

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

INFORMED CONSENT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Psikologis pada roleplayer Korea dalam media sosial twitter. Penelitian ini dilaksanakan oleh Juliana Indira P dengan NIM 18.E1.0174, di bawah bimbingan Bapak Dr. M Suharsono, M.Si. Adapun hak dan kewajiban subjek. Hak sebagai subjek ialah dapat menolak/mengikuti rangkaian penelitian dan dapat meminta hasil penelitian, serta kewajiban sebagai subjek ialah melaporkan keadaan/informasi yang diperlukan sesuai kenyataan guna menyusun kelengkapan data. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama / Inisial : Delia T.

Umur : 21 tahun

Menyatakan bersedia untuk menjadi subjek penelitian serta menyetujui hak dan kewajiban sebagai subjek. Keikutsertaan dalam penelitian ini dilakukan secarasukarela tanpa paksaan dan memperkenankan peneliti untuk memakai alat bantu perekam demi menghindari kesalahan dalam pengolahan data. Adapun hak dan kewajiban peneliti yakni menggali, menyimpan, dan merahasiakan data yang berhubungan dengan subjek.

Semarang, 4 Agustus 2022

Menyetujui



Delia T

LAMPIRAN B**INFORMED CONSENT**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Psikologis pada roleplayer Korea dalam media sosial twitter. Penelitian ini dilaksanakan oleh Juliana Indira P dengan NIM 18.E1.0174, di bawah bimbingan Bapak Dr. M Suharsono, M.Si. Adapun hak dan kewajiban subjek. Hak sebagai subjek ialah dapat menolak/mengikuti rangkaian penelitian dan dapat meminta hasil penelitian, serta kewajiban sebagai subjek ialah melaporkan keadaan/informasi yang diperlukan sesuai kenyataan guna menyusun kelengkapan data. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama / Inisial : CA.

Umur : 22 tahun

Menyatakan bersedia untuk menjadi subjek penelitian serta menyetujui hak dan kewajiban sebagai subjek. Keikutsertaan dalam penelitian ini dilakukan secarasukarela tanpa paksaan dan memperkenankan peneliti untuk memakai alat bantu perekam demi menghindari kesalahan dalam pengolahan data. Adapun hak dan kewajiban peneliti yakni menggali, menyimpan, dan merahasiakan data yang berhubungan dengan subjek.

Semarang, 4 Agustus 2022

Menyetujui



CA

LAMPIRAN C**INFORMED CONSENT**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Psikologis pada roleplayer Korea dalam media sosial twitter. Penelitian ini dilaksanakan oleh Juliana Indira P dengan NIM 18.E1.0174, di bawah bimbingan Bapak Dr. M Suharsono, M.Si. Adapun hak dan kewajiban subjek. Hak sebagai subjek ialah dapat menolak/mengikuti rangkaian penelitian dan dapat meminta hasil penelitian, serta kewajiban sebagai subjek ialah melaporkan keadaan/informasi yang diperlukan sesuai kenyataan guna menyusun kelengkapan data. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama / Inisial : INS.

Umur : 22 tahun

Menyatakan bersedia untuk menjadi subjek penelitian serta menyetujui hak dan kewajiban sebagai subjek. Keikutsertaan dalam penelitian ini dilakukan secarasukarela tanpa paksaan dan memperkenankan peneliti untuk memakai alat bantu perekam demi menghindari kesalahan dalam pengolahan data. Adapun hak dan kewajiban peneliti yakni menggali, menyimpan, dan merahasiakan data yang berhubungan dengan subjek.

Semarang, 4 Agustus 2022

Menyetujui



INS

LAMPIRAN D
PEDOMAN KODING

Keterangan Tema	Koding
Faktor Internal yang mempengaruhi Dampak Psikologis	
Konsep Diri	KD
Motivasi	M
Emosi	E
Faktor Eksternal yang mempengaruhi Dampak Psikologis	
Dukungan Sosial	DS
Lingkungan	L



LAMPIRAN E
Verbatim Subjek I

Pewawancara	Narasumber	Analisis	Tema	Koding
Halo, apa kabar?	Baik, Alhamdulillah.			
Puji Tuhan.. Aku perkenalan lagi ya. Kenalin nama aku Indira. Aku mahasiswa Psikologi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Dan sekarang ini aku sedang menempuh Skripsi. Aku juga mau mengucapkan terimakasih buat kamu karena kamu udah mau jadi subjek penelitian skripsi aku.	Iya sama sama.			
Lalu aku akan memaparkan beberapa pertanyaan jadi aku minta tolong kamu untuk menjawab dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan kondisi yang sedang kamu alami saat ini ya.	Oke..			

