Perpustakaan Unika

LAMPIRAN

Perpustakaan Unika

Panduan Wawancara

1. Sejak kapan subyek bermain *game online*?
2. Apakah bermain *game online* merupakan suatu pengisi waktu luang bagi subyek atau memang senang memainkannya?
3. Berapa banyak waktu yang dihabiskan subyek untuk bermain *game online*?
4. Berapa banyak biaya yang dihabiskan untuk bermain *game online*?
5. Kegiatan sehari-hari apa saja yang dilakukan oleh subyek?
6. Apakah semua tugas-tugas sebagai mahasiswa terselesaikan?
7. Apakah *game online* membuat subyek melalaikan semua tugas subyek sebagai mahasiswa?
8. Faktor apa saja yang dapat mendukung subyek untuk bermain *game online*?
9. Apakah kehidupan di kost yang bebas tanpa pengawasan dari orangtua secara penuh yang melatarbelakangi subyek bermain game?
10. Apakah saat subyek meninggalkan lingkungan kostnya dan kembali ke rumah tetap memainkan *game online* tersebut?
11. Apakah subyek mengetahui tentang kecanduan bermain *game online*?
12. Apakah subyek mengetahui konsekuensi yang akan didapatkan apabila bermain *game online* terlalu lama?
13. Apakah subyek menganggap dirinya telah kecanduan *game online*?
14. Menurut subyek, mengapa dirinya begitu kecanduan bermain *game online*?

Perpustakaan Unika

15. Apakah faktor lingkungan kost mempengaruhi subyek untuk bermain *game online*?
16. Apakah teman-teman kost mempengaruhi subyek untuk bermain *game online*?
17. Apakah subyek sudah lama berminat dengan *game online*?
18. Apakah subyek mengontrol dirinya dalam bermain *game online* agar tidak menjadi pecandu *game online*?
19. Apakah subyek bermain *game online* hanya sebagai hiburan atau pengisi liburan?
20. Apakah subyek menggunakan *game online* sebagai penyelesaian masalahnya atau sebagai alat subyek melarikan diri dari masalah??
21. Apakah bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan atau menjadi kegiatan rutin subyek??

Perpustakaan Unika

Panduan Observasi

1. Kesan umum, kondisi fisik dan penampilan
2. Perilaku yang cenderung ditampilkan, Lingkungan tempat tinggal subyek.
3. Interaksi dengan teman-teman lingkungan kost.

Perpustakaan Unika

Reduksi Hasil Wawancara Subyek I

Nama : **AJ**

Usia : **21 tahun**

Jenis Kelamin : **Laki-laki**

Pendidikan : **Mahasiswa Ekonomi Manajemen UNIKA Soegijapranata Semarang.**

No	Pertanyaan	Jawaban	Koding	Keterangan
1.	Sejak kapan anda mulai bermain *game online*?	Aku mulai maen *game online* dari aq kelas 2 SMA trus ampe sekarang deh....		Subyek memulai bermain *game online* sejak subyek masih duduk di bangku sekolah dan perilaku bermain *game online* masih dilakukan hingga sekarang.
2.	Apakah bermain *game online* merupakan suatu pengisi waktu luang	Kalo aku sih emang karena aku suka dan aq emang hobi bemain *game*.		Penyebab utama subyek bermain *game online* karena

Perpustakaan Unika

	bagi anda atau memang senang memainkannya?			kegemaran subyek terhadap *game*.
3.	Ooooo….Trus berapa banyak waktu yang dihabiskan anda untuk bermain *game online*?	4-6 jam, biasa tuh aku maen, kalo ada kuliah ya abis kuliah trus ampe pagi tapi itu kadang aku maen ke temen aku dulu baru ke warnet. Aku biasa maen mulai jam 1 siang ampe jam 7 malem ato kalo aku maen malem ya bisa ampe pagi.		Subyek banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.
4.	Berapa banyak biaya yang dihabiskan untuk bermain *game online*?	Sehari bisa Rp 20.000 soalnya aku ambil paket yang 1 jam Rp 2.000.		
5.	Kegiatan sehari-hari apa saja yang anda lakukan?	Ya kuliah..Abis kuliah kalo cape ya tidur tapi kalo gak cape ya maen *game*. Pokoknya waktuku ya buat kuliah dan sisanya kebanyakan		

