MR mengatakan bahwa terdapat hal-hal negatif yang mempengaruhi psikis TA seperti emosional TA tidak stabil akibatnya jadi sering marah-marah, TA tambah malas untuk melakukan hal apapun dan kehidupannya tidak terurus</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri</p>
------------	--	--	--	---------------------------------------

WI 1.S2.31		<p>“Ehm, terus kalau dampak secara fisiknya ada tidak mas?”</p> <p>“Ya pasti ada mas, dia jadi kayak lemes gitu, kayak gaada tenaga sama sekali gitu, gimana ya, kayak gaada semangat hidup gitulah pokoknya, terus dia tambah kurus kan, terus itu matanya bengkak gitu, banyak lah mas pokoknya”</p>	<p>MR mengatakan bahwa kondisi fisik TA kurang sehat seperti TA selalu lemas, kantung matanya lebam, dan badanya tambah kurus</p>	Masalah kesehatan
WI 1.S2.32		<p>“Ehm, terus TA pernah ga mas punya keinginan buat berhenti main <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Ya pasti pernah mas, dulu dia pernah bilang ke aku kalau habis ini aku mau buka toko terus jualan kebab gitu biar ga gini-gini aja</p>	<p>MR mengatakan bahwa TA memiliki keinginan untuk mengurangi dampak kecanduan bermain <i>game online</i> dengan cara mengganti HPnya dengan HP biasa (bukan android) dan</p>	Konfrontasi <i>coping</i>

		kehidupannya dia udah bosan punya kehidupan kayak sekarang, terus dia punya keinginan pakai hp jadul biar gabisa buat main <i>game online</i> gitu dan dia udah ngelakuin itu ya <i>alhamdulillah</i> lah udah ada perubahan sampai sekarang”	mempersibuk diri dengan membuka toko kebab	
WI 1.S2.33	Tidak ada tindakan atau ekspresi yang signifikan dari MR	<p>“Ehmm terus kalau boleh tau tindakan apa yang sudah TA lakukan untuk berhenti dari <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Kalau berhenti sih kayaknya gaada ya mas, kalau tindakan mengurangi main <i>gamenya</i> sih ada mas, kayak dia mempersibuk diri dengan jualan kebab itu terus dia udah ganti HP jadul biar</p>	MR mengatakan bahwa TA melakukan tindakan untuk mengurangi bermain <i>game online</i> dengan cara mengganti HP yang TA pakai menjadi HP biasa dan mempersibuk diri dengan baca-baca komik, jualan kebab, dan menulis novel	

		<p>gabisa buat main <i>game</i> itu mas, dan waktu dia pakai HP jadul itu dia udah ga main <i>game</i> lagi mas, tapi dapat sekitar 3 bulan kalau gasalah dia beli HP baru jadi dia main <i>game</i> lagi hehe, tapi ya udah ga kayak dulu lagi mainya, kalau sekarang sih HPnya lebih sering dipakai buat baca-baca komik gitu, katanya dia pengen buat komik kan dia suka gambar tapi masih susah kalau bikin komik jadi dia sekarang lagi nulis-nulis novel gitu”</p>		
--	--	--	--	--

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK 3
(TRANS-W.S3.01/01/2021)

Nama : MB
Tanggal : 01 Januari 2021
Tempat : Teras Rumah Peneliti
Pukul : 13.45 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S3.1	Wawancara dilakukan di teras rumah peneliti. Wawancara dilakukan dengan duduk. Sebelum wawancara peneliti sediakan beberapa cemilan agar MB bisa nyaman dengan peneliti	“Kalau boleh tau namanya siapa mas?” “MB mas”	MB memberitahu namanya	Identitas
W.S3.2		“Mas MB ini kalau boleh tau usia berapa ya mas sekarang?”	MB memberitahu usianya	Identitas

		“25 mas”		
W.S3.3		“Ehmm, terus agamanya apa mas kalau boleh tau?” “Islam mas”	Mb memberitahu agamanya	Identitas
W.S3.4		“Terus kalau boleh tau pendidikan terakhir masnya ini apa ya?” “SMK mas”	MB merupakan lulusan SMK	Pendidikan
W.S3.5		“Itu sekolah dimana saja mas?” “Di SDN Sumberingin 1 terus di SMP Walisongo sama di SMA Walisongo mas”	MB pernah bersekolah di SDN Sumberingin, SMP Walisongo, dan SMA Walisongo	Pendidikan
W.S3.6	MB melakukan wawancara dengan tenang sambil menikmati cemilan yang sudah disediakan	“Ehm, terus setelah itu langsung kerja atau gimana mas?”	MB pernah belajar bahasa inggris di pare selama satu tahun	Pendidikan

		“Ya langsung kerja sebentar di toko terus belajar bahasa inggris di pare selama satu tahun mas”		
W.S3.7		“Ehm, jadi pinter bahasa inggris ini masnya hehe” “Ya lumayan lah mas hehe”	MB menjawab candaan peneliti	
W.S3.8		“Ohya masnya tinggal dimana sekarang ini mas?” “Ya tinggal di gondang sini”	MB memberitahukan lokasi tempat tinggalnya	Tempat tinggal
W.S3.9		“Ehm, kalau boleh tau dirumah tinggal sama siapa saja mas?” “Tinggal sama ayah, ibu sama, adek mas”	MB tinggal berempat dengan ayah,ibu adik, dan ibunya	Keluarga
W.S3.10		“Ehm jadi masnya dua bersaudara ini ya?”	MB mengatakan bahwa ia tiga bersaudara	Keluarga

		“Endak mas, aku tiga bersaudara, aku anak kedua mas”		
W.S3.11		“Ehm terus saudaranya masnya ini laki-laki atau perempuan?” “Kakakku cewek sama adekku juga cewek mas”	MB mengatakan bahwa ia memiliki dua saudari perempuan	Keluarga
W.S3.12		“Ehm, kalau boleh tau masnya ini sudah menikah atau belum?” “Belum mas, Insyaallah tahun depan mas doain aja hehe”	MB mengatakan bahwa ia belum menikah	Identitas
W.S3.13		“Oh iya mas amin hehe, ohya kalau boleh tau aktivitas apa saja yang masnya lakukan sehari-hari ini?” “Bekerja, bantu-bantu kegiatan dirumah, main <i>game</i> , terus main	MB mengatakan bahwa aktivitas sehari-harinya adalah bekerja, bantu-bantu kegiatan rumah, main <i>game</i> , dan nongkrong sama teman-temanya	Rutinitas

		sama temen-temen nongkrong gitu”		
W.S3.14		<p>“Terus kalau aktivitas yang rutin biasanya itu apa saja mas dalam satu hari-hari itu?”</p> <p>“Mulai bangun tidur ya langsung mandi, masak, terus sarapan, berangkat kerja terus pulang sore, terus habis pulang bersih-bersih rumah kadang, terus waktu malem kalau males keluar ya main <i>game</i> dikamar, kalau lagi pengen keluar ya keluar kerumah temen-temen buat mabar bareng”</p>	Aktivitas sehari-hari MB adalah mandi, masak, sarapan kerja, bersih-bersih rumah, dan bermain bersama teman-temanya	
W.S3.15		<p>“Terus apakah kegiatan itu sudah jadi rutinitas buat masnya?”</p> <p>“Iya, ya gitu aja sih tiap hari”</p>	MB menjelaskan rutinitasnya setiap hari	

W.S3.16		<p>“Ehmm, Kalau boleh tau masnya dalam bermain <i>game</i> itu berapa kali dalam satu hari? Atau berapa jam dalam satu hari mas?”</p> <p>“Wah ga ngitung saya mas berapa kalinya, banyak sih kalau dihitung, tapi kalau ditotal berapa jam ya paling sekitar 5 sampai 6 jam mas”</p>	MB bermain <i>game</i> sekitar 5 sampai 6 jam perhari	
W.S3.17		<p>“Ehmm, terus pembagiannya gimana itu mas? Apakah masnya langsung bermain 5 jam langsung gitu atau dikit-dikit gitu?”</p> <p>“Ya tidak langsung mas, saya kan kerja di tempat makan jadi kalau lagi sepi gitu baru bisa main <i>game</i> sambil nunggu pesanan, jadi kalau</p>	MB menjelaskan bahwa dirinya bisa bermain <i>game</i> ketika rumah makan tempat kerjanya sepi dan dia melanjutkan bermain <i>game</i> ketika selesai kerja pada malam hari	Toleransi bermain <i>game</i>