Tadi informed concentnya sudah dibaca semua kan?	Udah.			
Oke. Jadi gimana nih perasaan kamu hari ini?	Baik baik aja sih.			
Oohh lagi baik baik aja ya. Emang seharian tadi udah ngapain aja?	Kegiatan kaya kuliah, ngurusin tugas hari ini doang.			
Hari ini sehat kan? Lagi ga sakit atau kenapa gitu?	Sehat kok			
Sekarang aku mau nanya dari identitas kamu terlebih dahulu ya. Mulai dari nama, umur, pendidikan dan jenis kelamin ya.	Okay, nama aku DT umur 21 tahun dan sedang berkuliah di Binus University jurusan Bisnis Management. Jenis kelamin aku perempuan.			
Sekarang kamu lagi kuliah semester berapa?	Semester 6 mau jalan semester 7			
Semangat ya DT kuliahnya. Di umur 21 tahun ini kamu punya perasaan yang gimana sih?	Perasaan nya sih mungkin kaya campur aduk ya. Maksudnya kaya udah 21 tahun tapi masih kaya kelakuan SMA gitu. Mungkin karena faktor di rumah aja ya, kuliah			

	<p>hampir 3 tahun di rumah aja. Belum ada perkembangan yang bagus gitu di pendidikan. Itu sih.</p>			
<p>Kamu kan tadi bilang kamu di rumah aja ya. Selama dirumah aja ini ada ga sih kegiatan yang kamu lakukan buat ngisi waktu mu itu?</p>	<p>Biasanya sih , kalo dirumah aku bantuin mama, terus ngerjain pekerjaan rumah, nugas, atau mungkin nonton. Ada juga main twitter buat nge RP.</p>			
<p>Wahh main RP juga. Emang kamu main RP tuh kenal dari mana dan bagaimana bisa kamu masuk ke dunia RP</p>	<p>Ooh, kenal RP tuh waktu SMP Kalo ga salah pas SMP 2015. Dan itu tuh lagi booming boomingnya aplikasi Wattpad kan ya. Nah ada satu cerita gitu, dia kaya ngebuka Group Chat di Line. Habis itu, adminnya tuh bilang “ada gak yang mau jadi roleplayer dari pemeran novelnya itu”. Terus beberapa ada yang daftarin termasuk aku. Nah dari situ aku mulai kenal RP dan main RP sampai sekarang.</p>			
<p>Ohh berarti karna admin tadi makanya kamu main RP</p>	<p>Iya itu, masuknya ajakan dari dia. Dah berhenti dari situ aku</p>			

<p>sampe sekarang ya?</p>	<p>juga diajakin temen.</p>			
<p>Kamu main roleplayer ini sudah berapa lama?</p>	<p>Berapa ya.. udah 6 atau 7 tahun gitu. Pokoknya sekitar segitu. Gak inget pastinya berapa. Tapi sekitar 6 sampai 7 tahun</p>			
<p>Kan kamu udah lama nih main Roleplayer, berarti ada makna sendiri kan roleplayer buat hidup kamu tuh. Makna roleplayer buat kamu apa sih?</p>	<p>Eumm kalo makna RP sendiri sih bisa apa yaa kaya buat hiburan. Misal aku lagi penat di kehidupan asli aku ke RP. Ketemu banyak orang juga, walaupun Cuma karena ketikan juga berasa kaya misal lagi bercanda. Terus bisa dapet banyak temen dari berbagai daerah, kita jadi tahu kebiasaan kebiasaan mereka gimana, watak watak mereka gimana. Udah gitu sih.</p>			
<p>Ahh gitu ya, kalau pandangan kamu terhadap diri kamu sendiri seperti apa sih?</p>	<p>Aku tuh mandang diri aku kaya seseorang yang selalu dihargai. Kaya misal aku lagi melakukan sesuatu, setiap orang pasti menghargai aku.</p>	<p>Subjek merasa dihargai oleh orang disekitarnya.</p>	<p>Konsep Diri</p>	<p>KD</p>

<p>Selama main RP ada ga sih emosi yang muncul dalam diri kamu?</p>	<p>Adalah pasti. Kaya emosi marah, itu pernah pas lagi ada masalah sama orang lain gitu. Terus ada emosi senang juga kaya misal aku menang event dan dapet teman baru. Itu bisa juga sih. Nah terus sedih mungkin karna aku ditinggalin sama orang yang udah lama berhubungan di RP</p>	<p>Subjek merasa marah, senang, sedih.</p>	<p>Emosi</p>	<p>E</p>
<p>Ada ga sih motivasi yang muncul setelah main Roleplayer?</p>	<p>Motivasi.. mungkin aku jadi lebih pengen pinter ngedit. Kaya aku punya skill baru buat ngedit gitu selain skill yang aku punya di kehidupan asli. RP tuh kaya wadah buat ngembangin skill yang aku punya.</p>	<p>Subjek ingin mengasah kemampuannya di bidang <i>editing</i>.</p>	<p>Motivasi</p>	<p>M</p>
<p>Oohh gitu ya.. Nah kamu juga tadi bilang kamu punya temen di RP. Ada ga sih dukungan yang kmau peroleh dari mereka?</p>	<p>Kalau dukungan dari temen banyak. Kaya misal lagi sedih pada nge dm atau nge tag di tl kaya ngasih semangat gitu. Walaupun Cuma ketikan doang gitu, tapi itu berarti banget buat aku. Ternyata masih banyak yang dukung. Kaya gaboleh nyerah gitu.</p>	<p>Subjek memperoleh dukungan dan penghargaan dari teman-temannya.</p>	<p>Dukungan Sosial</p>	<p>DS</p>