Perpustakaan Unika

		buat maen *game*.		
6.	Apakah semua tugas-tugas anda sebagai mahasiswa terselesaikan?	Ya aku sih selalu buat dan dikumpulin tapi gak tau kalo nilainya...hehhehehe....		
7.	Apakah *game online* membuat anda melalaikan semua tugas anda sebagai mahasiswa?	Menurut aku sih enggak soalnya aku ya kuliah tetap kuliah walupun aku y pernah bolos juga karena *game*...hehhehe....		Subyek merasa game sama sekali tidak mengganggu perkuliahan subyek.
8.	Faktor apa saja yang dapat mendukung anda untuk bermain *game online*? Apakah adanya ajakan juga dari teman-teman?	Ya adanya kesenangan pada diri aku terhadap *game* sehingga membuat aku jadi pengen maen *game* dan aku pun juga untungnya di kasih uang jajan yang bisa aku pakai juga buat maen. Kalo masalah ajakan dari teman-teman ya gak da soalnya justru aku yang mengajak mereka buat maen *game*....		Subyek merasa karena adanya uang saku yang bisa subyek gunakan untuk bermain *game online*.

Perpustakaan Unika

9.	Apakah kehidupan di kost yang bebas tanpa pengawasan dari orang tua secara penuh yang juga melatarbelakangi anda bermain *game*?	Ya mungkin juga ya...Soalnya kalo di rumah aku bisa dibilang jarang banget maen *game online* karena kalo di rumah aku harus jaga toko, ya walupun kadang maen tapi gak maen ampe subuh kayak di kost. Paling maen jam 7 malam ntar jam 11 malam juga dah pulang lagi.		
10.	Mengapa anda tidak bermain *game* seperti saat di kost, dapat bermain hingga subuh?	Ya gak bisa lha....Khan ada orang tua yang ngawasin aku ditambah lagi kalo pulang telat khan bisa kena omelan gak kayak di kost yang gak ngawasin aq...ya bebas lhaa....		Subyek merasa bebas saat di kost karena bisa bermain *game online* sesuka subyek.
11.	Apa yang membuat anda bisa bertahan lama untuk bermain *game* hingga bisa bermain sampai	Gregetan....*game* tuh bisa buat aku greget ama penasaran apalagi kalo levelnya gak naik-naik jadi bikin aku tambah penasaran selain itu kalo		Subyek sempat ingin meninggalkan dunia *game online* namun karena ibu nya

Perpustakaan Unika

	subuh?	permainan dah lagi seru rasanya tanggung aja buat ninggalinnya...hehhehe... Sebenarnya saya dah lama mau meninggalkan dunia *game* tapi mama saya sempat terkena kanker stadium akir dan tentu saja itu membuat saya stress dan biar saya gak kepikiran saya main *game online* lagi, sampai akirnya mama saya sembuh tapi karna saya udah terlanjur bermain lagi jadi males buat ninggalinnya lagi walau awalnya saya bermain lagi agar tidak ingat dengan masalah mama saya. Hehhehehe.....		sakit membuat dia stress dan akhirnya membuat dia kembali ke dunia *game* untuk melupakan sejenak masalahnya.
12.	Lalu apa yang mebuat anda sangat senang dengan *game* bahkan bisa dibilang tergila-gila dengan *game*	Ya kalo dibilang tergila-gila ya gak juga sih...ya khan namanya aja juga hobi lagian juga daripada gak da kerjaan		

Perpustakaan Unika

	online?	di kost.		
13.	Jika anda sedang memiliki masalah, apakah *game* menjadi tempat perlarian masalah bagi anda?	Tergantung. Kadang-kadang aku menggunakan game sebagai tempat perlarian aku, tapi itu aku lakuin kalo aku gak bisa pergi ke laut. Karena biasanya kalo aku ada masalah aku kadang ke laut buat teriak sepuasnya ya bisa dibilang kayak orang gila gitu...hahahahha....Tapi kadang justru aku lebih memilih menyendiri di kamar kost.		

