

Lampiran 1

KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG



- Kampus Utama : Jalan Besar Ijen No. 77 c Malang. 65112. Telepon (0341) 566075, 571388. Fax (0341) 556746
- Kampus I : Jalan Srikoyo No. 106 Jember. Telepon (0331) 496613
- Kampus II : Jalan Ahmad Yani Sumberporong Lawang. Telepon (0341) 427847
- Kampus III : Jalan Dr. Soetomo No. 46 Blitar. Telepon (0342) 801043
- Kampus IV : Jalan KH. Waikud Haryati No. 64 B Kediri. Telepon (0354) 773095
- Kampus V : Jalan Dr. Soetomo No. 5 Trenggales. Telepon (0355) 791293
- Kampus VI : Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo No. 82 A Ponorogo. Telepon (0352) 461792
Website: <http://www.poltekkes-malang.ac.id> Email: direktorat@poltekkes-malang.ac.id

Nomor : LB.02.03/ 3748 /2019
Lampiran : -
Perihal : Ijin Studi Pendahuluan untuk Penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah
Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

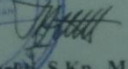
Kepada Yth:
Pimpinan Game Centre Delta Net 2
Jl. Danau Djonge Blok 31 D H7 Kav. Madyopuro
di -
Malang

Bersama ini kami mohon bantuan demi terlaksananya kegiatan Studi Pendahuluan untuk penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang di wilayah kerja Game Centre Delta Net 2.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data Studi Pendahuluan adalah:

Nama : Naila Nahdiyatul Rizqa
NIM/Semester : P17210173031 / V
Asal Program Studi : D-III Keperawatan Malang
Judul Karya Tulis Ilmiah : Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 11 Desember 2019
Kepala Direktur
Ketua Jurusan Keperawatan

Imam Subekti, S.Kn., M.Kes., Sp.Kem.
NIP. 196512051989121001



Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Ketua Program Studi D-III Keperawatan Malang

Lampiran 2

KEMENTERIAN KESEHATAN RI
BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG

- Kampus Utama : Jalan Besar Ijen No. 77 c Malang. 65112. Telepon (0341) 566075, 571388. Fax (0341) 556746
- Kampus I : Jalan Srikoyo No. 106 Jember. Telepon (0331) 496613
- Kampus II : Jalan Ahmad Yani Sumberporong Lawang. Telepon (0341) 427847
- Kampus III : Jalan Dr. Soetomo No. 46 Blitar. Telepon (0342) 801043
- Kampus IV : Jalan KH. Wahid Hasyim No. 64 B Kediri. Telepon (0354) 773095
- Kampus V : Jalan Dr. Soetomo No. 5 Trenggalek. Telepon (0355) 791293
- Kampus VI : Jalan Dr. Cipto Mangunkusumo No. 82 A Ponorogo. Telepon (0352) 461792
Website: <http://www.poltekkes-malang.ac.id> Email: direktorat@poltekkes-malang.ac.id

Nomor : LB.02.03/3/ 0364 /2020
Lampiran : 1 (Satu) Exp.
Perihal : Ijin Pengambilan Data untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah
Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

Kepada Yth:
Pimpinan Game Centre Delta Net 2
Jl. Danau Djonge Blok 31 D, H7 Kav. Madyopuro
di –
Malang

Bersama ini kami mohon ijin bagi mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang untuk mengambil data guna keperluan penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Wilayah Kerja Game Centre Delta Net 2 (Proposal terlampir). Pengambilan data yang dimaksud dilaksanakan mulai tanggal 10 - 29 Februari 2020.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data untuk Karya Tulis Ilmiah adalah:

Nama : Naila Nahdiyatul Rizqa
NIM/Semester : P17210173031 / VI
Asal Program Studi : D-III Keperawatan Malang
Judul Karya Tulis Ilmiah : Gambaran Kecanduan Game Online Pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 27 Januari 2020

a.n. Direktur
Ketua Jurusan Keperawatan
Imam Subekti
Imam Subekti, S.Kp., M.Kep., Sp.Kom.
NIP. 196512051989121001

Terubusan disampaikan kepada Yth:
1. Ketua Program Studi D-III Keperawatan Malang

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN

1. Yang bertanda-tangan di bawah ini:

NAMA : **RIDHO FATHURROJA**

JABATAN : **Karyawan**

Dengan ini menerangkan bahwa :

NAMA : **NAILA NAHDIYATUL RIZQA**

NIM : **P17210173031**

JURUSAN : **D-III Keperawatan**

JUDUL PENELITIAN : *Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah
Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*

2. Yang bersangkutan telah benar-benar melaksanakan penelitian di Delta Net.2 Malang pada tanggal 9 Februari sampai 22 Februari 2020.
3. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Malang, 18 Juli 2020


(Ridho Fathurroja)

Lampiran 4

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Angga Satrio N.A.

