

# **STUDI GAME ADDICTION DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GAMER**



**Diajukan Oleh:**

Achmad Maulana Wildhan

17410141

**PROGRAM STUDI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**STUDI GAME ADDICTION DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GAMER**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Achmad Maulana Wildhan**

**17410141**

Telah diijetujui oleh:

**Dosen pembimbin skripsi**



**Dr. Mohammad Mahpur, M.Si**

**NIP. 197605052005011003**

**Mengetahui,**

**Sekretaris Program Studi Psikologi (S1)**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Yusuf Ratu Agung, M.A**  
**NIP. 198010202015031002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**STUDI GAME ADDICTION DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GAMER**

**SKRIPSI**

Oleh

Achmad Maulana Wildhan

NIM 17410141

Telah diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan penguji skripsi dalam majelis sidang skripsi  
pada tanggal 26 Februari 2025

**DEWAN PENGUJI SKRIPSI**

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
<b>Sekretaris Penguji</b>  <u>Dr. Mohammad Mahpur, M.Si</u> NIP. 197605052005011003		24-02-2025
<b>Ketua Penguji</b>  <u>Yusuf Ratu Agung, M.A</u> NIP. 198010202015031002		26-02-2025
<b>Penguji Utama</b>  <u>Dr. Mualifah, M.A</u> NIP. 198505142019032008		25-02-2025

Disahkan oleh  
Dekan,  
  
Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si  
NIP. 197611282002122001



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Maulana Wildhan

NIM : 17410141

Fakultas : Psikologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “STUDI GAME ADDICTION DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GAMER”, adalah benar-benar hasil karya yang saya tulis sendiri. Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, maka bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan Pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Malang, 22 Juli 2024



Achmad Maulana Wildhan

17410141

**MOTTO**

**HIGH RISK IS HIGH REWARD**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah, Almh. Emak, dan Adik.
2. Saya sendiri.
3. Orang Spesial.
4. Teman Bermain Game.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti ucapkan sebanyak – banyaknya kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya yang berlimpah, peneliti akhirnya bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “**STUDI GAME ADDICTION DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA GAMER**” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti mengalami banyak hambatan ketika mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini, namun ada beberapa pihak yang dengan ikhlas dan sabar membantu proses jalannya pembuatan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih yang setulus – tulusnya peneliti ucapkan kepada Ayah, Almh. Emak, dan Adik tercinta yang telah mencurahkan segala kasih sayang selama pengerjaan skripsi berlangsung.

Selanjutnya ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Zainuddin, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si selaku dekan fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Zamroni, S.Psi, M.Pd selaku ketua program studi psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Mohammad Mahpur, M.Si selaku dosen pembimbing saya mengucapkan terima kasih banyak kepada beliau yang telah membimbing jalannya skripsi saya dengan tulus, ikhlas, sabar, dan tekun.
5. Bapak Yusuf Ratu Agung, M.A selaku ketua penguji yang telah memberi saya saran dan masukan yang sungguh bermanfaat.
6. Ibu Dr. Mualifah, M.A selaku penguji utama dalam sidang skripsi, serta pemberi saran dan masukan yang sungguh bermanfaat.
7. Ibu Dr. Yulia Sholichatun, M.Si selaku wali dosen yang telah sabar membimbing saya selama saya menjalani perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

8. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, teriima kasih semua ilmu yang telah diberiikan selama saya menempuh perkuliahan selama ini.
9. Mbak Endah selaku tante yang selalu memberi semangat dan menyuruh agar cepat menyelesaikan studi.
10. Mega Dara selaku *Support System* yang selalu mendukung saya untuk segera cepat menyelesaikan skripsi, dan memberi semangat tanpa henti.
11. Vrett dan Truly selaku teman online yang sering membantu mencarikan info tentang refrensi yang hendak dimasukkan ke dalam bagian skripsi.
12. Ike selaku teman seperjuangan kuliah yang senantiasa dan ikhlas membantu saya dalam perjalanan kuliah saya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi yang telah dikerjakan jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalam peneliti. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak, terutama bagi para pembaca di bidang psikologi pendidikan.

Malang, 1 Agustus 2024

Achmad Maulana Wildhan

17410141

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I .....	1
<b>A. LATAR BELAKANG</b> .....	1
<b>B. RUMUSAN MASALAH</b> .....	5
<b>C. TUJUAN PENELITIAN</b> .....	5
<b>D. MANFAAT PENELITIAN</b> .....	6
BAB II .....	7
<b>A. Adiksi</b> .....	7
<b>a. Pengertian Adiksi</b> .....	7
<b>b. Pengertian adiksi <i>game online</i></b> .....	7
<b>c. Aspek adiksi <i>game online</i></b> .....	8
<b>d. Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi <i>game online</i></b> .....	9
<b>B. Pecandu <i>Game Online</i></b> .....	12
<b>a. Pengertian <i>game online</i></b> .....	12
<b>b. Jenis-jenis <i>game online</i></b> .....	12

<b>C. Motivasi Belajar</b> .....	14
<b>a. Pengertian motivasi belajar</b> .....	14
<b>b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi</b> .....	14
<b>c. Strategi meningkatkan motivasi</b> .....	16
<b>d. Jenis-jenis motivasi</b> .....	17
<b>BAB III</b> .....	21
<b>A. Fokus dan Ruang Lingkup Penelitian</b> .....	21
<b>B. Pendekatan Penelitian</b> .....	22
<b>C. Subjek Penelitian</b> .....	22
<b>D. Tahap Persiapan Penelitian</b> .....	23
<b>E. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	24
<b>BAB IV</b> .....	25
<b>A. Waktu Penelitian</b> .....	25
<b>B. Tempat dan Subjek Penelitian</b> .....	25
<b>C. Hasil Penelitian</b> .....	25
<b>a. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian</b> .....	33
<b>b. Pembahasan</b> .....	37
<b>BAB V</b> .....	40
<b>A. Kesimpulan</b> .....	40
<b>B. Saran</b> .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b> .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Konseptual .....	20
Gambar 2.1 Desain Penelitian.....	21

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Adiksi Game dan Motivasi Belajar Mahasiswa .....	34
---	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara dengan Subjek 1 Melalui Media Online .....	46
Lampiran 2 Wawancara dengan Subjek 4 Melalui Media Online .....	47
Lampiran 3 Wawancara dengan Subjek 6 Melalui Media Online .....	48
Lampiran 4 Kerangka Wawancara .....	49
Lampiran 5 Pembelian Game Online .....	50
Lampiran 6 Item di dalam Game.....	51
Lampiran 7 Hasil Wawancara dengan Subjek 1 .....	52
Lampiran 8 Hasil Wawancara dengan Subjek 2 .....	54
Lampiran 9 Hasil Wawancara dengan Subjek 3 .....	56
Lampiran 10 Hasil Wawancara dengan Subjek 4 .....	58
Lampiran 11 Hasil Wawancara dengan Subjek 5 .....	60
Lampiran 12 Hasil Wawancara dengan Subjek 6 .....	62
Lampiran 13 Hasil Wawancara dengan Subjek 7 .....	64
Lampiran 14 Hasil Wawancara dengan Subjek 8 .....	66
Lampiran 15 Hasil Wawancara dengan Subjek 9 .....	68
Lampiran 16 Hasil Wawancara dengan Subjek 10 .....	70

## ABSTRAK

Maulana Wildhan, Achmad. 2024. Studi Game Addiction Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Gamer. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Pembimbing: Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

---

Kata Kunci: gaya dan perilaku, game online, in-game purchase

Gaya dan perilaku atau tempramen adalah gejala karakteristik daripada sifat emosi individu, termasuk juga mudah-tidaknya terkena rangsangan emosi, kekuatan serta kecepatannya bereaksi, kualitas kekuatan suasana hatinya, segala cara daripada fluktuasi dan intensitas susana hati (Allpport 1937). Game Online atau permainan online adalah sebuah permainan yang bisa dilakukan atau dimainkan di perangkat keras seperti, komputer, laptop, smartphone dengan menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar pemain. In-Game Purchase atau istilah yang sekarang sering dipakai adalah top-up, adalah kegiatan untuk menukarkan uang asli atau *real-money* dengan uang digital agar bisa digunakan untuk pembelian barang atau *item* di dalam game yang ingin dimainkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat (1) tingkat kemalasan yang dimiliki mahasiswa dalam mengerjakan tugas, (2) seberapa lama mahasiswa menghabiskan waktunya untuk bermain game online, (3) seberapa banyak uang yang dikeluarkan mahasiswa dalam proses in-game purchase, (4) tingkat emosi mahasiswa disaat kalah bermain game online, (5) dampak yang terjadi setelah kalah berturut-turut atau *lose streak* dalam bermain game online.

## ABSTRACT

Maulana Wildhan, Achmad. 2024. Study of Game Addiction and Learning Motivation of Gamer Students. Essay. Faculty of Psychology. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.  
Supervisor: Dr. Mohammad Mahpur, M.Si

---

Keywords: style and behavior, online game, in-game purchase

Style and behavior or temperament are characteristic symptoms of an individual's emotional nature, including the susceptibility to emotional stimulation, the strength and speed of reaction, the quality of the strength of his mood, all kinds of fluctuations and the intensity of the mood (Allport 1937). Online games or online games are games that can be played or played on hardware such as computers, laptops, smartphones using the internet network as a liaison between players. In-Game Purchase or the term that is now often used is top-up, is an activity to exchange real money or real-money for digital money so that it can be used to purchase goods or items in the game that you want to play.

Based on this background, the purpose of this study is to see (1) the level of laziness that students have in doing assignments, (2) how long students spend playing online games, (3) how much money students spend in the online game process. Game purchases, (4) students' emotional level when they lose playing online games, (5) the impact that occurs after losing in a row or losing streak in playing online games.

## ABSTRAK

Maulana Wildhan, Achmad. 2024. بلاطلا ىدل ملعتدا زيفدتو باعللا نامدا ةسارد  
كللام اذلاوم ةعماج .س فلدا ملء ةيلك .ةحورطأ .ن يدعللا  
: Dr. Mohammad Mahpur, M.Si ميهار ب ناظر

الكلمات الرئيسية: الأسلوب والسلوك، الألعاب عبر الإنترنت، عمليات الشراء داخل اللعبة

الأسلوب والسلوك أو المزاج هي أعراض مميزة للطبيعة العاطفية للفرد ، بما في ذلك ما إذا كانوا يتعرضون (Allport) للمحفزات العاطفية أم لا ، وقوتهم وسرعة رد فعلهم ، ونوعية قوة مزاجهم ، وأي وسيلة للتقلبات وشدة المزاج هي لعبة التي يمكن القيام به أو لعبها على الأجهزة مثل أجهزة لعبة على الانترنت أو لعبة على الانترنت (1937) الكمبيوتر وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف الذكية باستخدام شبكة الإنترنت كحلقة وصل بين اللاعبين. الشراء داخل اللعبة أو المصطلح الذي يستخدم الآن غالبا هو تعبئة الرصيد ، هو نشاط لتبادل الأموال الحقيقية أو الأموال الحقيقية مقابل الأموال الرقمية بحيث يمكن استخدامها لشراء السلع أو العناصر في اللعبة التي تريد لعبها.