<p>Hemmm.. lingkungan pertemanan kamu di dunia roleplayer itu gimana sih?</p>	<p>Kalau lingkungan pertemanan sih baik baik aja, cuman ada juga yang sedikit toxic. Terus ada yang jadi beban gitu. Kalo baik baiknya banyak sih.</p>	<p>Subjek berada di lingkungan yang baik dan <i>toxic</i>.</p>	<p>Lingkungan</p>	<p>L</p>
<p>Ada gak sih pengalaman yang mengesankan atau kurang mengesankan selama kamu jadi anak RP?</p>	<p>Kalau mengesankan itu misal kaya diinget. Kaya aku dulu pernah bikin thread cara membuat layout itu. Terus sampai awal tahun ini pas bulan januari thread nya masih banyak yang nyari. Terus ada juga tiba tiba yang nge dm aku sambil nanya "bikin ini gimana ya?" Padahal dia itu akun non rp tapi interaksinya sama akun rp aku. Jadi ngerasa wahh gitu ini threadnya udh lama tapi sampai sekarang masih banyak yang nyari gitu.</p> <p>Terus kalau yang buruknya mungkin kaya apa ya... kaya dijelek jelekin gitu ya, diomongin dari belakang gitu. Semacam gitu sih.</p>			

<p>Terus perasaan apa aja yang muncul saat kamu main rp ini?</p>	<p>Kaya tadi sih. Suka suka, aku ngerasa senang sedih. Semua dapet gitu</p>			
<p>Ohhh gitu ya. Lalu gimana cara kamu mengatasi perasaan kamu itu?</p>	<p>Ohh kalau misalnya sedih, aku off dari rp. Kaya sehari ini aku gak on RP. Ya lanjutin kegiatan di RL. Nah rp kan Cuma kalo waktu senggang doang. Terus kalo senang ya aku senyum senyum sendiri. Ih kaya seneng banget gitu sih.</p>			
<p>Ada ga sih dampak psikologis yang kamu dapetin dari main rp ini?</p>	<p>Kalo psikologis sih kaya misal kalau lagi senang aku suka dibawa sampe real. Kalo sedih juga aku juga suka dibawa sampai real. Misal aku lagi putus sama pacar RP aku atau lagi berantem sama orang itu jadi suka dibawa sampai kehidupan real aku. Jadi kaya bingung juga bedain nya. Ini masalah RP tapi aku kok bisa sedih sampe kehidupan asli aku.</p>			

<p>Tapi kamu puas ga sih sama kehidupan RP kamu ini?</p>	<p>Sejauh ini sih aku puaspuas aja ya. Maksudnya kaya selama 6 tahun di rp aku puas. Aku jadi punya banyak temen. Terus temenny juga bisa kasih aku support atau saran. Kalo misal lagi dapet masalah mereka bisa kasih saran. Kalo lagi butuh bantuan mereka juga mau ngebantu. Mereka juga sukarela bantuin tugas aku kalo aku minta bantuan.</p>			
<p>Ada ga sih perbedaan antara waktu belum main roleplayer sama sesudah kamu main roleplayer?</p>	<p>Perbedaan dari dulu sampe sekarang sih, lebih ke membatasi antara real dan rp. Misal ada temen real mau pinjem hp aku langsung buru buru non aktifin media sosial yang ada RP nya.</p>			
<p>Kalau dari sisi kepribadian ada ga perbedaan yang kelihatan. Kaya dulu kamu begini sekarang jadi begini?</p>	<p>Engga sih dari dulu sampai sekarang aku tetep sama aja. Aku sih orangnya terbuka di real maupun rp gitu. Rp dan real itu juga beda. Jadi aku ga ngerasa aku</p>			

	berubah. Aku juga ga ngerasa aku takut, cemas, malu gitu sih.			
Oh berarti intinya roleplayer itu ga mengubah kepribadian kamu gitu ya?	Iya betul.			
Okay, terimakasih DT atas waktunya. Sekali lagi terimakasih udah mau jadi subjek penelitian aku.	Sama sama.			