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 15

Alamat : Perum Bulan Terang Deana

Pendidikan : SMK

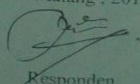
Pekerjaan : Siswa

Setelah mendapat penjelasan dan keterangan yang secukupnya serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang", maka saya menyatakan

BERSEDIA ~~TIDAK BERSEDIA~~

Saya telah memberikan jawaban sejujur – jujurnya sehingga berkenan untuk ikut serta sebagai responden, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya apa yang saya sampaikan akan dijamin kerahasiannya, surat persetujuan ini saya buat dengan sukarela tanpa ada unsur paksaan

Malang, 2019


Responden

Lampiran 5

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

(Informed Consent)

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : [REDACTED] E [REDACTED] M [REDACTED]

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 16

Alamat : Jln. band. Palmerah [REDACTED]

Pendidikan : SMK

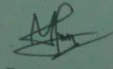
Pekerjaan : Siswa

Setelah mendapat penjelasan dan keterangan yang secukupnya serta mengetahui manfaat dan tujuan penelitian yang berjudul "Gambaran Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang", maka saya menyatakan

BERSEDIA / ~~TIDAK BERSEDIA~~

Saya telah memberikan jawaban sejujur – jujurnya sehingga berkenan untuk ikut serta sebagai responden, dengan catatan bila sewaktu-waktu merasa dirugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya apa yang saya sampaikan akan dijamin kerahasiannya, surat persetujuan ini saya buat dengan sukarela tanpa ada unsur paksaan

Malang, 2019


Responden

Lampiran 6

KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA DAN OBSERVASI TINGKAT
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

No.	Kisi-kisi kecanduan	
1.	<i>Salience</i> (arti penting)	1. Bermain secara berkelanjutan 2. Gelisah saat tidak bermain 3. Perasaan selalu ingin bermain 4. Frekuensi bermain tinggi
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	1. Frekuensi bermain meningkat 2. Jumlah jam bermain tinggi 3. Tampak puas dan senang dengan peningkatan jam bermain
3.	<i>Mood modification</i> (Modifikasi suasana hati)	1. Kesenangan berlebih saat bermain 2. <i>Game</i> sebagai pelarian 3. Ada rasa tenang, puas dan nyaman
4.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	1. Mudah marah 2. Tidak bisa jauh dari <i>game online</i>
5.	<i>Relapse</i> (Kambuh)	1. Kebiasaan keinginan bermain muncul lagi 2. Sulit berhenti bermain
6.	<i>Conflict</i> (Konflik)	1. Acuh terhadap sekitar 2. Sering bertengkar terkait bermain <i>game</i> 3. Berbohong terkait bermain <i>game</i>
7.	<i>Problem</i> (Masalah)	1. Bermain <i>game</i> lebih penting 2. Gangguan fisik terkait bermain <i>game</i> 3. Kehilangan kontrol terkait bermain <i>game</i>

PEDOMAN WAWANCARA

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Wawancara :

Pewawancara :

Peneliti membuat daftar pertanyaan sendiri berdasarkan teori Lemmens (2009) dan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013). Peneliti akan menanyakan melalui pertanyaan terstruktur, dan akan menanyakan pertanyaan lain jika kisi-kisi belum terjawab untuk memenuhi kisi-kisi wawancara.

- Data Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin : laki-laki/perempuan

Pendidikan :

Alamat :

Nama Orang tua :

Pekerjaan Orang tua :

Data pertanyaan:

- Salience (arti penting)

1. Apa pendapat anda tentang *game online*?

.....
.....

2. Sejak kapan anda tertarik bermain *game online*?

.....
.....

3. Dimana biasanya anda menghabiskan waktu bermain *game online*?

.....
.....

4. Apa yang anda rasakan saat jumlah dan frekuensi bermain *game online* dikurangi?

.....

.....

5. Berapa kali anda bermain *game online* dalam seminggu?

.....

