

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANITORA
PRODI PSIKOLOGI ISLAM
Jl. Jend. A. Yani KM.4.5 Banjarmasin Kode Post 70235 Telp. (0511)3266593

KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Judul : *Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal*

Dosen Pembimbing :
1. Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag

No	Tanggal	Deskripsi Masalah yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan
1.	1 Jul 2022	Konsultasi judul baru skripsi	
2.	9 Agt 2022	Konsultasi proposal skripsi	
3.	10 Agt 2022	Konsultasi jadwal seminar proposal	
4.	18 Agt 2022	Konsultasi proposal skripsi dan tanda tangan proposal	
5.	19 Agt 2022	Seminar proposal	
6.	29 Agt 2022	Konsultasi BAB I	
7.	16 Sep 2022	Konsultasi BAB II , BAB III dan Guide Wawancara	
8.	23 Sep 2022	Konsultasi Revisi Guide Wawancara	
9.	15 Jun 2023	Konsultasi BAB IV dan BAB V	
10.	7 Jul 2023	Konsultasi Revisi BAB IV dan BAB V dan ACC Skripsi untuk dilaksanakan munaqasah skripsi.	
11.	8 Jul 2023	Mengatur jadwal sidang munaqasah skripsi.	
12.	11 Jul 2023	Tanda tangan surat persetujuan skripsi dan lanjut jurnal.	

Banjarmasin, 14 Juli 2023
Ketua Prodi Psikologi Islam

Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 19681010 199403 2 004

Lampiran 2. Surat Keputusan Seminar Proposal



**SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 451 TAHUN 2022**

**Tentang
PERSETUJUAN PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA
DAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING**

- Menimbang** : a. Bahwa proposal skripsi yang berjudul: "Gambaran Psikologis Adiksi Game Online pada Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal" telah ditelaah oleh Dosen Penelaah.
- b. Bahwa persetujuan atau penolakan judul skripsi mahasiswa perlu dituangkan dalam sebuah surat keputusan
- Memperhatikan** : Hasil sidang Jurusan Psikologi Islam yang diselenggarakan pada tanggal 19 Agustus 2022
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah No 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
3. Peraturan Presiden No 36 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
4. Peraturan Menteri Agama No 20 Tahun 2017 tentang Organisasi dan tata Kerja UIN Antasari Banjarmasin
5. Peraturan Menteri Agama No 29 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin
6. Keputusan Direktur jenderal Pendidikan Islam No 102 Tahun 2019 tentang Standar Keagamaan Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam
7. Keputusan Rektor Uin Antasari No 289 Tahun 2018 tentang Pedoman Pelaksanaan Sistem Kredit Semester UIN Antasari Banjarmasin
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
Pertama : Menyetujui proposal skripsi mahasiswa yang berjudul: "Gambaran Psikologis Adiksi Game Online pada Anak Pra Sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal" untuk digarap oleh mahasiswa/i:
Nama/NIM: Afifah Nur Wakhidah / "1601451174"
Program Studi : PSIKOLOGI ISLAM
- Kedua** : Menunjuk dan menetapkan sebagai Dosen Pembimbing I Dr. M. Zainal Abidin, M.Ag dan Musfichin, M.A sebagai Dosen Pembimbing II untuk mahasiswa tersebut di atas.
- Ketiga** : Apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dibetulkan sebagaimana mestinya.

Di tetap di : Banjarmasin
Pada tanggal : 19 Agustus 2022



- Tembusan:**
1. Jurusan
 2. Dosen Pembimbing
 3. Arsip

Lampiran 3. Surat-surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3266593
 Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

Nomor : B-3060/Un.14/III.3/TL.00/09/2022 28 September 2022
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 (satu) lembar
 Hal : Riset dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Yth.

Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan Hormat, sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh:

Nama : Afifah Nur Wakhidah
 NIM : 1601451174
 Jurusan : S1 Psikologi Islam
 Alamat : Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN RT 11, Banjarmasin

Sebagaimana surat terlampir.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Banjarmasin, 28 September 2022

Dekan,

Dzikri Nirwanah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3266593
Website: fuh.uin-antasari.ac.id; E-mail: fuh@uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor: 3059/Un.14/III.3/PP.00.9/09/2022

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Semester : XIII (Tiga Belas)
Jurusan : S1 Psikologi Islam
Alamat Sekarang : Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN RT 11, Banjarmasin
Tugas : Melakukan riset/penelitian ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi sarjana dengan judul:

Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Tempat yang dituju : TK Aisyiyah Bustanul Athfal
Barang Yang dibawa : Seperangkat Alat Penelitian
Lamanya Riset : 2 (Dua) bulan
Dari Tanggal : 28/09/2022
Sampai Tanggal : 28/11/2022

Demikian surat ini riset ini diberikan kepada yang bersangkutan agar pihak-pihak yang terkait dapat memberikan bantuan sepenuhnya.

Banjarmasin, 28 September 2022

Dekan

A. Dzikri Nirwana



**TAMAN KANAK-KANAK
AISYIAH BUSTANUL ATHFAL 28**

Jl. Melayu Darat Gg. Kenari Raya RT. 19 Kel. Melayu Kec. Banjarmasin Tengah
Kota Banjarmasin 70232 HP. 0852 5117 7882

SURAT IZIN RISET

Nomor : A-2/024/TK.ABA.28/KS/IX/2022

Yang bertandang tangan di bawah ini

Nama : Saipani, S.H.I, S.Pd.I
NUPTK : 4142758660200003
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Jurusan : S1-Psikologi Islam
Alamat : Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN Rt. 11, Banjarmasin

Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian/ riset pada tanggal 28 September 2022 s.d 28 November 2022 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin, Dengan judul penelitian :

**"Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi
Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana metinya.

Banjarmasin, 27 September 2022

Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28



Saipani, S.H.I, S.Pd.I

NUPTK. 4142758660200003



**TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 28**

Jl. Melayu Darat Gg. Kenari Raya RT. 19 Kel. Melayu Kec. Banjarmasin Tengah
Kota Banjarmasin 70132 HP. 0852 5117 7882

SURAT KETERANGAN SELESAI RISET

Nomor : A-2/028/TK.ABA.28/KS/XI/2023

Yang bertandang tangan di bawah ini

Nama : Saipani, S.H.I, S.Pd.I
NUPTK : 4142758660200003
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Jurusan : S1-Psikologi Islam
Alamat : Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN Rt. 11, Banjarmasin

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian pada tanggal 28 September 2022 s.d 28 November 2022 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Banjarmasin, Dengan judul penelitian :

**“Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi
Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana metinya.

Banjarmasin, 29 November 2022



Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 28

Saipani, S.H.I, S.Pd.I

NUPTK. 4142758660200003

Lampiran 4. Formulir *Professional Judgement*



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PRODI PSIKOLOGI ISLAM

Alamat : Jl. Jend. A. Yani KM.4,5 Telp 3266593 Banjarmasin Kode Post 70235

Formulir Professional Judgment

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Shanty Komalasari, M.Psi, Psikolog

Institusi : UIN Antasari Banjarmasin

Dengan ini telah melaksanakan professional judgment pada:

Nama : Afifah Nur Wakhidah

NIM : 1601451174

Judul Penelitian : Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi *Game Online*

Objek Penilaian : Siswa dan siswi yang mengalami adiksi game online

Demikian professional judgment ini dibuat untuk dapat diperbaiki sesuai rekomendasi.

Banjarmasin, 4 Oktober 2022

Profesional

(Shanty Komalasari, M.Psi, Psikolog)



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PRODI PSIKOLOGI ISLAM

Alamat : Jl. Jend. A. Yani KM.4,5 Telp 3266593 Banjarmasin Kode Post 70235

Rekomendasi dan Hasil Professional Judgment

Nama : Afifah Nur Wakhidah

NIM : 160141174

Guide Wawancara

- Gunakan bahasa yang lebih umum dan mudah dipahami oleh orang awam. Misalnya gunakan kata waktu, durasi atau kata lainnya.
- Tanyakan bertahap. Misal dengan memulai bertanya dengan berapa kali bermain game dalam sehari dan berapa lama durasinya dalam sehari. Pertanyaan serupa juga ditanyakan pada nomor 2 di aspek konatif, jadi, sebaiknya salah satu pertanyaan yg ada diganti saja.
- Minimalisir pertanyaan tertutup. Bisa diganti dengan "Perilaku apa saja yg muncul setelah anak bermain game?" lalu boleh ditambahkan kalau ingin menanyakan perilaku positif atau negatif.
- Maksud sebaliknya ini apa, sebaiknya dipaparkan.
- Sebaiknya pertanyaannya dipisah saja jadi poin 3.
- Pertanyaannya bisa dipecahkan menjadi 3 macam. Kemudian bisa diberikan contoh atau buat daftar checklist perilaku agresif, antisosial apa saja yg muncul. Untuk berbicara kasar itu sudah termasuk perilaku agresif secara verbal, jadi gunakan kata yg lebih efektif untuk menghindari pertanyaan dengan makna yg sama.
- Meminimalisir pertanyaan tertutup, bisa diganti dengan dapatkan anda menceritakan/ bisakah anda jelaskan
- Apakah konteksnya dijak berkomunikasi saat bermain game atau diluar bermain game? pertanyaannya tolong lebih diperjelas.
- Pertanyaan hampir sama dengan yg ada pada aspek afektif di awal
- Minimalisir kata yg sama dalam satu kalimat.

Banjarmasin, 4 Oktober 2022

Profesional

(Shanty Komalasari, M.Psi, Psikolog)

Formulir Professional Judgment

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dina Nisrina, M.Psi, Psikolog

Institusi : UIN Antasari Banjarmasin

Dengan ini telah melaksanakan professional judgment pada:

Nama : Afifah Nur Wakhidah

NIM : 1601451174

Judul Penelitian : Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi *Game online* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Objek Penilaian : Siswa dan Siswi yang mengalami adiksi *game online*.

Demikian professional judgment ini dibuat untuk dapat diperbaiki sesuai rekomendasi.