Perpustakaan Unika

Reduksi Hasil Wawancara Subyek II

Nama : **FK**

Usia : **21 tahun**

Jenis Kelamin : **Laki-laki**

Pendidikan : **Mahasiswa ekonomi akuntansi UNIKA Soegijapranata Semarang.**

No	Pertanyaan	Jawaban	Koding	Keterangan
1.	Sejak kapan anda mulai bermain *game online*?	Aku mulai maen *game online* tuh ya pas kuliah ini sih...Tepatnya pas semester 2. Awal maen ya karna diajarin ama teman, padahal awalnya tuh aku gak suka tapi karena liat temenku sering maen trus dia juga ngajarin aku ya jadinya aku juga seneng deh...Aku ya inget pas waktu itu *game* yang aku main DOTA.		Subyek memulai bermain *game online* pada saat kuliah dan subyek mengenal *game online* karena diajarkan oleh teman subyek.
2.	Apakah anda sering bermain game online	Gak sesering dulu sih...kalo sekarang		

Perpustakaan Unika

	tersebut?	oaling seminggu cuma 4 kali. Lagian dulu juga pas awal-awal aku juga gak sering maen karena memang dasarnya khan aku dulu gak suka ama *game online* hanya karena diajarin aja jadi aku lama-lama senang maen.		
3.	Ooooo….Trus berapa banyak waktu yang dihabiskan anda untuk bermain *game online*?	Aku kalo maen bisa dibilang cukup lama sih antara 5-7 jam. Tergantung tingkat keseruan *game* dan kadang aku juga maen di warnet, lha kalo di warnet aku langsung ambil yang paket 7jam. Aku biasa kalo maen *game* dari jam 10 malam hingga jam 5 pagi, trus sehabis itu makan, dan pulang kost untuk tidur.		Subyek banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.
4.	Apakah anda selalu bermain *game online* di warnet?	Kadang di warnet dan kadang di kost. Aku di kost ya langganan		

Perpustakaan Unika

		internet yang sebulannya aku bayar Rp 100.000. Aku maen di warnet kalo diajak ama temen buat maen sama-sama. Biasanya kalo di warnet aku langsung ambil paketan biar lebih murah.		
5.	Berapa banyak biaya yang dihabiskan untuk bermain *game online*?	Kalo ditanya biaya, ya aku pikir-pikir dah banyak juga ya kayaknya, apalagi aku bermain *game* dengan mouse khusus untuk bermain *game* yang aku beli dengan harga Rp 1.300.000.		Subyek sudah banyak mengeluarkan uang hanya untuk *game online*.
6.	Kegiatan sehari-hari apa saja yang anda lakukan?	Ya paling kuliah... kadang latihan basket. Kalo gak ada kerjaan di kost palingan aku pergi ama temen-temen, kalo malas pergi ya tentunya maen *game online*.		
7.	Apakah semua tugas-	Ya donk....Masa gak aku		

Perpustakaan Unika

	tugas anda sebagai mahasiswa terselesaikan?	kerjain....		
8.	Apakah *game online* membuat anda melalaikan semua tugas anda sebagai mahasiswa?	Gak tuh....Kalo kuliah ya aku tetap kuliah koq..Walaupun misalnya karena maen *game* aku jadi harus pulang pagi dan padahalnya aku juga ada kuliah pagi ya aku akan tetap kuliah. Khan harus konsekuen juga.		Subyek merasa *game* sama sekali tidak mengganggu perkuliahan subyek.
9.	Apakah kehidupan di kost yang bebas tanpa pengawasan dari orang tua secara penuh yang juga melatarbelakangi anda bermain *game*?	Ya gak juga sih....Khan aku maen game di kost karena ajakan teman dan karena gak ada kerjaan aja sih...Kalo di rumah emang aku gak bisa maen karena aku harus membantu mama aku yang sendirian semenjak papa meninggal.		
10.	Apa yang membuat anda bisa bertahan lama untuk bermain	Karena penasaran kali ya... *Game* tuh buat aku penasaran. Misalnya aja		

Perpustakaan Unika

	game hingga bisa bermain sampai subuh?	kalo aku maen dah lama tapi *skill* di permainan gak nambah dan karena hal itu juga yang buat aku ngerasa kalo *game* itu hal yang menarik.		
11.	Lalu apa yang mebuat anda sangat senang dengan *game* bahkan bisa dibilang tergila-gila dengan *game* online?	Aku tuh bukan termasuk orang yang tergila-gila banget ama *game* koq dan bagi aku bukan suatu rutinitas juga sih...		
12.	Jika anda sedang memiliki masalah, apakah *game* menjadi tempat perlarian masalah bagi anda?	Sebenarnya *game* bagi aku tuh kegiatan yang aku lakuin di waktu kosong.... Ya sebagai pengisi waktu luang sih... Apalagi akhir-akhir ini aku ya dah jarang aktif ikut basket, jadi bagi aku dari pada nganggur ya mendingan aku maen *game* aja...Kalo ditanya apa game merupakan alat perlarian aku dari masalah ya bisa dibilang		Subyek tidak menjadikan *game online* sebagai perlarian dari masalah walaupun subyek sempat mencoba ingin lari dari masalah dengan bermain *game online* namun hasilnya percuma.

