

LAMPIRAN





LAMPIRAN A
Skala Interaksi Sosial dan
Skala Intensitas Bermain *Game Online* di
Smartphone

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

* Required

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

1. Beri tanda jika setuju *

Check all that apply.

Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

2. Nama (Boleh Inisial) *

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

3. Jenis Kelamin (Tandai salah satu) * *Mark only one oval.*

Laki - Laki

Perempuan

4. Universitas tempat berkuliah saat ini * *Mark only one oval.*

Unika Soegijapranata Semarang

Other:

5. Fakultas atau Jurusan

6. Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki * *Mark only one oval.*

Iya

Tidak

Kuisisioner

1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

7. 1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

8. 2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

9. 3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. 4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul

dengan teman * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11. 5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa

waktu * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

12. 6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di

smartphone * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. 7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

*

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

14. 8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali

sehari * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

15. 9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. 10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level

permainan saya * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

17. 11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai

berjam-jam * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

18. 12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

19. 13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

20. 14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

21. 15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

22. 16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

23. 17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

24. 18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. 19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

26. 20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

27. 21. Saya mengesampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tdak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. 22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

29. 23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

30. 24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner
2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

31. 1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong

bersama teman * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

32. 2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya

kepada teman * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

33. 3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang

lain * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

34. 4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas

kelompok * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

35. 5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan

bersama * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

36. 6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang

asing * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

37. 7. Saya adalah orang yang

pendiam * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

38. 8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang

sedang sakit * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

39. 9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan

sendiri * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

40. 10. Saya sering datang terlambat jika ada

kelas * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

41. 11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

42. 12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

43. 13. Saya senang memiliki banyak

teman * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

44. 14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting

bagi saya * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

45. 15. Dari kecil orang tua sangat membatasi

pertemanan saya * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

46. 16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan

kampus * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

47. 17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima

orang lain * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

48. 18. Saya lebih senang melakukan semua hal

sendiri * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai



49. 19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

50. 20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

51. 21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

52. 22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok

diskusi * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

53. 23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di

kampus * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

54. 24. Saya bersedia bekerjasama dengan

siapapun * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai



11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

55. 25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam

kelompok * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

56. 26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi

*

Mark only one oval.

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

57. 27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan

orang lain * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

58. 28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar

bersama teman * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

59. 29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain

bersama * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

60. 30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam

kelompok/organisasi/kepanitiaan * *Mark only one oval.*

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/3/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Terima
Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuis online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

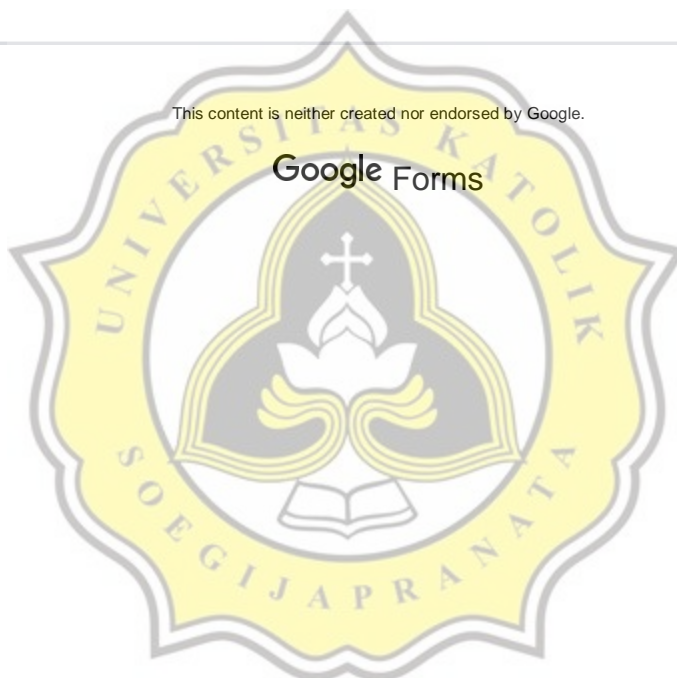
Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms



LAMPIRAN B

Data Uji Coba

B-1 Data Skala Interaksi Sosial

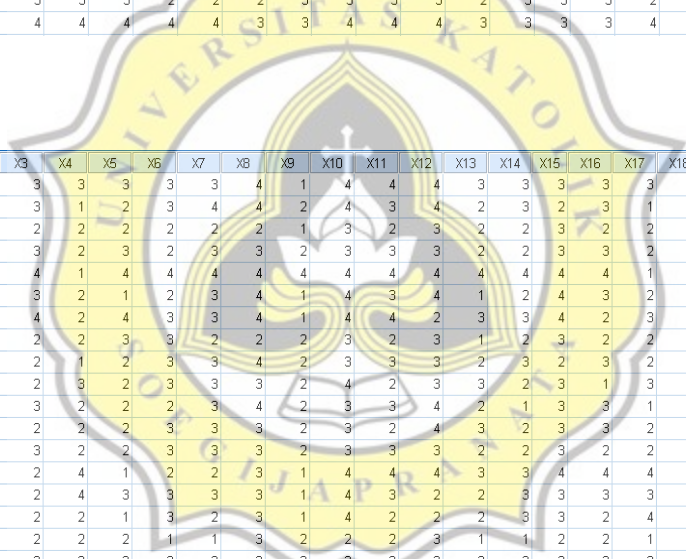
B-2 Data Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