Banjarmasin, 6 Oktober
2022
Profesional



(Dina Nisrina, M.Psi,
Psikolog)

Rekomendasi dan Hasil Professional Judgment

Nama : Afifah Nur Wakhidah

NIM : 1601451174

Guide Wawancara

- Pada aspek kognitif pertanyaan no 1 dalam aspek *problem* (masalah) pada kalimat “apa saja kerugian yang anda dapatkan ketika anak anda bermain *game online*?” bisa diganti dengan pertanyaan “apakah ada perilaku negatif yang muncul setelah anak sering bermain *game online*”.
- Pada pertanyaan no 2 aspek *problem* (masalah) diganti dengan kalimat “Apakah bermain *game online* mempengaruhi jam tidur, pola makan dan penurunan nafsu makan?”
- Untuk pertanyaan no 3 aspek *problem* (masalah) bisa dibuatkan check list untuk perilaku agresif dan antisosial.
- Untuk aspek afektif pertanyaan no 1 aspek *mood modification* (modifikasi suasana hati) kata “kapan” diganti dengan “pada situasi apa anak bermain *game online*”
- Pada aspek *conflict* (konflik) pertanyaan no 1 diganti dengan respon saat dipanggil dan saat diajak berkomunikasi.
- Pertanyaan no 2 pada aspek *conflict* (konflik) diganti dengan pertanyaan “bagaimana hubungan anak anda dengan teman-temannya?”
- Pada aspek *withdrawal* (penarikan) diganti dengan kalimat “perilaku apa yang muncul saat anak tidak bermain *game online*?”.

Banjarmasin, 6 Oktober
2022
Profesional



(Dina Nisrina, M.Psi,
Psikolog)

Lampiran 5. Surat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi

Nomor:2210/Un.14/III.3/PP.00.9/07/2023

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Prodi : Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi Game Online di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Telah dinyatakan **Lulus Uji Plagiasi** dengan *Prosentase* sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan lulus uji plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 14 Juli 2023



Ketua Prodi Psikologi Islam

dan Sekretaris,

Musfichin, M.A



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Hasil Uji Plagiasi

Nama : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174

Bab	Tahap				Ket
	1	2	3	4	
1	9 %	-	-	-	Lulus
2	2 %	-	-	-	Lulus
3	7 %	-	-	-	Lulus
4	4 %	-	-	-	Lulus
5	0 %	-	-	-	Lulus

Banjarmasin, 14 Juli 2023

Ketua Program Studi Psikologi Islam
n. Sekretaris,



Musfichin, M.A

Lampiran 6. Surat Publikasi Jurnal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id, E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Letter of Acceptance

Nomor: PS-LoA.011/Al Husna/07/2023

Pimpinan Redaksi Jurnal *Al Husna* Prodi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin menerangkan bahwa:

Judul : Dinamika Psikologis anak pra sekolah yang mengalami adiksi game
Artikel/Naskah : online
Nama Penulis : Afifah Nur Wakhidah
NIM : 1601451174
Prodi : Psikologi Islam

Akan diterbitkan di Jurnal *Al Husna* Artikel/naskah tersebut dapat dibaca dan diakses dalam versi online pada website Jurnal *Al Husna* (<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhusna>).

Demikian *Letter of Publish* ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 18 Juli 2023

An. Editor In Chief
Journal Manager



M. Sufichin, M.A.

Lampiran 7. *Informed Consent*

INFORMED CONSENT

(LEMBAR PERSETUJUAN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MS
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status : Guru
 Alamat : Jl. Kampung Melayu

Saya menyatakan kesediaan saya untuk diwawancarai dan memberikan keterangan dengan sebenar-benarnya dalam penelitian ini, yang hasilnya akan digunakan untuk penyusunan skripsi dengan judul "Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi *Game Online* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal" yang dilakukan oleh saudari Afifah Nur Wakhidah, mahasiswa Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

1. Data pribadi saya terjamin kerahasiannya dan digunakan semata-mata hanya untuk keperluan penyusunan skripsi ini.
2. Saya bersedia diwawancarai kembali apabila ditemukan data yang masih kurang.
3. Atas dasar kepercayaan maka saya akan memberikan data yang sebenar-benarnya.

Guna menunjang kelancaran proses yang akan dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama.

Dalam menandatangani lembar ini, saya tidak ada paksaan dari pihak manapun sehingga saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dari awal hingga selesai.

Peneliti

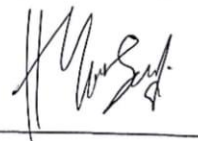


Afifah Nur Wakhidah

Banjarmasin,

2022

Yang Membuat Pernyataan



INFORMED CONSENT
(LEMBAR PERSETUJUAN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ek
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status : Menikah
 Alamat : Jl. Veteran Gg. Prana No 5B Rt 20

Saya menyatakan kesediaan saya untuk diwawancarai dan memberikan keterangan dengan sebenar-benarnya dalam penelitian ini, yang hasilnya akan digunakan untuk penyusunan skripsi dengan judul "Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi *Game Online* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal" yang dilakukan oleh saudari Afifah Nur Wakhidah, mahasiswa Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

1. Data pribadi saya terjamin kerahasiannya dan digunakan semata-mata hanya untuk keperluan penyusunan skripsi ini.
 2. Saya bersedia diwawancarai kembali apabila ditemukan data yang masih kurang.
 3. Atas dasar kepercayaan maka saya akan memberikan data yang sebenar-benarnya.
- Guna menunjang kelancaran proses yang akan dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama.

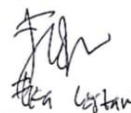
Dalam menandatangani lembar ini, saya tidak ada paksaan dari pihak manapun sehingga saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dari awal hingga selesai.

Peneliti



Afifah Nur Wakhidah

Banjarmasin, 23 Oktober 2022
 Yang Membuat Pernyataan



INFORMED CONSENT
(LEMBAR PERSETUJUAN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : XI [REDACTED]
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Status : NIKAH
 Alamat : JL. KAMP. MELAYU DATAR EMAS LAIN RT 11

Saya menyatakan kesediaan saya untuk diwawancarai dan memberikan keterangan dengan sebenar-benarnya dalam penelitian ini, yang hasilnya akan digunakan untuk penyusunan skripsi dengan judul "Dinamika Psikologis Anak Pra Sekolah yang Mengalami Adiksi *Game Online* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal" yang dilakukan oleh saudari Afifah Nur Wakhidah, mahasiswa Jurusan Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin.

1. Data pribadi saya terjamin kerahasiannya dan digunakan semata-mata hanya untuk keperluan penyusunan skripsi ini.
2. Saya bersedia diwawancarai kembali apabila ditemukan data yang masih kurang.
3. Atas dasar kepercayaan maka saya akan memberikan data yang sebenar-benarnya.

Guna menunjang kelancaran proses yang akan dilaksanakan, maka segala hal yang terkait dengan waktu dan tempat akan disepakati bersama.

Dalam menandatangani lembar ini, saya tidak ada paksaan dari pihak manapun sehingga saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dari awal hingga selesai.

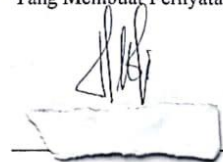
Banjarmasin, 17 Okt 2022

Peneliti

Yang Membuat Pernyataan



Afifah Nur Wakhidah



Lampiran 8. Pedoman Wawancara

A. Pengertian Adiksi *Game online*

Addiction atau kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Di dalam DSM V *Gambling Disorder* merupakan satu-satunya gangguan terkait non-zat yang dimasukkan dalam kecanduan zat. *Internet Gaming Disorder* merupakan sebuah pola permainan internet yang berlebihan dan berkempanjangan yang akan menimbulkan beberapa gejala kognitif dan perilaku, termasuk kehilangan kendali untuk terus bermain *game*, toleransi, dan gejala penarikan diri sejalan dengan gangguan penggunaan zat.

B. Aspek Adiksi *Game online*

Seseorang dikatakan kecanduan *game online* apabila mengalami beberapa gejala yang mengarah pada gangguan yang terlihat secara klinis. Dalam DSM V gangguan tersebut dikategorikan sebagai *internet gaming disorder*, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Preokupasi dengan permainan internet (seseorang berfikir tentang aktivitas permainan sebelumnya atau menantikan untuk memainkan gameselanjutnya). Bermain gamemenjadi aktivitas dominan dalam kehidupan sehari-hari. Catatan: gangguan ini berbeda dengan perjudian internet, yang termasuk dalam gangguan perjudian.

2. Gejala penolakan saat permainan internet diambil atau dijauhkan darinya (gejala-gejala ini biasanya digambarkan sebagai iritabilitas, kecemasan atau kesedihan, tetapi tidak ada tanda-tanda fisik dari penolakan farmakologis).
3. Toleransi – kebutuhan untuk menghabiskan jumlah waktu yang meningkat dalam permainan internet.
4. Kegagalan dalam mengontrol partisipasi dalam permainan internet.
5. Kehilangan minat pada hobi sebelumnya dan hiburan, kecuali permainan internet.
6. Meneruskan penggunaan permainan internet yang berlebihan meskipun mengetahui masalah psikososial.
7. Membohongi anggota keluarga, terapis, atau orang lain mengenai jumlah permainan internet.
8. Menggunakan permainan internet untuk melarikan diri atau mengurangi suasana hati negatif (misal, perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan).
9. Membahayakan atau kehilangan hubungan yang signifikan, pekerjaan, atau kesempatan pendidikan atau karir karena partisipasi dalam permainan internet.

Seseorang dikatakan mengalami adiksi *game online* apabila memenuhi lima atau lebih dari gejala-gejala berikut dalam periode 12 bulan. Selain itu, seseorang dikatakan adiksi *game online* apabila seseorang telah mengabaikan aktivitas lainnya, mereka menghabiskan sekitar 8-10 jam atau lebih per hari untuk

bermain gamedan setidaknya 30 jam per minggu. Dalam penelitian ini peneliti merujuk pada DSM-V sebagai acuan.

1. Aspek Kognitif

No	Aspek	Pertanyaan	Tujuan
1	<i>Saliance</i> (Arti Penting)	1. Apa pendapat anda tentang <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui makna <i>game online</i> .
		2. Sejak kapan anak anda mulai tertarik bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui awal mula subjek tertarik bermain <i>game online</i> .
		3. Bagaimana respon anak anda ketika durasi bermain <i>game online</i> dikurangi?	Untuk mengetahui reaksi subjek ketika frekuensi bermain <i>game online</i> dikurangi.
		4. Berapa kali anak anda bermain <i>game online</i> dalam sehari? Berapa lama durasi anak anda bermain <i>game online</i> dalam sehari?	Untuk mengetahui frekuensi subjek bermain gamedalam sehari
	<i>Problem</i> (masalah)	1. Perilaku apa saja yang muncul setelah anak sering bermain <i>game online</i> ? Lebih sering perilaku positif atau perilaku negatif yang muncul?	Untuk mengetahui kerugian yang didapatkan subjek saat bermain <i>game online</i> .