بناء على هذه الخلفية ، كان الغرض من هذه الدراسة هو رؤية (1) مستوى الكسل لدى الطلاب في القيام بالواجبات ، (2) المدة التي يقضيها الطلاب في لعب الألعاب عبر الإنترنت ، (3) مقدار الأموال التي ينفقها الطلاب في عملية الشراء داخل اللعبة ، (4) مستوى عواطف الطلاب عند فقدان لعب الألعاب عبر الإنترنت ، (5) التأثير الذي يحدث بعد الخسارة على التوالي أو فقدان خطوط في لعب الألعاب عبر الإنترنت.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Di era globasi jaman sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat hingga membuat banyak perubahan yang terjadi di kalangan masyarakat. Salah satu perubahan besar yang terjadi adalah adanya media *internet* yang memudahkan segala hal dan dapat menghubungkan segala hal dan dapat menghubungkan individu secara cepat dengan dunia luar (Amanda, 2016). Sebelum adanya *internet* orang-orang bermain *game* hanya bisa sendiri atau berdua saja, namun semakin berkembangnya teknologi terutama dalam bidang *internet* orang-orang bisa bermain *game* secara *online* dan jarak jauh bahkan dari belahan dunia lain. *Game Online* merupakan perkembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, menggunakan metode dan bentuk yang sama dengan *game* pada umumnya, tetapi *game online* dapat dimainkan oleh banyak orang (Anhar, 2014)

Menurut Young, (dalam Anggraini, 2015) salah satu bentuk adiksi *internet* yang banyak dialami remaja dan dewasa adalah *game online* atau *internet game addiction*. Fenomena *game online* tidak hanya melanda kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa juga ikut terkena fenomena ini. Ada 3 faktor yang menyebabkan individu adiksi pada *game online* yaitu, *immersion*, sosial, dan *achievement* (Yee, 2006). *Immersion* adalah individu yang sangat menyukai alur cerita dari *game* yang mana menyebabkan individu beranggapan bahwa tokoh yang ada di dalam *game* adalah diri individu sendiri. Sosial adalah hubungan yang ada di dalam *game* seperti *chat*, *voice chat* dan interaksi sosial lain yang dapat menghubungkan antar individu dengan teman dan pemain lain di dalam *game*. Dan

*achievement* adalah keinginan dari individu untuk mencapai tujuan-tujuan yang ada di dalam *game* agar menjadi kuat sehingga dapat berkuasa. Fenomena *game online* ini diikuti dengan berbagai dampak dari penggunaan *game online* tersebut. *Game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi kehidupan (Amanda, 2016).

Adapun dampak negatif dari bermain *game online* adalah munculnya perilaku seperti mencuri, berdampak buruk bagi kesehatan, hubungan sosial, dampak buruk bagi psikis seseorang, bahkan hingga pembunuhan. Seperti kasus pembunuhan yang dilakukan oleh bocah bernama Zain Ali berusia 14 Tahun asal Pakistan yang tega membunuh Ibu kandungnya yang bernama Nahid Mubarak yang berusia 45 Tahun, menurut keterangan polisi setempat remaja tersebut menderita masalah psikologis yang diyakini akibat bermain *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* atau biasa yang disebut PUBG (suarariau, 2021). Di tahun 2019, AN yang berusia 12 Tahun yang masih duduk dikelas 6 SD bolos sekolah 4 bulan gara-gara kecanduan *game online*, setiap harinya AN selalu tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore, sementara sore jelang fajar AN sibuk bermain *game online*. Sayem (65) sang nenek mengaku sudah tak bisa berbuat banyak. Sang suami Mariman (70) juga tak pernah melarang cucunya untuk bermain *game online*. Bahkan Sayem mengaku harus mengeluarkan uang Rp 27.000 setiap hari untuk membeli pulsa. Ia bercerita AN dirawat olehnya karena orangtuanya merantau ke Kalimantan untuk berjualan bakso. AN sendiri sudah 5 tahun terakhir tak pernah bertemu orangtuanya (kompas, 2019). Dikutip dari detiknews, dua pelajar di Kabupaten Madiun harus berurusan dengan polisi. Karena kecanduan *game online*, mereka nekat mencuri uang sebuah panti asuhan senilai total Rp 102 juta. Kedua pelaku yang masih di bawah umur, kata Ryan, yakni berinisial MY dan DW. MY merupakan anak asuh dari panti asuhan tersebut. MY melakukan pencurian usai sholat maghrib di mana jamaah masih menggelar sholawatan dan do'a

bersama, lalu uang hasil curian tersebut dititipkan ke DW. Ryan mengatakan, pelaku sudah melakukan pencurian sebanyak 10 kali semenjak 2019. Total uang yang dicuri mencapai Rp 102 juta. Selain untuk bermain *game online*, uang curian juga digunakan pelaku untuk membeli sepeda motor (Detiknews, 2021).

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

Kecanduan *game* atau adiksi *game* secara tidak langsung mempengaruhi proses belajar mahasiswa, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar, semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sadirman, 2014).

Motivasi adalah keadaan dalam pribadi individu yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan (Suryabrata, 2006). Terdapat beberapa aspek dalam motivasi belajar, yaitu:

- a) Sifat ingin tahu, adanya kehendak untuk menyelidiki dunia secara luas.
- b) Sifat kreativitas, adanya daya cipta di dalam diri manusia dan kehendak selalu maju.
- c) Simpati, adanya kehendak untuk mendapatkan rasa simpati dari orang-orang terdekat (orangtua, guru, serta teman-temannya).

- d) Optimis, adanya kehendak mengubah tidak berhasil di masa lalu menjadi lebih baik melalui usaha yang baru.
- e) Rasa aman, adanya keingintahuan mendapatkan rasa aman apabila menguasai materi pelajaran.
- f) Penghargaan, adanya hadiah atau hukuman sebagai akhir belajar, sesuatu perbuatan yang dilakukan dengan baik pasti akan mendapat ganjaran yang baik dan sebaliknya.

Menurut (Uno, 2009) terdapat dua faktor dalam motivasi belajar, yaitu:

- a) Faktor intrinsik, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita.
- b) Faktor ekstrinsik, yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Menurut (Lemmens dkk, 2009) ciri-ciri seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu:

- a) Berpikir tentang bermain *game online* setiap hari (*Sailence*).
- b) Waktu bermain *game online* yang semakin meningkat (*Tolerance*).
- c) Bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah (*mood modification*).
- d) Kembali bermain *game online* setelah lama tidak bermain (*Relapse*).
- e) Merasa butuk jika tidak dapat bermain *game online* (*Withdrawal*).
- f) Bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan (*Conflict*).
- g) Menghabiskan kegiatan lainnya (*Problem*).

Jika seseorang kecanduan *game online* akan menggunakan waktu selama 39 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Young, 1998).

## **B. RUMUSAN MASALAH**

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

- a) Bagaimana Motivasi Belajar mahasiswa pecandu *game online* ?
- b) Apa faktor yang menyebabkan mahasiswa susah untuk lepas dari adiksi *game online* ?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

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

Mengetahui motivasi belajar pada mahasiswa yang masih kecanduan *game online*, serta melihat faktor apa saja yang menyebabkan mahasiswa susah untuk lepas dari adiksi *game online*.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

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

a) Manfaat teoritis.

Untuk mmenyumbangkan hasil penelitian ini terhadap pengembangan ilmu *Cyberpsychology*, psikologi sosial, dan psikologi belajar.

b) Manfaat praktis.

Hasil dari ppenelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi maupun sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya, serta untuk menyumbangkan pengetahuan dan wawasan kepada *game center*, pemain *game* (*gamers*), masyarakat dan kepada keluarga agar bisa lebih paham tergadap fenommena yang terjadi di lingkungan sekitar.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Adiksi**

##### **a. Pengertian Adiksi**

Menurut Chaplin (dalam Anhar, 2014) Adiksi adalah keadaan dimana seorang individu bergantung secara fisik pada suatu obat. Pada umumnya, Adiksi tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambag gejala menjauhkan diri dari masyarakat. Menurut sejarah, adiksi hanya diperuntukan untuk penggunaan zat kimia terlarang, tetapi dengan berkembangnya teknologi, sekarang adiksi tidak hanya digunakan untuk penggunaan zat kimia dan obat-obatan terlarang, melainkan juga pada hal yang dapat menyebabkan ketergantungan secara fisik mauppun psikologis pada diri individu.

##### **b. Pengertian adiksi *game online***

Adiksi *game online* menyebabkan individu terus duduk di depan komputer dan terlihat dalam akktivitas *game* dan mengabaikan aktivitas lain. Individu biasanya menghabiskan 8-10 jam atau bisa lebih per hari dan setidaknya 30 jam per minggu untuk bermain *game online*. Mereka sering mengabaikan makan atau tidur, melalaikan kewajiban seperti sekolah atau pekerjaan, atau kurang bersosial dengan lingkungan seperti keluarga dan teman (DSM-5, 2013)

Dengan demikian pengertia dari adiksi *game online* adalah suatu keadaan dimana individu sedang kecanduan *game online* dan tidak dapat terlepas dari kegiatan tersebut, dan dalam melakukan kegiatan bermain *game online*, individu tidak mempedulikan dampak negatif apapun.

### c. Aspek adiksi *game online*

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang melalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan (king & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019).

1. Kesehatan, kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).
2. Psikologis, karena banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).
3. Akademik, usia remaja berada pada usia pendidikan yang memiliki peranan sebagai pelajar di jenjang pendidikan. Kecanduan *game online* membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007)
4. Sosial, beberapa *gamers* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional dalam pembentukan *avatar*, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya

interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara IonlineI namun di saat yang sama juga ditemukan ppenurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009).

5. Keuangan, bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%).

#### **d. Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online***

Menurut (Masya dan Chandra, 2016) ada 2 faktor adiksi *game online* yaitu:

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

## 2. Eksternal

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

Sedangkan, menurut (Yee, 2006) ada 3 faktor yang memotivasi seseorang untuk bermain *game online*, yaitu:

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

#### e. Indikator Adiksi Game

Adiksi game online adalah kondisi dimana pikiran seseorang menginginkan permainan game sebagai dasar untuk menjalankan suatu kegiatan agar berjalan dengan baik. Menurut (Jeroen S. Lemmens, 2009:79) menjelaskan ada 7 indikator yang menunjukkan bahwa seseorang telah teradiksi oleh suatu game, yaitu:

1. *Salience*, adalah keadaan dimana bermain menjadi kebutuhan yang sangat penting di dalam kehidupan seseorang sehingga dapat mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
2. *Tolerance*, adalah keadaan dimana seseorang lebih sering bermain game, sehingga dapat meningkatkan waktu yang dibutuhkan untuk bermain game tersebut.
3. *Mood Modification*, hal ini mengacu pada perasaan seseorang yang sedang bermain game, yang mana merasakan perasaan yang menggairahkan dan merasakan ketenangan dalam bermain game.
4. *Withdrawal*, merupakan perasaan yang timbul ketika bermain game dikurangi atau dihentikan secara tiba – tiba, seperti tremor, murung, dan mudah marah.
5. *Relapse*, merupakan kecenderungan untuk melakukan kegiatan seseorang bermain game secara berulang atau kembali ke pola awal (kambuh), bahkan menjadi lebih buruk.
6. *Conflict*, hal yang mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang sekitar (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, minat dan bakat), atau yang berasal dari dalam diri individu sendiri yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game (konflik interspikis).

7. *Problem*, adalah masalah yang timbul akibat dari bermain game yang secara terus menerus. Masalah tersebut juga bisa timbul dari dalam diri mereka sendiri yang dapat mengakibatkan kehilangan kontrol terhadap diri mereka.

## **B. Pecandu *Game Online***

### **a. Pengertian *game online***

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

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

### **b. Jenis-jenis *game online***

Ada beberapa jenis atau *genre* dari *game online* seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), FPS (*First Person Shooter*), dan Battle

Royale, yang mana ketiga *game online* tersebut memiliki perbedaan kriteria yang sangat besar, seperti konten, cara bermain dan bentuk dari *game online* itu sendiri.

- a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)  
*Game* yang mengharuskan pemain bermain peran dengan cara menjadi tokoh lain di dalam *game*, pemain juga bebas menentukan tokoh dan alur cerita yang akan dijalani oleh pemain tersebut. Nantinya pemain juga diharuskan menyelesaikan serangkaian misi yang telah dipilih dan harus mencapai level tertinggi agar bisa menjadi penguasa di dalam *game*. Contoh dari *game* ini adalah *Black Desert Online*, *Elder Scroll Online*, *Dragon Nest*, *Cabal Online*, dan *Ragnarok*.
- b. FPS (*First Person Shooter*)  
*Game* yang bergenre sudut pandang orang pertama, biasanya hanya memperlihatkan hanya tangan dan senjata atau item. *Game* di *genre* ini cenderung memiliki tema peperangan. *Game* di *genre* ini contohnya *Call of Duty Modern Warfare 2019*, *Battlefield V*, *Call of Duty Black Ops Cold War*, dan *Point Blank*.
- c. Battle Royale  
Hampir sama dengan *genre* FPS namun di *genre* Battle Royale ini tidak selalu mengusung tema FPS, namun juga ada yang TPP (*Third Person Perspective*). Contoh dari *genre* ini adalah *Call of Duty WARZONE*, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Apex Legends*, dan *Fortnite*.