LAMPIRAN B-1

**Data Skala Intensitas Bermain *Game*
Online di *Smartphone***



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
1	2	3	2	2	3	3	3	4	2	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	1	3	1	2	4
2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	1	3	3
3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	1	3	3	4	3	1	4	4
4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3
5	2	4	3	4	4	2	4	3	1	4	3	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2
6	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3
7	3	2	1	2	1	3	1	4	3	1	3	3	1	4	2	1	1	3	1	1	2	3	3	4
8	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2
9	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	3	2	3	2
10	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
11	2	4	4	3	4	2	4	3	2	4	4	4	4	1	4	3	2	3	3	1	2	1	2	4
12	2	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	2	3	4	3
13	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
14	2	4	3	2	3	3	4	3	1	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	4
15	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3
16	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3
17	2	2	3	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
18	3	3	3	1	2	2	1	1	3	3	1	4	1	3	2	1	1	3	1	1	1	1	2	3
19	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
20	3	4	3	3	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	1	3
21	2	4	3	3	2	4	4	3	1	4	3	4	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	4
22	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3
23	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
24	2	4	3	3	3	3	3	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4
25	3	4	3	1	2	3	4	4	2	4	3	4	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3
26	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3
27	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3
28	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4
29	1	3	3	2	1	2	3	4	1	4	3	4	1	2	4	3	2	2	1	3	2	1	4	3
30	2	4	4	2	4	3	3	4	1	4	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	3
31	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3
32	2	4	2	1	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2
33	1	4	2	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	2	3	3
34	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	4	2	1	3	3	1	2	2	3	2	1	2	3
35	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3
36	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3
37	1	4	2	4	1	2	2	3	1	4	4	4	3	3	4	4	4	2	1	4	1	1	3	3
38	2	3	2	4	3	3	3	3	1	4	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3
39	1	3	2	2	1	3	2	3	1	4	2	2	2	3	3	2	4	2	1	2	1	2	2	3
40	3	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2
41	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3
42	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
43	1	4	2	1	1	1	2	2	1	4	1	2	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1
44	1	3	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	1	1	4	4
45	2	4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3
46	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	1	3	2	2	4	2	1	3	2	2	3	3

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
47	2	3	2	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2
48	2	3	4	2	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3
49	3	3	3	3	2	1	3	2	2	4	2	3	4	2	3	3	2	4	1	1	2	1	1	3
50	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	1	2	2	2	1	2	1	3	2	2	3	2
51	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3
52	1	4	4	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	3	1	1	4
53	2	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	1	2
54	2	3	2	2	2	3	4	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3
55	3	1	3	4	2	1	2	1	2	3	3	1	2	4	3	1	3	1	1	1	3	1	2	2
56	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
57	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1	3
58	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
59	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3
60	4	1	4	1	1	1	2	4	1	4	4	4	1	4	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1
61	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
62	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	3	3	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3
63	2	3	4	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	1	4	3
64	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2
65	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1	3
66	2	3	4	2	3	1	2	4	2	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
67	2	3	4	2	3	1	2	4	2	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3
68	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	3	1	2	2	3
69	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	1	3	3	1	2	2	3
70	2	3	4	2	3	1	2	4	2	4	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3

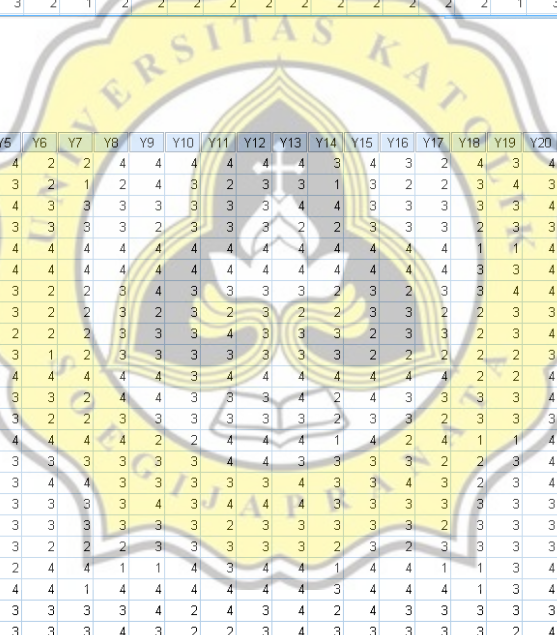


LAMPIRAN B-2

Data Skala Interaksi Sosial

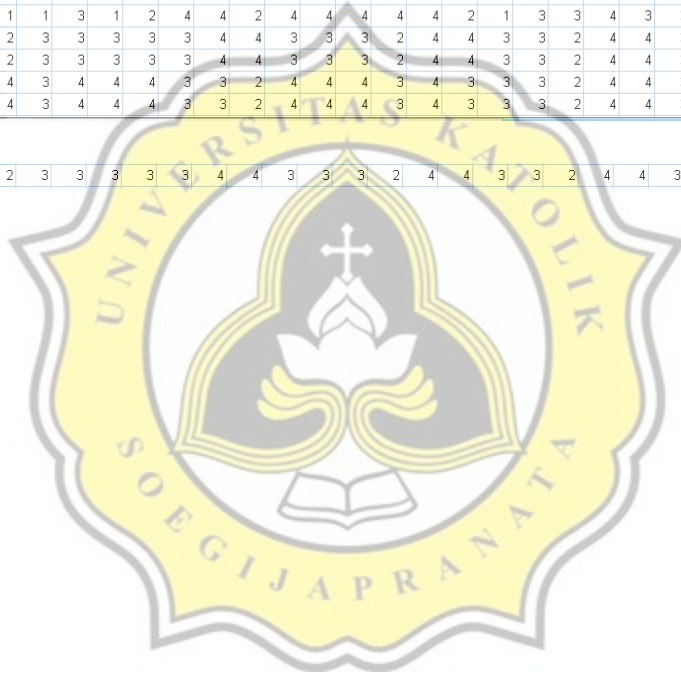


	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	
1	4	3	3	1	3	2	3	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	4	1	4	2	4	2	3	2	4	3	4
2	3	4	2	1	3	1	1	2	2	1	4	3	4	1	4	3	2	3	3	4	3	2	2	4	2	1	4	3	3	2	
3	3	3	4	1	3	1	1	2	1	1	4	3	3	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	3	2	1	3	2	2	1	
4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	
5	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	1	2	2	4	3	3	3	2	3	1	3	4	3	4	
6	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	2	3	4	
7	4	3	3	3	4	4	4	4	1	1	1	3	4	2	4	1	1	2	4	1	3	4	2	4	3	2	1	1	3	3	
8	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	4	3	3	1	4	3	3	2	3	4	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	
9	2	2	3	2	4	3	2	4	4	1	4	4	3	1	4	2	1	2	3	4	1	3	1	4	1	4	1	1	2	2	
10	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	
11	3	3	1	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	2	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	
12	2	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
14	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	
15	3	3	3	1	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	4	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	
16	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	4	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	
17	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	4	1	3	3	2	3	4
18	4	4	3	2	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	
19	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	2	3	3	3	4	3	
20	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	
21	3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	3	2	4	4	3	2	4	4	2	3	4	3	4	
22	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	
23	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	