.....

- Tolerance (Toleransi)

1. Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

.....

.....

2. Berapa lama anda bermain *game online* dalam sehari?

.....

.....

3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain *game online*?
Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?

.....

.....

4. Mengapa anda meningkatkan waktu bermain anda?

.....

.....

- Mood modification (Modifikasi suasana hati)

1. Kapan anda bermain *game online*?

.....

.....

2. Apa yang membuat anda bermain *game online*?

.....

.....

3. Apa yang anda rasakan saat bermain *game online*?

.....

.....

4. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

.....
.....

- Withdrawal (penarikan)

1. Apa yang anda rasakan saat tidak bermain *game online*?

.....
.....

- Relapse (Kambuh)

1. Apakah pernah terpikirkan untuk berhenti sejenak atau mengurangi bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama? Jika ya, apa upaya yang akan atau sudah anda lakukan untuk hal tersebut?

.....
.....

2. Apa upaya tersebut berhasil? Jika tidak, menurut anda hal apa yang menyebabkan tidak bisa berhasil mengurangi atau berhenti?

.....
.....

- Conflict (Konflik)

1. Apa tanggapan anda terhadap lingkungan sekitar saat bermain *game online*?

.....
.....

2. Apa reaksi orang tua atau teman-temanmu terhadap lamanya bermain *game online*?

.....
.....

3. Apakah anda pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*? Jika ya, mengapa?

.....
.....

- Problem (Masalah)

1. Apa saja kerugian yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

.....

.....

2. Apa saja gangguan pada fisik anda ketika terlalu lama bermain *game online*?

.....

.....

3. Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

.....

.....

Tabel Hasil Wawancara Subjek AS

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa pendapat anda tentang <i>game online</i> ?	<i>“Intinya kalo kita tiap selesai main game nih ada rasa puas tersendiri gitu. Misalnya kita bermain dan melawan 100 orang dan kita menjadi satu yang bertahan ya ada rasa puas gitu lo. Atau meskipun kalah tapi kita tahu ada di posisi lebih tinggi dari orang lain dan dapet pencapaian, itu udah seneng banget”</i>
	2. Sejak kapan anda tertarik bermain <i>game online</i> ?	<i>“Mulai tertarik pas kelas 2 SD”</i>
	3. Dimana biasanya anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> ?	<i>“Lebih sering ke warnet gini sih mbak”</i>
	4. Apa yang anda rasakan saat jumlah dan frekuensi bermain <i>game online</i> dikurangi?	<i>“Biasanya gak sabar sih mbak buat pingin ngegame”</i>
	5. Berapa kali anda bermain <i>game online</i> dalam seminggu?	<i>“Mainnya juga bisa hampir tiap hari mungkin, apalagi kalo besoknya libur bisa lebih lama mainnya. Yang pasti ya hari Jum’at sama Sabtu itu lah”</i>
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan anda mulai aktif bermain <i>game online</i> ?	<i>“Mulai aktifnya kelas 4 SD sampe sekarang”</i>
	2. Berapa lama anda bermain <i>game online</i> dalam sehari?	<i>“Waduh ya ndak kehitung, soalnya kan tiap senggang terus main. Tapi kalo di warnet apa Game Centre gini ya paling nggak 4-5 jam an. Pernah juga main itu dari jam 8 malem sampe subuh baru pulang”</i>
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain <i>game online</i> ? Jika ya,	<i>“Ya emang gitu sih, dari awal dulu main Cuma 2 jam sekarang 4-5 jam atau lebih dari itu.”</i>