		2. Apakah selama anak anda bermain <i>game online</i> berpengaruh pada pola tidurnya?	Untuk mengetahui gangguan fisik yang dialami subjek ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .
		3. Apakah selama anak anda bermain <i>game online</i> berpengaruh pada menurunnya atau meningkatnya nafsu makan?	Untuk mengetahui gangguan fisik yang dialami subjek ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .
		4. Apakah selama anak anda bermain <i>game online</i> berpengaruh pada penurunan atau kenaikan berat badan?	Untuk mengetahui gangguan fisik yang dialami subjek ketika terlalu lama bermain <i>game online</i> .
		5. Apakah selama anak anda bermain <i>game online</i> berdampak pada perilaku sosial seperti perilaku agresif dan antisosial ? Silahkan lihat daftar checklist pada halaman terakhir.	Untuk mengetahui dampak perilaku sosial yang didapatkan subjek saat bermain <i>game online</i> .

2. Aspek Afektif

No	Aspek	Pertanyaan	Tujuan
1	<i>Mood Modification</i> (Modifikasi	1. Pada situasi apa anak anda bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui waktu-waktu subjek bermain <i>game online</i> .

	suasana hati)	2. Apa yang membuat anak anda bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui alasan subjek bermain <i>game online</i> .
		3. Perilaku apa saja yang muncul ketika anak sedang bermain <i>game online</i> ? Serta ekspresi seperti apa yang muncul saat anak bermain <i>game</i> ?	Untuk mengetahui perasaan subjek ketika bermain <i>game online</i> .
		4. Dapatkah anda menceritakan keuntungan yang dapatkan anak anda ketika bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui keuntungan yang didapatkan subjek ketika bermain <i>game online</i>
2	<i>Conflict</i> (Konflik)	1. Bagaimana respon anak anda ketika dipanggil atau diajak berkomunikasi saat sedang bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui hubungan subjek dengan lingkungan sekitarnya.
		2. Bagaimana hubungan anak anda dengan teman-temannya?	Untuk mengetahui hubungan subjek dengan teman-temannya.
		3. Apakah anak anda pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> ? Jika ya, mengapa?	Untuk mengetahui kejujuran subjek tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> .

3. Aspek Konatif

No	Aspek	Pertanyaan	Tujuan
1	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	1. Sejak kapan anak anda mulai aktif bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui subjek mulai aktif bermain <i>game online</i> .
		2. Apakah ada peningkatan waktu bermain dari pertama kali bermain <i>game online</i> ? Jika ya, berapa jam peningkatan waktu bermain anak anda?	Untuk mengetahui apakah ada peningkatan frekuensi subjek bermain <i>game online</i> .
		3. Mengapa anda meningkatkan waktu bermain <i>game online</i> pada anak?	Untuk mengetahui alasan orang tua memberikan tambahan waktu bermain <i>game online</i> pada subjek.
2	<i>Withdrawal</i> (Penarikan)	1. Perilaku apa saja yang muncul ketika anak anda tidak bermain <i>game online</i> ?	Untuk mengetahui bagaimana perasaan subjek ketika tidak bermain <i>game online</i> .
3	<i>Relapse</i> (Kambuh)	1. Apakah pernah terpikirkan untuk berhenti sejenak atau mengurangi bermain <i>game online</i> dalam jangka waktu yang lama? Jika ya, apa upaya yang akan atau sudah anda lakukan untuk hal	Untuk mengetahui upaya-upaya yang dilakukan subjek agar tidak terus bermain <i>game online</i> .

		tersebut?	
		2. Apa upaya tersebut berhasil? Jika tidak, menurut anda hal apa yang menyebabkan tidak bisa berhasil mengurangi atau berhenti?	Untuk mengetahui keberhasilan subjek untuk mengurangi bermain <i>game online</i> .

Checklist Perilaku Agresif

No	Agresi Fisik	Ya	Tidak
1	Memukul		
2	Mendorong		
3	Mencubit		
4	Menendang		
5	Menggigit		
6	Menginjak		

No	Agresi Verbal	Ya	Tidak
1	Menghina atau mengejek		
2	Mengancam		
3	Mencaci maki		
4	Berteriak keras		
5	Berbicara kotor		
6	Memerintah orang lain dengan seenaknya		

Checklist Perilaku Antisosial

No	Perilaku Antisosial	Ya	Tidak
1	Sulit diatur		
2	Suka berkelahi		
3	Tidak patuh		

4	Senang merusak		
5	Berbohong		
6	Mengamuk		

Lampiran 9. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Setelah pengumpulan data melalui media wawancara, selanjutnya adalah observasi yang bertujuan untuk memberikan data tambahan yang dapat melengkapi beberapa kekurangan dalam sesi wawancara. Observasi yang akan dilakukan merupakan observasi langsung saat wawancara. Agar proses observasi berjalan dengan baik maka peneliti membuat pedoman observasi yang mana nanti akan berguna saat peneliti berada di lapangan, yaitu:

1. Peneliti memperhatikan mimik wajah, gerakan dan postur tubuh subjek.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui pada bagian mana subjek menunjukkan mimik wajah, gerakan dan postur tubuh yang berbeda dari biasanya.

2. Peneliti melakukan pengamatan bagaimana subjek berinteraksi dengan orang-orang di lingkungan tempat tinggal subjek. Peneliti juga akan mengamati lingkungan tempat tinggal subjek dan tempat sosial subjek juga melengkapi data faktor-faktor yang mempengaruhi kesabaran dalam faktor sosial.

Untuk mendukung proses observasi, jika memungkinkan peneliti akan melakukan dokumentasi berupa rekaman, foto, maupun video untuk meninjau kembali hasil observasi subjek, hal ini bertujuan untuk meningkatkan validitas penelitian mengenai dinamika psikologis pada subjek yang mengalami adiksi *game online*.

Perlu diketahui bahwa subjek penelitian telah menyetujui kegiatan wawancara dan observasi. Subjek juga telah memberikan tanda tangan pada *informed consent* penelitian.

No	Aspek	Pertanyaan	Tujuan
1	Agresi Fisik	1. Apakah ketika bermain <i>game online</i> anak memukul orang terdekatnya?	Untuk mengetahui perilaku memukul pada anak saat bermain <i>game online</i> .
		2. Ketika sedang bermain <i>game online</i> apa anak mendorong orang sekitarnya?	Untuk mengetahui perilaku mendorong pada anak saat bermain <i>game online</i> .
		3. Saat bermain <i>game online</i> apakah anak menendang orang sekitarnya?	Untuk mengetahui perilaku menendang pada anak saat bermain <i>game online</i> .
2	Agresi Verbal	1. Apakah saat bermain <i>game online</i> anak berteriak keras?	Untuk mengetahui perilaku berteriak keras pada anak saat bermain <i>game online</i> .
		2. Saat bermain <i>game online</i> apa anak suka	Untuk mengetahui perilaku mengejek pada

		mengejek?	anak saat bermain <i>game online</i> .
		3. Ketika bermain <i>game online</i> apakah anak sering berbicara kotor?	Untuk mengetahui perilaku berbicara kotor pada anak saat bermain <i>game online</i> .
3	Perilaku Antisosial	1. Pada saat bermain <i>game online</i> apakah anak menjadi sulit diatur?	Untuk mengetahui perilaku sulit diatur pada anak saat bermain <i>game online</i> .
		2. Apakah saat bermain <i>game online</i> anak suka mengamuk?	Untuk mengetahui perilaku mengamuk pada anak saat bermain <i>game online</i> .

Lampiran 10. Checklist Perilaku

Checklist perilaku subjek A

Checklist Perilaku Agresif

No	Agresi Fisik	Ya	Tidak
1	Memukul	✓	
2	Mendorong	✓	
3	Mencubit		✓
4	Menendang	✓	
5	Menggigit		✓
6	Menginjak		✓

No	Agresi Verbal	Ya	Tidak
1	Menghina atau mengejek		✓
2	Mengancam	✓	
3	Mencaci maki	✓	
4	Berteriak keras	✓	
5	Berbicara kotor		✓
6	Memerintah orang lain dengan seenaknya		✓

Checklist Perilaku Antisosial

No	Perilaku Antisosial	Ya	Tidak
1	Sulit diatur		✓
2	Suka berkelahi		✓
3	Tidak patuh		✓
4	Senang merusak		✓
5	Berbohong		✓
6	Mengamuk	✓	

Checklist perilaku subjek MA

Checklist Perilaku Agresif

No	Agresi Fisik	Ya	Tidak
1	Memukul	✓	
2	Mendorong	✓	
3	Mencubit		✓
4	Menendang	✓	
5	Menggigit		✓
6	Menginjak	✓	

No	Agresi Verbal	Ya	Tidak
1	Menghina atau mengejek	✓	
2	Mengancam	✓	
3	Mencaci maki	✓	
4	Berteriak keras	✓	
5	Berbicara kotor	✓	
6	Memerintah orang lain dengan seenaknya	✓	

Checklist Perilaku Antisosial

No	Perilaku Antisosial	Ya	Tidak
1	Sulit diatur	✓	
2	Suka berkelahi	✓	
3	Tidak patuh	✓	
4	Senang merusak		✓
5	Berbohong	✓	
6	Mengamuk	✓	

Checklist perilaku subjek U

Checklist Perilaku Agresif

No	Agresi Fisik	Ya	Tidak
1	Memukul	✓	
2	Mendorong	✓	
3	Mencubit		✓
4	Menendang	✓	
5	Menggigit		✓
6	Menginjak	✓	

No	Agresi Verbal	Ya	Tidak
1	Menghina atau mengejek	✓	
2	Mengancam	✓	
3	Mencaci maki	✓	
4	Berteriak keras	✓	
5	Berbicara kotor	✓	
6	Memerintah orang lain dengan seenaknya	✓	

Checklist Perilaku Antisosial

No	Perilaku Antisosial	Ya	Tidak
1	Sulit diatur	✓	
2	Suka berkelahi	✓	
3	Tidak patuh	✓	
4	Senang merusak		✓
5	Berbohong	✓	
6	Mengamuk	✓	

Lampiran 11. Verbatim

VERBATIM HASIL WAWANCARA

Wawancara Latar Belakang

Nama : MS
Usia : 31 Tahun
Pekerjaan : Guru
Waktu : Rumah Subjek
Lokasi : 16.00-18.00