	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	
24	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	
25	2	3	3	2	3	2	1	2	4	3	2	3	3	1	3	2	2	3	4	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	
26	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	
27	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
29	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4
30	2	4	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	2	2	3	4	2	3	1	2	4	
31	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3
32	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	
33	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	
34	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	3
35	2	3	3	2	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	
36	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	
37	2	4	2	1	4	4	4	4	2	2	4	4	4	1	4	2	4	1	1	4	1	4	1	3	1	2	4	2	2	2	
38	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3
39	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	
40	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
41	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3
42	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
43	4	4	4	2	2	4	4	1	1	4	3	4	4	1	4	4	1	1	3	4	1	4	1	4	2	2	3	3	3	2	
44	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4
45	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
46	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	

	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	
47	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	
48	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
49	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	4	
50	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	1	3	2	3	3	2	4	3	3	1	2	3	1	3	3	3	2	
51	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	
52	4	4	1	3	4	1	1	3	3	2	3	3	4	4	3	1	4	2	2	3	3	4	4	3	1	4	3	2	2	3	
53	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
54	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	
55	4	4	1	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	
56	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	
57	4	4	3	3	2	3	2	3	4	1	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
60	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	1	2	4	3	4	2
61	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
62	2	4	2	1	4	1	1	4	3	2	3	3	3	3	4	3	2	1	2	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	
63	4	4	1	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	
64	2	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	
65	4	4	1	1	3	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	1	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	2	
66	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	4	2	1	3	3	
67	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	4	2	1	3	
68	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	
69	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	
70	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	4	2	1	3	





LAMPIRAN C

Uji Validitas dan Reliabilitas

C-1 Skala Interaksi Sosial

**C-2 Skala Intensitas Bermain *Game Online*
di *Smartphone***

C-1 Skala Interaksi Sosial

Putaran 1

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

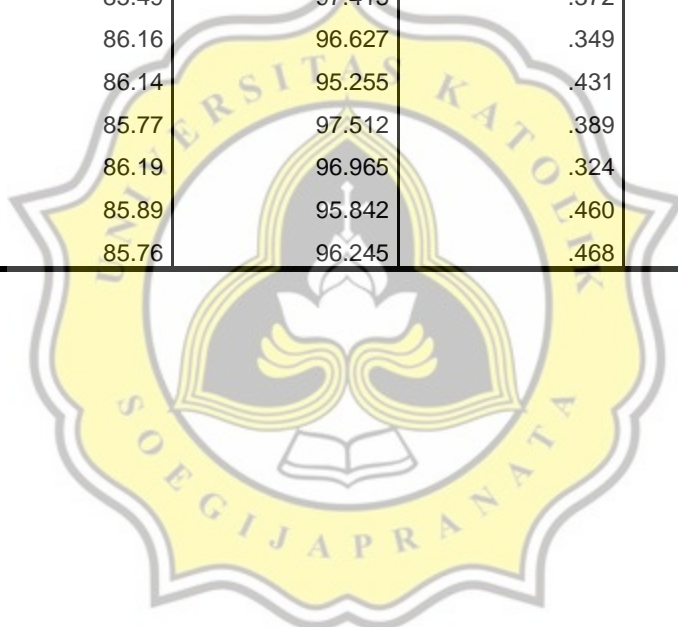
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	85.79	96.258	.448	.862
Y2	85.41	98.478	.334	.865
Y3	85.94	100.084	.116	.871
Y4	86.34	96.402	.330	.865
Y5	85.64	98.813	.284	.866
Y6	86.01	92.797	.542	.859
Y7	86.17	94.463	.408	.863
Y8	85.61	96.994	.409	.863
Y9	85.70	92.590	.552	.858
Y10	86.04	95.723	.365	.864
Y11	85.50	96.225	.422	.862
Y12	85.43	95.582	.601	.859
Y13	85.37	94.382	.617	.858

Y14	86.27	92.693	.527	.859
Y15	85.41	97.898	.280	.866
Y16	85.76	95.578	.454	.862
Y17	86.16	95.410	.388	.863
Y18	86.23	99.251	.192	.868
Y19	86.27	102.722	-.042	.873
Y20	85.19	98.095	.368	.864
Y21	85.60	92.533	.589	.858
Y22	85.76	96.216	.470	.861
Y23	86.20	94.278	.455	.861
Y24	85.49	97.413	.372	.864
Y25	86.16	96.627	.349	.864
Y26	86.14	95.255	.431	.862
Y27	85.77	97.512	.389	.863
Y28	86.19	96.965	.324	.865
Y29	85.89	95.842	.460	.862
Y30	85.76	96.245	.468	.862



Putaran 2

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	27

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	77.83	90.753	.473	.874
Y2	77.46	92.889	.364	.876
Y4	78.39	91.516	.309	.878
Y5	77.69	93.233	.311	.877
Y6	78.06	87.794	.535	.872
Y7	78.21	89.417	.401	.876
Y8	77.66	91.533	.429	.875
Y9	77.74	87.904	.525	.872
Y10	78.09	90.833	.346	.877
Y11	77.54	90.745	.443	.874
Y12	77.47	90.398	.602	.872
Y13	77.41	89.319	.610	.871
Y14	78.31	87.378	.540	.871
Y15	77.46	92.339	.302	.878
Y16	77.80	90.220	.467	.874
Y17	78.20	89.988	.404	.875
Y20	77.23	92.614	.390	.876
Y21	77.64	87.711	.571	.871

Y22	77.80	90.771	.491	.873
Y23	78.24	88.708	.482	.873
Y24	77.53	92.079	.380	.876
Y25	78.20	91.814	.322	.877
Y26	78.19	89.835	.448	.874
Y27	77.81	92.008	.412	.875
Y28	78.23	91.744	.324	.877
Y29	77.93	91.053	.429	.875
Y30	77.80	91.264	.449	.874