		<p>siang gitu kalau dihitung paling saya bisa main <i>game</i> sekitar 3 jam lah mas tapi itu ya sebentar sebentar, kondisional lah mas, terus kalau malem ini baru yang banyak mas, biasanya aku <i>login</i> itu seitar jam 9 atau jam 10 gitu terus main sampai jam 1 kadang jam 2, lihat temenya lah pokonya mas”</p>		
W.S3.18		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau ada tidak perbedaan waktu bermain di hari libur sama hari kerja gitumas?”</p> <p>“Ya ada mas, tapi bukan hari libur sih jadi lebih tepatnya sebelum hari libur kayak sekarang hari sabtu gitu ya terus besok kan</p>	<p>MB mengatakan terdapat perbedaan waktu bermain <i>game</i> dihari biasa dan di hari libur</p>	

		minggu, jadi malemnya bisa main sampai puas gitu mas”		
W.S3.19		<p>“Ehmm, kalau hari libur gitu biasanya masnya bermain berapa jam dalam sehari mas?”</p> <p>“Kalau lagi ada temen ya bisa sekitar 8 jam lah dalam sehari, ya pokoknya malem itu biasanya buat mabar sama temen-temen sampai subuh terus siang main lagi sampai sore, malemnya juga main lagi tapi paling cuman bentar kan besoknya udah kerja lagi”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya bisa sampai bermain sekitar 8 jam dalam sehari diwaktu libur kerja	
W.S3.20		“Ehmm, kalau yang pernah masnya lakuin waktu main <i>game</i>	MB pernah bermain <i>game</i> hampir satu hari <i>nonstop</i>	Kompulsif

		<p>dalam satu hari yang paling banyak itu berapa jam mas?”</p> <p>“Wah hampir satu hari penuh mas”</p>		
W.S3.21		<p>“Wihh satu hari penuh? Berarti bisa lebih dari 15 jam dong mas?”</p> <p>“Ya itu mas hampir satu hari penuh kayaknya, waktu itu kan saya lagi merantau cari kerja ke jogja, dan aku disana itu numpang ke kosan temen selama kurang lebih dua minggu lah, dan disana sambil nunggu panggilan kerja aku buat main <i>game</i> terus sama temenku yang satu punya kosan itu mas, jadi kalau main <i>game</i> itu aku biasanya agak siang lah</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya pernah bermain <i>game</i> hampir satu hari penuh ketika dirinya tinggal satu kos dengan temanya. MB juga mengatakan setelah dia dapat pekerjaan dan tinggal di kos sendiri dia bisa hidup dengan normal lagi</p>	<p>Membuat jarak</p>

		<p>sekitar jam 8 atau jam 9 gitu, jadi habis bangun tidur itu main <i>game</i> bentar terus mandi lanjut main <i>game</i> lagi sampai sore terus cari makan terus balik ke kosan lagi main <i>game</i> lagi sampai tengah malem, kadang bisa sampai subuh, terus habis subuh sekitar jam 5 gitu baru tidur, gitu terus selama beberapa hari, hampir seminggulah aku kayak gitu terus mas, terus setelah aku udah di terima kerja aku kan ngekos sendiri jadi udah balik hidup normal lagi, kalau main <i>game</i> ya paling cuman sekitar 6 sampai 7 jam sehari itu mas”</p>		
--	--	--	--	--

W.S3.22		<p>“wihh 6 sampai 7 jam dalam sehari itu menurutku masih sangat banyak loh mas hehe”</p> <p>“Iya sih, tapi setidaknya kan ga hidup seperti itu terus-terusan”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya masih bisa mengurangi dampak kecanduan <i>game online</i></p>	<p>Penilaian kembali secara positif</p>
W.S3.23		<p>“Ehmm, apa masnya tidak capek mas kalau kesehariannya seperti itu?”</p> <p>“Kalau capek ya pasti ada, tapi kalau ga main <i>game</i> malah tambah capek mas hehe”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya sebenarnya capek bermian <i>game online</i> tetapi jika dia tidak bermian <i>game online</i> dia merasa tambah capek</p>	<p>Kompulsif</p>
W.S3.24		<p>“Terus itu masnya dalam sehari makan berapa kali sehari kalau kegiatannya seperti itu?”</p> <p>“Ya tidak mesti mas, kadang 1 atau 2 kali aja dalam sehari”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya dalam satu hari makan antara 1 hingga 2 kali sehari</p>	

W.S3.25		<p>“Apa ga lapar mas kalau gitu?”</p> <p>“Apa ya, ya tidak kerasa gitu mas kayak lupa gitu sama makan, pokoknya ga laper sama sekali gitu mas, ya gara-gara <i>game</i> itu jadi lupa semuanya, dulu itu aku jarang sholat jarang mandi, jarang bersih-bersih kamar gitu pokoknya, kalau udah di kos rasanya pengen main <i>game</i> terus gitu mas”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya tidak merasakan lapar dan lupa akan semua hal seperti lupa sholat, makan, mandi, dan bersih-bersih</p>	<p>Ketidakmampuan mengontrol diri</p>
W.S3.26		<p>“terus kalau dalam satu minggu itu biasanya habis berapa jam kalau ditotal mas?”</p> <p>“Ehmm itu maksudnya yang dulu atau sekarang mas?”</p>	<p>MB menanyakan kedetailan pertanyaan</p>	

W.S3.27		<p>“Yang dulu juga sekarang mas?”</p> <p>“Kalau sekarang ya sekitar 30 sampai 40 jam mungkin mas, kalau dulu ya banyak banget mas hehe paling bisa sampai 50 jam dalam satu minggu”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya dulu bisa menghabiskan 50 jam dalam satu minggu dan sekarang bisa 30 jam dalam satu minggu</p>	
W.S3.28		<p>“Ehm, terus kalau boleh tau itu dulu gimana aja mas pembagian waktunya? Maskutnya aktivitas masnya dalam sehari-hari?”</p> <p>“kalau dulu ya bangun tidur itu jam 6 terus siap-siap terus kerja mulai jam 7 sampai jam 3 terus pulang main <i>game</i> bentar sampai mau magrib, baru mandi, terus cari makan, terus main <i>game</i> lagi sampai malem mas”</p>	<p>MB menjelaskan aktivitas dirinya dahulu seperti bangun tidur jam 6 pagi dan mulai kerja pukul 7 pagi sampai pukul 3 lalu bermain <i>game</i> sampai maghrib terus beli makan dan lanjut bermain <i>game</i> lagi sampai malam</p>	

W.S3.29		<p>“Ehm, kalau sekarang gimana mas?”</p> <p>“Mulai bangun sekitar jam 5 terus masak, terus sarapan, berangkat kerja terus pulang sore, terus habis pulang bersih-bersih rumah kadang, terus waktu malem kalau males keluar ya main <i>game</i> dikamar, kalau lagi pengen keluar ya keluar kerumah temen-temen buat mabar bareng”</p>	<p>MB mengatakan aktivitasnya sekarang mulai bangun tidur jam 5 yang dilanjutkan dengan belanja, memasak, dan berangkat kerja. setelah pulang kerja MB terkadang bersih-bersih rumah dan setelah selesai dia bermain <i>game</i> dikamar dan jika dia ingin keluar rumah dia keluar bermain <i>game</i> bersama teman-temanya</p>	
W.S3.30		<p>“Ehm kalau boleh tau mulai kapan masnya bermain <i>game online</i> itu atau mulai bermain <i>game</i> itu mas?”</p> <p>“Kalau bermain <i>game</i> itu ya mulai kecil mas, mulai sd itu aku sudah</p>	<p>MB pertama kali bermain <i>game</i> pada saat masih SD dan mulai bermain <i>game online</i> pada saat SMP</p>	