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (*italic*) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (Perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum mba	Pembukaan (S, P, B1 – B13)
2	<i>Wa'alaikum salam, masuk-masuk dulu mba</i>	
3	<i>duduk dulu sini.</i>	
4	Inggih mba, makasih.	
5	<i>Mau minum apa mba, saya ambilin dulu ya.</i>	
6	Gak usah repot-repot mba hehe.	
7	<i>Tenang aja mba, gak repot kok.</i>	
8	Makasih mba. Langsung aja ya mba, maaf	
9	sebelumnya mengganggu waktu pian.	
10	Perkenalkan ulun Afifah mahasiswi UIN	
11	Antasari, sedang melakukan tugas akhir	
12	bolehkan ulun wawancara pian?.	
13	<i>Iya boleh mba, mau wawancara apa nih hehe.</i>	
14	Mau tanya-tanya tentang anak pian mba.	
15	Boleh diceritakan lah mba dulu waktu hamil	
16	pian kayapa?	
17	<i>Dulu waktu hamil saya biasa aja sih mba,</i>	
18	<i>trimester awal itu yang kerasa banget sampe</i>	
19	<i>mual banget bahkan berangkat kerja aja</i>	
20	<i>harus dianter loh mba saya. Saking mualnya</i>	
21	<i>gak kuat lagi mba bawa motor sendiri jadi</i>	
22	<i>harus dianter sama suami saya. Padahal ya</i>	
23	<i>tempat kerja saya sama suami beda jauh,</i>	
24	<i>kasihan jadinya suami saya harus nganter</i>	
25	<i>saya dulu baru dia berangkat kerja. Tapi</i>	
26	<i>setelah melewati trimester awal itu udah</i>	
27	<i>mulai biasa aja tuh mba sampe lahiran</i>	

<p>28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73</p>	<p><i>mualnya udah berkurang banget.</i></p> <p>Ohh berarti gak ada kendala ya mba pas hamilnya, pas trimester awal itu aja ya. Pian sama-sama kerja kah mba lawan suami?</p> <p><i>Iya mba, aman aja sih pas hamil. Iya kebetulan saya sama suami sama-sama jadi guru tapi beda tempat mengajarnya mba. Dulu awal kenal suami karena satu fakultas terus satu organisasi juga, temenan dulunya saya itu mba ternyata jadi teman hidup hehehe. Kadang sampe sekarang aja masih gak percaya kalo dia jadi suami saya, padahal sudah punya anak. Anaknya juga sudah gede sudah masuk sekolah mba.</i></p> <p>Sama suami mba ini udah temenan lama ya mba berarti, temen kuliah jadi jodoh ceritanya ini ya hehehe.</p> <p><i>Iya lumayan lama temenannya, temen kuliah temen organisasi juga malahan dulu dia sering main kerumah, entah buat ngerjakan tugas organisasi atau tugas kuliah. Orang tua saya sudah kenal lama juga sama dia mba. Lah kok selesai kuliah saya dilamar, yaudah karena orang tua setuju nikah akhirnya. Habis nikah tinggalnya dirumah orang tua saya mba, soalnya abah saya gak ngizinin kalo kami ngontrak atau nyewa rumah. Jadi tinggal dirumah orang tua saya, sama adek-adek saya sama orang tua juga. Tapi gak mungkin juga ya kami ikut orang tua terus jadi kami memutuskan untuk kredit rumah mba, ya walaupun rumahnya belum ditinggalin karena merasa belum perlu-perlu banget untuk pindah. Tau sendiri ya mba saya sama suami kerja berdua pulang juga paling malem numpang tidur doang, masih bolak balik dirumah orang tua juga gak mungkin kan kalo anak ditinggal dirumah sendirian masih kecil juga. Lumayan juga kalo dirumah orang tua kan anak saya ada neneknya sama tante-tantanya yang jagain.</i></p> <p>Jadi sebelum memutuskan untuk pindah kerumah sendiri pian masih tinggal sama orang tua pian mba lah.</p> <p><i>Iya masih masih tinggal sama kedua orang tua saya mba. Dulu itu selesai lahiran kan</i></p>	<p>Kedua orang tua subjek berprofesi sebagai guru (S, P, B32 – B41)</p> <p>Perjalanan orang tua subjek berkenalan hingga menikah (S, P, B45 – B68)</p> <p>Orang tua subjek memilih tinggal</p>
--	--	--

<p>74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119</p>	<p><i>masih ngambil cuti melahirkan tuh mba, saya mikir mba kalo tinggal dirumah sendirian pasti repot banget, apalagi kan ini anak pertama saya belum punya pengalaman mengurus bayi juga saya nya. Mending tinggal sama orang tua dulu, terbantu banget sih mba kalo sama orang tua ini, suami saya kan gak ngambil cuti mba otomatis kan yang saya repotkan orang rumah, terutama mama saya sih mba. Selesai cuti juga kan saya harus balik kerja mengajar lagi mba, daripada nyewa pengasuh kan ya mba, mama saya gak ada kerjaan juga dirumah jadi saya titipkan sama mama saya aja mba. Nahh karena diasuh sama neneknya, neneknya gak mau ribet kalo dia lagi tantrum atau lagi gak mood dikasihlan handphone mba. Dari bayi tuh anak saya sudah bisa main handphone mba.</i></p> <p>Iya sih mba bener banget repot sendiri kalo ngurus anak bayi sendirian anak pertama lagi belum ada pengalaman, belum banyak tau tentang ini itu. Ohh berarti anak pian ini sudah kenal hp dari kecil mba lah. Itu pian kadaa niatan melarang kah mba atau bilang sama mama pian supaya kada dikasih hp terus?.</p> <p><i>Iyakan mba, saya mikirnya gitu juga repot sendiri belum lagi saya harus balik kerja tambah repot jadinya kalo tinggal sendirian dirumah. Kalo saya gak kerja mungkin bisa aja mba tinggal dirumah sendiri tapi kan ini saya harus kerja. Daripada saya pusing mendiring ngalah dulu tinggal dirumah orang tua. Gimana ya mba, saya mau ngelarang buat jangan dikasih handphone anak saya ini aktif banget mba. Nanti lari kesana lari kesini, kalo pintu rumah dibuka itu ilang dia mba langsung lari keluar dia. Kasihan juga neneknya kalo harus ngikutin dia setiap saat, pastikan orang tua saya juga perlu istirahat jadi ya udah mba biar aja main handphone dulu. Dia juga enggak yang fokus banget main handphone terus mba, kadang ada tantenya yang ngajak main atau kadang main sama anak tetangga mba. Gakpapa lah,</i></p>	<p>bersama kakek dan nenek subjek karena dirasa ada yang menjaga subjek (S, P, B72 – B92)</p> <p>Awal subjek bisa bermain game online; subjek sangat aktif sehingga handphone menjadi pilihan untuk subjek diam (S, P, B101 – B121)</p>
--	--	---

<p>120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165</p>	<p><i>enggak 24 jam main handphone terus juga dia mba.</i></p> <p>Masih mau aja dia bersosialisasi, mau aja main sama temen ya mba. Pian pulang kerja tuh anak pian langsung sama pian kah atau tidurnya aja sama pian mba?</p> <p><i>Dia sebenarnya lebih suka kalo disuruh main sama temennya mba atau main sama tante-tantennya, cuman kan orang-orang dewasa disekitarnya kadang capek perlu istirahat jadinya kan gak bisa setiap saat nemenin dia main, jalan keluarnya yaudah dikasih handphone biar anaknya duduk anteng gak lari-larian kesana kemari. Kalo saya pulang kerja dia udah paham mba langsung naik keatas langsung kekamar dia, gak sama bolehin main handphone lagi udah itu. Paling kalo dia bosan ya nonton TV youtube atau main tablet tahfiz itu loh mba. Tapi kadang kalo banyak tugas yang belum selesai ee yaudah saya bolehin main handphone dia biar enggak mengganggu saya kerja.</i></p> <p>Justru lebih senang bersosialisasi anaknya ya mba, pindah kerumah sini mulai kapan mba? Udah lama atau baru-baru aja?</p> <p><i>Dibilang baru-baru aja enggak juga sih mbaa, eee lumayan lah ya hampir satu tahunan kayaknya mba.</i></p> <p>Apa alasannya pian pindah kerumah sendiri mba? Apa salah satu alasannya supaya anak pian kada terlalu main hp lagi kah mba?</p> <p><i>Karna kan anak saya udah masuk usia prasekolah ya mba, gak ada salahnya juga kan kalo sekolah biar dia belajar bersosialisasi juga mba gak main sama tante-tantennya terus. Iya itu salah satu alasannya juga sih mba. Jadi dia pagi kan sekolah terus pulang sekolah saya antar ee apa itu namanya mba ke penitipan. Pas pulang kerja baru saya jemput, kalo sudah sampai rumah baru dia main handphone itu juga saya batasin mba waktunya. Kaya misalnya 1 jam aja boleh main handphone terus 1 jam boleh nonton tv, itu juga ada syaratnya kayak misalnya dia sudah selesai ngerjakan tugas sekolahnya atau dia sudah makan, sudah</i></p>	<p>Subjek lebih senang bersosialisasi dengan teman-temannya (S, P, B126 – B141)</p> <p>Alasan orang tua memutuskan tinggal berpisah; orang tua membatasi subjek bermain game online (S, P, B151 – B169)</p>
--	---	---

<p>166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211</p>	<p><i>mandi baru saya bolehin main handphone. Anak sudah mulai paham kita nya juga harus tegas yakan mba, kalo gak gitu nanti dia gak mau dengerin omongan kita.</i></p> <p>Semenjak tinggal bertiga aja berarti banyak peraturan baru ya mba, contohnya itu tadi membatasi waktu bermain <i>game online</i>, terus ada syaratnya dulu sebelum boleh main hp.</p> <p><i>Betulll, kalo gak gitu mba nanti kebablasan dia main handphone terus. Ini aja sudah kelihatan dampak negatifnya mba mata dia itu kadang kedip-kedip terus kaya kecapekan gitu loh mba matanya. Jadi saya sama suami sepakat untuk tegas mendidik dia, ya walaupun saya ee saya aja yang cerewet suami diem aja tapi alhamdulillahnya dia mendukung gitu loh mba. Jadinya saya gak ngerasa capek mendidik anak sendirian, ada suami yang selalu support. Tapi kalo anak saya dibilangin udah gak mau denger atau saya udah capek teriak-teriak saya suruh bapaknya yang ngadepin, padahal baru dipanggil namanya aja dia udah takut banget kalo sama bapaknya mba.</i></p> <p>Wihh bagus mba ya udah ditegasin dari kecil, pian sama suami pian juga kompak mendidiknya. Ulun liat anak pian juga happy-happy aja. Pian ada goal yang harus dicapai kah mba dalam mendidik anak pian ini?</p> <p><i>Iya mba alhamdulillah, tapi awal-awalnya dulu juga capek rasanya mau menyerah aja. Tapi saya pikir kan semua butuh proses ya sama harus konsisten juga. Jadi orang tua yang mengalah dulu biar dia terbiasa mba. Untuk goals khusus gak ada sih mba, yang penting anak saya ini ada progres aja saya udah senang. Jadi anak gak ngerasa ada tuntutan mba, kasihan juga kan ya masih anak kecil kalo terlalu dipaksakan dia nya malah merasa tertekan mba. Jadi yaudah yang penting ada perkembangan aja.</i></p> <p>Inggih mba, kadada lagi yang ulun tanyakan mba. Makasih sudah mau meluangkan waktu untuk ulun tanya-tanya. Langsung ya mba, takut kemalaman pulangny.</p> <p><i>Iya mba, gakpapa. Hati-hati ya mba</i></p>	<p>Dampak negatif yang muncul pada subjek karena keseringan bermain <i>game online</i> (S, P, B174 – B189)</p> <p>Orang tua tidak terlalu memaksakan perkembangan anak (S, P, B195 – B206)</p>
--	---	--