C-2 Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Putaran 1

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.868	24

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	56.44	89.613	.116	.872
X2	55.73	84.838	.424	.864
X3	55.96	84.158	.436	.863
X4	56.46	87.121	.277	.868
X5	56.19	82.182	.548	.860
X6	56.30	83.923	.480	.862
X7	56.20	79.959	.666	.855
X8	55.91	83.732	.485	.862
X9	56.87	90.983	.036	.873
X10	55.57	82.799	.557	.859
X11	56.04	79.955	.744	.853
X12	55.66	84.055	.514	.861
X13	56.61	82.385	.561	.859

X14	56.39	88.530	.188	.871
X15	56.03	84.144	.539	.860
X16	56.43	81.524	.686	.856
X17	56.50	90.167	.058	.875
X18	56.46	83.005	.553	.860
X19	56.76	85.433	.430	.863
X20	56.49	82.369	.539	.860
X21	56.64	86.610	.356	.866
X22	56.99	90.797	.067	.872
X23	56.34	84.402	.429	.864
X24	55.80	84.133	.597	.859



Putaran 2

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	70	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	70	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2	45.27	75.621	.484	.890
X3	45.50	75.819	.434	.892
X4	46.00	78.435	.289	.896
X5	45.73	73.766	.558	.888
X6	45.84	75.584	.479	.891
X7	45.74	70.918	.728	.882
X8	45.46	75.179	.500	.890
X10	45.11	74.277	.574	.888
X11	45.59	71.956	.733	.883
X12	45.20	75.322	.544	.889
X13	46.16	74.221	.553	.888
X15	45.57	75.176	.589	.888
X16	45.97	73.101	.702	.884
X18	46.00	75.159	.519	.889
X19	46.30	77.199	.415	.892
X20	46.03	74.115	.537	.889

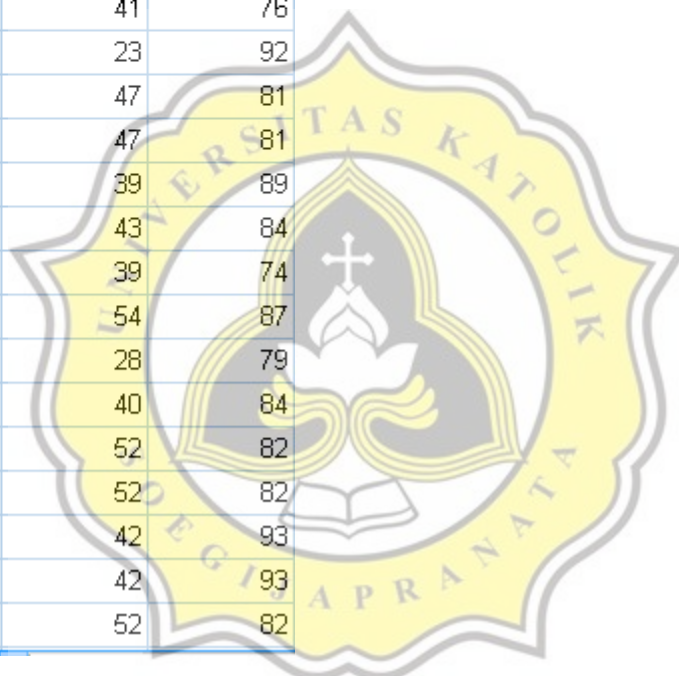
X21	46.19	78.530	.324	.895
X23	45.89	76.074	.425	.892
X24	45.34	75.910	.586	.888





	Xtot	Ytot		Xtot	Ytot
1	55	71	25	55	65
2	58	69	26	41	87
3	71	57	27	49	77
4	49	74	28	67	108
5	48	82	29	52	99
6	42	91	30	58	75
7	39	71	31	46	68
8	38	72	32	49	76
9	43	67	33	51	70
10	43	69	34	52	99
11	62	90	35	51	77
12	60	73	36	49	71
13	54	79	37	55	76
14	60	92	38	51	81
15	48	81	39	42	86
16	47	73	40	35	84
17	43	75	41	48	76
18	36	92	42	51	73
19	46	81	43	29	76
20	59	92	44	60	97
21	54	91	45	57	82
22	49	82	46	41	82
23	67	58	47	46	79

	Xtot	Ytot
48	52	82
49	48	89
50	44	73
51	49	68
52	49	79
53	37	83
54	51	91
55	37	97
56	41	76
57	23	92
58	47	81
59	47	81
60	39	89
61	43	84
62	39	74
63	54	87
64	28	79
65	40	84
66	52	82
67	52	82
68	42	93
69	42	93
70	52	82



LAMPIRAN E

Uji Asumsi

E-1 Uji Normalitas

E-2 Uji Linearitas





Uji Normalitas

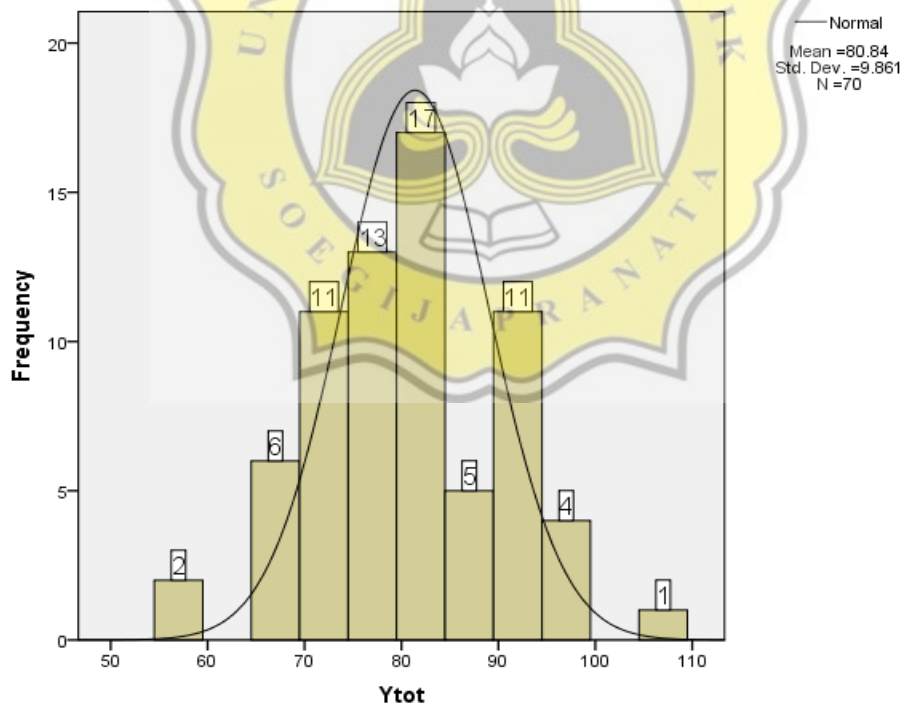
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Xtot	Ytot
N		70	70
Normal Parameters ^a	Mean	48.27	80.84
	Std. Deviation	9.119	9.861
Most Extreme Differences	Absolute	.084	.096
	Positive	.084	.096
	Negative	-.060	-.063
Kolmogorov-Smirnov Z		.704	.804
Asymp. Sig. (2-tailed)		.704	.537