		<p>main <i>game</i>, main <i>game</i></p> <p>playstation itu mas, dulu kan ada rental ps itu jadi ya aku sering main ps itu dulu waktu kecil masih SD lah, kalau sekarang kan udah gaada rental ps. Kalau main <i>game online</i> itu mulai SMP mas main <i>game</i> di fb itu, tapi ya ga sering akn di daerah rumah saya jarang warnet kalau mau main <i>game online</i> ya kalau sekolah itu, pulang sekolah baru bisa main bentar sama temen-temen”</p>		
W.S3.31		<p>“Ehm, terus waktu kecanduan itu mulai kapan mas?”</p> <p>“Kalau kecanduannya sih itu sekitar tahun 2018 ya mas yang waktu aku merantau ke jogja itu,</p>	<p>MB mulai merasa kecanduan bermain <i>game online</i> pada tahun 2018 saat merantau ke jogja dan tinggal bersama teman satu kosnya</p>	

		<p>kan aku diajakin main <i>mobile legends</i> sama temenku yang punya kos itu, dulu awal-awal aku diajakin main <i>game</i> itu katanya kalau aku ga main ML itu gaboleh tinggal disitu katanya mas hehe, sambil bercanda gitu, terus ya aku mulai belajar main kan sama dajarin cara mainnya, aku tinggal disitu sekitar 2 minggu kan dan selama itu aku tiap hari mabar bareng sama dia dan temen-temen kosan yang lain jadi seru gitu pokoknya mas”</p>		
W.S3.32		<p>“Ehm, terus perasaan yang masnya rasakan waktu pertama kali bermain <i>game online</i> itu apa saja mas?”</p>	<p>MB mengatakan bahwa pertama kali dia bermain <i>game online</i> dia merasakan kebingungan dan jadi</p>	

		<p>“Apa ya hehe, awal-awal bingung sih mas, ini mainnya gimana, terus kan diajarin sama temen baru jadi paham, waktu tau kalau setiap karakter di <i>game online</i> ML itu beda-beda ditu aku jadi penasaran mas dan mulai suka coba-coba karakter yang beda-beda gitu, terus mulai suka suka sih sama <i>game online</i> itu”</p>	<p>penasaran sehingga dia mulai coba-coba dan mempelajari <i>gameplaynya</i> sehingga MB mulai suka terhadap <i>game</i> tersebut</p>	
W.S3.33		<p>“Terus apa saja yang yang masnya rasakan ketika bermain <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Ya senang kalau menang terus kalau kalah ya kesel, kalau kesel itu gaenak lah pokonya mas, kalau</p>	<p>MB merasakan perasaan senang ketika memenagkan pertandingan dan merasa kesal ketika kalah. MB juga mengatakan bahwa dirinya sering <i>toxic</i> dan pernah melempar HPnya ketika</p>	

		<p>dapat tim yang gaenak terus yang <i>toxic</i> gitu ya aku marah-marah juga sampai ngomong kasar gitu mas bahkan aku pernah sampai ngelempar hpku gara-gara udah dapat tim yang gajelas sama jaringanku yang lemot”</p>	<p>sedang marah Saat mendapatkan tim yang kurang bisa bermain</p>	
W.S3.34		<p>“Terus perbedaan perasaan ketika bermain <i>game online</i> sama tidak bermain <i>game online</i> itu gimana mas?”</p> <p>“Nah saya pernah itu ketika beberapa hari tidak bermain <i>game online</i> dan pada waktu itu saya lagi kecanduan banget sama <i>game online</i>, saya ga main <i>game online</i> pada waktu itu karena hp saya kan rusak habis aku banting itu, terus</p>	<p>MB mengataka bahwa dirinya merasa bingung ketika tidak bisa memainkan <i>game online</i></p>	<i>Saliance</i>

		<p>pada waktu itu aku kayak <i>getun</i> gitu menyesal karena kan gaada hiburan lagi jadi aku kayak orang bingung gitu setiap harinya ga pegang hp, gabisa main <i>game</i> dan gabisa ngapa-ngapain lagi.</p> <p>Bisanya kan jam-jam segini main <i>ngepush rank</i> gitu sama temen-temen mabar gitu, jadi ya ketika aku ga megang hp itu bingung gitu mas”</p>		
W.S3.35		<p>“Ehm, terus ada lagi tidak rasanya setelah tidak main <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Ehm, gimana ya kayak bingung mau ngapain gitu mas, kadang ya cuman diem dan sering melamun biasanya waktu diem itu, terus</p>	<p>MB sering melamun ketika tidak bisa memainkan <i>game online</i>, MB juga merasa susah tidur di malam hari karena tidak bisa memainkan <i>game online</i></p>	

		<p>pernah pada saat itu aku kan lagi gabisa tidur ya mas dan waktu itu aku kan masih tidak pegang hp karena kan masih rusak jadi kayak insomnia gitu aneh pokoknya hampir setiap malam mau tidur itu binggung sendiri karena kan aku udah terbiasa main <i>game</i> ML kalau malem <i>ngepush rank</i> sama temen-temen gitu, jadi susah <i>wes</i> pokoknya”</p>		
W.S3.36		<p>“Terus ada tidak mas perasaan tidak nyaman gitu waktu tidak main <i>game</i> itu mas?”</p> <p>“Ya pastinya ada mas, karena kan kalau udah kecanduan kan biasanya main <i>game</i> tiba-tiba ga main <i>game</i> itu rasanya pasti</p>	<p>MB merasa tidak enak ketika berhenti bermain <i>game online</i> secara tiba-tiba dan merasa ada yang kurang dalam hidupnya</p>	<p>Konfrontasi <i>coping</i></p>

		gaenak ga nyaman kayak ada yang kurang gitu”		
W.S3.37		<p>“Ehm, terus ketika bisa bermain <i>game</i> itu lagi gimana mas perasaanya?”</p> <p>“Ya pasti senang, kan bisa main lagi hehe”</p>	MB merasa senang ketika bisa bermain <i>game online</i> lagi	
W.S3.38		<p>“Ehm, ohya masnya pernah tidak waktu main <i>game</i> itu masnya sampai teriak-teriak gitu?”</p> <p>“Sering kalau itu mas, gimana ya, seru asik gitu kalau menang, kalau kalah ya tetep aja gaenak mas, apalagi dapat tim yang ngawur gitu jadi teriak-teriak tidak karuan wes pokoknya”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya ketika bermain <i>game online</i> sering berteriak-teriak dan berkata kotor ketika dapat tim yang tidak tepat	Ketidakmapuan mengontrol diri

W.S3.39		<p>“Terus ketika main <i>game online</i> itu masnya lupa segala hal tidak?”</p> <p>“Ya pasti itu mas, aku sering seperti itu ketika aku udah fokus sama main <i>game</i> itu jadi rasa lapar itu hilang sudah, terus sering lupa waktu sholat, bahkan pekerjaan itu kadang saya abaikan mas kalau udah fokus main <i>game</i> itu”</p>	<p>MB mengatakan ketika dirinya sedang bermain <i>game online</i> dirinya sering lupa segala hal seperti lupa makan, lupa sholat, bahkan sering mengabaikan pekerjaanya</p>	
W.S3.40		<p>“Hehehe jadi lupa semua ya mas?”</p> <p>“Iya pikiran itu kayak enteng gitu udah ga mikirin apa-apa gitu kalau udah main <i>game</i> itu tapi kalau selesai main gitu balik lagi</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya ketika bermain <i>game online</i> bisa melupakan apapun yang dirasakan jadi bisa fokus kedalam <i>game</i> tersebut, dan ketika sudah selesai MB merasa terburu-</p>	

		mas jadi kayak <i>gupuh kabeh</i> gitu mas”	buru dalam melakukan pekerjaanya	
W.S3.41		<p>“Terus bagaimana nih pembagian waktu antara istirahat, waktu bermain <i>game</i>, terus waktu sama teman-teman dan sama keluarga itu gimana nih pembagiannya mas?”</p> <p>“Ehmm, kalau pembagian waktu ya tergantung sih kan tiap harinya beda-beda jadi lihat situasi saja kalau lagi libur itu saya bisa main <i>game full time</i>, terus kadang ya itu main sama temen-temen bareng gitu mas, kalau sama keluarga jarang sih mas”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya bisa bermain <i>game</i> satu hari penuh ketika dirinya libur kerja dan dirinya jarang memiliki waktu bersama keluarganya	Pengunaan yang berlebihan