	berapa jam peningkatan waktu bermain anda? 4. Mengapa anda meningkatkan waktu bermain anda?	<i>“ Kalo main terus udah naik level seberapa dapet reward, terus mikir udah sampe segini kalo berhenti dulu gak enak. Kalo diselesaiin kan bisa puas juga”</i>
3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Kapan anda bermain game online? 2. Apa yang membuat anda bermain game online? 3. Apa yang anda rasakan saat bermain game online? 4. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain game online?	<i>“Aku main juga tiap kalo ada waktu senggang, buat refreshing juga pas jenuh”</i> <i>“Enak main game yang buat tegang mbak, soalnya kan memicu adrenalin yang buat semangat sama tegang biar jenuhnya hilang”</i> <i>“Ya itu mbak, bisa fokus jadi bikin seru. Jadi seneng banget”</i> <i>“Main game juga buat seneng-senang mbak, apalagi kalo ikut E-sport dapet hadiah”</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Apa yang anda rasakan saat tidak bermain game online?	<i>“Kalo lagi gak main ya pinginnya keluar rumah terus, soalnya mesti kepikiran pingin ningkatin levelnya. Sampe ibu sama bapak marah-marah”</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah pernah terpikirkan untuk berhenti sejenak atau mengurangi bermain game online dalam jangka waktu yang lama? Jika ya, apa upaya yang akan atau sudah anda lakukan untuk hal tersebut? 2. Apa upaya tersebut berhasil? Jika tidak, menurut anda hal apa yang menyebabkan tidak bisa berhasil mengurangi atau berhenti?	<i>“Pernah nyoba buat gak main game juga mbak, nyibukin diri gitu, bantu orang tua juga”</i> <i>“Lumayan berhasil sih, pokoknya lebih hati-hati sering ngingetin diri. Tapi ya gitu, suka bosan mbak. Jadi pas jaga toko masih suka kambuh main game nya, trus dilanjut main pas toko tutup sampe begadang. Akhir-akhir ini aku juga sering begadang sih, cuma seenggaknya bisa ngurangin jam</i>

		<i>mainnya lah dari pada dulu yang sampe subuh</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Apa tanggapan anda terhadap lingkungan sekitar saat bermain <i>game online</i> ?	<i>“Soalnya kan ada keadaan dimana game itu ada tegangnya, jadi butuh konsentrasi penuh, Walaupun ada orang disampingnya itu kadang ya sampe gak tau”</i>
	2. Apa reaksi orang tua atau teman-temanmu terhadap lamanya bermain <i>game online</i> ?	<i>“Kalo orang tua ya marah-marah mbak, soalnya di rumah kan ibu punya laptop 2, yang satunya tak buat nge-game. Jadi sering dipanggil ibu itu aku nggak mau, sampe laptopnya disita sama ibu”</i>
	3. Apakah anda pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ? Jika ya, mengapa?	<i>“Tidak”</i>
7.	<i>Problem</i>	
	1. Apa saja kerugian yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Pernah sih ngerasain kerugian dari seringnya main game online ini, kaya sering dimarahi orang tua. Belum lagi pas gak ada uang tapi pingin main ya jadinya nyuri uang orang tua, soalnya rasanya gak bisa nahan buat gak main game”</i>
	2. Apa saja gangguan pada fisik anda ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	<i>“Gara-gara dari SD suka main game, jadi sering sakit punggung mbak sampe sekarang”</i>
	3. Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Ya paling cuma dikatain budeg mbak, jadi gak masalah”</i>

Lampiran 9

Tabel Hasil Wawancara Subjek EM

No.	Indikator Kecanduan	Hasil
1.	<i>Sailence</i>	
	1. Apa pendapat anda tentang <i>game online</i> ?	<i>“Untuk waktu luang ya enak sih, buat refreshing gitu. Daripada keluar hangout ya mending main game ajalah”</i>
	2. Sejak kapan anda tertarik bermain <i>game online</i> ?	<i>“Mulai tertarik itu pas kelas 5 SD”</i>
	3. Dimana biasanya anda menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> ?	<i>“Biasanya di warnet mbak”</i>
	4. Apa yang anda rasakan saat jumlah dan frekuensi bermain <i>game online</i> dikurangi?	<i>“Wah kalo gitu bisa nggak tenang aku mbak, pingin ngegame terus”</i>
	5. Berapa kali anda bermain <i>game online</i> dalam seminggu?	<i>“Kalo seminggu ada sih 3-4 kali, tapi ya bakal nambah kalo ada hari libur terus main sampe puas. Pokoknya aku ngegame buat refreshing aja sih, seneng-seneng ngelupain masalah sejenak hehe”</i>
2.	<i>Tolerance</i>	
	1. Sejak kapan anda mulai aktif bermain <i>game online</i> ?	<i>“Mulai main ya dari kelas 5 SD itu sampe sekarang”</i>
	2. Berapa lama anda bermain <i>game online</i> dalam sehari?	<i>“Kalo sekarang ya sekitar tiga sampe lima jam an ada lah”</i>
	3. Apa ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain <i>game online</i> ? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anda?	<i>“Menurutku <i>game online</i> itu seru mbak, banyak misinya terus dapet reward yang bisa dibuat beli di dalam game nya. Trus seneng deh kalo bisa beli apa yang kita pingin, belum lagi kalau naik level, makin banyak hadiahnya. Dulu sih main cuma sejam atau dua jam,</i>
	4. Mengapa anda meningkatkan waktu bermain anda?	<i>“Emang sengaja nambahin jam mainnya soalnya males pulang ke rumah”</i>