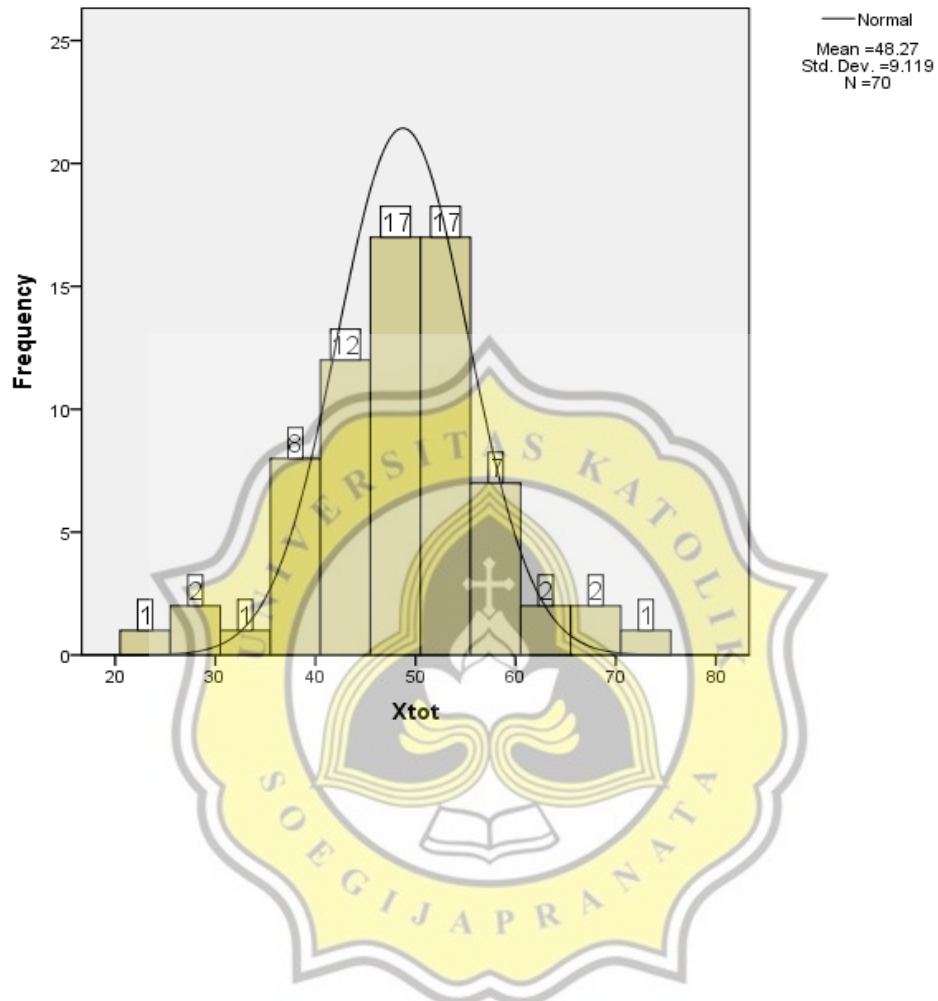
a. Test distribution is Normal.

Grafik

Interaksi Sosial



Grafik
Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*





Uji Normalitas

Case Processing Summary

	N
Total Cases	70
Excluded Cases ^a	0
Forecasted Cases	0
Newly Created Cases	0

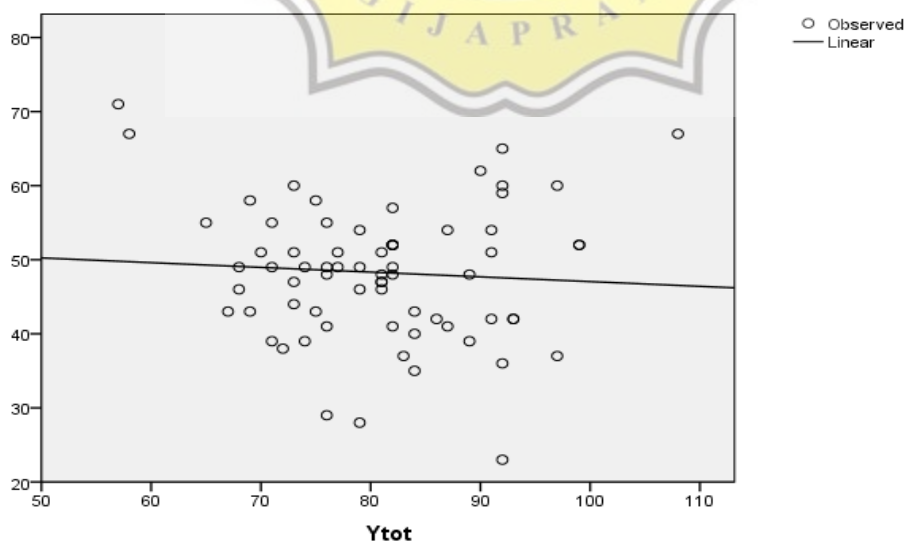
a. Cases with a missing value in any variable are excluded from the analysis.