W.S3.42		<p>“Ehmm, kalau dengan waktu kerjanya masnya gimana?”</p> <p>“Kalau waktu kerja ya kerja mas saya kan masuk kerja jam 7 pagi nih terus pulang sore jam 3 kadang jam 4 tergantung rumah makanya lah pokoknya mas”</p>	<p>MB mulai bekerja pada jam 7 pagi dan pulang jam 3 sampai jam 4 sore</p>	
W.S3.43		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau ini masnya waktu kerja juga sering main <i>game</i> tidak mas hehe?”</p> <p>“Kalau sering sih tidak mas, jadi kalau rumah makannya sepi gitu baru bisa main <i>game</i> kalau rame ya gabisa main mas, dan biasanya rumah makanya yang rame itu pada hari sabtu dan minggu, jadi kalau sabtu dan minggu itu aku</p>	<p>MB mengatakan bahwa biasanya dirinya bermain <i>game</i> ditempat kerjanya ketika sepi pengunjung</p>	<p>Toleransi bermain <i>game</i></p>

		udah full jadwalnya mas gabisa main ditempat kerja”		
W.S3.44		“Jadi kalau sepi bisa main <i>game</i> di tempat kerja ya mas hehe?” “Hehe iya mas daripada ga ngapain kan binggung mas, jadi yaudah dipakai mabar aja sama anak-anak”	MB mengatakan jika ditempat kerjanya sepi penunjang dia bisa bermain <i>game</i> bersama teman-temanya	

TRANSKIP WAWANCARA SUBJEK 3
(TRANS-W1.S3.01/01/2021)

Nama : MB
Tanggal : 05 Januari 2021
Tempat : Ruang Tamu Rumah MB
Pukul : 20.10 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S3.45	Wawancara dilakukan pada malam hari bertempat di ruang tamu rumah MB	“Maaf nih mas saya ingin tanya lebih dalam tapi tolong dijawab jujur ya mas hehe, kalau boleh tau hubungan masnya ini dengan keluarga termasuk yang dekat, biasa aja atau yang renggang mas?”	MB mengatakan bahwa dirinya dan keluarganya memiliki hubungan yang renggang, hal ini dikatakan karena saat dirinya diminta tolong oleh adiknya untuk mengambil jemuran saat hujan secara reflek MB	Konflik

		<p>“Ehmm, gimana ya, kayaknya sih masuk yang renggang mas, soalnya saya kan jarang interaksi sama orang rumah, kalau ngobrol aja seperlunya, kalau gada hal yang penting ya ga ngobrol. Terus, pernah ya mas waktu aku lagi <i>ngerank</i> tiba-tiba adekku teriak-teriak minta tolong buat angkatin jemuran soalnya kan lagi hujan itu mas dan pada waktu itu gatau kenapa ya tiba-tiba aku marah-marah sendiri gitu mas, mungkin gara-gara aku diganggu gitu mas waktu main <i>game</i> itu, jadi aku marahin adekku dan dia sampai nangis, terus aku baru sadar ketika sudah selesai main <i>game</i> itu aku tadi bentak-bentak</p>	<p>marah-marah ke adiknya dan MB merasa menyesal ketika tau adiknya sampai menangis</p>	
--	--	---	---	--

		adekku, jadi kayak <i>getun</i> gitu mas rasanya”		
W.S3.46	Wawancara dilakukan dengan duduk bersila dan berhadapan tetapi menggunakan sikap santai dan tidak formal	<p>“Ehm terus kalau boleh tau itu hubungannya renggang karena bermain <i>game</i> ini atau emang dari dulu sudah renggang gitu mas?”</p> <p>“Enggak, dari aku kecanduan <i>game</i> ini deh kayaknya, dulu sih menurutku baik-baik saja kok, jadi semenjak aku kecanduan <i>game</i> itu aku jadi jarang keluar kamar dan keluar kamar itu cuman seperlunya saja, kayak udah males ngapa-ngapain dirumah gitu pokoknya mas”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya dan keluarganya menjadi lebih renggang semenjak dirinya kecanduan bermain <i>game online</i> dan hal itu membuat MB jarang berinteraksi dengan anggota keluarganya dan MB memilih tinggal diam didalam kamar saja sambil bermain <i>game online</i>	Penarikan diri
W.S3.47		“Ehmm, jadi waktu masnya udah kecanduan <i>game</i> itu ya mas	MB mengatakan bahwa dirinya semenjak kecanduan	

		<p>masnya ngerasa bahwa keluarga masnya jadi renggang?”</p> <p>“Kurang tau juga sih mas, tapi itu yang buat aku malas ngapa-ngapain aja mas. Padahal waktu aku kecil itu ga seperti ini lo mas, ya waktu udah kecanduan itu sih yang buat aku jadi lebih suka diem dikamar sambil main <i>game</i> terus”</p>	<p>bermain <i>game online</i> merasa tertutup pada keluarganya dan lebih suka berada didalam kamar sambil bermain <i>game</i></p>	
W.S3.48		<p>“Ehmm, terus biasanya masnya sering ga interaksi sama orang-orang rumah?”</p> <p>“Kalau dulu sih iya, dulu masih sering ngobrol bareng, bercanda bareng, sampai tiap malam itu makan bareng gitu, tapi kalau</p>	<p>MB merasa dirinya sudah renggang dengan keluarga, dirinya juga mengatakan bahwa sekarang sudah jarang berkumpul dan berinteraksi dengan anggota keluarga dan hanya berinteraksi seperlunya saja. MB lebih suka berada</p>	Anti sosial

		<p>sekarang itu udah ga kayak dulu lagi mas, gimana ya, kayak udah <i>ga feel</i> gitu mas kumpul-kumpul sama keluarga gitu, kalau sekarang ya udah kayak hidup sendiri-sendiri gitu, kalau aku ga diajak ngobrol ya ga ngobrol sama orang rumah, ya biasanya aku cuman di dalem kamar aja kalau dirumah mas sambil main <i>game</i>”</p>	<p>didalam kamar dan bermian <i>game online</i> daripada berkumpul dengan keluarganya</p>	
W.S3.49		<p>“Ehmm masa cuman di kamar aja mas kalau dirumah? Apa masnya tidak bosan dan ingin nonton TV atau ngapain gitu dirumah?”</p> <p>“Kalau bosan sih enggak mas kan udah terbiasa terus kalau nonton TV sih enggak juga mas, gasuka nonton TV aku mas, ya paling</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya tidak bosan dengan bermain <i>game</i> didalam kamar</p>	

		kalau pagi masak terus kalau sore bersih-bersih rumah itu aja sih”		
W.S3.50		<p>“Ehmm berarti emang lebih nyaman didalam kamar ya mas kalau dirumah itu?”</p> <p>“Iya mas”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya lebih nyaman didalam kamar	
W.S3.51		<p>“Terus masnya pernah tidak punya keinginan untuk berhenti bermain <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Kalau keinginan untuk berhenti sih gapernah kayaknya mas, tapi kalau untuk mengurangi itu mas yang saya mau”</p>	MB memiliki keinginan untuk mengurangi waktu bermain <i>game online</i>	
W.S3.52		“Ehmm emang harus pelan-pelan sih mas ngurangnya hehe?”	MB berhenti bermain <i>game</i> secara langsung selama hampir satu bulan dan itu membuat MB merasa	Konfrontasi <i>coping</i>

		<p>“Dulu kan pernah aku langsung berhenti main <i>game online</i> itu karena waktu itu kan hpku rusak mas, jadi aku ga main itu sekitar 3 mingguan kalau gasalah mas, pokoknya hampir satu bulan gitu, dan itu rasanya bingung mau ngapain mas, kayak udah gaada hiburan lagi gitu mas”</p>	binggung ketika tidak ada hiburan	
W.S3.53		<p>“Ehm, kalau boleh tau kapan itu mas?”</p> <p>“Kalau gasalah februari atau maret kemarin gitu”</p>	MB berhenti bermain <i>game online</i> pada antara bulan februari atau maret	
W.S3.54		<p>“Terus selama itu kalau boleh tau apa saja yang masnya rasakan?”</p> <p>“Ya bingung itu mas awal-awal terus sering melamun, waktu</p>	MB sering melamun dan merasa bingung di awal minggu dan sudah terbiasa	

		awal-awal itu biasanya pinjam HP temen buat main tapi lama-lama sungkan jadi yaudah ga main dulu, sampai akhirnya udah mulai terbiasa ga main <i>game</i> udah enak mas”	tidak bermain <i>game online</i> diakhir bulan	
W.S3.55		<p>“Ehmm masnya udah biasa berarti sekarang kalau lepas dari <i>game</i> itu mas?”</p> <p>“Ya udah lumayan mas daripada dulu, kalau sekarang kan meski masih main <i>game</i> setidaknya kalau main <i>game</i> itu seperlunya saja mas, gasampai kepingin banget gitu”</p>	MB sudah terbiasa tidak bermain <i>game</i> dan hanya bermain <i>game</i> seperlunya saja	
W.S3.56		“Ehmm kalau boleh tau apa karena masnya tidak bermain	MB mengatakan bahwa alasan dirinya bisa	