3.	<i>Mood Modification</i>	
	1. Kapan anda bermain game online?	<i>“Di rumah, orang tua terlalu ketat mbak. Nggak boleh ini, nggak boleh itu. Semua diatur jadinya jenuh, bosan, stress duluan deh. Yaudah mumpung diluar kaya gini aku langsung ke game centre kaya gini buat refreshing.</i>
	2. Apa yang membuat anda bermain game online?	<i>“Kalo ada masalah biasanya olah raga sih, tapi nggak jarang juga main game”</i>
	3. Apa yang anda rasakan saat bermain game online?	<i>“Aku milih permainan yang bisa bikin fokus biar bisa lupain masalahnya sebentar”</i>
	4. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain game online?	<i>“Keuntungan lainnya ya pas kalo ikut E-sport dapet hadiah uang, lumayan”</i>
4.	<i>Withdrawal</i>	
	1. Apa yang anda rasakan saat tidak bermain game online?	<i>“Kalo lagi gak main ya mesti kepikiran pingin ningkatin levelnya. Pokok pingin cepet-cepet main lah”</i>
5.	<i>Relapse</i>	
	1. Apakah pernah terpikirkan untuk berhenti sejenak atau mengurangi bermain game online dalam jangka waktu yang lama? Jika ya, apa upaya yang akan atau sudah anda lakukan untuk hal tersebut?	<i>“Dulu kelas 8 sempet gak main lagi mbak soalnya sering sakit mata sama sakit punggung, terus sering dimarahi orang tua juga. Aku nyoba ikut futsal di sekolah terus sering olahraga keluar. Tapi ya gitu, sering kepikiran pingin main”</i>
	2. Apa upaya tersebut berhasil? Jika tidak, menurut anda hal apa yang menyebabkan tidak bisa berhasil mengurangi atau berhenti?	<i>“Yaa bisa sih gak main, tapi cuma 3 bulan. Terus kangen pingin main lagi, yaudah aku lanjut main lagi sampe sekarang”</i>
6.	<i>Conflict</i>	
	1. Apa tanggapan anda terhadap lingkungan sekitar saat bermain game online?	<i>“Kalo pas main ya fokus mbak, jarang merhatiin sekitar jadinya”</i>
	2. Apa reaksi orang tua atau teman-temanmu terhadap lamanya bermain game online?	<i>“Kerugiannya ya sering dimarahi orang tua mbak, apalagi orang tuaku ketat kan.”</i>

	3. Apakah anda pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ? Jika ya, mengapa?	<i>“Tidak, aku udah izin ke orang tua kalo pulang bakal telat mau ke game centre dulu”</i>
7.	<i>Problem</i>	
	1. Apa saja kerugian yang anda dapatkan dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Gara-gara sering begadang main game jadinya kadang matak suka sakit, kaya cape gitu. Terus bangunnya kesiangan jadi dimarahi ibu sama di kelas jadi ngantuk. Terus kadang suka sakit sih punggungku. Aku di rumah mainnya nunggu orang tua gak ada di rumah mbak, sama kalo malam hari kan orang tuaku lagi tidur”</i>
	2. Apa saja gangguan pada fisik anda ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> ?	
	3. Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Ya paling diejek temen kalo suka gak denger pas dipanggil”</i>

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi :

Pengobservasi :

Nama Responden :