Model Summary and Parameter Estimates

Dependent Variable: Intensitas Bermain Game Online di Smartphone (Xtot)

Equation	Model Summary					Parameter Estimates	
	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1
Linear	.005	.327	1	68	.570	53.441	-.064

The independent variable is Interaksi Sosial (Ytot)





Uji Korelasi

Correlations

		Xtot	Ytot
Xtot	Pearson Correlation	1	-.069
	Sig. (1-tailed)		.285
	N	70	70
Ytot	Pearson Correlation	-.069	1
	Sig. (1-tailed)	.285	
	N	70	70

Xtot : Intensitas Bermain Game Online di Smartphone

Ytot : interaksi Sosial



LAMPIRAN G

Uji Mean Empirik dan
Mean Hipotetik



Deskripsi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Intensitas Bermain Game Online	70	34	83	58,71	9,604
Interaksi Sosial	70	63	114	88,80	10,129
Valid N (listwise)	70				

Intensitas Bermain Game Online di Smartphone

Frekuensi

Statistics

		Kategori Intensitas Bermain Game Online	Kategori Intensitas Bermain Game Online_MH
N	Valid	70	70
	Missing	0	0

Tabel Frekuensi

Kategori Intensitas Bermain Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	9	12,9	12,9	12,9
	Sedang	52	74,3	74,3	87,1
	Tinggi	9	12,9	12,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Kategori Intensitas Bermain Game Online_MH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	7	10,0	10,0	10,0
	Sedang	56	80,0	80,0	90,0
	Tinggi	7	10,0	10,0	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pie Chart



Interaksi Sosial

Frekuensi

Statistics

		Kategori Interaksi Sosial	Kategori Interaksi Sosial (MH)
N	Valid	70	70
	Missing	0	0

Tabel Frekuensi

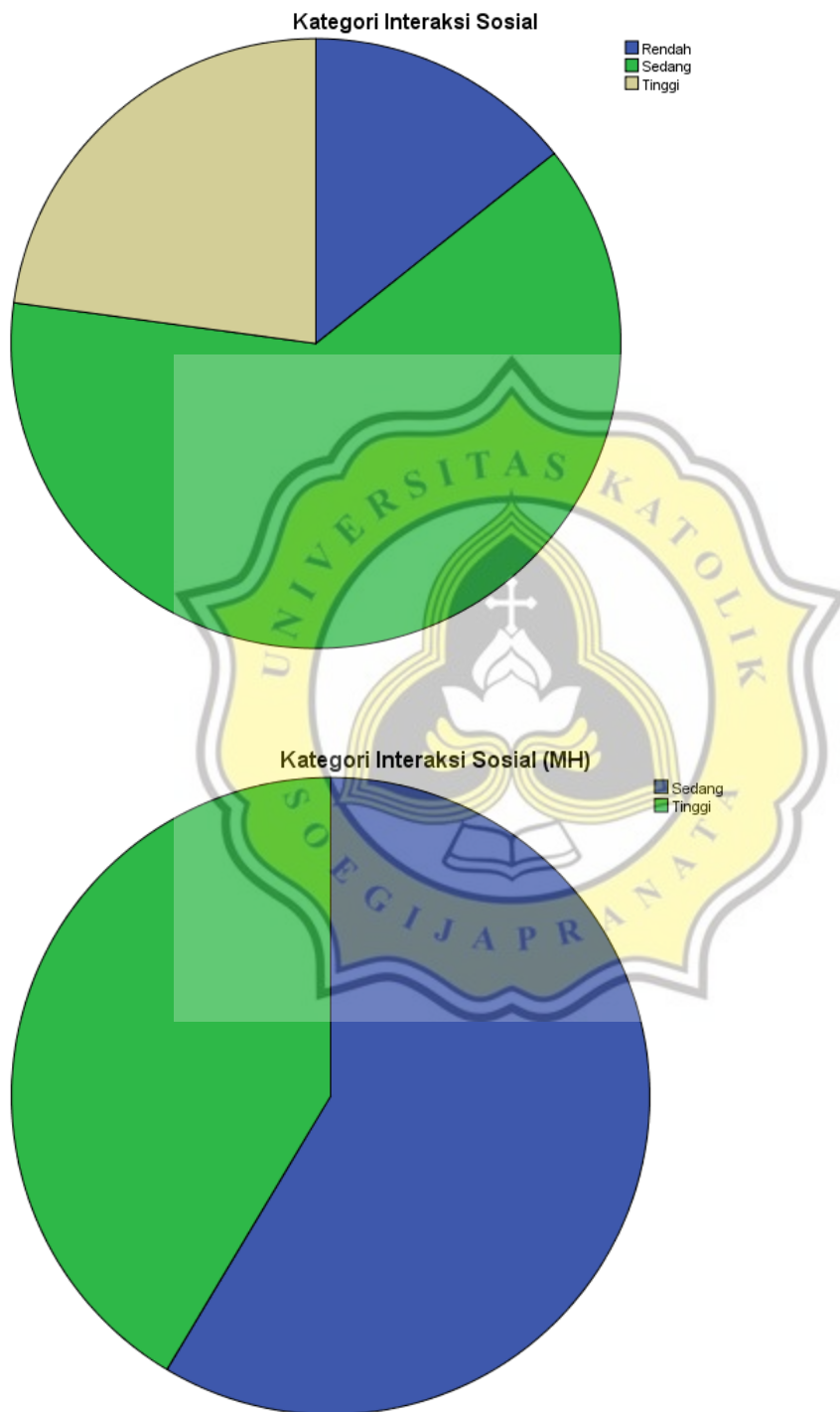
Kategori Interaksi Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	10	14,3	14,3	14,3
	Sedang	44	62,9	62,9	77,1
	Tinggi	16	22,9	22,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Kategori Interaksi Sosial (MH)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang	41	58,6	58,6	58,6
	Tinggi	29	41,4	41,4	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Pie Chart