212	<i>pulangny.</i>	
213	Assalamu'alaikum, terimakasih banyak mba.	
214	<i>Wa'alaikum salam, iya mba sama-sama.</i>	

VERBATIM HASIL WAWANCARA

Nama : MS
Usia : 31 Tahun
Pekerjaan : Guru
Waktu : Rumah Subjek
Lokasi : 16.00-18.00

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (*italic*) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum mba	Pembukaan (S, P, B1 – B14)
2	<i>Wa'alaikum salam, masuk-masuk mba. Gimana</i>	
3	<i>tadi kesini gak nyasar kan hehe</i>	
4	Alhamdulillah enggak mba	
5	<i>Duduk dulu mba, aku ambil minum dulu ya</i>	
6	Inggih mba, makasih	
7	<i>Ini mba minumannya</i>	
8	Langsung aja mba lah, maaf sebelumnya	
9	mengganggu waktu pian. Perkenalkan ulun Afifah	
10	Nur Wakhidah mahasiswi UIN Antasari	
11	Banjarmasin, disini ulun sedang melakukan	
12	penelitian untuk skripsi ulun. Bisa kita mulai lah	
13	mba wawancaranya?	
14	<i>Iya boleh mba boleh, gakpapa</i>	
15	Maaf mba lah ulun pakai bahasa campuran Banjar	
16	dan Indonesia hehe. Gimana pendapat pian tentang	
17	<i>game online ini mba?</i>	Makna <i>game</i> <i>online</i> bagi subjek (S, P, B18 – B41)
18	<i>Iya gakpapa mba, tapi saya jawabnya bahasa</i>	
19	<i>indonesia aja ya soalnya lebih enak ee bahasa</i>	
20	<i>indonesia tapi mungkin bakal nyampur-nyampur</i>	
21	<i>juga sih. Hmmm terus kalo tentang pendapat game</i>	
22	<i>online menurut saya eee enggak masalah game</i>	
23	<i>online tu gak masalah asal porsinya pas aja gitu</i>	
24	<i>enggak yang berlebihan atau gimana soalnya ya</i>	
25	<i>gak bagus juga buat siapapun yah bukan cuma buat</i>	
26	<i>anak buat yang tua-tua juga gak sih kalau</i>	
27	<i>kebangetan gitu sama main gamekalo kata orang</i>	
28	<i>tuh gila-gila sama gameaja gitu.</i>	
29	Itu kan pendapat <i>game online</i> menurut pian, kalo	
30	misalkan dari sudut pandang anak pian nih mba	

<p>31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76</p>	<p>gimana sih <i>game online</i> itu sendiri kira-kira bagi dia? <i>Gimana ya mba, kita sebagai orang dewasa kan kurang tau ya sebenarnya gimana dia memandang game online itu. Tapi kalo dilihat-lihat nih ya anak saya ini main gamecuma buat hiburan doang, gak sampe kaya orang-orang yang gak bisa lepas dari gamegitu enggak mba. Kalo dibolehin ya dia main kalau enggak yaudah masih banyak kegiatan yang bisa dilakuin gak melulu terfokus sama game online juga dia ini mba.</i> Inggih mba, setuju sama pendapat pian memang benar kalo berlebihan gak bagus juga jadinya. Kira-kira sejak kapan anak pian mulai tertarik bermain <i>game online</i> ini mba? <i>Kalo anak saya mulai tertarik game online itu pas dia udah mulai bisa eee pake hp sendiri, kan sebelumnya dia cuma kaya nonton youtube ya namanya juga saya sambil kerja kan terus pas udah dirumah mungkin capek nih jadi kadang juga ya mau gak mau emang ya gak bisa dipungkiri gitu hp itu pasti ke sodor juga ke anak, walaupun sadar sih kalo itu gak baik gak bagus gitu. Nah sesudah dia mulai bisa pegang hp sendiri tuh sekitar umur berapa yah kalo gak salah umur 3 atau 4 tahun gitu.</i> Kalo mulai aktif bermain <i>game online</i> nya itu sejak kapan mba? <i>Kalo yang agak aktif-aktifnya baget itu yang mulai umur 5 tahunan tuh udah tau tuh eee mungkin dia coba download-download gamesendiri ya di playstore terus soalnya eeee gameyang gak saya download-in kok ada gitukok bisa gitu pas ditanya tau darimana gameini katanya nonton youtube jadi dia coba download sendiri bisa dan dia mainin gitu ehem jadi mungkin kalo ditanya sejak kapan kayanya umur 5 tahunan mungkin yang mulai aktif sama main gameyang udah bener-bener bisa mainin gamenya bukan yang sekedar nontonin doang.</i> Kalo untuk durasi waktu bermain gameitu sendiri dalam sehari kira-kira berapa lama? Berapa kali juga biasanya anak pian bermain gamedalam sehari? Atau ada pian batasi kah jua? <i>Kalo awal-awalnya tuh gak terkontrol banget mba jujur itu bener-bener gak kekontrol karna anak</i></p>	<p>Awal subjek tertarik bermain <i>game online</i> (S, P, B46 – B56)</p> <p>Subjek mulai aktif bermain <i>game online</i> (S, P, B59 – B70)</p> <p>Frekuensi subjek bermain <i>game</i></p>
--	--	---

<p>77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122</p>	<p><i>saya itu belum belum sekolah kalo sekarang kan sekolah tuh di TK kalo dulu belum sekolah jadi dia seharian di rumah sama tantenya sama neneknya sedangkan saya seharian kerja gitu jadi saya gak bisa ngontrol full juga karena saat itu saya masih tinggal sama orang tua saya jadi awal-awal itu bener-bener dia yang seharian main hp atau berjam-jam main hp, main gamekucuali kalo saya datang baru dia gak main hp karna dia tau saya gak suka liat dia main hp dia marah gitu, paling pas dia makan baru saya bolehin buat nonton youtube tapi selebihnya kalo mau temen kalo ada temennya temenan kalo gak ada temen ya dia cuman boleh nonton TV atau main sama tante-tantenya. Tapi kalau selain itu dia main hp kalo gak ada saya gitu atau gak ada papahnya. Nah sekarang karena saya udah tinggal pisah dari orang tua saya udah dirumah sendiri, anak saya itu saya masukin ke TK kan dan di TK itu dari pagi sampai siang atau sore biasanya sampai jam 1 atau jam 3 an gitu dia kan disekolah berkegiatan sama temen-temennya sama gurunya jadi dia gak main hp gak bawa hp. Habis itu dirumah baru dibolehin hmm tapi makin kesini kayak karna ada masalah di mata jadi bener-bener jarang banget saya bolehin main hp, tapi sebagai gantinya saya bolehin nonton TV kan TV bisa ke youtube juga. Kenapa saya bolehin nonton TV, karna TV tuh kan karna boleh jauh gitu loh mba kalo mata eh kalau handphone itu kan otomatis dia kayak deket banget gitu sama muka dia nah itu dia mata dia itu kayak bermasalah jadinya kalo TV kurang dan itupun sebentar aja gak lama ya mungkin sejam 2jam kadang kurang dari itu. Oh iya mba dia pulang sekolah saya titipkan dipenitipan jadinya pulangnye sore atau kadang saya jemputnya sepulang saya kerja gitu mba.</i></p> <p>Berarti sekarang lebih terkonrol main hp nya mba ya. Dan sudah mulai muncul dampak negatif karena keseringan main gametadi ya mba, dari matanya yang sudah mulai bermasalah. Pada situasi apa aja sih mba anak pian main game online?</p> <p><i>Iya bener mulai muncul gejala-gejala yang mata terutama dimata sih mba sama kalau masalah pergaulan masih bisa sih menurut saya soalnya kalo dia gak pegang hp dia masih aktif temenan sama temen-temen sekitar rumah atau sama tante-</i></p>	<p><i>online; muncul dampak negatif pada mata subjek (S, P, B75 – B112)</i></p> <p>Waktu-waktu subjek bermain game online; orang tua subjek menyadari mata</p>
---	--	--

<p>123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168</p>	<p><i>tantanya cuman mata itu mba yang keganggu soalnya jadi gimana sih jadi sering kedipin mata gituh kaya orang yang mau minus matanya gitu loh. Terus kalo situasi main gamebiasanya kalo dia kesepian sih jadi sebenarnya dia kalo ditemenin bener-bener ditemenin gitu yang kayak main ditemenin atau jalan-jalan itu dia gak bakalan main hp kok dia gak bakal main game online kok gitu. Cuman kan orang dewasa ini kan kadang capek atau males gitu karna bagi dia main yang asyik bagi orang dewasa kan gak asyik soalnya kan sebenarnya kan mba ya, pas saya masih serumah sama orang tua saya dan adek-adek saya ituh eee kalo tante-tantanya itu males buat nemenin dia gitu maleh buat main sama dia ya temen-temennya juga gak ada misalnya kaya tidur atau gimana ya dia main hp jadinya main game online gitu, sama kaya pas dirumah ini kalo saya sibuk bapaknya juga sibuk karna kerjaan kami berdua kan, kan kami berdua ini guru yang dan dan kerjaan itu otomatis banyak yang dibawa sampai kerumah gak yang kaya eeeee cuman yang disekolahan aja enggak cuman banyak juga yang dibawa sampai kerumah kaya ngerjain soal atau periksa soal atau apapun itu banyak lah intinya yang dibawa sampe kerumah juga jadi kadang apalagi pas musim-musim ujian tuh mba ya ampunnnn itu bener-bener dua-duanya nih sibuk jadinya nyiap-nyiapin buat ulang-ulangan anak-anak murid itu sampai kerumah jadi kadang anak itu enggak bisa ditemenin juga gitu gak bisa nemein gitu maksudnya dan pada saat itu mau gak mau kita harus ya harus ngebolehkan dia buat main hp karna kasian juga kan dia gak ada yang nemenin. Ohhh berarti alasan utamanya gara-gara kesepian ya mba jadi larinya ke <i>game online</i>, main hp dia nya karna gak ada yang bisa diajak main. Apasih alasan mba sendiri jadi ngebolehkan dia main <i>game online</i>? karena kan tau sendiri dampaknya banyak yang negatif kalau sudah terlalu sering main <i>game online</i>, tapi tetap aja dibolehkan untuk main <i>game online</i>, kenapa tuh mba? Alasannya ya kasihan mba, kaya saya sibuk suami sibuk dirumah cuman bertiga kalau dia gak dibolehkan dia rewel, nangis banget sedangkan saya gak mungkin lepas kerjaan saya karna emang lagi</i></p>	<p>subjek bermasalah (S, P, B118 – B156)</p> <p>Alasan orang tua subjek mengizinkan bermain game</p>
--	---	--