## **C. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian motivasi belajar**

Motivasi berasal dari kata motif, yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk mencapai hasil belajar yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2013). Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Palupi, 2014).

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014).

### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Max Darsono dkk 2000) antara lain:

#### **1. Cita-cita atau aspirasi.**

Adalah suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama bagi semua mahasiswa. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi mahasiswa.

2. Kemampuan.

Dalam belajar dibutuhkan kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri mahasiswa, misalnya kecerdasan, pengamatan, perhatian dan daya pikir analisa.

3. Kondisi.

Meliputi kondisi fisik dan psikis mahasiswa. Kondisi fisik terkadang mengganggu aktivitas mahasiswa dalam kuliah, misalnya mahasiswa kurang sehat makan berpengaruh pada motivasi belajarnya dikala dia sehat. Begitu pula dengan kondisi psikis mahasiswa, misalnya dia sedang mengalamipatah hati, hal ini akan berdampak buruk bagi mahasiswa.

4. Kondisi lingkungan.

Meliputi lingkungan keluarga, lingkungan kos, lingkungan kampus, dan lingkungan masyarakat.

5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar.

Adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam pproses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah bahkan hilang samma sekali, khususnya kondisi-kondisi yang sifatnya kondisional misalnya emosi mahasiswa, gairah belajar, situasi belajar, situasi dalam keluarga.

6. Cara dosen mengajar.

Adalah bagaimana seorang dosen memppersiapkan diri sebelum mengajar, ketepatan waktu, materi yang disampaikan, keakraban dengan mahasiswa, dan sejenisnya.

### **c. Strategi meningkatkan motivasi**

Menurut Klausmeller (dalam Elida Prayitno, 1980) ada total sepuluh indikator tingkah laku mahasiswa yang memiliki motivasi yang diarahkan oleh diri sendiri, yaitu:

1. Mahasiswa mulai mengerjakan tugas-tugas perkuliahan tepat waktu, dan berusaha menyelesaikannya secara baik dan dikerjakan oleh diri sendiri atau dibahas secara kelompok.
2. Berkunjung ke rumah atau kos teman, kakak kelas maupun ke rumah dosen atau situasi-situasi lain dalam rangka mendapatkan bahan masukan untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.
3. Dengan segala senang hati memperbaiki tugas-tugasnya sampai benar-benar sempurna.
4. Mahasiswa merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilannya dalam belajar.
5. Tetap belajar di kelas seperti membaca buku, diskusi, meskipun dosen tidak ada di kelas.
6. Selalu sibuk melakukan apa saja yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dengan sarana yang ada di kampusnya.
7. Mempunyai interaksi sosial yang harmonis dengan mahasiswa lainnya.
8. Mempunyai interaksi yang harmonis dengan dosen-dosen.
9. Menghemat dan memelihara harta benda sendiri atau milik orang lain.
10. Berani mengemukakan pendapatnya di ruang kelas.

#### **d. Jenis-jenis motivasi**

Berbicara mengenai jenis-jenis motivasi akan dibahas melalui 2 sudut pandang saja, yakni motivasi dari dalam diri sendiri yaitu motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar yang disebut motivasi ekstrinsik.

##### **1. Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya untuk melakukan tindakan belajar (Muhibbin Syah, 1995). Motivasi intrinsik itu merupakan keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Atau dengan kata lain individu terdorong untuk bertindak ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor dari luar.

Gage dan Berline (dalam Elida Prayitno, 1989) mengemukakan bahwa mahasiswa yang termotivasi secara intrinsik aktivitasnya lebih baik dalam belajar daripada mahasiswa yang termotivasi secara ekstrinsik. Mahasiswa yang memiliki motivasi intrinsik menunjukkan keterlibatan aktivitas yang tinggi dalam belajar. Mahasiswa seperti ini baru akan mencapai kepuasan kalau ia dapat memecahkan masalah pelajaran dengan benar, atau dapat mengerjakan tugas perkuliahan secara baik.

## 2. **Motivasi Ektrinsik**

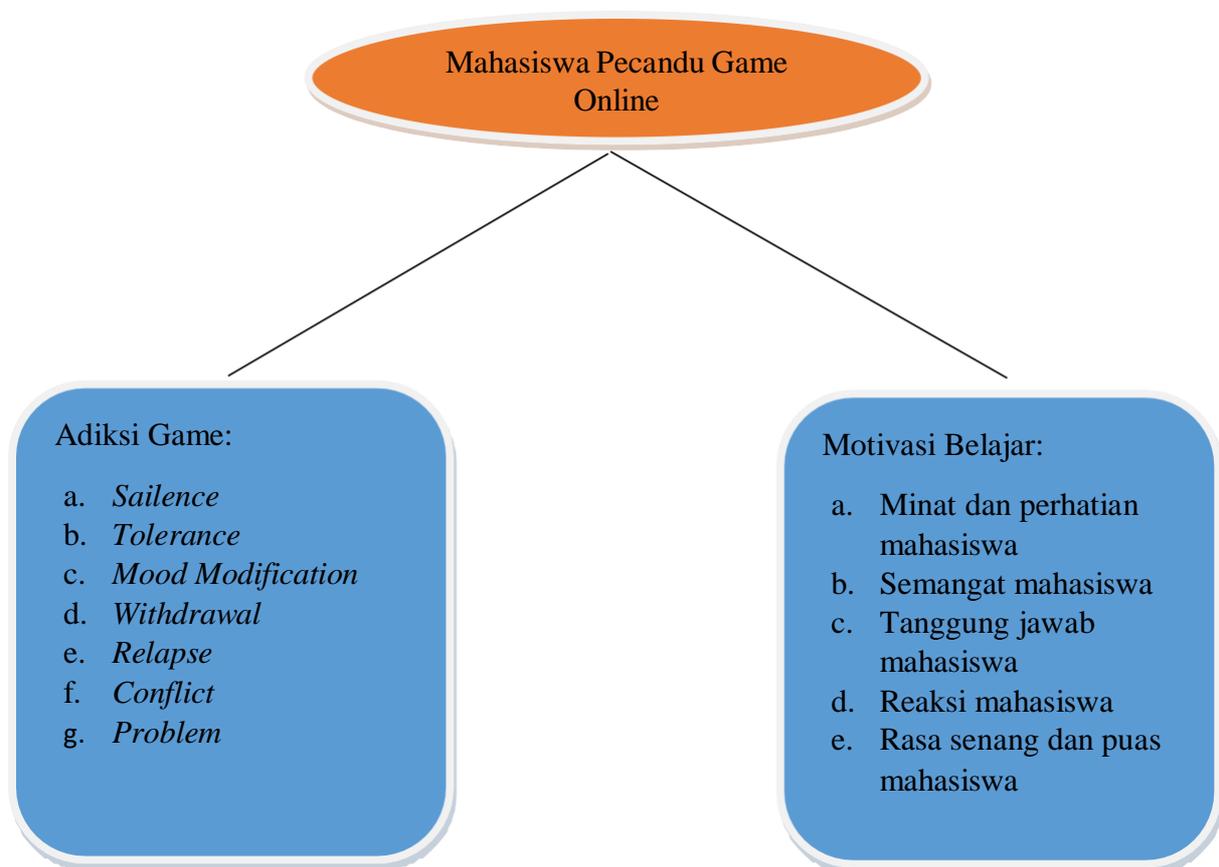
Motivasi belajar dikatakan ektrinsik bila mahasiswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (Syaiful Bahri Djamarah, 2008). Motivasi ektrinsik diperlukan agar mahasiswa mahasiswa mau belajar. Di dalam kelas banyak sekali mahasiswa yang dorongan belajarnya memerlukan motivasi ektrinsik. Mereka memerlukan perhatian dan pengarahan yang khusus dari dosen. Namun dalam hal ini tentunya motivasi ektrinsik tidak lagi menjadi prioritas mahasiswa. Mereka harus membangkitkan semangat belajar dari dalam dirinya sendiri untuk mencapai kesuksesan di perguruan tinggi.

Motivasi ektrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian individu tersebut mau melakukan sesuatu.

### **a. Indikator Motivasi Belajar**

Keberhasilan proses belajar seseorang dapat dilihat dan ditentukan dari motivasi belajar yang timbul dari dalam diri seseorang tersebut pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar, berikut adalah indikator – indikator motivasi belajar menurut Sudjana (2005):

1. Minat dan perhatian seseorang dalam pelajaran yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan menaruh perhatian penuh terhadap pelajaran dan minat seseorang dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Semangat seseorang dalam melakukan pekerjaan terhadap tugas – tugasnya, apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka mereka akan berusaha melakukan pekerjaannya sebaik mungkin.
3. Tanggung jawab seseorang dalam mengerjakan tugas – tugasnya, seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi juga akan memiliki tanggung jawab terhadap tugas – tugas yang telah diberikan.
4. Reaksi yang ditunjukkan seseorang terhadap stimulus yang diberikan pengajar, apabila orang tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi mereka juga akan memperhatikan ketika sedang belajar dan aktif dalam proses tanya jawab.
5. Rasa senang dan puas ketika mengerjakan tugas yang diberikan, artinya mereka akan sepenuhnya memfokuskan diri mereka ketika diberikan tugas oleh pengajar dan tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas – tugasnya.



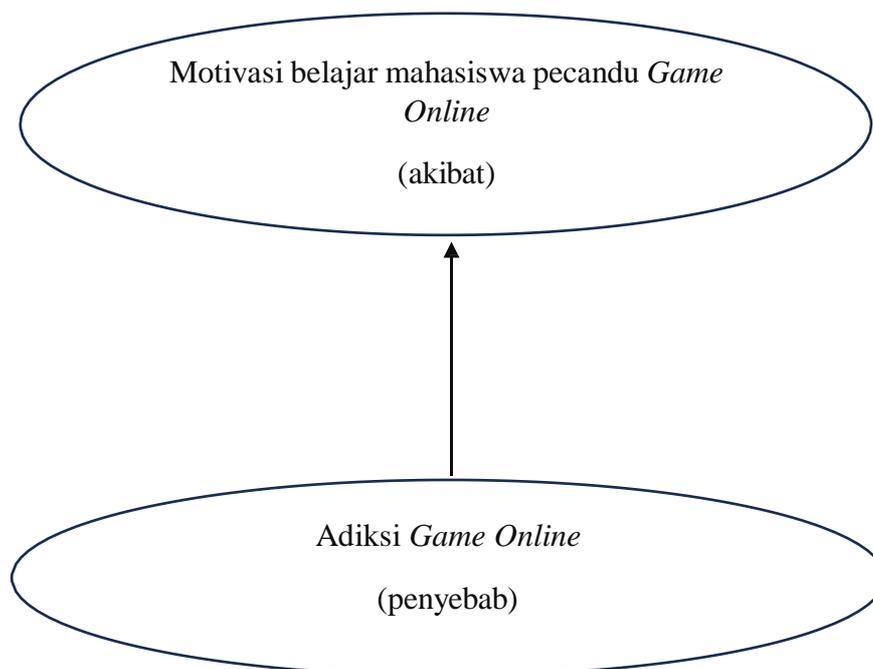
Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

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

Fokus dari penelitian ini adalah pada mahasiswa jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan ruang lingkup yang diteliti adalah motivasi belajar yang ada pada mahasiswa yang teradiksi atau kecanduan *game online* dan tentu apa saja faktor yang mempengaruhi mahasiswa kecanduan *game online*.