LAMPIRAN H

Surat Penelitian

FAKULTAS PSIKOLOGI
 Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234
 Telp. (024) 8441555, 8505003 (hunting) Fax. (024) 8415429 - 8445265
 e-mail: unika@unika.ac.id http://www.unika.ac.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 1049.A/B.7.3/FP/V/2020

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : **Thendy**
 NIM : 15.E1.0180
 Tempat/Tanggal Lahir : Ketapang, 12 April 1997
 Alamat : Jl. Rajabasa No. 91, Gajahmungkur, Semarang
 Pekerjaan : mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Program Studi Sarjana Psikologi

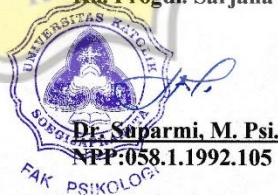
Sedang melakukan proses pengambilan data penelitian melalui *google form* Skripsi dengan judul "**Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Di Smartphone Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa**", dibawah bimbingan Dosen pembimbing **Drs. George Hardjanta, M.Si**

Proses pengambilan data berlangsung pada 10 - 20 Mei 2020, di Universitas Katolik Soegijapranata

Demikian Surat Keterangan ini diterbitkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 Mei 2020

Ka. Progd. Sarjana Psikologi,



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

AD

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

Psikologi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNh9uiEJMKG-9dk6ipi7SRQ3W-rTyoIYSKJE...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
 Sesuai
 Tidak Sesuai
 Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNh9uiEJMKG-9dk6ipi7SRQ3W-rTyoYYSKJ...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM.15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

Thete

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other:

Fakultas atau Jurusan

Psikologi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYa9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDfzG1wBjcZn4/edit#response=ACYDBNhoTordNn1QXv9b7W3DmkolaQyFcx9LD5...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengesampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDfdzG1wBjcZn4/edit#response=ACYDBNhoTordIn1QXv9b7W3DmkolaQyFcJx9LD...> 2021

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

mik

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

fhk / hukum

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNig9TBZGWqPutplFrhoTrnz8gtfLHoFEN1...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNigj9TBZGWqPutplFrhoTrnz8gtfLHoFEN1...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

Stevanus Deoni

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

Komunikasi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNgYdCF1wCjaJh5I9eb1JmE9Gkz2HHb5K...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNgYdCF1wCjaJh5I9eb1JmE9Gkz2HHb5...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

M

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

akuntansi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNi_uKBfGq8DIZCKjiY3mYfbGNrCXcUon-... 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcfDfdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNi_uKBfGq8DIZCKjiY3mNfbGNrCXcUon... 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

Brian

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other:

Fakultas atau Jurusan

Ekonomi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNgdhyLEHW2rZesVgCz19XzUr2RIAG-JK...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNgdhyLEHfW2rZesVgCz19XzUr2RIAG-J...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

T A

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other:

Fakultas atau Jurusan

Dkv

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1vBycZN4/edit#response=ACYDBNg-iQiv6B4B7BegQNw4NJQRUGrOeyCzJ...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNg-iQiv6B4B7BegQNw4NJQRUGrOeyCz...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

kk

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

psi

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1vBycZN4/edit#response=ACYDBNj8lZqEXgMwD1y5irmGQ-d9YAVrs3-IVc...> 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

<https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNj8lZqEXgMwD1y5irmGQ-d9YAVrs3-IV...> 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

B Lea

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other:

Fakultas atau Jurusan

Sastra Inggris

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNgX62188v_5OxTJe_3Ne-1sJ9MOqKumoU... 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNgX62188v_50XTJe_3Ne-1sJ9MOqKumo... 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Halo, perkenalkan nama saya Thendy, seorang mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Saya sedang dalam proses mengerjakan tugas akhir skripsi. Terkait dengan tugas akhir ini, saya meminta bantuan anda untuk mengisi survey yang berupa pertanyaan-pertanyaan (kuisisioner). Jawaban dari pertanyaan di dalam survey ini tidak ada benar dan salah, maka dari itu saya berharap anda dapat mengisi pertanyaan survey ini dengan jujur dan apa adanya. Jawaban yang diberikan bersifat rahasia dan tidak akan dipublikasikan. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan anda untuk mengisi survey ini.

Informed Consent (Halaman Persetujuan)

Dengan Hormat,

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hubungan bermain game online di smartphone dengan kehidupan sosial mahasiswa Unika Soegijapranata. Penelitian ini juga dilakukan dalam rangka penyelesaian tugas akhir Skripsi yang dikerjakan oleh Thendy dengan NIM 15.E1.0180 di bawah bimbingan dosen Drs. George Hardjanta, M.Si, dan atas sepengetahuan Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata Semarang.

Partisipasi di dalam survey ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan. Semua data pribadi partisipan akan dijaga kerahasiaannya. Apabila partisipan merasa ketidaksesuaian, partisipan dapat menolak atau menarik diri untuk mengisi survey penelitian ini tanpa dikenakan pinalti.

Melalui pernyataan di atas, sebagai partisipan saya menyatakan kesediaan dalam melakukan pengisian survey berikut secara sukarela, jujur, dan bertanggung jawab.