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator tingkat kecanduan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	<i>Salience</i> (Arti Penting)		
	a. Tampak cemas dan gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>		
	b. Tampak menyebutkan selalu ingin bermain <i>game online</i>		
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>game online</i> >4 jam/hari		
	b. Tampak bermain <i>game online</i> 4-5 atau lebih dalam seminggu		
	c. Tampak puas dengan peningkatan jumlah jam dan frekuensi bermain		
	d. Tampak senang dengan peningkatan level bermain		
3.	<i>Mood modification</i> (modifikasi suasana hati)		
	a. Tampak menyebutkan bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang		
	b. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan stress		
	c. Tampak menyebutkan <i>game online</i> hanya untuk bersenang-senang		

	d. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menjadi pelarian (masalah <i>intern</i>)		
	e. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan kejenuhan		
	f. Tampak sangat senang/nyaman hingga berlebih saat bermain <i>game online</i>		
4.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)		
	a. Tampak emosi saat bermain		
	b. Tampak emosi setelah bermain		
	c. Tampak marah jika tidak segera bermain		
	d. Tampak tidak bisa jauh dari <i>game online</i>		
5.	<i>Conflict</i> (Konflik)		
	a. Tampak tidak peduli dengan keadaan sekitar saat bermain <i>game online</i>		
	b. Tampak menyebutkan sering dibully saat tidak bermain <i>Game Online</i>		
	c. Tampak dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain <i>game online</i>		
	d. Tampak berdebat dengan orang lain mengenai bermain <i>game online</i>		
	e. Mengatakan pernah berbohong terkait bermain <i>game online</i>		
	f. Tampak jarang untuk berinteraksi dengan orang sekitar, misalnya teman di sekitarnya karena bermain <i>game online</i>		
6.	<i>Problem</i> (Masalah)		
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain		

	b. Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain		
	c. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i>		
	d. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>		
	e. Tampak menyebutkan pusing setelah bermain ,		
	f. Tampak dapat menyebutkan keuntungan dari bermain <i>game online</i>		
	g. Tampak dapat menyebutkan kerugian dari bermain <i>game online</i>		
	h. Tampak lebih banyak menyebutkan keuntungan daripada kerugian bermain <i>game online</i>		
	i. Tampak berkata kotor saat bermain <i>game online</i>		
	j. Tampak menyebutkan pernah tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas untuk bermain <i>game online</i>		
	k. Tampak boros hanya untuk bermain <i>game online</i>		

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi :

Pengobservasi :

Nama Responden :

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator Kecanduan	Hasil Pengamatan
1.	<i>Sailence</i>	
2.	<i>Tolerance</i>	
3.	<i>Mood Modification</i>	
4.	<i>Withdrawal</i>	
5.	<i>Conflict</i>	
6.	<i>Problem</i>	

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 9 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : AS

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator Kecanduan	Hasil Pengamatan
1.	<i>Sailence</i>	- tampak memarahi temannya untuk segera menyelesaikan permainannya - tampak mengamati permainan temannya
2.	<i>Tolerance</i>	Bermain selama 6 jam (10.00-16.00)
3.	<i>Mood Modification</i>	- terlihat sangat senang saat memenangkan permainan - tampak nyaman saat bermain
4.	<i>Withdrawal</i>	- Tampak emosi saat tidak segera mendapat giliran bermain
5.	<i>Conflict</i>	- Terlihat sangat fokus bermain - Tidak memperhatikan panggilan temannya - Harus ditepuk dari belakang untuk memanggilnya - Awalnya tampak tidak menghiraukan peneliti saat disapa karena fokus bermain
6.	<i>Problem</i>	- Sese kali merilekskan badannya karena terlalu lama bermain - Tampak memegang area punggungnya

Lampiran 13

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 22 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : AS

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator Kecanduan	Hasil Pengamatan
1.	<i>Sailence</i>	- Langsung bermain <i>game online</i> ketika datang di tempat
2.	<i>Tolerance</i>	Bermain selama 4 jam (16.00-20.00)
3.	<i>Mood Modification</i>	- terlihat sangat senang saat memenangkan permainan - tampak puas saat bermain
4.	<i>Withdrawal</i>	- Subjek tidak tampak ada perubahan emosi karena langsung mendapatkan komputer untuk bermain
5.	<i>Conflict</i>	- Terlihat sangat fokus bermain - Tidak memperhatikan panggilan temannya
6.	<i>Problem</i>	- Tampak memegang area punggungnya

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 22 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : AS