Gambar 2.1 Desain Penelitian

Gambar diatas menunjukkan Adiksi *game Online* yang merupakan penyebab dari Motivasi belajar mahasiswa pecandu *Game Online* yang merupakan akibat.

## **B. Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut sugiyono ( 2004 ; 11) yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui variabel mandiri baik satu atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Suatu penelitian yang berusaha menjawab dan menganalisa bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh bermain game pada mahasiswa sehingga menyebabkan mahasiswa tersebut adiksi atau kecanduan terhadap game tersebut.

## **C. Subjek Penelitian**

Pengambilan subjek dari penelitian ini dengan cara *purposive sampling* dan *Snowball sampling*. *Purposive sampling* menurut (Zuriah, 2006) adalah dengan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria khusus. Sampel tak dipilih secara acak, melainkan dengan kriteria tertentu untuk mendapatkan informasi secara maksimal. Sedangkan *Snowball sampling* merupakan pengambilan sampel yang bersumber hanya pada satu subjek, kemudian mencari informasi untuk mendapatkan beberapa subjek tambahan dari subjek awal. Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa pecandu *game online* yang berdomisili asli Malang. Berikut adalah kriteria tambahan untuk sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek merupakan pecandu *game online* yang bermain *game online* setidaknya 8-10 jam perhari.
- b. Berdomisili asli Malang.
- c. Bersedia dan sanggup untuk menjadi partisipan penelitian.

Adapun tahapan pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Melakukan penelitian awal atau tahap pra lapangan.
- b. Memilih subjek yang benar-benar sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan peneliti.
- c. Menanyakan pertanyaan yang berjumlah sebanyak 10 pertanyaan kepada subjek yang akan diteliti.

#### **D. Tahap Persiapan Penelitian**

Pertama, peneliti membuat 10 pertanyaan untuk ditanyakan kepada subjek pada saat sesi wawancara. Subjek kemudian menjawab pertanyaan dari peneliti dengan jawaban yang singkat, padat, dan jelas.

Kemudian peneliti telah menetapkan kategori – kategori adiksi game sebagai berikut:

1. 1-2 jam dikategorikan sebagai pecandu ringan.
2. 3-5 jam dikategorikan sebagai pecandu sedang.
3. >5 jam dikategorikan sebagai pecandu berat.

Peneliti juga menetapkan kategori – kategori motivasi belajar sebagai berikut:

1. Mengedepankan belajar daripada bermain game = Tinggi.
2. Menyeimbangkan waktu belajar dan bermain game = Sedang.
3. Mengedepankan game daripada belajar = Kurang/Rendah.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang di perlukan sebagai landasan dalam penelitian, maka peneliti melakukan pengumpulan data dari lapangan dengan menggunakan metode pengumpulan data secara wawancara dengan 10 subjek yang berbeda.

Dengan demikian peneliti dapat memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan melalui dialog langsung secara lisan terhadap sebagian responden yang dianggap perlu dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah di sediakan.

Pertanyaan – pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan kepada subjek berjumlah 10 pertanyaan yang meliputi sejak kapan subjek bermain game, apa alasan subjek bermain game, bagaimana perasaan subjek ketika bermain game, bagaimana motivasi belajar subjek, dan sebagainya.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan dalam proses pelaksanaan wawancara dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu pada tanggal 26 – 27 Juli 2024.

#### **B. Tempat dan Subjek Penelitian**

Peneliti mendatangi kediaman subjek satu – persatu, serta mewawancarai online melalui sosial media bila subjek sedang tidak berada di kediamannya. Dalam pelaksanaan wawancara ini subjek yang diwawancarai berjumlah 10 orang untuk menemukan hasil penelitian yang diharapkan.

#### **C. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diperoleh peneliti dengan cara teknik wawancara dan observasi secara mendalam sehingga peneliti mendapatkan informasi yang akurat. Informasi ini di gunakan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi secara langsung di lapangan dan kemudian peneliti menganalisis hasil wawancara dan observasi tersebut. Analisis ini di fokuskan pada gambaran belajar siswa yang kecanduan game online dan berikut adalah hasilnya:

##### **1. Subjek 1**

- a) Profil dari subjek pertama ini merupakan pecandu game online sejak tahun 2010, bernama Adit. Game yang sering dimainkan Adit adalah game ber-*genre FPS* yaitu *Point Blank*, *Counter Strike*, *PUBG*. Adit sering menghabiskan waktu bermain game selama 5-7 jam sehari, namun pada tahun 2017 perlahan sudah dia kurangi menjadi 3-4 jam sehari. Game yang sering dimainkan oleh Adit untuk saat ini adalah *PUBG* dan *Counter Strike*.

- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek pertama ini adalah *Salience* dan *Tolerance*, dikarenakan subjek pertama sering mengedepankan bermain game daripada belajar.
- c) Motivasi belajar yang sedang dialami oleh subjek pertama ini adalah, dia merasa kurang semangat dalam mengerjakan tugas – tugas yang diberikan sejak duduk dibangku SMA.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek pertama ini adalah, subjek pertama adalah pecandu game sejak 14 tahun yang lalu dan sering memainkan game selama 5-7 jam sehari, dan bisa dibilang pecandu game yang sangat luar biasa, sampai pada jenjang SMA dia merasa motivasi belajarnya kurang.

## 2. Subjek 2

- a) Profil dari subjek kedua yang bermain game sejak tahun 2018 yang bernama Iwan. Iwan sendiri bermain game online ketika sedang ramai game *Mobile Legends: Bang Bang*. Iwan memainkan game selama 1-2 jam dan tidak setiap hari, iwan hanya memainkan game ketika mempunyai waktu luang. Iwan hanya memainkan *Mobile Legends: Bang Bang*.
- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek kedua ini adalah *Mood Modification*, karena pada saat memainkan game tersebut Iwan selalu merasa senang dan mendapatkan teman banyak.
- c) Motivasi belajar yang dialami oleh subjek kedua tidak terlalu buruk, subjek ini dapat mengendalikan dan mendahulukan kegiatan belajar yang lebih utama daripada bermain game.

d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek kedua ini adalah meskipun subjek bermain game sudah sejak 6 tahun silam, namun motivasi belajar yang berada dalam diri subjek tidak pudar, subjek lebih mengedepankan belajar daripada bermain game.

### 3. Subjek 3

a) Profil dari subjek ketiga yang bermain game sejak pertengahan tahun 2022 yang bernama Hanafi. Hanafi lebih sering memainkan game *FPS* dan *RPG*. Hanafi sendiri sering memainkan game nya selama 4-5 jam sehari. Variasi game yang dimainkan Hanafi hanya *Call of Duty: Modern Warfare II* dan *Black Desert Online*, namun Hanafi cenderung memainkan *CoD*.

b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek 3 ini adalah *Salience* yang dimana game online tersebut merupakan benda yang sangat berarti baginya, serta *Mood Modification*, sampai – sampai rela mengeluarkan uang sebesar \$99,99 atau setara dengan Rp 1.500.000.

c) Motivasi belajar subjek ketika di wawancarai, subjek merasakan malas ketika sudah bermain game, karena baginya game merupakan prioritas utama. Karena ketika dia bermain game merasakan kesenangan dan terhibur sehingga lupa dengan kegiatan belajarnya.

d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek ketiga ini adalah subjek bisa dibilang mengalami kecanduan yang cukup parah, dikarenakan jam bermain game subjek yang cukup lama yaitu 5 jam, subjek juga menghabiskan uang sebesar 1,5 juta, dan subjek selalu merasa malas belajar ketika subjek sudah bermain game. Baginya game adalah hal yang membuat dia senang dan terhibur.

#### 4. Subjek 4

- a) Profil dari subjek keempat ini adalah pecandu game yang mulai bermain game sejak tahun 2019 yang bernama Achmad. Achmad sendiri bermain game ber-*genre Survival* atau game yang mengandalkan keahlian untuk bertahan hidup. Achmad sering menghabiskan waktunya untuk bermain game selama 6-7 jam sehari. Game yang sering dimainkan Achmad sendiri meliputi *Raft*, *Once Human*, dan *Dying Light*.
- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek keempat ini adalah *Conflict*, yang dimana subjek merasa acuh kepada orang sekitar ketika subjek sedang bermain game, dan *Mood Modification* yang mengakibatkan subjek merasa senang mendapat teman banyak dari berbagai penjuru.
- c) Motivasi belajar yang sedang dialami oleh subjek adalah subjek merasa kurang bersemangat dalam belajar, dikarenakan setelah subjek bermain game, subjek merasa mengantuk dan ingin cepat – cepat untuk tidur.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek keempat ini adalah, subjek yang awalnya bermain game karena ajakan teman, lama – kelamaan menjadi kebiasaan subjek sejak 5 tahun yang lalu, sehingga mengakibatkan subjek susah berkomunikasi dengan orang lain di sekitar subjek dan menurunkan motivasi belajar subjek.

#### 5. Subjek 5

- a) Profil dari subjek kelima ini yang bermain game sejak tahun 2013 ini bernama Alvin. Alvin sendiri saat ini memainkan game yang ber-*genre FPS* yaitu *Call of Duty: WARZONE 2.0*. Alvin menghabiskan waktunya

bermain selama 2 jam-an, game yang pernah dimainkan Alvin sendiri hanya *Point Blank* dan *CoD*.

- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek kelima ini adalah *Mood Modification*, karena subjek merasa terhibur dan senang ketika bermain game yang dimainkan.
- c) Motivasi belajar yang dialami subjek tidak buruk, karena bagi subjek, game hanya sekedar hiburan dan tempat untuk mencari kesenangan dikala subjek tidak memiliki kegiatan.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil subjek kelima ini adalah meskipun subjek bermain game sejak 11 tahun yang lalu, subjek tetap mengedepankan belajar dan tetap menjaga motivasi belajarnya, serta subjek hanya memainkan game nya selama 2 jam saja.

#### 6. Subjek 6

- a) Profil dari subjek keenam yang bermain game sejak tahun 2022 ini bernama Nofal. Nofal sendiri memainkan game ber-genre *RPG*, Nofal sering menghabiskan waktunya untuk bermain game selama 2 jam dan hanya memainkan game ketika berkumpul bersama teman – temannya. Game yang dimainkan Nofal adalah *Black Desert Mobile* dan *Arena of Valor*.
- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada subjek keenam ini adalah *Salience* karena subjek lebih mengedepankan bermain game daripada belajar, dan *Mood Modification* yang membuat subjek merasakan senang karena subjek bebas mengeksplor game tersebut, serta *Conflict* yang mengakibatkan subjek susah berkomunikasi dengan keluarga subjek.

- c) Motivasi belajar subjek ketika diwawancari adalah cukup kurang, dikarenakan subjek terlalu sering mengeksplor semua hal yang ada di dalam game, dan hanya belajar ketika akan ujian.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari dari subjek keenam ini adalah selain motivasi belajar subjek yang kurang, subjek juga mengalami kesusahan berkomunikasi dengan keluarga subjek yang diakibatkan subjek karena terlalu sering bermain game bersama teman – temannya diluar rumah.

#### 7. Subjek 7

- a) Profil dari subjek yang bermain game sejak 2019 awal ini bernama Bayu. Bayu sendiri memainkan game yang ber-*genre Survival* dan *FPS*, Bayu sendiri menghabiskan waktu bermain game selama 5 jam. Variasi game yang dimainkan oleh Bayu hanya *Rules of Survival* dan *PUBG*.
- b) Indikator game adiksi yang termasuk pada diri subjek *Salience* karena subjek selalu mengedepankan bermain game, serta *Conflict* yang mengakibatkan gangguan komunikasi subjek kepada kelauganya, karena subjek terlalu sering bermain game di dalam kamrnya.
- c) Motivasi belajar subjek menurun semenjak tahun 2020 ketika pandemi Covid-19, subjek merasa motivasinya menurun karena pada saat itu waktu bermain game nya bertambah, dan subjek hanya belajar ketika menjelang ujian serta ketika pembelajaran daring.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek ketujuh ini adalah subjek terlalu sering bermain game, bahkan ketika pembelajaran secara daring, subjek merasa waktu bermain game nya bertambah. Sehingga

menyebabkan motivasi belajar subjek menurun dan susah berkomunikasi terhadap keluarganya.