		<p><i>game</i> itu selama hampir satu bulan itu yang membuat masnya jadi udah terbiasa tidak main <i>game</i>?”</p> <p>“Ya itu salah satunya, selain itu temen-temenku juga banyak yang sudah ga main <i>game</i> lagi mas, banyak yang pensiun jadi udah mulai jarang yang main <i>game</i>, terus aku juga gaada waktu buat main <i>game</i> lagi, semakin kesini kayak semakin males main <i>game</i> gitu mas, apalagi ditempat kerjaku kan udah mulai sepi terus dan bosnya pernah bilang bakal ada pengurangan orang jadi aku udah mulai cari-cari kerja buat loncatan mas, jadi udah harus mulai fokus</p>	<p>menanggulangi kecanduan bermain <i>game online</i> karena dia berhenti total bermain <i>game</i> dalam waktu sekitar satu bulan dan sudah banyak teman yang tidak bermain <i>game</i> lagi. MB juga sudah sadar bahwa akan ada pengurangan pegawai yang memaksanya untuk segera mencari pekerjaan baru dan sudah mulai menabung untuk modal menikah</p>	
--	--	---	--	--

		cari uang mas, aku juga tahun ini mau nikah mas, dan sekarang masih belum punya tabungan jadi binggung harus kumpulin tabungan baut nikahan nanti mas”		
W.S3.57		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau hal-hal positif atau negatif apa yang sudah masnya rasakan dari bermain <i>game online</i> itu mas?”</p> <p>“Kalau hal positif ya bisa buat aku seneng itu mas kalau main <i>game</i>, terus bisa punya kenalan banyak didalam <i>game</i> itu, terus juga bisa ngisi waktu luang itu mas kalau lagi kosong”</p>	MB mengatakan bahwa dampak positif bermain <i>game online</i> bagi dirinya adalah untuk bersenang-senang dan mengisi waktu senggangnya	
W.S3.58		“Ehmm, terus apalagi mas?”	MB mulai sadar akan bahaya bermain <i>game</i> secara	

		<p>“Apa ya, udah itu aja kayaknya mas, kalau dulu kan aku emang bener-bener suka ya bermain <i>game online</i> itu dan sampai kecanduan jadi ya hal apapun itu pasti ada hal baiknya sama <i>game</i> gitu mas, kayak disitu aku bisa belajar dan praktek bahasa inggris di <i>game</i> itu, terus enak lah pokoknya kalau main <i>game</i> itu jadi bisa ngelupain segala masalah, tapi kalau udah selesai main <i>game</i> inget masalah lagi jadi ya balik stress lagi hehe, jadi kalau sekarang sih udah ga terlalu suka main <i>game</i> ya mas udah banyak keperluan yang harus</p>	<p>berlebihan dan sudah mengetahui bahwa bermain <i>game</i> itu hanya melupakan masalahnya sementara dan tidak menyelesaikan permasalahannya</p>	
--	--	---	---	--

		dikerjakan soalnya mas buat persiapan masa depan nanti”		
W.S3.59		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau dampak negatifnya itu apa saja mas yang masnya rasakan?”</p> <p>“Kalau dampak negatif ya banyak mas hehe, dulu itu aku ambisi banget ya mas kalau main <i>game online</i> itu, kayak aku sering main <i>game</i> itu <i>ngepush rank</i> sampai subuh, padahal aku ada kerja paginya jadi bangunnya aku kesiangan dan buru-buru pergi ke tempat kerja gitu mas, untung saja kan bosnya baik banget mas jadi aku ga dimarahin hehe, padahal aku ya lumayan sering kayak gitu, itu menurutku udah ga baik buat</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya sangat berambisi dalam bermain <i>game</i> dan membuatnya sangat ketagihan memainkan <i>game online</i>, akibatnya MB sering telat berangkat ke tempat kerjanya, MB juga sering merasa ngantuk ketika sedang bekerja, dia juga menjadi pelupa dan tidak bisa fokus pada pekerjaannya</p>	<i>Salience</i>

		aku sendiri sama pekerjaanku mas, terus aku juga sering ngantuk waktu kerja gitu mas, sering lupa juga kalau ada pesanan ini gitu terus aku lupa ngasih salah satu bumbu gitu hehe, udah ga baik lah pokoknya itu mas hehe”		
W.S3.60		<p>“Hehehe, terus kalau boleh tau ada tidak mas dampak negatif yang mempengaruhi fisiknya masnya?”</p> <p>“Ya pasti ada mas, kalau dampak ke fisik itu pasti ini apa itu namanya, kantung mata jadi lebam gitu, terus mata jadi merah, terus sering pusing gitu mas, terus badan saya sering ngerasa kayak</p>	MB merasakan bahwa kantung matanya sering lebam dan matanya menjadi merah ketika terlalu sering bermain <i>game online</i> tersebut, MB juga sering merasa pusing dan merasa lemas	Masalah kesehatan

		<p>panas dingin gitu mas kalau baru bangun biasanya, mungkin karena kurang istirahat kali ya mas, terus kayak gaada semangat gitu badan itu kayak lemes terus gitu mas”</p>		
W.S3.61		<p>“Ehm, terus kalau yang berdampak ke psikisnya masnya apa saja mas?”</p> <p>“Kalau psikis ya itu sering lupa, <i>ngebleng</i> gitu mas, terus gabisa fokus kalau ada apa-apa itu mas, terus sering marah-marah gajelas, terus jadi agak egois, terus pokoknya emosinya ga stabil gitu mas, dan ohya kayak susah gitu mengontrol diri gitu mas”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya waktu kecanduan bermain <i>game online</i> sering tidak fokus dan menjadi pelupa, dia juga mengatakan bahwa emosionalnya menjadi tidak stabil dan susah untuk mengontrol dirinya</p>	

W.S3.62		<p>“Kalau yang berdampak pada sosial masnya itu ada tidak mas?”</p> <p>“Ya pasti ada mas, jadi sampai sekarang aku masih canggung kalau sama orang-orang lain gitu kayak kalau ada acara apa gitu sama tetangga aku jarang ikut, kayak gimana gitu mas mas kalau ke tetangga gitu mas, seharusnya kan aku harus ikut bantu-bantu atau apa gitu kan mas. Terus bahkan kalau didalam rumah itu aku jarang interaksi sama orang rumah mas, jadi kalau interaksi ya cuman seperlunya aja mas, kalau ada perlu apa gitu baru ngomong kalau gaada ya udah biasa aja ga ngomong apa-apa”</p>	MB mengatakan bahwa dirinya mengalami masalah sosial dengan semua orang disekitarnya yang membuat dia menjadi canggung terhadap orang lain	Anti sosial
---------	--	---	--	-------------

W.S3.63	Tidak ada tindakan atau ekspresi yang signifikan dari MB	<p>“Ehmm terus pernah tidak masnya punya keinginan untuk mengatasi kecanduan <i>game online</i> ini?”</p> <p>“Kalau keinginan itu gaada sih mas, tapi dulu ketika hpku rusak terus udah terbiasa kan dan sampai aku udah beli hp lagi aku coba main <i>game</i> lagi itu udah beda gitu rasanya mas, apalagi temen-temen udah banyak yang pensiun juga jadi udah tiba-tiba gaada <i>feel</i> buat main lagi sampai sekarang gitu mas, jadi kalau sekarang kalau pengen main <i>game</i> ya main tapi udah cepet bosan gitu mas”</p>	<p>MB mengatakan bahwa dirinya bisa lepas dari kecanduan <i>game online</i> bermula dari merusak hpnya dan tidak bisa bermain <i>game online</i> selama satu bulan, dan ketika sudah beli hp baru sudah banyak teman-temannya yang sudah tidak bermain <i>game online</i> lagi, MB juga sudah tidak ada perasaan ketertarikan lagi terhadap <i>game online</i></p>	Konfrontasi <i>coping</i>
---------	--	---	--	---------------------------