LAMPIRAN F
Verbatim Subjek II

Pewawancara	Narasumber	Analisis	Tema	Koding
Halo, selamat siang. Gimana kabarnya nih?	Siang juga. Puji Tuhan aku baik banget nih. Kamu sendiri gimana?			
Aku juga baik nih. Puji Tuhan ya. Sebelumnya aku perkenalan dulu ya. Nama aku Indira. Aku mahasiswi Psikologi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Nah sekarang ini aku lagi ngerjain skripsi. Aku juga mau ucapin makasih banyak ke kamu karena mau jadi subjek penelitian aku nih.	Wah, sama sama ya. Semangat skripsiannya. Aku juga lagi skripsi sih hehehe			

<p>Wih samaan ya kita skripsian. Semangat buat kita berdua ya, biar skripsinya cepet selesai dan cepet lulus.</p>	<p>Amin banget serius.</p>			
<p>Oke, jadi sebelumnya aku bakalan memaparkan beberapa pertanyaan. Jadi aku minta kamu menjawab pertanyaan yang aku kasih dengan sejujurnya sesuai dengan kondisi yang kamu alami saat ini ya.</p>	<p>Oke deh..</p>			
<p>Jadi tadi kan udah baca informed consent yang aku kasih?</p>	<p>Sudah dong</p>			

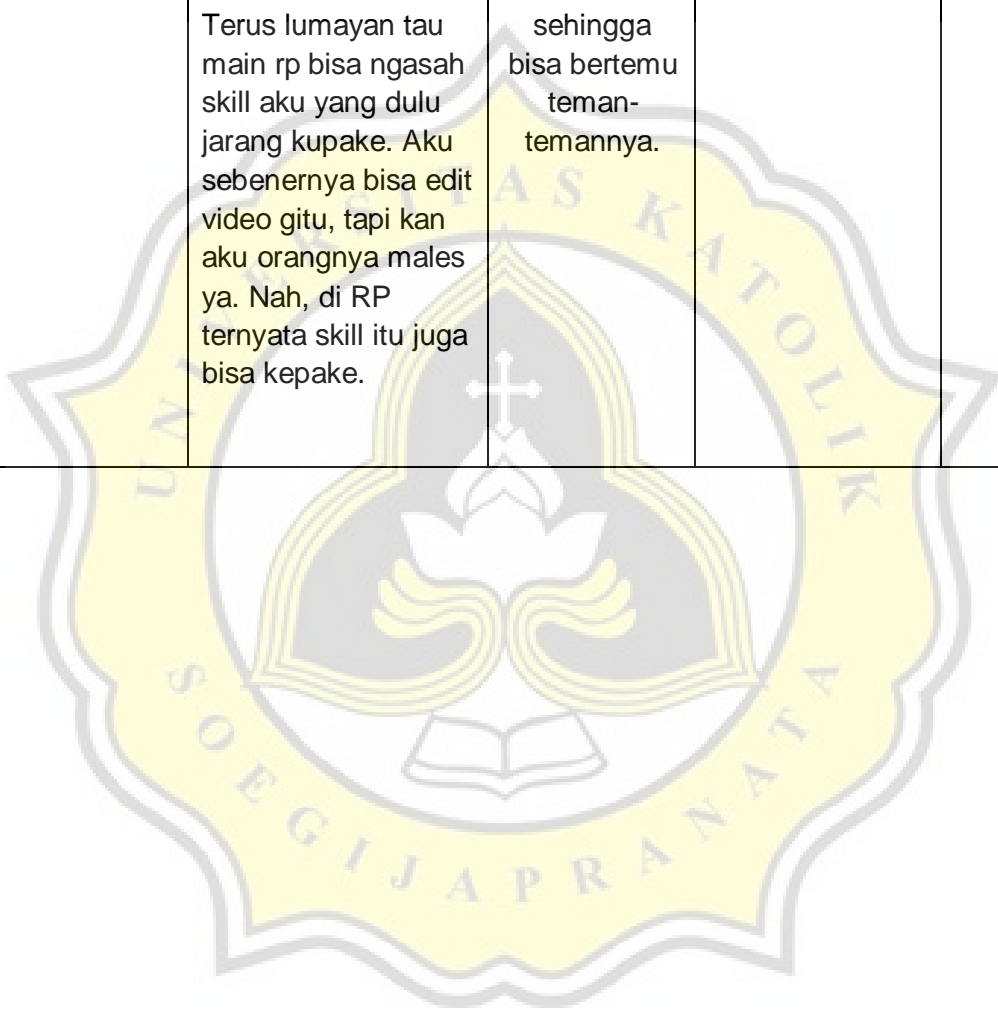
<p>Sekarang aku mau tanya nih, identitas diri kamu. Coba tolong perkenalkan diri kamu ya. Mulai dari nama, umur, pendidikan, dan jenis kelamin.</p>	<p>Hmm nama aku CA, umurnya 22 tahun lagi kuliah juga di Universitas Sanata Dharma jurusan Psikologi dan aku seorang perempuan tulen. Aku juga sama kaya kamu, kita sama sama skripsian hehe</p>			
<p>Oke deh. Sekali lagi semangat ya kuliahnya. Gimana nih perasaan kamu hari ini?</p>	<p>Aku lumayan baik sih hari ini.</p>			
<p>Lumayan baik yang gimana nih? Emang hari ini ada kegiatan apa aja?</p>	<p>Yaa aku hari ini rasanya biasa aja sih kaya baik engga buruk juga engga. Hari ini sih aku cuma istirahat aja, masak juga, lagi ga ngerjain skripsi soalnya lagi capek aja. Mumet kalo dipaksa buat ngerjain. Jadi lebih milih buat masak, nyapu rumah, main game, atau main twitter aja.</p>			