#### 8. Subjek 8

- a) Profil dari subjek kedelapan yang bermain game sejak pertengahan 2016 yang bernama Bimo. Bimo sering memainkan game yang ber-*genre Racing, Sport, dan FPS*, Bimo sendiri menghabiskan waktunya selama 3 jam untuk bermain game. Game yang dimainkan Bimo sendiri untuk sekarang adalah *Need for Speed HEAT* dan *Call of Duty: Black Ops Cold War* yang dibelinya seharga 800.000.
- b) Indikator game adiksi yang berada dalam diri subjek adalah *Saliency* yang menunjukkan bahwa subjek sampai membeli game seharga Rp 800.000, *Mood Modification* yang menunjukkan bahwa subjek merasakan beban pikirannya menghilang ketika bermain game setelah belajar, dan *Conflict* yang menunjukkan subjek kesusahan berkomunikasi dengan teman dan tetangga – tetangganya.
- c) Motivasi belajar subjek ketika diwawancarai, subjek menjelaskan bahwa cukup menurun, meski begitu subjek tetap berusaha untuk tetap belajar dan mengerjakan tugas – tugasnya dahulu daripada bermain game. Dengan demikian subjek merasa tenang dan senang ketika bermain game.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek tersebut adalah dampak pertama yang diakibatkan dari bermain game tersebut adalah susahya berkomunikasi dengan orang sekitar, namun subjek tetap mendahulukan kegiatan belajar subjek meski subjek memiliki kecanduan terhadap game.

## 9. Subjek 9

- a) Profil dari subjek kesembilan yang bermain game sejak tahun 2014 ini bernama Alfian. Alfian sendiri memainkan game ber-*genre Sport*, Alfian rata – rata menghabiskan waktunya bermain game selama 2,5 jam. Game yang Alfian sendiri mainkan yaitu Sepak Bola yang populer seperti *FIFA*.
- b) Indikator game adiksi yang berada pada subjek ini adalah *Salience* yang berarti subjek sudah memprioritaskan game tersebut sampai – sampai subjek pernah mengeluarkan uang senilai Rp 1.000.000 serta *Mood Modification* yang menunjukkan bahwa subjek tidak merasa puas dan suka marah ketika ada tujuan yang belum tuntas di game tersebut, dan *Relapse* yang diakibatkan karena subjek gagal menyelesaikan tujuan di dalam game kemudian subjek akan mengulang game tersebut, serta *Conflict* yang mengakibatkan subjek susah berkomunikasi dengan teman subjek.
- c) Motivasi belajar yang ada pada diri subjek menunjukkan bahwa subjek memiliki waktunya sendiri untuk belajar dan bermain game
- d) Kesimpulan dari subjek kesembilan ini, subjek merupakan pecandu game yang cukup berat meskipun subjek hanya menghabiskan 2,5 jam untuk bermain game, mengingat ada 4 indikator yang subjek alami seperti *Salience, Mood Modification, Tolerance, Conflict*.

## 10. Subjek 10

- a) Profil dari subjek terakhir yang bermain game sejak tahun 2015 ini bernama Andi. Andi sendiri bermain game ber-*genre Action, Shooter*.

Andi menghabiskan waktu selama 4 jam. Game yang sering dimainkan Andi adalah *Call of Duty* dan *Battlefield*.

- b) Indikator game adiksi subjek terakhir ini adalah *Mood Modification*, karena subjek berpendapat bahwa ketika subjek bermain game subjek merasa tenang, stres yang dialami subjek menghilang, dan subjek bisa mendapatkan teman dalam game tersebut, serta *Conflict* yang menyebabkan subjek yang dulunya susah untuk berkomunikasi bersama teman subjek.
- c) Motivasi belajar yang awalnya cukup kurang, namun dengan niatan subjek untuk mengurangi waktu bermain game, subjek merasakan motivasi belajar subjek mulai muncul kembali, meskipun subjek hanya belajar ketika sedang ada tugas yang hendak diselesaikan.
- d) Kesimpulan yang dapat diambil dari subjek terakhir ini adalah, subjek yang awalnya memiliki motivasi belajar yang cukup kurang, akan tetapi subjek merasakan motivasi belajar subjek sudah muncul kembali, dan subjek juga mulai bisa berkomunikasi bersama teman – teman subjek.

#### **a. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian**

Analisis deskriptif yang dilakukan dengan mewawancari beberapa mahasiswa yang sedang mengalami kecanduan *game online*. Secara umum penelitian ini membahas tentang bagaimana pandangan mereka yang sedang mengalami kecanduan *game online*, serta perasaan mereka terhadap game online dan juga gambaran motivasi belajar mereka. Lebih detailnya peneliti telah mencantumkan analisis deskriptif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang sedang kecanduan *game online*.

<b>SUBJEK</b>	<b>ADIKSI GAME</b>	<b>MOTIVASI BELAJAR</b>	<b>KATEGORI</b>
<b>1</b>	Berat	Sedang	Cukup
<b>2</b>	Ringan	Tinggi	Sangat baik
<b>3</b>	Sedang	Kurang/Rendah	Buruk
<b>4</b>	Berat	Kurang/Rendah	Sangat buruk
<b>5</b>	Ringan	Tinggi	Sangat baik
<b>6</b>	Ringan	Kurang/Rendah	Cukup
<b>7</b>	Sedang	Kurang/Rendah	Buruk
<b>8</b>	Sedang	Tinggi	Baik
<b>9</b>	Sedang	Kurang/Rendah	Buruk
<b>10</b>	Sedang	Kurang/Rendah	Buruk

Tabel 3.1 Kategori Adiksi Game dan Motivasi Belajar Mahasiswa

Dapat dilihat dari tabel tersebut, dijelaskan bahwa beberapa subjek sedang mengalami kecanduan game yang dikategorikan sedang berjumlah 5 orang, 2 dikategorikan berat, dan 3 dikategorikan ringan. Sedangkan untuk motivasi belajar sendiri ada 6 yang dikategorikan kurang/rendah, 3 dikategorikan tinggi, dan 1 sedang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bukan berarti jika beberapa subjek yang sedang mengalami kecanduan game yang berat memiliki motivasi belajar yang kurang/rendah, dapat dilihat dari hasil subjek 1, yang memiliki keinginan untuk meningkatkan motivasi belajarnya yang rendah, sehingga mengakibatkan subjek tersebut hampir tidak memiliki keinginan sama sekali untuk meningkatkan motivasi belajar.

Sebaliknya seseorang yang kecanduan game dikategori ringan bisa jadi motivasi belajar yang rendah. Karena pada dasarnya motivasi belajar tersebut berasal dari dalam diri subjek masing – masing, serta keinginan dari dalam diri subjek untuk meningkatkan motivasi belajar yang baik dapat mempengaruhi berkurangnya kecanduan game yang sedang dialami oleh subjek.

Pada awalnya subjek – subjek diatas bermain game hanya karena untuk sekedar coba – coba, keingintahuan subjek dengan game tersebut, diajak oleh teman, dan lain sebagainya. Namun jika subjek tidak dapat menyeimbangkan kegiatan bermain game dengan belajar, maka motivasi belajar mereka akan menurun dan tidak akan bisa mencapai apa yang mereka inginkan.

**a) Pandangan mahasiswa pecandu *game online***

awal mula mereka mengenal game online dari teman sebaya nya yang lebih dulu suka memainkan game online serta datang dari keinginan mereka sendiri, mereka awalnya mengunduh game itu hanya untuk coba - coba tetapi lama kelamaan mereka keasikan untuk memainkan game tersebut sehingga mereka menjadi pecandu game online. Seperti yang di ungkapkan oleh peneliti mengenai pertanyaan “ apa alasan anda memainkan video game tersebut ” mereka rata - rata mengatakan: “ karena ajakan teman, keinginan yang muncul dalam diri sendiri, mencoba mencari kesenangan dalam video game ”.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan lagi kepada remaja tersebut “ Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang ” jawaban mereka rata - rata mereka memberikan keterangan yang sama: “ kurang, dikarenakan terlalu sering memainkan game “.

Pertanyaan selanjutnya yang diajukan oleh peneliti adalah “ Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game “, ada salah satu

mahasiswa yang menjawab “ kurang lebih \$99.99 atau sekitar 1.500.000 untuk membeli game “.

Pertanyaan selanjutnya yang di berikan oleh peneliti yaitu mengenai pengaruh game online di kehidupan sehari - hari. Menurut mereka pengaruh game online di kehidupan sehari - hari sangat besar sekali, terutama pada kegiatan belajar mereka sehingga motivasi belajar mereka berkurang semenjak bermain video game, selain itu juga ada beberapa remaja yang kurang berkomunikasi dengan keluarga mereka akibat kecanduan game online.

**b) Perasaan mahasiswa pecandu *game online***

Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada mahasiswa yang kecanduan game online mengenai mana yang lebih anda dahulukan belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game. Mereka hampir memiliki jawab yang serupa semua yakni mendahulukan game lalu belajar, serta memiliki perasaan yang menurut mereka menyenangkan karena beban pikiran bisa hilang walau sejenak dan memiliki banyak teman di dalam game yang mereka mainkan.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan lagi mengenai pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti memainkan game online tersebut. Mereka memaparkan ada niatan untuk berhenti memainkan game online dengan cara menguranginya, menghapus game yang ada di komputer tetapi usaha mereka merasa sia - sia karena pada dasarnya mereka tidak bisa jauh dari komputer-nya untuk bermain game online. Ada juga remaja yang mengatakan: “ Pernah, tapi untuk sekarang saya masih susah untuk jauh dari game ”.

Jadi bisa disimpulkan oleh peneliti bahwa anak yang sudah kecanduan game online mereka akan merasakan senang, menghilangkan jenuh dan juga

mengurangi. Meskipun mereka sangat menggemari game online sehingga mengakibatkan kecanduan game online tersebut, tetapi mereka memiliki niatan untuk berhenti memainkan game tersebut. Karena mereka menyadari dampak buruknya game online yang sangat berbahaya bagi kesehatan dan juga prestasi disekolah. Mereka juga sudah berusaha untuk mengurangi berhenti bermain game dengan beberapa usaha yang di lakukan, tetapi hasilnya sia - sia maksudnya adalah sangat susah sekali untuk menghentikan kebiasaan bermain game online tersebut.

### **c) Gambaran motivasi belajar mahasiswa**

Motivasi belajar mahasiswa psikologi UIN Maliki Malang yang kecanduan game online rendah. Nilai mereka di sekolah rendah dikarenakan mereka lebih memilih untuk bermain game online di bandingkan fokus terhadap pelajaran dan tugas-tugas kuliah. Pada saat mereka sudah memainkan game online, mereka lupa waktu untuk belajar, bahkan kadang lupa makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya. Bahak mereka juga kurang memperdulikan nilai ujiannya yang tak terlalu tinggi.

## **b. Pembahasan**

Pandangan seseorang terhadap game online itu berbeda - beda. Ada yang awal mulanya bermain game online hanya karena coba-coba, mencari kesenangan, menghilangkan rasa stres, menghilangkan rasa jenuh dan juga seseorang yang main game online hanya karena mempunyai waktu luang sehingga ia mengisi waktunya dengan memainkan game online. Seseorang yang sudah menjadi kecanduan game online tingkat tinggi, mereka akan sangat susah untuk berkomunikasi dengan orang lain, cenderung lebih ingin menyendiri seakan - akan mereka lupa dengan kehidupan

nyata karena saking fokusnya terhadap game online. Salah satu faktor yang membuat seseorang kecanduan game online karena banyaknya game yang sangat menarik perhatian, padahal untuk memainkan game online tersebut tidak menghabiskan biaya yang sedikit. Tetapi para pecandu game online tidak memikirkan biaya yang ia keluarkan, asalkan mereka merasa puas dengan game online tersebut. Pada saat pemain tidak bermain game online satu hari saja, pemain akan merasakan bosan, pikirannya akan terus- menerus mengenai game online. Maka dari itu pemain susah untuk berhenti memainkan game online, kecuali dengan kesadaran diri sendiri.