Perpustakaan Unika

		enggak tapi bisa dibilang juga gak. Ya aku pernah sih mau mencoba lari dari masalah dengan main *game* tapi hasilnya sama aja karena setelah aku dah gak maen *game* lagi aku bakal inget ama masalahku itu. Jadi bagi aku ya mending lupain masalah aja lagian aku ya termasuk *type* orang yang gak berlama-lama larut ama masalah aku.		

Perpustakaan Unika

Reduksi Hasil Wawancara Subyek III

Nama : **RJ**

Usia : **20 tahun**

Jenis Kelamin : **Laki-laki**

Pendidikan : **Mahasiswa Psikologi UNIKA Soegijapranata Semarang.**

No	Pertanyaan	Jawaban	Koding	Keterangan
1.	Sejak kapan anda mulai bermain *game online*?	Aku mulai maen tuh dari aku masih SMP dan tepatnya kelas 1. Awalnya dari teman sih..diajak maen ke warnet. Pertama kali aku maen CS, berawal dari Cuma mau coba-coba aja sih trus jadi ketagihan dan setiap pulang sekolah minta dijemputnya telat biar aku bisa ke warnet dulu buat main...Karena senengnya maen ampe		Subyek memulai bermain *game online* sudah cukup lama sejak subyek masih SMP.

Perpustakaan Unika

		aku bentuk tim buat ikut perlombaan dan ternyata masuk sepuluh besar...hehhehe.....		
2.	Apakah anda sering bermain game online tersebut?	Kalo dulu sih hampir tiap hari aku maen *game online*, tapi kalo sekarang gak tiap hari, Cuma ya gak berarti gak maen sering maen juga tapi gak ampe tiap hari full gitu...		
3.	Ooooo….Trus berapa banyak waktu yang dihabiskan anda untuk bermain *game online*?	Kalo dulu mungkin aku bisa maen dari jam 7malem ampe jam 7 pagi dan bahkan kadang lebih...Tapi kalo sekarang paling ya 3 jam lhaaaa.....		Subyek banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* saat dulu dan tidak saat sekarang.
4.	Apakah anda selalu bermain *game online* di warnet?	Kalo dulu pasti selalu di warnet tapi sekarang semenjak kuliah dan pasang internet sendiri di kost ya aku kalo maen sekarang di kost		
5.	Berapa banyak biaya	Kalo langganan internet		Subyek sudah

Perpustakaan Unika

	yang dihabiskan untuk bermain *game online*?	sebulan Rp 110.000, dan tentunya lebih murah daripada maen di warnet. Dulu di warnet seharinya Rp 20.000 Selain itu juga lebih enak maen di kost koq dari pada di warnet.		banyak mengeluarkan uang hanya untuk *game online*.
6.	Kegiatan sehari-hari apa saja yang anda lakukan?	Ya paling kuliah... Kalo gak ada kerjaan di kost palingan aku pergi ama temen-temen, kalo malas pergi ya tentunya maen *game online*.		
7.	Apakah semua tugas-tugas anda sebagai mahasiswa terselesaikan?	Ya donk....Masa gak aku kerjain....		
8.	Apakah *game online* membuat anda melalaikan semua tugas anda sebagai mahasiswa?	Gak tuh....Kalo kuliah ya aku tetap kuliah koq.. ini terbukti dari nilai-nilaiku yang baik-baik aja.		Subyek merasa *game* sama sekali tidak mengganggu perkuliahan subyek.

Perpustakaan Unika

9.	Apakah kehidupan di kost yang bebas tanpa pengawasan dari orang tua secara penuh yang juga melatarbelakangi anda bermain *game*?	Ya gak juga sih....Soalnya dari dulu papa aku slalu memberikan kebebasan buat anak-anaknya tapi tetap harus bisa tanggung jawab. Jadi papa ya bolehin aku maen selama game tidak menguasai aku melainkan aku yang menguasai game dan papa selalu mengingatkan aku dengan hal itu.		
10.	Apa yang membuat anda bisa bertahan lama untuk bermain *game* hingga bisa bermain sampai subuh?	Karena penasaran kali ya... *Game* tuh buat aku penasaran.		
11.	Lalu apa yang mebuat anda sangat senang dengan *game* bahkan bisa dibilang tergila-	ya gemana ya...bagi aku sesuatu yang gak bisa kucapai di dunia nyata dapat aku capai di dunia		