<p>Kalau boleh tau kamu main game apa aja dan di twitter kamu ngapain aja sih?</p>	<p>Aku kalau game banyak sih, Mobile legend, plato, zepeto gitu yang lagi sering aku mainin. Kalau di twitter sendiri aku kan seorang pecinta kpop ya. Kaya suka lagu lagu korea. Aku main RP sih sambil nyari berita tentang artis kpop.</p>			
<p>Widih main RP juga ya? Main RP dari kapan sih trus kenal RP dari mana?</p>	<p>Aku main RP tuh udah dari SMP kelas 1 tahun 2013 an kalo ga salah. Dikenalin sama temen kan diajakin juga. Pas dia tau aku suka korea koreaan dia ngajarin aku main RP di twitter. Terus awalnya aku coba doang kan jadi Suzy Miss A kalo ga salah. Eh malah keterusan sampe sekarang udah hampir 10 tahun main RP</p>			

<p>Waduh lama juga ya 10 tahun di RP. Menurut kamu nih, RP nih ada makna sendiri ga sih buat hidup kamu?</p>	<p>Apa ya.. RP sendiri buat ku tuh kaya rumah kedua. Misal aku kaya lagi cape di RL aku bisa nyari hiburan ke RP. Ngobrol dan curhat sama temen temen aku di RP gitu bisa bikin kita lupa sejenak sama kehidupan RL kita kan? Iya ga sih? Aku sih ngerasa gitu.</p>	<p>Subjek memandang <i>roleplayer</i> sebagai rumah keduanya.</p>		
<p>Menurut kamu ya, pandangan kamu terhadap diri kamu selama main RP tuh gimana sih?</p>	<p>Hmm.. aku nih orangnya gampang banget buat berinteraksi sama orang lain, jadi aku gampang juga berbaur, nyari temen. Aku mandang diri aku nih kadang bisa positif, bisa negatif. Cuman kalo di RP aku lebih ke positifnya.</p>	<p>Subjek merupakan pribadi yang mudah bergaul dan berinteraksi dengan orang lain.</p>	<p>Konsep Diri</p>	<p>KD</p>

<p>Terus ya, selama main RP emosi apa aja sih yang muncul dalam diri kamu?</p>	<p>Emosi kaya sedih, senang, sama marah gitu ya? Jujur ya, 10 tahun nge RP bukan waktu singkat. Yang pasti aku ngerasain itu semua. Sedih tuh kalau aku ditinggal sama temen temen aku lrp atau keluar dari rp. Jadi kadang takut gabisa berhubungan lagi. Kan ada tuh yang kalo udh lrp beneran ngga kasih akses buat chatan atau tukar komunikasi lagi. Terus kalau putus sama pacar RP ku juga pasti aku nangis heheh. Marah kaya apa ya, waktu aku ada masalah sama orang lain gitu, mereka nuduh aku yang engga engga. Jadinya aku marah ke mereka. Terus kalau seneng ya banyak, mulai dari dapet temen baru, menang event, terus seneng seneng sama banyak temen di RP. gitu sih.</p>	<p>Subjek memiliki emosi senang, sedih, dan marah.</p>	<p>Emosi</p>	<p>E</p>
--	--	--	--------------	----------