Menurut pandangan Steinkuehler Constance & Dmitri Williams (2006: 85), bahwa game online adalah media sosial yang bisa menjadi tempat ketiga. Menurut mereka, selain menjadi tempat untuk berkomunikasi antar orang dengan kegemaran yang sama, game online juga dapat menjadi alat komunikasi mengenai pandangan dunia dari orang yang berbeda dengan pandangan kita. Sedangkan, menurut Yee (2002), mengenai pecandu game *MMORPG* menjelaskan bahwa kecanduan game diartikan sebagai suatu perilaku seseorang yang tidak sehat dan dapat merugikan diri sendiri yang berlangsung secara terus – menerus dan berulang kali.

Menurut Pande & Marheni (2015) bahwa seseorang yang telah kecanduan terhadap *game online* akan terus – menerus memainkan game tersebut di hadapan *platform* yang mereka mainkan, sehingga mengakibatkan mereka tidak memiliki ketertarikan pada kegiatan yang membawa dampak positif bagi mereka, seperti belajar, olahraga, makan, tidur, hingga bersosialisasi dengan orang sekitar.

Dari pandangan para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa begitu besar dampak yang ditimbulkan oleh kecanduan bermain game secara terus – menerus, terutama kesusahan bersosialisasi dengan orang sekitar, meskipun seseorang yang kecanduan *game online* tersebut dapat berkomunikasi dengan orang yang berada di

belahan dunia lain, namun bisa jadi orang tersebut mengalami kesusahan komunikasi dan sosialisasi dengan orang sekitar, terutama dengan keluarga mereka.

Selain itu, dampak dari bermain game yang secara terus – menerus dapat merusak pola hidup orang yang kecanduan *game online* tersebut, misalnya tidak teraturnya pola makan, kurangnya orang tersebut berolahraga dikarenakan terlalu lama duduk di depan monitor komputer. Meskipun *game online* juga mempunyai dampak positif, bukan berarti tidak memiliki dampak negatif yang ditimbulkan karena terlalu sering memainkan *game online* tersebut.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pandangan mereka yang sudah kecanduan game online berawal dari bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan beban. Namun pada akhirnya mereka bermain game dengan durasi waktu yang lama. Mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada menghabiskan waktu untuk belajar. Sehingga motivasi untuk belajar dan menuntaskan tugas mereka jadi terbengkalai dan berimbas pada hasil ujian dengan nilai yang rendah.

Mahasiswa yang sudah kecanduan game online rata-rata ia sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga, mereka lebih suka menutup diri. Kecanduan game online membuat hubungan remaja menjadi renggang dengan keluarga dan teman, karena pecandu game online lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game online dari pada berinteraksi dengan orang banyak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yakni sebagai berikut:

##### **a. Bagi Mahasiswa**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, terkhusus pada mahasiswa yang sedang mengalami adiksi terhadap *game online* diharapkan dapat terus meningkatkan motivasi belajarnya yang ada pada diri mereka masing – masing agar nantinya akan memunculkan keinginan motivasi belajar yang tinggi terhadap masing – masing individu.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti selanjutnya diharapkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian mengenai adiksi *game online* kedepannya, serta bisa dikembangkan lebih dalam lagi penelitian mengenai pecandu *game online* ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *e-Journal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4. No. 3. hh. 290-304.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition (DSM-5)*. Washington DC: New School Library.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 4.1 (2019): 80-86.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*. Vol. 23. No. 1. hh. 1-11.
- Anhar, R. (2014). " Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang" Skripsi Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Chen, Y. C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). An analysis of online gaming crime characteristics. *Internet Research*, 15(3), 246–261. doi: 10.1108/1066224 0510602672
- Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams, 2006. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 11(2006) 885–909 ©2006 International Communication Association.

- Creswell, John W. *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications, 2014.
- Darsono, Max. "dkk., 2001, Belajar dan Pembelajaran." *IKIP Semarang, Semarang* (2000).
- Djamarah, Syaiful Bahri. "Psikologi pendidikan." *Jakarta: Rineka Cipta* (2008).
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563– 571. doi: 10.1007/s11469-009-9202-8
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. *Proceedings of DiGRA Conference*, 211–217.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040
- Marcovitz, H. (2012). *Online gaming and entertainment*. San Diego, CA: Reference Point Press.
- Masya, H. & Chandra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran.

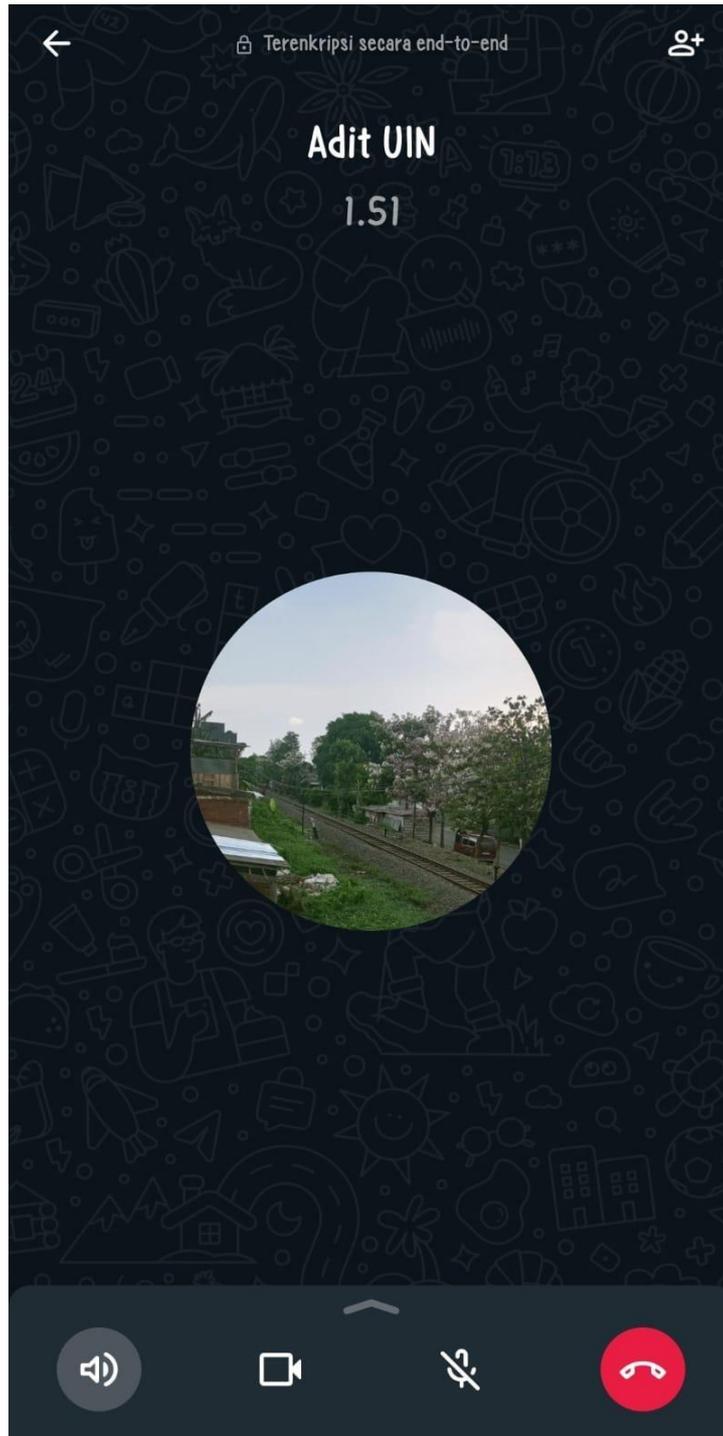
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Nugraheni, S. (2019). Hubungan antara motivasi belajar dengan disiplin belajar siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 30-36.
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from [www.elsevier.com/locate/paid](http://www.elsevier.com/locate/paid)
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Sadirman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game mobile learning*. Malang: Multimedia Edukasi
- Smyth, J. M. (2007). Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online roleplaying game play. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(5), 717–721. doi: 10.1089/cpb.2007.9963

- Supriyatna, A. (2015). Analisis dan evaluasi kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan dengan menggunakan PIECES framework. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 11(1), 43-52.
- Suryabrata, S. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 1995. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Terbaru. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Uno, Hamzah. B. (2009). Teori Motivasi dan Pengukuran. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: 10.1207/s15506878jobem5004\_5
- Winarni, Martina, Sri Anjariah, and Muslimah Z. Romas. "Motivasi belajar ditinjau dari dukungan sosial orangtua pada siswa SMA." *Jurnal Psikologi* 2.1 (2016).
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*. Vol. 9. No. 6. hh. 772-775.
- Yee, N. (2002). "Ariadne –Understanding MMORPG Addiction" by Nicholas Yee, 2002.
- Young, k. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatmen Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. Vol. 37. No. 5. hh. 355-372
- Young, K. S. (1998). *Caught in The Net: How to Recognize The Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. John Wiley & Sons.