Perpustakaan Unika

	gila dengan *game* online?	*game*. Misalnya aja aku bisa buat karakter sesuai yang aku mau, bisa kalahin orang-orang di dunia *game*, bisa melampiaskan amarah sesuka dan sepuas ati aku, tapi aku juga bisa dapat banyak teman juga dari dunia *game*.		
12.	Jika anda sedang memiliki masalah, apakah *game* menjadi tempat perlarian masalah bagi anda?	*Game* itu sebagai multifungsi bagi aku, tapi bukan berarti game itu buat aku sebagai tempat perlarian. Justru *game* itu tempat sejenak buat aku lupa dengan masalah-masalah yang sedang aku hadapi...Justru terkadang karena *game* aku bisa curhat dengan teman-teman *game online* aku yang juga bermain...aku bisa curhat lewat chat dengan mereka melalui *game*.		Subyek tidak menjadikan *game online* sebagai tempat melupakan masalah sejenak.

Perpustakaan Unika

Reduksi Hasil Wawancara Subyek IV

Nama : **E.N**

Usia : **19 tahun**

Jenis Kelamin : **Laki-laki**

Pendidikan : **Mahasiswa Ekonomi Manajemen UNIKA Soegijapranata.**

No	Pertanyaan	Jawaban	Koding	Keterangan
1.	Sejak kapan anda mulai bermain *game online*?	Aku mulai bermain dari aku kelas 1 SMA. Aku bisa maen game online ini karena diajak ama teman. Aku pertama kali nyoba maen DOTA dan ternyata mengasyikkan juga dan dari situ aku mulai seneng. Setiap hari pulang dari sekolah pasti maen ampe malem baru pulang dan itu aku lakuin iap hari kecuali hari Minggu karna aku harus ke gereja.		Subyek memulai bermain *game online* pada saat SMA.

Perpustakaan Unika

2.	Apakah anda sering bermain *game online* tersebut?	Iya.....Aku setiap hari main koq ampe sekarang. Tapi kecuali Sabtu ama Minggu soalnya harus pulang rumah		
3.	Ooooo….Trus berapa banyak waktu yang dihabiskan anda untuk bermain *game online*?	Berapa lama ya? Gak tau tuh soalnya gak aku itungin yang pastinya sih dari malem ampe pagi atau bahkan secapenya aku aja...		Subyek banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.
4.	Apakah anda selalu bermain *game online* di warnet?	Kadang di warnet dan kadang di kost. Tapi aku lebih sering man di kost soalnya aku langganan internet.		
5.	Berapa banyak biaya yang dihabiskan untuk bermain *game online*?	Waaahhhhh.....kalo ditanya biaya aku gak tau soalnya aku gak pernah itung...Tapi yang pasti aku langganan di kost tiap bulannya Rp100.000		.
6.	Kegiatan sehari-hari apa saja yang anda	Ya paling maen *game*		

Perpustakaan Unika

	lakukan?	*online*...pergi...kuliah....		
7.	Apakah semua tugas-tugas anda sebagai mahasiswa terselesaikan?	tergantung....Kalo males ya gak aku buat.....hehehhe.....		
8.	Apakah *game online* membuat anda melalaikan semua tugas anda sebagai mahasiswa?	aku rasa iya sih...soalnya aku pun rela bolos kuliah demi *game*...		Subyek rela membolos demi *game*.
9.	Apakah kehidupan di kost yang bebas tanpa pengawasan dari orang tua secara penuh yang juga melatarbelakangi anda bermain *game*?	Ya aku lebih senang di kost daripada di rumah soalnya aku bisa ngelakuin apapun yang aku mau dengan sesuka hati aku, termasuk maen *game*.		Subyek lebih senang di kost karena merasa bebas.
10.	Apa yang membuat anda bisa bertahan lama untuk bermain *game* hingga bisa bermain sampai	Karena penasaran kali ya... *Game* tuh buat aku hal yang mengasyikkan dan tidak membosankan.		

Perpustakaan Unika

	subuh?			
11.	Jika anda sedang memiliki masalah, apakah *game* menjadi tempat perlarian masalah bagi anda?	Gak....Aku justru kalo lagi ada masalah justrugak maen tapi malah lebih milih dengan minum minuman keras.		Subyek tidak menjadikan *game online* sebagai perlarian dari masalah karena subyek jika ada masalh justru minum minuman keras.