169	<i>sibuk-sibuknya gitu misalnya yaudah bolehin aja</i>	<i>online</i> (S, P, B165 – B196)
170	<i>cuman dengan batas-batas tertentu ya kaya</i>	
171	<i>misalnya pokoknya 30 menit gak lagi gitu, atau 30</i>	
172	<i>menit tidur atau gimana, dia ngerti kok dia udah</i>	
173	<i>tau dengan peraturan-peraturan itu gitu kalo</i>	
174	<i>dikasih tau ya mungkin namanya anak-anak kadang</i>	
175	<i>pengen lebih gituh cuman ya dia masih bisa diajak</i>	
176	<i>ngobrol diajak buat kerjasama lah gitu, makanya</i>	
177	<i>masih saya bolehin. Andai kata dia gak gak bisa</i>	
178	<i>diajak kerja sama gak bisa kompromi atau lain</i>	
179	<i>sebegainya otomatis seee kedepannya nanti kan</i>	
180	<i>saya gak mungkin bolehin lagi gituh, ya saya juga</i>	
181	<i>harus tegas juga kan. Karna saya liat orangnya</i>	
182	<i>bisa diajak kerjasama untuk diajak oke nih kamu</i>	
183	<i>mau ini tapi mama maunya kamu juga begini bisa</i>	
184	<i>gak kamu buat begini begini begini dan dia</i>	
185	<i>mengerti itu oke dibolehin tapi kalo dia gak bisa</i>	
186	<i>ngerti itu dia mau kekeh sama kemauan dia doang</i>	
187	<i>otomatis saya harus lebih harus lebih eee</i>	
188	<i>mendisiplinkan dia lagi dengan lebih konsisten gitu</i>	
189	<i>buat menjalankan apa yang udah saya ancamin ke</i>	
190	<i>dia bahwa kalo kamu gak nurutin kesepakatan kita</i>	
191	<i>diawal ya udah selanjutnya selanjutnya kedepan-</i>	
192	<i>kedepannya lagi kamu gak bakal bisa lagi gituh.</i>	
193	<i>Jadi sejauh ini dia masih bisa buat kompromi buat</i>	
194	<i>diajak kerja sama menjalin perjanjian gituh</i>	
195	<i>makanya saya masih oke gitu dengan batasan-</i>	
196	<i>batasan tertentu.</i>	
197	<i>Ada perjanjian yang harus disepakati terlebih</i>	Dampak perilaku setelah subjek bermain game <i>online</i> (S, P, B207 – B261)
198	<i>dahulu mba lah, dan waktu bermainnya pun masih</i>	
199	<i>dipantau enggak yang kebablasan seharian main</i>	
200	<i>game online gitu kan ya mba. Terus setelah anak</i>	
201	<i>pian sering bermain game online nih mba, mungkin</i>	
202	<i>kan ada perubahan perilaku dalam diri anak pian,</i>	
203	<i>kira-kira bisa diceritakan gak mba perilaku-perilaku</i>	
204	<i>apa aja yang muncul, terus lebih sering perilaku</i>	
205	<i>negatif kah? Atau bahkan perilaku positif yang</i>	
206	<i>muncul?</i>	
207	<i>Kalo masalah perilaku itu udah pasti ngaruh sih</i>	
208	<i>mba, nah kalau perkara negatif positifnya ini</i>	
209	<i>kurang bisa saya menimbangannya soalnya sama-</i>	
210	<i>sama ada negatifnya ada positifnya. Kalo dari yang</i>	
211	<i>saya lihat itu kan ee gejalanya itu sampai ke mata</i>	
212	<i>permasalahannya dan itu negatif kan ya mba bisa</i>	
213	<i>mengganggu dia banget kan terus kalo dia udah</i>	
214	<i>pegang hp itu kayak gak peduli sekitar gitu loh</i>	

215	<i>sama temen-temen gak main, sama tantenya gak</i>	
216	<i>main, tapi saya pikir-pikir ya itu magnetnya hp dan</i>	
217	<i>game online ya itu bahkan yang tua-tua aja kadang</i>	
218	<i>gitu juga kalo udah kayak main ML misalnya</i>	
219	<i>Mobile Legend itu kan sampai gak bisa diganggu</i>	
220	<i>sama sekali kan. Jadi ya itu, tapi ya kalo udah lepas</i>	
221	<i>sama hp masih bisa gitu loh. Nah sedangkan kalau</i>	
222	<i>ke arah positifnya itu malah eee bicaranya itu unik</i>	
223	<i>mba. Soalnya gini ya, kalo saya denger-denger</i>	
224	<i>saya baca-baca anak yang kecanduan sama hp atau</i>	
225	<i>game online itu kan biasanya eee bicaranya itu</i>	
226	<i>delay lambat kaya malah susah buat bicara kan.</i>	
227	<i>Bahkan ee yang udah berapa tahun ee kayak 10</i>	
228	<i>tahun ada loh mba kasusnya yang sampai udah</i>	
229	<i>masuk SD tuh umur berapa tuh saya lupa pokoknya</i>	
230	<i>masih belum bisa bicara masih kayak a e a e</i>	
231	<i>doang, sedangkan anak saya ini enggak anak saya</i>	
232	<i>ini malah bicaranya jadi bagus mungkin juga</i>	
233	<i>karena masih interaksi sama orang sekitar ya, gak</i>	
234	<i>yang 100% ke hp tapi bicaranya ini bagus, bagus</i>	
235	<i>dalam artian dia pake bahasa baku gitu loh mba</i>	
236	<i>bagus kaya lucu juga sih kadang cuman kayak agak</i>	
237	<i>lah nih anak saya kok begini banget. Jadi</i>	
238	<i>bicaranya itu baku mba, biasanya kalo ngomong</i>	
239	<i>sama saya pakai bahasa indonesia yang kaku yang</i>	
240	<i>kayak aku kamu, bagi saya yang di Banjar itu kaku</i>	
241	<i>sih ya. Soalnya kayak biasanya ulun pian atau</i>	
242	<i>gimana gitu kalo dia enggak dia bener-bener</i>	
243	<i>“kamu sedang apa” yang kayak gitu bukan yang</i>	
244	<i>“kamu lagi ngapain” bukan kayak gitu tapi yang</i>	
245	<i>“Mama kamu sedang apa, lagi sibuk ya?” jadi itu</i>	
246	<i>karna bener-bener ngaruhnya dari game online dan</i>	
247	<i>tontonan youtube dia sih. Baku omongan dia,</i>	
248	<i>cuman saya mandangnya itu sebagai yang positif</i>	
249	<i>karna kemampuan dia berbahasa itu jadi bagus</i>	
250	<i>walaupun ada beberapa orang yang bilang malah</i>	
251	<i>gak bagus itu karna bahasa dia itu gak sesuai sama</i>	
252	<i>tempat dia gitu misalnya kaya di Banjar dia gak</i>	
253	<i>pake bahasa Banjar atau gimana. Tapi saya</i>	
254	<i>mandang itu bagus kok, karna dia masih paham</i>	
255	<i>bahasa Banjar dia juga gak 100% kok ngomong</i>	
256	<i>gitu, dia ngomong Banjar juga cuman hmmm</i>	
257	<i>perbendaharaan kata dia tuh jadi beragam dan</i>	
258	<i>bagus, jadi positif gitu bagi saya dan kayak orang</i>	
259	<i>tua jadinya ngomong gitu kaya orang dewasa bisa</i>	
260	<i>buat diajak ngobrolin sesuatu yang lumayan</i>	

<p>261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306</p>	<p><i>berbobot itu bisa, padahal dia baru 6 tahun mba.</i> <i>Bisa dibilang seimbang mba ya antara perilaku</i> <i>negatif dan perilaku positif yang muncul. Lalu,</i> <i>ketika pian mencoba mengurangi atau membatasi</i> <i>waktu bermain game online, gimana reaksi anak</i> <i>pian atau mungkin ada perilaku yang muncul ?</i> <i>Tanggapan dia sih udah pasti ee sebel ya hehehe</i> <i>namaya juga kesenangan dia itu malah kita, kita</i> <i>apa ya kita batasi dia pasti sebel gitu cuman mau</i> <i>gak mau mba dia harus, harus gimana ya harus</i> <i>patuh gitu. Nah tapi dia udah terbiasa dari pas</i> <i>masih saya diam sama orang tua saya itu dia kan</i> <i>pokoknya kalo saya datang atau suami saya datang</i> <i>udah tuh gak bisa lagi dia main hp nah dia udah</i> <i>sadar karna alhamdulillah nya dia ngerti gitu, dia</i> <i>udah sadar saat dia pisah rumah sama kakek</i> <i>neneknya dan cuman bertiga sama kami orang</i> <i>tuanya ini otomatis gak ada yang belain dia gitu,</i> <i>jadi mau gak mau dia harus patuh gitu sama</i> <i>peraturan yang orang tuanya buat dan awal-awal</i> <i>mungkin agak susah mungkin kayak nanti</i> <i>ngerengek lah pengen waktu tambahan atau</i> <i>merajuk atau apapun itu tapi yang penting kaminya</i> <i>ini konsisten dan bisa gituh dan akhirnya bisa</i> <i>walaupun kadang-kadang pas dia lagi keasyikan</i> <i>banget jadinya emang agak kebablasan waktu</i> <i>gimana gitu kayak beberapa menit gituh tapi</i> <i>gakpapa lah kalo menurut saya gituh setidaknya</i> <i>dia masih mengerti gituh masih paham bahwa ohh</i> <i>melanggar peraturan nih saya gitu, gakpapa</i> <i>namanya juga masih kecil ya kan baru 6 tahun</i> <i>masih masa-masa dibentuk lah .</i> <i>Ada muncul reaksi ketidaksukaan dari dia mba ya,</i> <i>untuk hubungan dengan teman-temannya gimana</i> <i>tuh mba?</i> <i>Ya jelas lah mba, jelas banget tuh pasti namanya</i> <i>juga dia lagi seneng-senengnya kan malah dibatasi</i> <i>pasti dia gak suka mulai kadang berontak atau</i> <i>bagaimana tapi gakpapa lah masih bisa ditangani</i> <i>gituh. Sama temen-temennya ya itu kalo pas dia</i> <i>main hp dicuekin tapi kalo udah misalnya direbut</i> <i>atau gimana bukan direbut sih ya maksudnya kayak</i> <i>pas sudah gak main hp atau dah habis gituh</i> <i>baterainya tuh main sama temen-temen kayak</i> <i>biasa, ngobrol kayak biasa, terus main-main yang</i> <i>mainan biasa nih yang bukan elektronik kek</i></p>	<p>Reaksi subjek ketika dibatasi bermain game online (S, P, B267 – B292)</p> <p>Hubungan subjek dengan lingkungan sekitar (S, P, B296 – B310)</p>
--	---	---