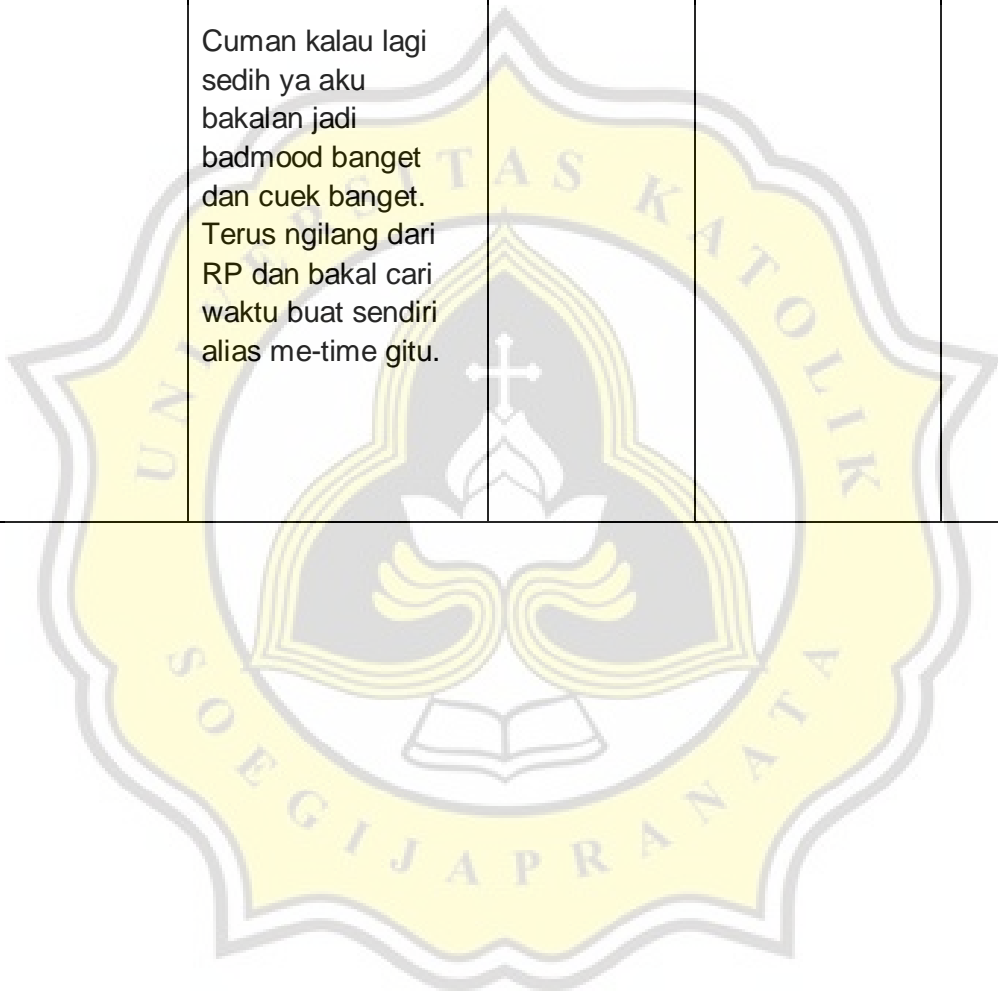
<p>Terus, motivasi yang muncul setelah kamu main RP tuh apa?</p>	<p>Motivasi yang aku dapet tuh kaya aku kan punya banyak temen nih, jadi pengen cepet sukses terus bisa ketemu mereka. Terus lumayan tau main rp bisa ngasah skill aku yang dulu jarang kupake. Aku sebenarnya bisa edit video gitu, tapi kan aku orangnya males ya. Nah, di RP ternyata skill itu juga bisa kepake.</p>	<p>Karena punya banyak teman, subjek ingin dirinya cepat sukses sehingga bisa bertemu teman-temannya.</p>	<p>Motivasi</p>	<p>M</p>
--	--	---	-----------------	----------



<p>Waduh, keren juga motivasi kamu. Nah tadi kamu bilang kalau kamu punya banyak teman yakan? Kalau boleh tau, lingkungan pertemanan mu di dunia RP tuh gimana?</p>	<p>Iya, banyak banget sih temennya. Banyak relasi gitu deh. Jadi ya ada baik buruknya. Kalau lingkungan baik tuh ya kaya mereka bisa support aku, bisa nemenin aku yang lagi sedih atau pengen cerita. Kalau buruknya kaya ya mereka banyak juga yang toxic, muka duka, suka playing victim dan manipulatif lah. Kaya kalau lagi ada masalah suka nyalahin yang lain padahal dia yang salah. Gamau disalahkan gitu lah mereka intinya. Tapi ya puji Tuhan aku masih bisa ngimbangin gitu.</p>	<p>Subjek memiliki lingkungan pertemanan yang baik dan buruk, tetapi subjek masih bisa mengimbangin</p>	<p>Lingkungan dan Dukungan Sosial</p>	<p>L, DS</p>
---	---	---	---------------------------------------	--------------

<p>Humm, gitu ya? Kalau gitu berarti ada pengalaman yang mengesankan dan kurang mengesankan selama menjadi anak RP?</p>	<p>Ada dong, kalau mengesankan nih, waktu aku ketemu sama pacar RP ku. Jadi kita ketemu pasti di RP kan, nah ketemu tuh gara gara temenku putus sama pacarnya, nah kebetulan kita lagi cerita gitu, akhirnya kita jadi sering ngobrol dan berakhir jadian. Sampe real lagi hehe.</p> <p>Kalau yang kurang mengesankan sih, pas di keluarin dari satu squad sama temen temenku, padahal masalahnya kecil aslinya. Tapi kita dituduh punya circle di dalam circle. Yahh sedih sih keilangan kaya gitu, cuma kesel juga dituduh macem macem dan dijelekkin.</p>			
---	--	--	--	--

<p>Wah sedih sih yang terakhir, nah terus gimana cara kamu ngatasin masalah itu?</p>	<p>Ya kalau aku lagi seneng ya seneng aja gak perlu diatasi kan ya? Kalau seneng jadi sering dan lebih aktif gitu di RP.</p> <p>Cuman kalau lagi sedih ya aku bakalan jadi badmood banget dan cuek banget. Terus ngilang dari RP dan bakal cari waktu buat sendiri alias me-time gitu.</p>			
--	--	--	--	--