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN SUBJEK 3
(TRANS-WI 1.S3.25/02/2021)

Nama : SN
 Tanggal : 25 Februari 2021
 Tempat : Ruang tamu rumah SN
 Pukul : 18.20 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
WI 1.S3.1	Wawancara dilakukan di dalam ruang tamu rumah SN dan ditemani oleh MB	“Kalau boleh tau kegiatannya mas MB ini apa saja sih dek?” “Mas MB itu ya <i>ngegame tok wes kegiatane</i> mulai sebelum berangkat kerja sampai setelah pulang kerja. Setelah pulang kerja itu biasanya telfonan sama pacarnya terus mas, sampai ga	SN menjelaskan kegiatan MB dirumah	Rutinitas

		tidur-tidur sampai jam 12 keatas pokoknya mas”		
WI 1.S3.2		<p>“Terus kegiatannya itu apa saja biasanya dek mas MB itu selain main <i>game</i>?”</p> <p>“Ya itu, bangun tidur terus kerja sampai sore, terus masak kadang bersih-bersih rumah gitu terus kalau malem ya gitu main <i>game</i> kadang telfonan sampai malem sama pacarnya”</p>	SN menjelaskan kegiatan MB sehari-hari	
WI 1.S3.3		<p>“Masa tidak ada kegiatan lain dek selain itu?”</p> <p>“Ya kadang <i>lak kadong akas</i> bersih-bersih rumah tapi jarang <i>dadi aku tok seng</i> bersih-bersih”</p>	SN mengatakan bahwa MB jarang bersih-bersih rumah	Pengabaian pekerjaan

WI 1.S3.4		<p>“Terus apakah tindakan mas MB itu jadi rutinitas dek?”</p> <p>“Iya <i>seh</i>, mas <i>yowes ngunu iku nang kamar tok gak metu-metu</i>”</p>	SN mengatakan bahwa MB lebih sering didalam kamar	Penarikan diri
WI 1.S3.5		<p>“Ehm, terus kalau boleh tau yang adek tau itu mas MB berapa jam kalau main <i>game</i> biasanya dalam sehari?”</p> <p>“Ehm, gatau kalau itu mas, banyak sih pokoknya kan dia dikamar terus jadi aku kurang tau mas”</p>	SN mengatakan bahwa MB bermain <i>game</i> didalam kamar terus sehingga SN tidak tau pasti berapa jam MB bermain <i>game</i>	
WI 1.S3.6		<p>“Ehm, setau adek berapa jam kalau lagi main <i>game</i> masnya itu dek dalam sehari?” “Kalau sekarang udah mendingan mas paling mas MB main game sekitar</p>	SN mengatakan bahwa MB dulu sering bermain <i>game</i> seharian jika dirumah.	Salience

		3 jam paling dalam sehari, udah jarang kalau sekarang, tapi kalau dulu waktu masih kerja di hotel itu mas main <i>game</i> terus dia, pokoknya dirumah <i>rame terus</i> iku mas MB”		
WI 1.S3.7		<p>“Ehmm dulu itu emang gimana dek mas MB waktu kerja di hotel?”</p> <p>“Ya kayak gitu wes pokoknya, tiap hari <i>ngegame</i> terus gamau bantu apa-apa kalau udah main <i>game</i> itu kayak orang <i>budeg</i> pokoknya, jadi kalau di panggil itu ga didengerin gitu mas sampai aku teriak-teriak dia baru jawab”</p>	SN mengatakan bahwa MB ketika masih bekerja di hotel sangat sering bermain <i>game</i> , SN juga mengatakan bahwa MB kurang merespon panggilan SN	Anti sosial

WI 1.S3.8		<p>“Ehmm, terus mas MB ini setiap hari main <i>game</i> terus apakah ada peningkatan jam gitu dek dalam sehari-hari gitu?”</p> <p>“biasanya sih kalau sabtu gitu jarang pulang, kadang <i>nginep dek omae koncone mas</i>, terus kalau waktu dirumah itu ya mabar sama temenya-temenya itu main <i>game</i> sambil ngomong-ngomong sendiri gitu dikamarnya”</p>	SN mengatakan bahwa MB biasanya keluar pada hari sabtu dan bermalam dirumah temanya.	Tindakan kompulsif
WI 1.S3.9		<p>“Ehmm, terus ada peningkatan jam bermain tidak dek mas MB itu diwaktu hari biasa sama hari libur?”</p> <p>“Ya ada itu mas, kalau hari libur itu mas MB main terus pokoknya,</p>	SN mengatakan bahwa ada peningkatan bermain <i>game</i> saat terdapat hari libur untuk MB	Tindakan Kompulsif

		kalau hari biasa kan masih ada kerja terus biasanya bersih bersih rumah gitu setelah pulang kerja”		
WI 1.S3.10		“Jadi ada peningkatan jam bermain ya kalau diwaktu libur itu dek?” “Iya mas”	SN mengatakan bahwa terdapat peningkatan jam bermain	Tindakan Kompulsif
WI 1.S3.11		“Terus sejak kapan kalau boleh tau mas MB ini main <i>game online</i> itu dek?” “Kalau gasalah mulai tahun 2018 itu waktu pulang dari jogja kayaknya mas”	SN mengatakan bahwa MB pulang dari Jogja sudah mulai sering bermain <i>game online</i>	<i>Salience</i>
WI 1.S3.12		“Ehm, terus kalau boleh tau gimana sih mas MB itu waktu main <i>game</i> itu <i>online</i> dek?”	SN mengatakan bahwa MB sering berteriak ketika merasa	Ketidakmampuan

		<p>“Ya mas MB seneng gitu kalau main makanya sampai teriak-teriak gitu, jadi rame sendiri <i>wes</i> pokoknya dia, kalau teriak-teriak kotor gitu biasa aku teriakin balik dan bilang mas main <i>game ae meso-meso tok rek</i>, terus baru diem, kadang aku malah dimarahin balik sama dia”</p>	<p>senang dan berkata jorok ketika kalah</p>	<p>mengontrol diri</p>
WI 1.S3.13		<p>“Ehm, ohya terus waktu mas MB sedang main <i>game</i> itu gimana aja sih mas MB?”</p> <p>“Ya gitu kadang diem aja ya main biasa kadang teriak teriak, kadang ketawa sendiri, kadang marah-marah sendiri, ya gitulah <i>wes</i> pokoknya mas”</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB ketika bermain <i>game</i> kadang teriak-teriak, kadang ketawa, dan kadang diam aja</p>	<p>Modifikasi suasana hati</p>

WI 1.S3.14		<p>“Terus pernah tidak mas MB ini waktu sedang main <i>game</i> gitu sampai banting HPnya gitu atau lempar-lempar apa gitu?”</p> <p>“Iya pernah, aku pernah tau HPnya di banting di kasur waktu kalah main <i>game</i> gitu terus mukanya kayak merah gitu sambil ngomong gajelas”</p>	SN mengatakan bahwa MB pernah membanting HPnya ketika marah-marah.	Tidak bisa mengendalikan emosi
WI 1.S3.15		<p>“Terus kalau waktu mas MB berhenti main <i>game</i> itu gimana dek?”</p> <p>“Ya biasa aja sih, tapi kayaknya sih lebih suka diem gitu kayak kosong gitu kalau aku lihat di depan rumah biasanya, tapi enak waktu mas MB ga main <i>game</i> itu</p>	SN mengatakan bahwa MB ketika berhenti bermain <i>game</i> jadi lebih suka diam dan sering kosong	