## LAMPIRAN

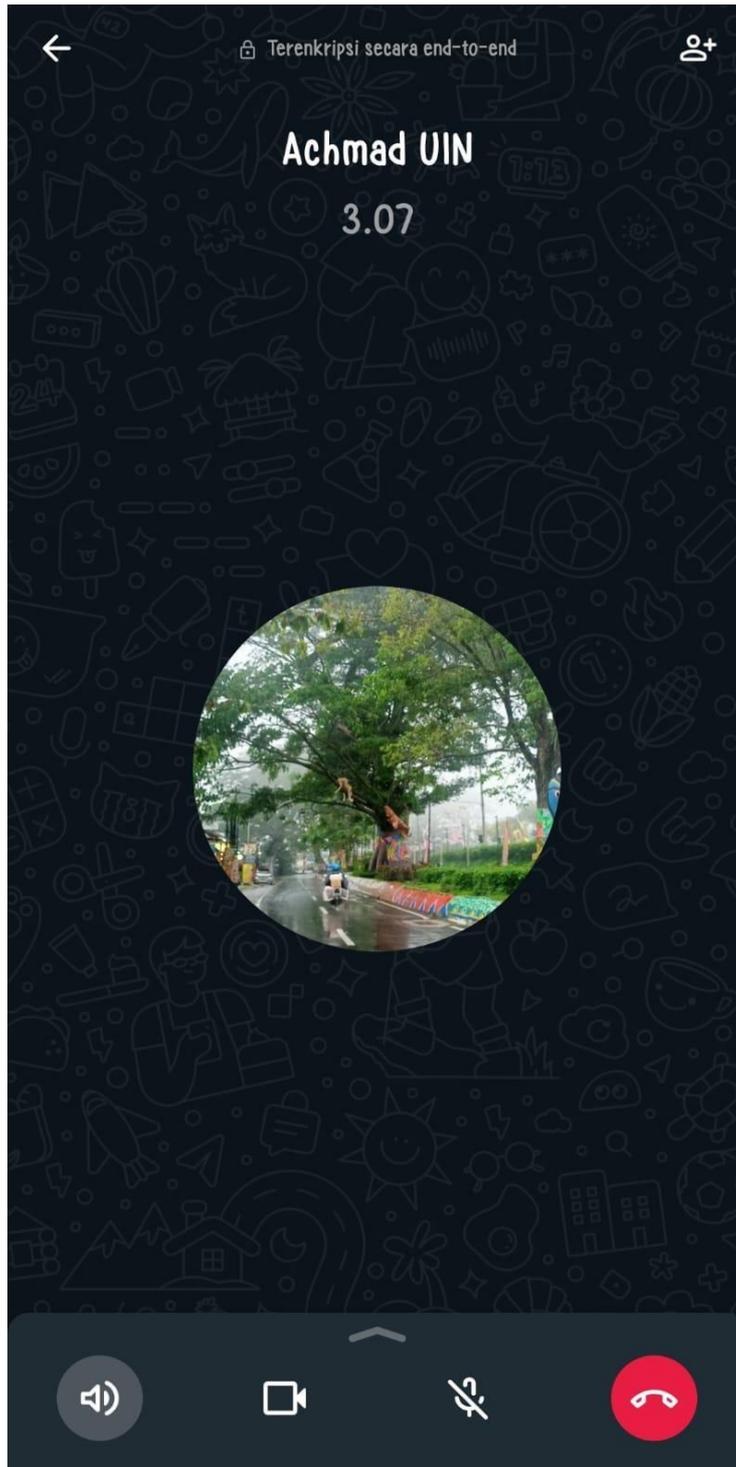
### LAMPIRAN 1

#### WAWANCARA DENGAN SUBJEK 1 MELALUI MEDIA ONLINE



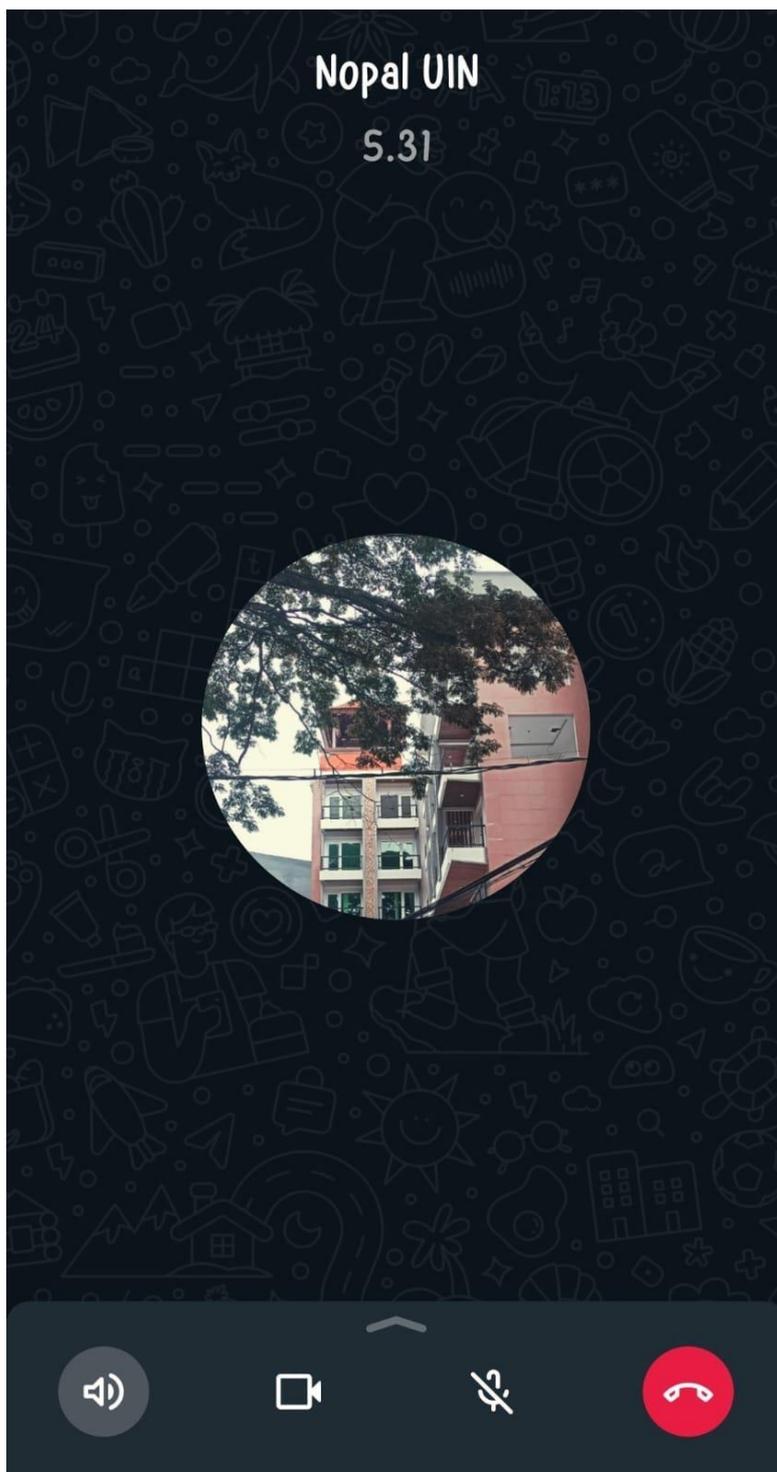
## LAMPIRAN 2

### WAWANCARA DENGAN SUBJEK 4 MELALUI MEDIA ONLINE

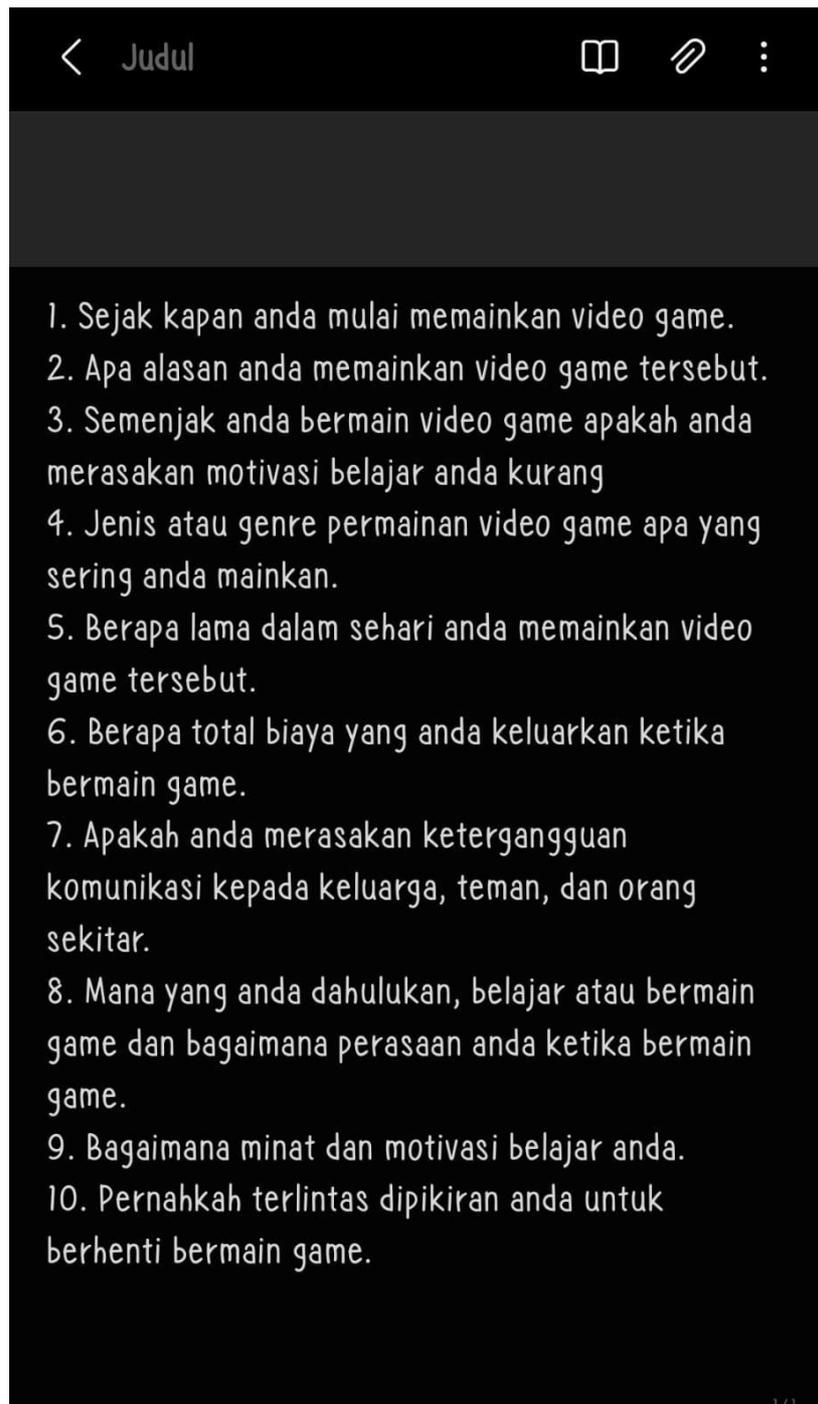


### LAMPIRAN 3

#### WAWANCARA DENGAN SUBJEK 6 MELALUI MEDIA ONLINE



**LAMPIRAN 4**  
**KERANGKA WAWANCARA**



**LAMPIRAN 5**  
**PEMBELIAN GAME ONLINE**



---

You pre-purchased  
**Call of Duty: Modern Warfare II - Vault Edition**

Order Number  
692811871



**What's Next?**

You can access Call of Duty: Modern Warfare II - **Vault Edition** as soon as it is released.

**Purchase Details**

<p>Purchase Date Jun 08 2022</p>	<p>Invoice Number 2440715531</p>
<p>Customer Name [REDACTED]</p>	<p>Item(s) Call of Duty: Modern Warfare II - <b>Vault Edition</b></p>
<p>Payment Method Battle.net Account Balance</p>	
<p>Subtotal USD 99.99</p>	<p>Tax (including any applicable VAT) USD 0.00</p>
<p>Total USD 99.99</p>	
<p>Sold by Blizzard Entertainment</p>	

**System Requirements**

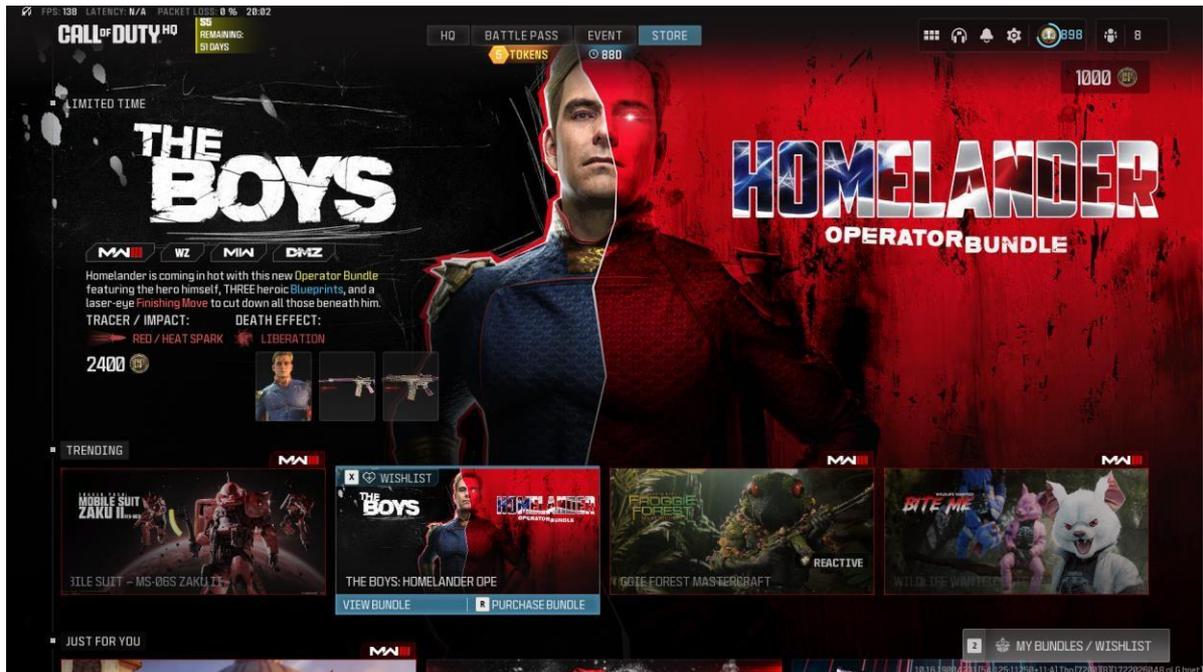
Minimum Requirements

**Windows**

Operating System	Not Yet Available
Processor	Not Yet Available
Video	Not Yet Available

# LAMPIRAN 6

## ITEM DI DALAM GAME



## LAMPIRAN 7

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 1

NO.	PENELITI	SUBJEK 1
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2010, ketika warnet di daerah saya masih banyak yang buka.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Awalnya untuk mencari kesenangan dalam bermain game, lama – kelamaan menjadi kecanduan seperti ini.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Iya, saya merasa seperti itu semenjak saya SMA
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	<i>First Person Shooter</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Dulu ketika warnet masih banyak yang buka, saya biasa bermain game 5-7 jam sehari, namun sejak tahun 2017 perlahan saya kurangi menjadi 3-4 jam sehari.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Saya lupa, tidak menghitung sejak saya awal bermain game.