<p>Ada dampak psikologisnya ga sih kalo main RP itu? Khususnya buat kamu ya yang kurang lebih di RP 10 tahun.</p>	<p>Ada sih, aku ngalamin kaya misal ada temenku yang chat chatan sendiri tanpa aku, aku jadi mikir ini mereka ngomongin aku ga ya. Jadi takut diomongin, was was sendiri lah. Ternyata bukan bahas aku. Trus kadang di real jadi keikutan moodnya di rp. Dulu aku di real suka banget sosialisasi, sekarang aku jadi lebih tertutup dan sulit banget buat sosialisasi. Udah keenakan sosialisasi di dunia RP.</p>			
---	---	--	--	--

<p>Kalau gitu coba deh kamu ceritain gimana kamu sebelum dan sesudah main RP dong.</p>	<p>Kaya yang tadi aku bilang, aku dulu terbuka sama siapapun, mau berteman sama siapa aja. Terus ga memegang hp terus terusan. Tapi begitu aku masuk di dunia RP semuanya berubah gitu. Lebih asik sama dunianya sendiri deh pokoknya. Susah buat bergaul dan cerita sama orang lain. Tertutup juga. Intinya aku nyaman nyaman aja di dunia RP.</p>			
<p>Berarti kepribadian kamu di RP jadi berubah ya? Yang tadinya orang yang terbuka malah jadi tertutup gitu.</p>	<p>Iya betul banget.</p>			
<p>Okay, terimakasih ya CA atas waktunya. Semangat hari ini yaa.</p>	<p>Sama-sama</p>			

LAMPIRAN G
Verbatim Subjek III

Pewawancara	Narasumber	Analisis	Tema	Koding
Halo, ketemu lagi kita, gimana kabarnya?	Alhamdulillah, baik baik aja nih.			
Puji Tuhan.. Aku perkenalan lagi ya. Kenalin nama aku Indira. Aku mahasiswa Psikologi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Dan sekarang ini aku sedang menempuh Skripsi. Aku juga mau mengucapkan terimakasih buat kamu karena kamu udah mau jadi subjek penelitian skripsi aku.	Iya sama sama.			

<p>Aku mau memberikan beberapa pertanyaan nih, tolong jawab dengan sejujurnya ya.</p>	<p>Baiklah.</p>			
<p>Tadi informed concentnya sudah dibaca semua kan?</p>	<p>Udah.</p>			
<p>Oke. sebelumnya, mau nanya dulu nih. Hari ini perasaan kamu gimana?</p>	<p>Biasa aja sih. Ga senang tapi ga sedih juga.</p>			
<p>Hari ini emangnya ngapain aja?</p>	<p>Aku kebetulan kuliah sambil magang. Jadi tadi kelas online sambil ngurus beberapa kerjaan sih.</p>			
<p>Ohh, magang dimana emangnya?</p>	<p>Magang di bank daerah gitu sih.</p>			
<p>Ohh, hari ini sehat gak nih?</p>	<p>Sehat banget, kamu sendiri gimana?</p>			

<p>Aku juga sehat dong. Oh iya, boleh dong kamu perkenalkan diri kamu, dari nama umur, dan kesibukan kamu akhir akhir ini?</p>	<p>Aku INS, biasa dipanggil I. Aku umur 22 tahun. Aku sibuk kuliah sambil magang. Kadang juga aku magang sambil kelas online biar ga ketinggalan materi.</p>			
<p>Semangat ya INS magang sambil kuliahnya. Kalo boleh tau nih, kamu kalo lagi ada waktu luang apa yang kamu lakuin?</p>	<p>Misal aku lagi kosong terus ga ada kerjaan gitu ya, aku lebih main game sama nyapa temen temen aku di <i>roleplayer</i>. Atau gak aku beres beres kost juga kalo lagi ga males. Tapi kebanyakan malesnya sih, jadi lebih ke main RP doang.</p>			
<p>Aku juga main RP nih. Awal kamu kenal atau masuk ke dunia RP tuh gimana sih?</p>	<p>Jadi waktu itu aku masih SMP. terus temen ku ada yang main RP. awalnya aku dikenalin secara garis besar aja, cuman sekedar tau dan gak ikut main RP. Nah pas aku SMA, ada lagi temenku yang main RP. terus posisinya disitu aku lagi proses move on,</p>			

	jadi yaudah aku masuk deh tuh tahun 2018 main RP.			
Oalahh berarti kamu tau RP itu dari SMP ya, tapi baru main pas SMA kan? Kira kira udh 4 tahun ya kamu main RP.	Iya, kurang lebih 4 tahun lah.			
Kan kamu udah lama nih main Roleplayer, berarti ada makna sendiri kan roleplayer buat hidup kamu tuh. Makna roleplayer buat kamu apa sih?	Kalo menurut aku sekarag ya, RP ini sebagai sarana buat aku mengekspresikan diri aku yang tertahan di kehidupan <i>real</i> , terus juga buat pelarian dari penatnya dunia. Di RP juga aku nyari relasi baru dan temen temen baru yang se frekuensi sama aku.			
Woww, banyak juga ya makna RP buat kamu. Kalau menurut kamu, apa sih pandangan kamu terhadap diri kamu	Banyak, makanya kenapa aku susah keluar dari RP, dan malah ketagihan disini. Kalo pandangan aku ke diri aku ya, aku nih mudah banget	Subjek merasa mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.	Konsep Diri	KD