<p>307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352</p>	<p><i>boneka-bonekaan, rumah-rumahan bermain peran lah gitu kadang jadi orang tua lah, kadang jadi dokter lah, apa lah gituh chef, jadi masih ada kok interaksi sama temen-temennya itu.</i></p> <p>Berarti masih berhubungan baik dan mau aja bersosialisasi dengan teman-temannya mba ya. Kalo misalnya pas lagi main gameterus diajak berkomunikasi atau dipanggil apakah masih merespon atau gimana responnya mba?</p> <p><i>Iya masih berhubungan baik kok, masih temenan juga, banyak juga temennya dia. Nah kalo masalah pas lagi main pas bener-bener masih main tuh dia susah bener-bener dia susah kayak dipanggil gak nyahut, kayak harus ditoel dulu baru harus bahkan pas awal-awal masih parah-parahnya itu harus direbut dulu hp nya baru dia ngerespon. Karna dia mungkin fokus banget yah.</i></p> <p>Terlalu fokus banget berarti mainnya ya mba hehehe. Untuk waktu bermain gameitu sendiri nih mba, apakah ada peningkatan dari awal pertama dia main <i>game online</i>? kira-kira peningkatannya signifikan gak? Jadi berapa jam sehari peningkatannya?</p> <p><i>Kalo dari waktu penurunan, karna yang awalnya hampir seharian menurun kan cuman setelah dia pulang sekolah. Tapi kalo dari segi dampak tanda kutipnya dampak baiknya itu peningkatan berarti karna yang dulunya ya itu tadi, banyak waktu sama handphone sekarang kurang, karna dia juga sekolah dan lain sebagainya gitu kan. Mungkin kalau dulu itu sekitar berapa ya, angggapannya nih handphone full charger mba nanti habis tuh dia charger lagi nanti sambil dia mainin belum sampai full tuh dia mainain, jadi berjam-jam lah gitu kan. Kalo sekarang kayaknya enggak deh, untuk main hp enggak, enggak sampai berjam-jam lagi gak sampai satu jam gak sampai. Karna sekarang dia lebih ke nonton youtube kalo gamenya udah berkurang banget dia. Kalo nonton youtube kan di TV sekarang, itu pun tergantung saya, saya ngasih hotspotnya berapa gituh. Gak nentu sih dalam sehari tuh, cuman gak yang sampai lebih dari 2 jam paling kalo dia nonton film baru agak lama kayak sejam gitu, tapi kalo gak nonton film atau gimana gak sampai juga sih.</i></p> <p>Berarti bukan peningkatan mba ya, malah lebih ke</p>	<p>Respon subjek ketika diajak berkomunikasi saat bermain <i>game online</i> (S, P, B316 – B323)</p> <p>Penurunan waktu bermain <i>game online</i> pada subjek (S, P, B330 – B351)</p>
--	---	--

<p>353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398</p>	<p>penurunan waktunya ya karna memang dibatasi tadi ya kan. Menurut mba nih ya kan, apakah pernah terpikir untuk menyetop atau mengurangi main game ini dalam jangka waktu yang lama pada anak pian. Kalaupun ada nih, apa aja usaha yang sudah mba lakukan untuk itu?</p> <p><i>Kalo terpikir buat stop benar-benar stop enggak sih, karna gak bisa juga mba saya realistis aja ya mba antara mau ya mau tapi buktinya saya pun main hp gitu, jadi saya gak mungkin memaksakan ke anak saya buat enggak sama sekali. Bahkan nih kalo misalkan saya masukin dia ke pesantren ya pas di pesantren oke dia gak main hp sama sekali, gak main gamesama sekali, tapi kan kalau dia pulang kerumah pasti dong dia pengen hp dan kalo udah pegang hp pasti dong sedikit banyak nya ada main game gitu. Jadi kalo untuk keinginan yang stop sama sekali enggak, saya enggak sampai kesana banget cuman yang saya pengen itu yang gak berlebihan aja udah gitu yang penting gak keganggu gitu, sekolah dia gak keganggu, kesehatan dia gak keganggu itu aja udah cukup banget buat saya. Saya paham kok bahwa game itu juga perlu buat kesenangan dia dan sekarang emang musimnya begitu, emang game itu kebutuhan dia gitu pada umumnya. Sama kaya saya dulu yang main, main sama temen-temen ya itu kebutuhan saya dulu dan kebutuhan anak-anak zaman sekarang gak bisa dipungkiri game itu salah satunya gitu.</i></p> <p>Artinya kan memang masih boleh main game, tapi dalam batas yang wajar dan gak bisa juga kalo disuruh berhenti sama sekali ya mba. Untuk usaha mengurangi bermain game, ada cara lain selain nonton TV gak mba?</p> <p><i>Iya bener, untuk usaha yaa kayak yang saya bilang tadi ngatur waktunya itu dan konsisten git, intinya ngobrol sama dia lah gitu. Itu usaha yang paling basic saya, sama nyekolahkan sih hehe. Cariin kegiatan lain lah, kalo dia dirumah doang kan gak bisa juga mba. Jadi disekolahkan ke TK itu juga salah satu usaha saya sebenarnya saya gak sekolahkan pun bisa kemaren-kemaren itu, toh saya masih bisa juga titip ke orang tua saya, cuman kalo saya pikir ya udah lah mending sekolahkan aja dia eee dia bisa ketemu sama temen-temen, gak main</i></p>	<p>Upaya orang tua untuk mengurangi subjek bermain game online (S, P, B359 – B400)</p>
--	---	---

<p>399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444</p>	<p><i>hp lagi, jadi seenggaknya selama dia disekolah dia gak mungkin bisa main hp gitu.</i></p> <p>Berarti kan usaha-usaha yang dilakukan selama ini bisa dibilang cukup berhasil untuk dia tidak main gameterus ya mba? Ada gak sih kira-kira usaha yang menurut pian gagal, dan apa penyebab kegagalannya itu?</p> <p><i>Yah cukup berhasil sih mba, untuk sejauh ini kalau gagal enggak sih ya, karna sebenarnya kan yang kaya gini nih tinggal urusan pembiasaan aja. Jadi yang susahnya itu dibagian membiasakan dia ini sama membiasakan saya biar saya, kadang kasihan kan juga liat dia mau waktu lebih, sebenarnya kasihan cuman ya saya harus tegas juga sama diri saya buat gak dia harus dibiasain gituh. Nah pas yang membiasakan ini kan perlu waktu panjang sebenarnya, gak bisa yang cuman sebulan terus nih sebulan nih misalnya dia udah mulai nurut, kalo misalnya kita udah mulai longgar dikit aja dia bakal balik lagi kan. Jadi harus konsisten sepanjang kita mampu gituh. Membiasakannya ini yang susah sebenarnya.</i></p> <p>Memang perlu pembiasaan dan juga konsisten ya mba, istilahnya kuat-kuatan sama anak kalo gak kuat ya gagal. Dan peluang gagalnya pun rentan banget. Boleh diceritakan gak mba, apa aja keuntungan yang didapatkan anak pian ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p><i>Keuntungannya dia itu gak gaptek mba, bener-bener gak gaptek, dia bisa kayak bisa mikir gitu emmm tanpa diajarin dia coba-coba dan bisa. Jadi berartikan dia gak gaptek disitu dan bahasanya jadi gimana ya jadi berkembang gitu bahasanya itu, kosa katanya itu bertambah, dia bisa bahasa indonesia, dia bisa beberapa kata-kata inggris itu kan dari game, dari video di youtube juga kan. Jadi dia juga selain dari gameya, kalo membahas hp ya di youtube itu dia juga buat nonton pembelajaran-pembelajaran yang bagus gitu, dia jadi kritis. Karna dia jadi banyak nanya, banyak banget nanya gitu, kayak di gameada kata-kata apa dia nanya ini, ini dibacanya gimana, ini katanya apa, terus artinya apa gitu. Dia jadi banyak nanya gitu. Jadi bener-bener penasaran sama semua hal gitu, jadi menurut saya juga cukup bagus sih untuk mengembangkan cara berfikir dia gituh, dia jadi</i></p>	<p>Keberhasilan upaya yang dilakukan orang tua subjek (S, P, B406 – B420)</p> <p>Keuntungan dan dampak positif bermain <i>game online</i> bagi subjek (S, P, B427 – B457)</p>
--	---	---