7.	Apakah anda merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.	Lebih ke teman, kalau ke keluarga dan orang sekitar saya tidak kesusahan dalam berkomunikasi.
8.	Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.	Bermain game dahulu lalu belajar, entah itu hanya membaca atau mengerjakan tugas. Karena dengan demikian saya bisa lebih fokus belajar, kalau belajar dulu lalu bermain video game saya selalu kepikiran tentang video game tersebut, perasaan saya senang dan sejenak beban pikiran menjadi hilang.
9.	Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.	Untuk sekarang minat dan motivasi belajar saya bisa dibilang kurang.
10.	Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.	Sering, namun saya masih kesulitan mencari cara bagaimana waktu bermain game saya

## LAMPIRAN 8

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 2

NO.	PENELITI	SUBJEK 2
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2018, waktu masih marak – maraknya video game ber- <i>genre</i> MOBA
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Engga ada alasan, memang saya ingin bermain video game.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Tidak terlalu, karna saya memainkan game hanya untuk mengisi waktu luang
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	MOBA pada tahun 2018
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Sepenasnya HP saya, karena saya bermain game di HP, tapi biasanya 1-2 jam HP sudah panas.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	300.000
7.	Apakah anda	Tidak sama sekali. Meskipun saya bermain game,

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>komunikasi saya dengan keluarga, teman, dan orang sekitar masih lancar.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Belajar, kalau memang saya memiliki waktu luang ya saya bermain game, perasaan sih cukup senang yaa karena di game tersebut saya bisa dapat teman banyak.</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Bagi saya cukup baik</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Tidak sama sekali, karena saya tidak sekecanduan itu ketika saya bermain game.</p>

**LAMPIRAN 9**  
**HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 3**

NO.	PENELITI	SUBJEK 3
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2021 pertengahan
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Karena saya kepo dengan game tersebut, ya awalnya memang coba – coba, dan menghilangkan pikiiran – pikiran yang suntuk.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Untuk sekarang tidak, karena saya imbangi dengan membaca materi yang saya pelajari.
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	<i>First Person Shooter, Role Playing Game</i> , namun lebih sering ke genre FPS.
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	4-5 jam
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Waktu itu sekitar \$99,99 atau setara 1.500.000 untuk membeli game <i>Call of Duty Modern Warfare II</i> .
7.	Apakah anda	Tidak sama sekali.

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Belajar jikalau ada tugas, ujian, atau ada materi yang dipelajari, tentu perasaan jadi senang dong, karena ya setidaknya saya terhibur di game.</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Terkadang kalau sudah bermain game, mau belajar itu malas.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Sering banget, tapi saya belum memiliki kegiatan lain yang membuat saya senang selain bermain game.</p>

## LAMPIRAN 10

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 4

NO.	PENELITI	SUBJEK 4
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2019
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Mencari ketenangan dan tentunya biar engga stres dong.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Kurang, terutama kalau sudah diajak teman bermain game, sering lupa waktu hehehe...
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	Saya lebih suka game ber-genre <i>Survival</i> atau bertahan hidup, seperti <i>Raft</i> , <i>Once Human</i> , <i>Dying Light</i> .
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	6-7 jam.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Sekitar 450.000 an untuk membeli game yang tak sebutkan tadi.
7.	Apakah anda	Kesusahan komunikasi dengan orang sekitar iyaa, tapi

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>kalau dengan teman maupun keluarga tidak sama sekali.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Bermain game dulu karena teman – teman saya sering mengajak saya bermain game setelah sholat isya’, jelas seneng banget, karena dari game tersebutlah aku dapat temen yang banyak, dari berbagai penjuru.</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Menurut saya agak kurang, karena setelah bermain game saya tidak sempat untuk belajar dikarenakan mengantuk.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Untuk sekarang masih belum, tapi suatu saat nanti akan ada pikiran untuk berhenti nge game.</p>

## LAMPIRAN 11

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 5

NO.	PENELITI	SUBJEK 5
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	Sejak tahun 2013.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Ingin mencari kesenangan saja di video game.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Engga sama sekali, karena saya memainkan video game dikala saya sedang tiidak ada kegiatan dan hanya untuk mencari kesenangan saja.
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	<i>First Person Shooter.</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Tidak lama, paling 2 jam-an.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Engga ada, karena saya memainkan game bajakan alias gratis.
7.	Apakah anda	Engga sama sekali.

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Belajar dong, karena memang game bagi saya hanya untuk hiburan, cukup senang yaa meski kadang ada beberapa momen yang sering mengakibatkan emosi ehehehe....</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Alhamdulillah cukup baik, mengingat game hanya sekedar hiburan.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Untuk sekarang masih belum ada.</p>

## LAMPIRAN 12

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 6

NO.	PENELITI	SUBJEK 6
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2022.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Karena ajakan teman dan tentunya ingin tahu <i>gameplay</i> dari game tersebut.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Engga terlalu, karena saya memainkan game hanya ketika kumpul sama teman saya.
4.	Jenis atau genre permain video game apa yang sering anda mainkan.	<i>Role Playiing Game.</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Dikala kumpul sama teman – teman paling engga sekitar 2 jam setelah itu lanjut mengobrol tentang game.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Engga banyak sih, sekitar 100.000 an buat menukar ke <i>in-game currency.</i>
7.	Apakah anda	Agak kesusahan sih, terutama ke keluarga, akhir –

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>akhir ini saya memang jarang mengobrol sama keluarga saya.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Bermain game, saya belajar hanya ketika sedang mau ujian, seneng banget, karena di game RPG kita bisa eksplor begitu banyak daerah.</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Cukup kurang.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Pernah, tapi saya masih kesusahan, ya karena ajakan teman setiap kumpul gitu langsung diajakin bermain game.</p>

### LAMPIRAN 13

#### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 7

NO.	PENELITI	SUBJEK 7
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2019 awal.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Awalnya waktu nonton video di <i>youtube</i> , lalu ada rekomendasi video dari game <i>Rules of Survival</i> , lalu saya mencoba men-download, kemudian ya sa main sendiri.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Kurang, terutama ketika saya sudah dapat teman dari game tersebut pada tahun 2020 akhir, belajar saya jadi terganggu.
4.	Jenis atau genre permainan video game apa yang sering anda mainkan.	<i>Survival, FPS</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	5 jam dalam sehari, terkadang sampai begadang juga pernah.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	600.000 an.

7.	Apakah anda merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.	Merasakan banget, terutama pada keluarga saya jadi kurang komunikasi.
8.	Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.	Game, saya belajar hanya waktu pembelajaran online dan ketika menjelang ujian, jelas seneng ya, karena saya mengistirahatkan pikiran saya dengan bermain game tersebut.
9.	Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.	Sebelum saya bermain game, minat dan motivasi belajar saya agak kurang memang, semenjak kenal game makin berkurang hehehe...
10.	Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.	Pernah, tapi sayang banget mau ninggalin game yang aku bangun sendiri sejak awal main ini game.

## LAMPIRAN 14

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 8

NO.	PENELITI	SUBJEK 8
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2016 pertengahan.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Keinginan diri sendiri.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Tergantung, ada kalanya disaat saya sedang ingin belajar minat dan motivasi saya sangat tinggi menurut saya.
4.	Jenis atau genre bermain video game apa yang sering anda mainkan.	Berpindah – pindah sih, tapi yang paling sering ber- <i>genre Racing, Sport, FPS.</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	3 jam lebih dikit, kalau kelamaan takut laptop panas ehehehe....
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Saya pernah membeli 1 game dengana harga sekitar 800.000 an itu kalau engga salah <i>Call of Duty Black Ops Cold War.</i>
7.	Apakah anda	Agak kesusahan sih, semenjak saya suka bermiain

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>game, saya sering diam dirumah, jarang keluar rumah, keluar pun mungkin hanya waktu karang taruna.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Belajar, saya sering menyelesaikan tugas terlebih dahulu atau membaca materi terlebih dahulu, seneng banget, apalagi ketika lelah mengerjakan tugas terus bermain game, wah itu sudah pasti membuat pikiranku plong hehehehe....</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Agak anjlok.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Ada, tapi untuk sekarang belum ada niatan sama sekali.</p>

## LAMPIRAN 15

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 9

NO.	PENELITI	SUBJEK 9
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2014 an waktu kelas 10 SMA.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Mengisi waktu luang, dan mencari ketenangan.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Engga terlalu juga sih sebenarnya, tapi ada satu momen dikala saya males banget buat belajar.
4.	Jenis atau genre permain video game apa yang sering anda mainkan.	<i>Sport</i> sih, FIFA.
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Sekitar 2,5 jam yaa setara dengan 5 pertandingan.
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	Pernah waktu itu sampai di angka 1.000.000 an.
7.	Apakah anda	Kesusahan komunikasi dengan teman, kalau keluarga

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>engga sama sekali.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Main game dulu dong, agar nanti setelah main game, lalu belajar, setelah itu istirahat, ada seneng dah marahnya sih, senengnya tuh misal kita bisa jadi juara 1 dalam game tersebut, kalau udah di peringkat paling bawah atau ada 1 objektif yang belum selesai terkadang suka marah dan kesel hehehe....</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Menurut saya pribadi, normal aja sih. Karena main game dan belajar ada waktunya sendiri.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Pernah, tapi untuk sekarang saya masih susah untuk jauh dari game.</p>

## LAMPIRAN 16

### HASIL WAWANCARA DENGAN SUBJEK 10

NO.	PENELITI	SUBJEK 10
1.	Sejak kapan anda mulai memainkan video game.	2015.
2.	Apa alasan anda memainkan video game tersebut.	Mencari ketenangan, menghilangkan stres, dan mencari teman.
3.	Semenjak anda bermain video game apakah anda merasakan motivasi belajar anda kurang.	Agak berkurang, tapi saya tetap mengusahakan agar minat dan motivasi saya tetap tinggi, ya karena bagaimanapun belajar itu penting.
4.	Jenis atau genre permain video game apa yang sering anda mainkan.	<i>Action, Shooter.</i>
5.	Berapa lama dalam sehari anda memainkan video game tersebut.	Paling lama itu 4 jam, itupun mata sudah mau copot rasanya ehehehe....
6.	Berapa total biaya yang anda keluarkan ketika bermain game.	450.000 sekian, saya lupa.
7.	Apakah anda	Dulu pernah sampai saya kesusahan berkomunikasi

	<p>merasakan ketergangguan komunikasi kepada keluarga, teman, dan orang sekitar.</p>	<p>dengan teman – teman saya.</p>
8.	<p>Mana yang anda dahulukan, belajar atau bermain game dan bagaimana perasaan anda ketika bermain game.</p>	<p>Game, saya belajar jika hanya ada tugas saja, seneng sih, ya karena beban pikiran jadi hilang.</p>
9.	<p>Bagaimana minat dan motivasi belajar anda.</p>	<p>Untuk sekarang minat dan motivasi saya sudah ada perkembangan semenjak saya mengurangi waktu bermain game saya, ya meski saya belajar hanya ketika ada tugas saja.</p>
10.	<p>Pernahkah terlintas dipikiran anda untuk berhenti bermain game.</p>	<p>Untuk sekarang masih belum, tapi lama kelamaan pasati bakalan ada dan akan berhenti main game kok.</p>