<p>sendiri? Kamu orang yang seperti apa gitu?</p>	<p>menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar aku. Gampang banget buat bergaul dan mencari relasi. Jadi ngerasa banyak positif nya aku.</p>			
<p>Ah, paham. Kalau emosi, emosi apa saja sih yang muncul selama kamu main RP?</p>	<p>Dalam bermain RP pasti ada emosi yang muncul, rasanya itu tergantung dengan situasi yang di hadapi. Terkadang sedih, marah, kecewa, semuanya ada. Tapi secara garis besar seperti ada yang lega karena terlampiaskan dan mengeluarkan sifat yang terpendam.</p>	<p>Subjek merasa marah, senang, sedih, kecewa.</p>	<p>Emosi</p>	<p>E</p>
<p>Ada ga sih motivasi yang muncul setelah main Roleplayer?</p>	<p>Ada. Motivasi yang muncul nih sebenarnya agak aneh ya. Lebih ke jadi orang yang pengen menghamburkan duit, tapi ke arah yang bermanfaat gitu sih, kaya membantu orang lain.</p>	<p>Subjek ingin lebih bermanfaat dalam membantu orang lain.</p>	<p>Motivasi</p>	<p>M</p>

<p>Kamu kan bilang kamu mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan mudah bergaul. Berarti kamu punya banyak teman kan? Ada gak sih dukungan yang kamu peroleh dari teman kamu gitu?</p>	<p>Iya, temen ku banyak. Dukungan sih ya kaya misal aku butuh semangat, mereka berusaha buat semangatin aku. Terus kalau aku butuh temen curhat, mereka juga selalu ngasih dukungan positif dan bisa jadi pendengar yang baik buat aku.</p>	<p>Subjek memperoleh dukungan dan penghargaan dari teman-temannya.</p>	<p>Dukungan Sosial</p>	<p>DS</p>
<p>Wah, baik baik ya semuanya mau dengerin semua keluhan kamu. Kalau lingkungannya sendiri gimana sih?</p>	<p>seharusnya baik baik saja, cuma banyak orang lain yang merusak. Dan kesannya salah lingkungan padahal engga. Secara garis besar sih positif yaa tapi sangat bermacam dan bervariasi.</p>	<p>Subjek berada di lingkungan yang baik dan positif</p>	<p>Lingkungan</p>	<p>L</p>
<p>Ada gak sih pengalaman yang mengesankan atau kurang mengesankan selama kamu jadi anak RP?</p>	<p>Kalau pengalaman mengesankan ya, waktu itu dari kampus aku ngadain webinar, nah aku disitu minta tolong sama beberapa teman dekat ku di dunia RP buat dateng ke webinarnya. Terus kalau yang kurang mengesankan, aku</p>			

	<p>sempet berantem sama beberapa teman dan SQ</p>			
<p>Terus nih, perasaan apa aja yang muncul saat kamu main rp ini?</p>	<p>Tergantung kondisi tapi lebih sering nyaman dan susah untuk lepas seperti candu. Tapi kadang juga bisa sedih, kecewa dan bahagia.</p>			
<p>Ohhh gitu ya. Lalu gimana cara kamu mengatasi perasaan kamu itu?</p>	<p>Aku lebih introspeksi diri, terus belajar kontrol diri sambil menenangkan pikiran. Terus kadang minta masukan dari orang lain biar aku bisa lakuin <i>brain-storming</i>.</p>			
<p>Terakhir nih, ada gak dampak psikologis yang muncul selama kamu bermain RP?</p>	<p>Menjadi orang yang gaenakan, paham cara mempersuasif orang, bahagia sih karena banyak temen yang seru. Mudah mengatur emosi karena</p>			

	<p>sudah terlatih, paham dengan karakter orang. Tergantung kondisi tapi lebih sering nyaman dan susah untuk lepas seperti candu. Tapi kadang juga bisa sedih, kecewa dan bahagia.</p>		
<p>Okay, terimakasih INS atas waktunya. Sekali lagi terimakasih udah mau jadi subjek penelitian aku.</p>	<p>Sama sama.</p>		

PAPER NAME

TA-18.E1.0174.docx

WORD COUNT

11900 Words

CHARACTER COUNT

76246 Characters

PAGE COUNT

50 Pages

FILE SIZE

49.6KB

SUBMISSION DATE

Jan 6, 2023 8:59 AM GMT+7

REPORT DATE

Jan 6, 2023 9:00 AM GMT+7

● 16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 15% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 7% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)