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator tingkat kecanduan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	<i>Salience</i> (Arti Penting)		
	c. Tampak cemas dan gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>	√	
	d. Tampak menyebutkan selalu ingin bermain <i>game online</i>	√	
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>game online</i> >4 jam/hari	√	
	b. Tampak bermain <i>game online</i> 4-5 atau lebih dalam seminggu	√	
	c. Tampak puas dengan peningkatan jumlah jam dan frekuensi bermain	√	
	d. Tampak senang dengan peningkatan level bermain	√	
3.	<i>Mood modification</i> (modifikasi suasana hati)		
	a. Tampak menyebutkan bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang	√	
	b. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan stress		√
	c. Tampak menyebutkan <i>game online</i> hanya untuk bersenang-senang	√	

	d. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menjadi pelarian (masalah <i>intern</i>)		√
	e. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan kejenuhan	√	
	f. Tampak sangat senang/nyaman hingga berlebih saat bermain <i>game online</i>	√	
4.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)		
	e. Tampak emosi saat bermain	√	
	f. Tampak emosi setelah bermain		√
	g. Tampak marah jika tidak segera bermain	√	
	h. Tampak tidak bisa jauh dari <i>game online</i>	√	
5.	<i>Conflict</i> (Konflik)		
	g. Tampak tidak peduli dengan keadaan sekitar saat bermain <i>game online</i>	√	
	h. Tampak menyebutkan sering dibully saat tidak bermain <i>Game Online</i>		√
	i. Tampak dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
	j. Tampak berdebat dengan orang lain mengenai bermain <i>game online</i>	√	
	k. Mengatakan pernah berbohong terkait bermain <i>game online</i>		√
	l. Tampak jarang untuk berinteraksi dengan orang sekitar, misalnya teman di sekitarnya karena bermain <i>game online</i>	√	
6.	<i>Problem</i> (Masalah)		
	l. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain		√

	m. Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain	√	
	n. Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
	o. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>		√
	p. Tampak menyebutkan pusing setelah bermain ,		√
	q. Tampak dapat menyebutkan keuntungan dari bermain <i>game online</i>	√	
	r. Tampak dapat menyebutkan kerugian dari bermain <i>game online</i>	√	
	s. Tampak lebih banyak menyebutkan keuntungan daripada kerugian bermain <i>game online</i>	√	
	t. Tampak berkata kotor saat bermain <i>game online</i>	√	
	u. Tampak menyebutkan pernah tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas untuk bermain <i>game online</i>		√
	v. Tampak boros hanya untuk bermain <i>game online</i>	√	

Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 9 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : EM

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator Kecanduan	Hasil Pengamatan
1.	<i>Sailence</i>	- tampak memarahi temannya untuk segera menyelesaikan permainannya - tampak mengamati permainan temannya
2.	<i>Tolerance</i>	Bermain selama 5 jam (13.00-18.00)
3.	<i>Mood Modification</i>	- terlihat sangat senang saat memenangkan permainan - tampak nyaman saat bermain
4.	<i>Withdrawal</i>	- Tampak emosi saat tidak segera mendapat giliran bermain
5.	<i>Conflict</i>	- Terlihat sangat fokus bermain - Tidak memperhatikan panggilan temannya - Harus ditepuk dari belakang untuk memanggilnya
6.	<i>Problem</i>	- Sesekali merilekskan badannya karena terlalu lama bermain - Tampak memegang area punggungnya - Sesekali mengucek matanya

Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 22 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : EM

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator Kecanduan	Hasil Pengamatan
1.	<i>Sailence</i>	- Langsung bermain <i>game online</i> ketika datang di tempat
2.	<i>Tolerance</i>	Bermain selama 6 jam (12.00-18.00)
3.	<i>Mood Modification</i>	- terlihat sangat senang saat memenangkan permainan - tampak puas saat bermain
4.	<i>Withdrawal</i>	- Subjek tidak tampak ada perubahan emosi karena langsung mendapatkan komputer untuk bermain
5.	<i>Conflict</i>	- Terlihat sangat fokus bermain - Tidak memperhatikan panggilan temannya
6.	<i>Problem</i>	- Tampak memegang area punggungnya

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Judul : Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang

Tanggal Observasi : 22 Februari 2020

Pengobservasi : Naila N. R

Nama Responden : EM

Gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja

No.	Indikator tingkat kecanduan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	<i>Salience</i> (Arti Penting)		
	e. Tampak cemas dan gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>	√	
	f. Tampak menyebutkan selalu ingin bermain <i>game online</i>	√	
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>game online</i> >4 jam/hari	√	
	b. Tampak bermain <i>game online</i> 4-5 atau lebih dalam seminggu	√	
	c. Tampak puas dengan peningkatan jumlah jam dan frekuensi bermain	√	
	d. Tampak senang dengan peningkatan level bermain	√	
3.	<i>Mood modification</i> (modifikasi suasana hati)		
	a. Tampak menyebutkan bermain <i>game online</i> untuk mengisi waktu luang	√	
	b. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan stress	√	
	c. Tampak menyebutkan <i>game online</i> hanya untuk bersenang-senang	√	