Beri tanda jika setuju *



Setuju

Profil Partisipan

Mohon diisi sesuai data diri anda masing-masing

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Nama (Boleh Inisial) *

E

Jenis Kelamin (Tandai salah satu) *

 Laki - Laki Perempuan

Universitas tempat berkuliah saat ini *

 Unika Soegijapranata Semarang Other: _____

Fakultas atau Jurusan

Ftp _____

Saya bermain game online dengan smartphone yang saya miliki *

 Iya Tidak

Kuisisioner 1

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBycZN4/edit#response=ACYDBNhu0K23smO7O_IBBq12-CziB_NjwGfTO... 2/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Aktivitas bermain game online di smartphone tidak mengganggu waktu belajar saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya selalu mencari informasi terbaru terkait game online yang sedang saya mainkan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Tidak ada batasan waktu seberapa lama bagi saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya akan bermain game online di smartphone setiap berkumpul dengan teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya sering bermain game online di smartphone sampai lupa waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya mudah merasa bosan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya bisa menghabiskan semua waktu luang saya untuk bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya bermain game online di smartphone tidak lebih dari dua kali sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya tetap mengerjakan tugas-tugas kuliah tepat waktu walaupun sering bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya selalu bermain game online untuk menaikkan level permainan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya tidak bermain game online di smartphone sampai berjam-jam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game online di smartphone setidaknya sekali dalam sehari *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya mengabaikan keberadaan orang di samping saya ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya tidak akan kesal atau marah walaupun kalah saat bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Ada rasa senang apabila bisa bermain game online di smartphone lebih lama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya bermain game online di smartphone hanya sesekali untuk mengisi waktu senggang *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Saya tetap akan mengangkat telepon masuk walaupun smartphone sedang dipakai untuk memainkan game online *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya akan merasa gelisah jika tidak bisa naik ke level berikutnya dalam game online yang sedang saya mainkan. *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Saya membatasi waktu untuk bermain game online di smartphone karena ada hal lain yang bisa dilakukan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Bermain game online di smartphone terlalu sering dalam satu hari membuat saya jenuh *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya mengosampingkan jam makan ketika bermain game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tdak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya akan berhenti bermain game online di smartphone apabila merasa sudah cukup *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Bermain game online di smartphone dalam waktu yang lama hanya membuang-buang waktu *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Setiap ada waktu luang saya akan mengakses game online di smartphone *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Kuisisioner 2

Pilihlah salah satu dari keempat jawaban yang sesuai dan menggambarkan kondisi anda saat ini

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

1. Saya sering menghabiskan waktu luang untuk nongkrong bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Jika mengalami kesulitan dalam proses belajar di kelas saya akan bertanya kepada teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya tidak memperdulikan kritikan dari orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

4. Saya lebih menyukai tugas mandiri dibanding tugas kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya akan menerima apapun yang telah kelompok putuskan bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Saya kesulitan jika harus berkenalan dengan orang asing *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

7. Saya adalah orang yang pendiam *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya akan khawatir jika ada sahabat yang sedang sakit *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Lebih menyenangkan jika makan bersama orang lain dibanding makan sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

10. Saya sering datang terlambat jika ada kelas *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya lebih suka ngobrol langsung dengan teman atau keluarga daripada melalui chat atau media sosial *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya suka mendengarkan orang lain menceritakan pengalamannya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

13. Saya senang memiliki banyak teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Masuk menjadi anggota organisasi di kampus menjadi hal yang penting bagi saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Dari kecil orang tua sangat membatasi pertemanan saya *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

16. Saya acuh jika bertemu dengan dosen di luar lingkungan kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

17. Seringkali saya merasa pendapat yang saya sampaikan sulit diterima orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

18. Saya lebih senang melakukan semua hal sendiri *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

19. Jika ada masalah terjadi, saya merasa mampu mencari solusinya sendiri tanpa meminta pendapat orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

20. Saya selalu menjaga sopan santun kepada orang tua atau dosen *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

21. Saya tidak punya teman dekat untuk mencurahkan isi hati *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

22. Saya aktif menyampaikan ide dalam kelompok diskusi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

23. Saya antusias untuk mengikuti kegiatan berorganisasi di kampus *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

24. Saya bersedia bekerjasama dengan siapapun *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

25. Saya merasa tidak perlu setiap saat mentaati aturan dalam kelompok *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

26. Mengikuti banyak kegiatan di kampus di luar jam kuliah merupakan hal yang saya senangi *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

27. Saya sulit untuk fokus ketika sedang berbicara dengan orang lain *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

28. Saya lebih bersemangat jika belajar sendiri dibanding belajar bersama teman *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

29. Saya sering menolak ajakan teman untuk bermain bersama *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

30. Saya selalu mengikuti aturan yang berlaku dalam kelompok/organisasi/kepanitiaan *

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

Terima Kasih

Terimakasih banyak atas partisipasi anda dalam pengisian kuisioner online penelitian saya. Semua jawaban yang anda berikan akan disimpan dan hanya digunakan untuk penelitian, tanpa mempublikasikannya secara luas untuk kepentingan apapun.

https://docs.google.com/forms/d/1toGYav9WAa4E12MVZs8TaC3NiYhcDifdzG1wBjcZN4/edit#response=ACYDBNhu0IK23smO7O_IBBq12-CziB_NjwGfTO... 20/21

11/13/2020

Bermain Game Online di Smartphone Terhadap Kehidupan Sosial Mahasiswa Unika Soegijapranata Semarang

Silahkan untuk klik tombol kirim dibawah ini & tunggu sampai jawaban anda terekam oleh aplikasi google form.

Jika merasa ada pertanyaan atau kesulitan sebelum melakukan perekaman jawaban silahkan hubungi.

Thendy (085249727755)

This form was created inside of Soegijapranata Catholic University.

Google Forms



LAMPIRAN I

Plagiasi





8.7% PLAGIARISM APPROXIMATELY

0.15% IN QUOTES

Report #11621972

111	BAB I
133	
137	
141	

PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Manusia sebagai makhluk sosial pada hakekatnya tidak dapat hidup sendiri dan akan selalu berhasrat untuk berhubungan dengan manusia lain. Proses berhubungan tersebut disebut sosialisasi. 54 102 111 Kontak sosial atau komunikasi yang terjadi di antara dua individu atau kelompok disebut interaksi sosial. 160 Berinteraksi dengan orang lain merupakan salah satu unsur penting dalam keterampilan sosial yang dimiliki seseorang. Maslow (dalam Listiyanto, 2007) mengatakan bahwa lima kebutuhan dasar seseorang dapat terpenuhi melalui interaksi sosial. Gerungan dalam bukunya berjudul Psikologi Sosial menyatakan bahwa manusia mempunyai kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Interaksi sosial merupakan salah satu bentuk hubungan yang nyata antara manusia tersebut dengan lingkungannya (Gerungan, 2004). 54

67 78 79 102 115 116

H. Bonner (dalam Gerungan, 2004) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, dan atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Menjadi seseorang mahasiswa membutuhkan interaksi yang dilakukan baik dengan teman di kampus, teman di

REPORT

CHECKED

AUTHOR

PAGE

16