		<p>kalau di panggil langsung balas, ga kayak biasanya di panggil-panggil tetep ga didengerin”</p>		
WI 1.S3.16		<p>“Terus mas MB itu kalau kerja gimana sih dek?”</p> <p>“Ya gatau mas kalau kerja kan aku ga ikut”</p>	<p>SN tidak mengetahui bagaimana kegiatan dan perilaku MB ketika di tempat kerja</p>	
WI 1.S3.17		<p>“Ehm, maksudnya kegiatannya dirumah itu beda tidak waktu mas MB itu ada kerja sama pas lagi nganggur gitu?”</p> <p>“Iya kalau pas kerja dihotel itu main <i>game</i> terus dia, pas keluar dari hotel itu tambah main <i>game</i> terus itu mas MB karena kan waktunya lebih banyak kosognya, terus waktu kerja di sidoarjo itu</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB ketika bekerja di hotel sering bermain <i>game</i>, dan ketika tidak bekerja MB juga menambah jam bermainya, dan MB mengurangi jam bermainya ketika sudah bekerja di sidoarjo</p>	<p>Tindakan kompulsif</p>

		udah mendingan ga main <i>game</i> terus”		
WI 1.S3.18		<p>“Ehmm, terus kalau boleh tau waktu mas MB kumpul dan mabar sama temen-temenya itu gimana sih dek?”</p> <p>“Gatau kalau itu mas, aku kan juga kerja biasanya pulang jam 10 jadi kurang tau aku kalau itu”</p>	SN tidak mengetahui	
WI 1.S3.19		<p>“Ehm,terus kalau boleh tau nih dek, menurut adek mas MB ini kalau dirumah itu pemalas, biasa saja, atau rajin ?”</p> <p>“Kalau dirumah biasa aja sih kadang bersih-bersih kadang enggak”</p>	SN mengatakan bahwa MB ketika dirumah tidak terlalu rajin	

WI 1.S3.20		<p>“Terus mas MB ini kalau dengan keluarganya itu dekat atau enggak dek?”</p> <p>“Ehm, ga terlalu deket sih mas, soalnya kan udah sama-sama kerja semua jadi jarang ketemu juga, kalau ketemu biasanya ya pas malam itu baru ketemu kalau pagi gitu kan sama-sama kerja semua”</p>	SN mengatakan bahwa MB tidak terlalu dekat dengan keluarganya	
WI 1.S3.21		<p>“Ehm, terus mas MB ini sering berinteraksi dengan orang-orang rumah ini tidak dek?”</p> <p>“Ya kadang sih, kalau ada perlu ya ngobrol kalau gaada perlu ya jarang ngobrol gitu mas”</p>	NS mengatakan bahwa MB jarang berinteraksi dengan keluarga	hubungan interpersonal dalam keluarga renggang

WI 1.S3.22		<p>“Ehm, terus menurut adek, kondisi emosionalnya mas MB ini gimana sih, kayak apa mas MB ini? apa sering marah-marah tidak jelas gitu atau gimana gitu?”</p> <p>“Ehm, biasa aja sih mas, kadang dia marah-marah sendiri kadang ketawa sendiri kalau main <i>game</i> gitu, ya paling kalau diganggu waktu main <i>game</i> itu biasanya marah-marah.</p>	NS mengatakan bahwa emosiaonal MB biasa saja	Modifikasi suasana hati
WI 1.S3.23		<p>“Ehm, terus pernah tidak waktu mas MB itu main <i>game</i> terus marah-marah akhirnya berantem sama adek gitu?”</p> <p>“Pernah sih itu waktu hujan-hujan itu aku suruh buat angkatin</p>	NS mengatakan bahwa MB tidak bisa diganggu ketika sedang bermain <i>game</i>	Konflik interpersonal

		<p>jemuran waktu mas MB main <i>game</i> dan marah-marah terus aku bilang ke dia cuman disuruh angkatin jemuran bentar aja gamau terus akhirnya dia bentak-bentak aku <i>wes</i>”</p>		
WI 1.S3.24		<p>“Terus bedanya mas MB yang dulu sama sekarang itu gimana sih waktu kecanduan <i>game</i> itu?”</p> <p>“Apa ya, kalau dulu itu mas MB kayak diem aja gitu jarang ngomong sama siapapun, terus jarang keluar kamar, jadi dia cuman di kamar aja sambil main <i>game</i> gitu, kalau sekarang udah lumayan sih, udah jarang main <i>game</i> mas MB, dulu pernah dimarahin pacarnya waktu main</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB ketika kecanduan <i>game</i> dulu lebih tertutup dan pendiam. Setelah lepas dari <i>game</i> MB sudah mulai membuka perhatian pada orang disekitarnya</p>	Anti sosial

		<p><i>game</i> terus jadi waktu di telfon itu ceweknya marah-marah dan mas Mb marah-marah juga terus besoknya udah baikan lagi, terus mas MB sekarang kalau malam telfonan terus sama pacarnya jadi udah jarang main <i>game</i> itu mas. Terus alhamdulillah kalau diminta tolong apa gitu langsung respon gitu, kalau dulu aku sampai teriak-teriak tetep ga di <i>reken</i>”</p>		
WI 1.S3.25	SN menjelaskan dengan sedikit tawa	<p>“Terus kalau boleh tau nih dek, ada tidak dampak positifnya dari mas MB ini bermain <i>game online</i> itu dek?”</p> <p>“Kalau aku minta <i>hotspot</i> dikasih hehe”</p>	NS mengatakan dampak positif dari MB bermain <i>game</i> , MB mau memberikan <i>hotspot</i> pada NS	

WI 1.S3.26	SN menjelaskan dengan sedikit tawa	<p>“Terus apalagi dek selain itu?”</p> <p>“Gaada, ya cuman itu <i>tok manfaate, liane gaonok</i> hehe”</p>	NS mengatakan tidak ada lagi dampak positif selain memberikan <i>hotspot</i>	
WI 1.S3.27		<p>“Ehmm, masa gaada hal baiknya gitu dek dari mas MB suka main <i>game online</i> itu dek?”</p> <p>“Apa ya, yaudah itu aja kayaknya mas”</p>	NS mengatakan tidak ada lagi dampak positif selain memberikan <i>hotspot</i>	
WI 1.S3.28		<p>“Ehmm, terus kalau hal negatifnya apa saja dek?”</p> <p>“Yaitu mas MB sering marah-marah gajelas, terus mas MB jadi males, terus jadi kayak tertutup gitu, terus diem terus dikamar gituga keluar-keluar, terus emosinya ga stabil gitu”</p>	NS mengatakan dampak negatif yang dialami oleh MB seperti sering marah-mara, jadi pemalas, mengurung diri didalam kamar, dan emosinya tidak stabil	Ketidakmampuan megontrol diri

WI 1.S3.29		<p>“Ehm, terus ada tidak hal-hal negatif dari kecanduan <i>game</i> itu yang berdampak ke fisiknya?”</p> <p>“Ehm, apa ya kurang merhatiin kalau itu mas”</p>	NS tidak memperhatikan kesehatan fisik MB	
WI 1.S3.30		<p>“Ehm, coba diingat-ingat lagi hehe, kayak apakah matanya merah gitu, terus kantung matanya lebam gitu atau gimana gitu dek?”</p> <p>“Iya itu sih mungkin kalau kantung matanya lebam iya, kalau matanya merah gitu enggak deh kayaknya mas”</p>	NS mengatakan bahwa kantung mata MB lebam	Permasalahan kesehatan
WI 1.S3.31		“Ehmm, terus apa adalagi gitu dek?”	NS tidak memperhatikan kesehatan fisik MB	

		“Ya itu aja mungkin mas, aku ga merhatiin soalnya”		
WI 1.S3.32		<p>“Ehmm, terus kalau masalah psikis gitu ada tidak dek?”</p> <p>“Ya itu tadi jadi tambah males ngapa-ngapain gitu, terus diem dikamar terus, terus kalau diajak ngobrol gitu biasanya sering ga didengerin, cuman di iya-iyannya aja”</p>	NS mengatakan bahwa MB menjadi pemalas, pendiam, dan sering menghiraukan orang disekitarnya	Anti sosial
WI 1.S3.33		<p>“Ehm, terus kalau boleh tau mas MB itu pernah tidak berhenti bermain <i>game online</i> itu dek?”</p> <p>“Pernah itu kalau gasalah waktu HPnya rusak itu, jadi dia gabisa main <i>game</i> lagi, terus kalau <i>chat</i> ke pacarnya pinjam HP aku gitu”</p>	NS mengatakan bahwa MB pernah berhenti bermain <i>game online</i>	