	d. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menjadi pelarian (masalah <i>intern</i>)	√	
	e. Tampak menyebutkan <i>game online</i> untuk menghilangkan kejenuhan	√	
	f. Tampak sangat senang/nyaman hingga berlebih saat bermain <i>game online</i>	√	
4.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)		
	i. Tampak emosi saat bermain	√	
	j. Tampak emosi setelah bermain		√
	k. Tampak marah jika tidak segera bermain	√	
	l. Tampak tidak bisa jauh dari <i>game online</i>	√	
5.	<i>Conflict</i> (Konflik)		
	m. Tampak tidak peduli dengan keadaan sekitar saat bermain <i>game online</i>	√	
	n. Tampak menyebutkan sering dibully saat tidak bermain <i>Game Online</i>		√
	o. Tampak dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
	p. Tampak berdebat dengan orang lain mengenai bermain <i>game online</i>	√	
	q. Mengatakan pernah berbohong terkait bermain <i>game online</i>		√
	r. Tampak jarang untuk berinteraksi dengan orang sekitar, misalnya teman di sekitarnya karena bermain <i>game online</i>	√	
6.	<i>Problem</i> (Masalah)		
	w. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain	√	

x.	Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain		√
y.	Terlihat kantung mata karena tidur tidak teratur akibat terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
z.	Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>game online</i>	√	
aa.	Tampak menyebutkan pusing setelah bermain ,		√
bb.	Tampak dapat menyebutkan keuntungan dari bermain <i>game online</i>	√	
cc.	Tampak dapat menyebutkan kerugian dari bermain <i>game online</i>	√	
dd.	Tampak lebih banyak menyebutkan keuntungan daripada kerugian bermain <i>game online</i>	√	
ee.	Tampak berkata kotor saat bermain <i>game online</i>	√	
ff.	Tampak menyebutkan pernah tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas untuk bermain <i>game online</i>		√
gg.	Tampak boros hanya untuk bermain <i>game online</i>	√	

Lampiran 18

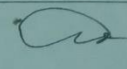


LEMBAR BIMBINGAN KTI

Nama Mahasiswa : Naila Nahdiyatul Rizqa

NIM : P17210173031

Nama Pembimbing : Edi Suyanto, SST, MPH

NO	TANGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	23 / 09 2019	Konsultasi judul dan mulai membuat BAB I	
2.	27 / 11 2019	Konsultasi BAB 1 dan revisi BAB 1 melanjutkan membuat BAB II dan BAB III	
3.	28 / 11 2019	Konsultasi BAB III dan melakukan survey	
4.	4 / 12 2019	Membuat lembar instrumen sesuai kriteria keconduan dan melakukan studi pendahuluan	
5.	10 / 12 2019	Revisi BAB 1 ditambahkan hasil stupen dan tambahkan kisi-kisi wawancara	
6.	12 / 12 2019	Revisi pedoman wawancara & kisi-kisi Definisi, kata kunci	
7.	16 / 12 2019	Revisi dan supra	

Lampiran 19



LEMBAR BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

Nama Mahasiswa : Naila Nahdiyatul Rizqa

NIM : P17210173031

Nama Pembimbing : Edy Suyanto S.ST.,M.PH.

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	23 Juni 2020	Perbaikan untuk Bab 4 dan Bab 5	
2.	24 Juni 2020	Perbaikan Bab 4 pembahasan dan kesimpulan Bab 5	
3.	28 Juni 2020	ACC semhas	

Lampiran 20

PLAN OF ACTION
(November 2019-Mei 2020)

Nama : Naila Nahdiyatul Rizqa

NIM : P17210171003

No	Kegiatan Penelitian	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
I	Tahap Persiapan																																				
	a. Perencanaan Judul																																				
	b. Mencari Literatur																																				
	c. Penyusunan Proposal																																				
	d. Konsultasi Proposal																																				
	e. Perbaikan Proposal																																				
	f. Penyusunan Instrumen																																				
	g. Ujian sidang dan Revisi																																				
	h. Pengurusan Ijin																																				

Lampiran 21

DOKUMENTASI