WI 1.S3.34	Tidak ada tindakan atau ekspresi yang signifikan dari SN	<p>“Ehm, terus setelah itu gimana dek?” apakah ada perubahan perilaku atau perubahan apapun dari mas MB itu?”</p> <p>“Ya sama aja kayaknya waktu dia beli HP baru dia main <i>game</i> lagi, tapi udah ga kayak dulu lagi, paling kalau main ya cuman sebentar habis itu HPnya ditaruh, semenjak mulai beli HP baru itu mas MB udah jarang main <i>game</i> lagi”</p>	NS mengatakan bahwa MB sudah jarang bermain <i>game</i> lagi	
WI 1.S3.35		<p>“Ehm, kalau boleh tau kenapa bisa gitu dek?”</p> <p>“Ya udah sadar paling mas, kan dia udah mau nikah. terus sampai sekarang dia belum kerja. masa</p>	NS mengatakan bahwa MB mulai sadar akan tujuannya dan harus bisa cari kerja untuk tabungan nikah	Penilaian kembali secara positif, menerima tanggung jawab, dan

		tiap hari main <i>game</i> terus ga ngapa-ngapain.		konfrontasi koping
--	--	---	--	-----------------------

TRANSKIP WAWANCARA INFORMAN SUBJEK 3
(TRANS-WI 1.S3.03/03/2021)

Nama : SN
 Tanggal : 3 Maret 2021
 Tempat : Ruang tamu rumah SN
 Pukul : 18.00 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
WI 1.S3.36	Wawancara dilakukan di dalam ruang tamu rumah SN dan ditemani oleh MB	<p>“Ohya dek, adek pernah lihat mas MB marah-marah ga waktu tidak memainkan <i>game</i> gitu?</p> <p>“Ya pernah mas, tapi jarang sih”</p>	SN jarang melihat MB marah-marah ketika tidak bermain <i>game</i>	
WI 1.S3.37		“Ehm, terus kalau boleh tau mas MB ngapain kalau udah marah-marah gitu dek?”	SN mengatakan kalau MB sedang marah MB bisanya diam dan masuk kamar	Membuat jarak

		“Ya cuman diem terus kadang masuk kamar diem dikamar gitu”		
WI 1.S3.38		“Kalau boleh tau di kamar mas MB ngapain dek?” “Ya diem aja gitu di kamar sambil pakai headset, dengerin lagu atau main <i>game</i> gitu”	SN mengatakan ketika MB sedang marah MB masuk kamar dan mendengarkan lagu atau memainkan <i>game</i>	Tindakan antisipasi
WI 1.S3.39		“Ehmm, sudah banyak perubahan yang bagus berarti ya dari mas MB?” “Ya lumayan lah mas udah ga main <i>game</i> terus”	SN mengatakan bahwa MB sudah jarang bermain <i>game</i>	Penurunan intensitas bermain <i>game</i>
WI 1.S3.40		“Ehm, menurut adek ada tidak peran pacarnya mas MB dalam membantu MB agar bisa	SN mengatakan pacar MB sangat mensupport perilaku MB agar mengurangi waktu bermain <i>game</i>	Dukungan sosial

		<p>mengatasi kecanduan <i>game online</i> itu dek?”</p> <p>“Ada mas, dulu hampir tiap malam kan mas MB main <i>game</i> terus kan, terus sama pacarnya ditelfonin terus, kalau ga diangkat telfonya pacarnya marah-marah terus pernah sampai disuruh milih main <i>game</i> apa milih pacarnya gitu, terus kan jadinya tiap malam mas MB sama pacarnya telfonan mulu kalau malam”</p>		
WI 1.S3.41		<p>“Ehm, terus kalau udah telfonan gitu udah apa mas MB sudah ga main <i>game</i> lagi dek? Atau masih main <i>game</i> waktu habis selesai telfonan?”</p>	<p>SN mengatakan bahwa tindakan yang dilakukan oleh pacarnya MB adalah menelepon MB agar tidak bisa bermain <i>game</i></p>	

		<p>“ya ga tentu mas, biasanya sih mas MB langsung tidur, tapi kadang juga main <i>game</i> bentar habis telfonan baru tidur”</p>		
WI 1.S3.42		<p>“Ehmm terus ada tidak orang lain yang membantu mas MB untuk mengurangi kecanduan bermain <i>game</i> selain pacarnya dek?”</p> <p>“Ya aku tapi kalau aku kan cuman ngingetin aja mas ga sampai ngelarang gitu, paling ya cuman tak ingingetin kalau main <i>game</i> gausah marah-marah kan sebel mas kalau teiak-teriak keras gitu”</p>	<p>SN ikut membantu menyadarkan MB dari kacanduan bermain <i>game</i> dengan cara mengingatkan kalau main <i>game</i> jangan suka marah-marah</p>	
WI 1.S3.43		<p>“Ehm, terus mas MB itu pernah tidak punya keinginan untuk</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB punya keinginan untuk berhenti bermain <i>game online</i></p>	

		berhenti bermain <i>game online</i> gitu dek?” “Ya pernah mas, ini kan mas MB udah jarang main <i>game</i> ”		
WI 1.S3.44		“Ehm, kalau boleh tau gimana caranya mas MB bisa lepas dari kecanduan <i>game online</i> itu dek?” “Ya itu mas dia kan udah bilang kalau mau nikah terus mau fokus cari kerja, dan nanti kalau udah kerja bakal fokus kerja dan ga main <i>game</i> lagi, dan mas MB tiap hari kan sekarang di pantau terus sama calon istrinya jadi gabisa main <i>game</i> wes sekarang”	SN mengatakan bahwa MB sudah fokus cari kerja lain dan berkomitmen untuk tidak bermain <i>game</i> lagi, SN juga mengatakan bahwa MB selalu dipantau oleh tunanganya agar tidak bermain <i>game</i>	Penguasaan diri

WI 1.S3.45		<p>“Di pantau terus maksudnya gimana dek?”</p> <p>“Ya pokoknya mas MB gaboleh lah main <i>game</i> terus, kalau ketauan pacarnya atau temenya pacarnya bakal dimarahi gitu”</p>	<p>SN mengatakan bahwa kalau MB ketahuan bermain <i>game</i> akan dimarahi pacarnya</p>	<p>Menerima tanggung jawab</p>
WI 1.S3.46		<p>“Gimana caranya dek kan ga saling ketemu?”</p> <p>“Ya ditelfon mas, kan ada hp sekarang di telfon wa itu kadang <i>vidio call</i>”</p>	<p>SN mengatakan bahwa tunangan MB selalu memantaunya lewat wa dengan cara <i>vidio call</i></p>	
WI 1.S3.47		<p>“Ehm, jadi alhamdulillah yah mas MB mau dengerin pacarnya?”</p> <p>“Ya iya mas, kan udah tunangan dan udah mau nikah”</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB berkomitmen dengan tunanganya</p>	<p>Dukungan sosial</p>

WI 1.S3.48		<p>“Ehm, terus kalau boleh tau ada hal lain tidak dek yang membuat mas MB bisa lepas dari kecanduan <i>game online</i> ?”</p> <p>“Ya banyak mas, yang pertama sih kayaknya komitmen itu ya mas, komitmen udah ga main <i>game</i> lagi atau mengurangi waktu main <i>game</i> itulah mas terus mas MB sibuk cari kerja kemana-mana, sekarang aja mas mb juga bantu-bantu jualan sama temen-temenya biar ga nganggur katanya sambil nunggu panggilan kerja”</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB berkomitmen untuk berhenti bermain <i>game online</i> dan mempersibuk diri dengan mencari pekerjaan dan membantu jualan teman MB sambil menunggu panggilan kerja</p>	<p>Keaktifan diri, penguasaan diri, penekanan pada aktifitas yang utama</p>
WI 1.S3.49		<p>“Ehm kalau boleh tau bantu-bantu jualan apa dek?”</p>	<p>SN mengatakan bahwa MB membantu temanya berjualan es dan kentang goreng</p>	

		“Jualan minuman es gitu mas sama jualan kentang goreng”		
WI 1.S3.50	Tidak ada tindakan atau ekspresi yang signifikan dari SN	<p>“Ehm, berarti sudah ada kesadaran diri dari mas MB ya dek?”</p> <p>“Iya mas kan mas MB udah besar mas masak mau seperti itu terus menerus”</p>	SN mengatakan bahwa MB sudah berubah	Konfrontasi koping