<p>445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490</p>	<p><i>penasaran sama banyak hal-hal baru, soalnya kalo cuman disekitaran kan gak banyak yang spesial atau gimana gituh, kalo dari gamedan hp dan youtube banyak hal-hal baru yang bikin dia penasaran dan dia nanya akhirnya kita bisa jawab gituh, jadi bertambah ilmu dia. Ya mungkin karna basiknya emang anak saya itu penasarannya tinggi dan suka nanya gitu, kayak diluar kebiasaan gitu pertanyaannya, yang seharusnya belum dia tanyakan udah dia tanyakan, jadi mungkin emang basiknya udah begitu ditambah dengan hal-hal baru kayak gamedan youtube dan lain sebagainya, jadi makin luas kan jangkauan dia.</i></p> <p>Banyak keuntungan-keuntungan positif yang didapat mba ya. Berarti kan bagi anak pian <i>game online</i> ini gak cuman sekedar untuk bermain dan berdampak negatif tapi banyak juga palajaran yang didapatkan ya mba.</p> <p><i>Walaupun menurut saya gak sebanyak itu, tapi juga lumayan lah. Lumayan berdampak positif tapi menurut saya game ini kayak pisau gitu yang harus diarahin. Kalau gak diarahin ke yang baik dia bakal banyak buruknya kok gituh. Jadi bisa-bisa kitanya aja sih.</i></p> <p>Bisa diceritakan perilaku-perilaku yang pian ceklist ini lah mba?</p> <p><i>Yang mana dulu nih ceritanya, satu-satu atau semuanya aja nih langsung hehehe.</i></p> <p>Senyaman pian aja mba hehe, kalo mau satu-satu ya silahkan. Tapi kalo menurut pian kepanjangan digabung semuanya juga bisa kok mba.</p> <p><i>Sebenarnya sama-sama aja sih ya, karna perilaku-perilaku agresif dan kadang menjauh dari sosialnya itu ee muncul bersamaan gitu, ya misalnya kaya pas dia marah, kayak kemauan dia itu gak dituruti gitu misalnya gak perkara handphone aja sih ya. Pokoknya dia mau A itu terus gak bisa dituruti atau gimana, atau misalnya kaya udah janji nih misalnya kita hari ini jalan-jalan ya, mandi bola misalnya. Tapi ujan, kalo kita ya mikirnya ya gimana gak bisa namanya juga hujan dia gak mau tuh ya, namanya juga anak kecil ya, dia gak mau dia bakal marah gitu, ngomel-ngomel, terus kadang juga ngomelnya tuh lebih kepada yah kayak orang tua gitu jadinya, jadi kitanya kaya merasa bersalah gitu, aku dibohongin gituh, aku dibohongin terus</i></p>	<p>Perilaku-perilaku agresif dan perilaku prosisial yang muncul pada subjek (S, P, B476 – B531)</p>
--	---	--

<p>491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536</p>	<p><i>gituh gak usah lah nanti-nanti gak usah janji-janji kalo gak ditepatin gituh, kayak ya ampun kayak orang tua tapi ya dia kayak anak-anak gituh. Karna dia anak-anak sebenarnya masih kayak anak-anak cuman perilaku-perilakunya itu ya munculnya karna dia marah disentuh dikit aja dia kayak langsung gamau-gamau gituh, didorong kitanya, kadang juga dipukul kalo misalnya dia marah nih, dia badmood hp nya diambil atau apa gitu kan, kalo tantenya mau peluk mau cium dia marah tuh, pukul, dorong semuanya tuh. Ngancem ini lah itu, jauh kamu katanya, ku usir kamu dari rumah ini katanya hahaha, padahal kan posisinya kita ya yang numpang itu masih serumah sama orang tua saya, sama adek saya tapi malah adek saya yang mau dia usir, jauh kamu katanya begitu, jangan deket-deket aku kamu kata dia hehehe sambil teriak tuh, jadi itu karna berbagai macam karna hp bisa misalnya pas diambil hp nya dia badmood gituh. Pas main juga kadang, pas main hp tuh kalo lagi kalah atau gimana hahhhhh teriak gitu nah, aaaaaaa kalah matiiii aaaaaahhhhh gitu kan, tapi sambil dibimbing sih bahwa gakpapa namanya juga main kalah ya ulang lagi gituh gakpapa atau kadang namanya tantenya usilnya kebangetan, gamenya dihapus lah lain sebagainya, marah dia marahhhhh banget jadinya sampe kayak wahh sampe mukul-mukul, teriak-teriak, nagncem ini itu, segalanya lah. Kalau bohong dia biasanya kayak, ditanya nih “ada gak kamu main hp hari ini?” “enggak. Gak ada” gitu hehehe. Kata dia kan begitu, tapi nanti tantenya lapor mana kata tantenya dia itu main hp seharian sampai gak main lagi sama temen-temen gitu, nah bohong berarti dia kan. Kalo gak patuh ya masalah jam mainnya itu, yang disuruh gak main dia masih berusaha colong-colong main atau memberontak lah, ya disuruh jadi gak mau, disuruh ambilin garem misalnya atau disuruh ambilin apa misalnya remote gak mau jadinya, karna ngambek dia ngambek, ya kaya gitulah biasa perilaku keseharian.</i></p> <p>Lumayan ekspresif ya mba anaknya, selama bermain game online ada gak mba berpengaruh pada pola tidur anaknya?</p> <p><i>Hmm kalo tidur enggak sih, soalnya dia dulu sama sekali tidur siang aja paling sampai sore mainnya,</i></p>	<p>Perubahan pola tidur pada subjek</p>
--	--	---

<p>537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581</p>	<p><i>sekarang juga gituh, cuman habis pulang sekolah sampai kayak magrib atau paling gak isya gituh, masih gak sampe ganggu tidur.</i></p> <p>Berarti untuk pola tidurnya masih teratur aja mba lah, kalo untuk nafsu makannya nih setelah sering main <i>game online</i> ada pengaruhnya gak? Ada peningkatan atau penurunan gitu?</p> <p><i>Kalo makan, memang susah makan dari dulu sih dari dia bayi emang susah buat makan, kayak bayi tuh susah gak sebanyak anak-anak lainnya, sekarang pun makan juga susah, apalagi dia udah suka sama makanan yang ciki-ciki, micin-micin gituh kan, makan mie instan hobi dia, jadi emang susah gitu loh, selera dia itu selera yang micin-micin gituh kan gak mungkin itu setiap hari. Jadi bukan karna game, makannya emang susah di awal dan emang susah sejak bayi.</i></p> <p>Bukan dari <i>game online</i> ya penyebabnya. Untuk berat badannya sendiri selama sering main game ada perubahan gak mba?</p> <p><i>Berat badannya emang kalo saya bilang kayak diambang batas sih mba, soalnya sedikit banget lagi kurang gituh, tapi bukan karna game juga sih. Emang karna makannya susah dari awal, jadi sebenarnya kalau dari game ini ke makan dia gak ngaruh, gak nagruh apa-apa, emang makannya tuh emang udah susah dari awal gituh. Jadi kalau ditanya ada perubahan atau enggak yah, gak nagruh gituh emang gak ada nyambungannya, jadi gak bisa dijawab yang pasti juga ada pengaruhnya atau enggak. Soalnya emang dari awal susah.</i></p> <p>Berarti bukan dari <i>game online</i> nya itu pengaruhnya ya mba. Terimakasih sudah berkenan untuk diwawancarai ya mba, pertanyaannya sudah selesai. Cukup sampai disini wawancaranya. Terimakasih banget ya mba sudah mau membantu proses penyelesaian skripsi ulun, maaf apabila ada salah-salah kata atau pertanyaan yang mungkin kurang berkenan dihati.</p> <p><i>Iya, sama-sama. Semoga skripsinya cepat selesai ya mba dan semoga hasilnya juga memuaskan gitu.</i></p> <p>Amin Allahuma amin, terimakasih banyak doanya.</p> <p>Ulun langsung aja mba lah, Assalamu'alaikum</p> <p><i>Wa'alaikum salam.</i></p>	<p>(S, P, B535 – B539)</p> <p>Penurunan nafsu makan pada subjek</p> <p>(S, P, B544 – B553)</p> <p>Gangguan fisik yaitu penurunan berat badan pada subjek</p> <p>(S, P, B557 – B568)</p>
--	---	--

Nama : IF
Usia : 24 tahun
Waktu : 17.00 – 17.20
Lokasi : Rumah subjek

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (italic) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamualaikum, maaf mengganggu	Pembukaan (S, P, B1 – B7)
2	waktunya. Perkenalkan ulun Afifah mahasiswi	
3	dari UIN Antasari sedang melakukan penelitian	
4	untuk tugas akhir ulun. Boleh ai lo ulun	
5	wawancarai pian?	
6	<i>Wa'alaikum salam, inggih boleh. Handak</i>	
7	<i>wawancara apa nih?</i>	
8	Wawancara santai aja, ulun handak betakun-	Menggali informasi (S, P, B8 – B43)
9	takun tentang A banar ai. bujur kah inya	
10	dirumah main hp tarus?	
11	<i>Oh inggih boleh. Sepenglihatan ulun selama</i>	
12	<i>dirumah inggih pang, mama ulun kan haur lo</i>	
13	<i>jadi dibari mama ulun hp biar si A nih biar</i>	
14	<i>diam dirumah aja, soalnya A nih lumayan aktif</i>	
15	<i>jadi mama ulun kadang kan kada selalu</i>	
16	<i>meumpati inya lo ada jua waktunya gasan</i>	
17	<i>begawian rumah. Sekira inya bediam aja</i>	
18	<i>dibari mama ulun hp, tapi imbahnya amun</i>	
19	<i>sudah tuntung gawian di kawani mama ulun ai</i>	
20	<i>pulang bemainan atau kadang lawan ulun</i>	
21	<i>lawan ading ulun jua bemainan mempasi kami</i>	
22	<i>ada dirumah atau mempasi kami lagi kadada</i>	
23	<i>hauran bemainan ai inya kada yang selalu hp</i>	
24	<i>tarus tuh kada jua waktu-waktunya aja.</i>	
25	Berarti kada yang setiap saat mainan hp tu lah	
26	si A nih. Masih mau aja bekawanan atau	
27	bemainan lawan orang-orang rumah.	
28	<i>Inggih kada main hp tarus inya, apalagi wahini</i>	
29	<i>inya umpat kuitannya dah makin ai mama</i>	
30	<i>abahnya kada membolehi inya mainan hp yang</i>	
31	<i>behimat tuh ka.</i>	
32	Amun pas lagi bemainan hp tuh ada lah sikap-	
33	sikap inya yang belain dari biasanya, kaya	
34	misalnya pas hp nya diambil sarik atau apa?	

<p>35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50</p>	<p><i>Dulu tuh ada pang, lagi hamuk-hamuknya bemainan hp lo hp tarus kada ingat waktu. Nah itu hamuk diambil hp nya, kaya sarik-sarik tuh kada handak diambil hp nya. Handaknya mainan hp aja. Wahini kada lagi pang, kuitannya jua lo wani menegasi supaya inya kada mainan hp tarus lawan jua inya sudah sekolah jadi bekurang banar inya bermainan hp nya.</i> Wahini kedua kuitannya sudah tegas lah, jadi si A nih sudah bekurang banar mainan hp nya. Ayuja makasih lah sudah mau ulun takun- takuni. Berelaan banar ulun, makasih banyak lah. <i>Inggih-inggih yu berelaan jua, kadapapa santai aja.</i></p>	<p>Penutup (S, P, B44 – B 50)</p>
--	---	---------------------------------------

Wawancara Latar Belakang

Nama : W
Usia : 47 tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu : 16.00 – 16.30
Lokasi : Rumah Subjek

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (italic) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum bu.	
2	<i>Wa'alaikum salam ding.</i>	
3	Maaf mengganggu waktunya bu lah, ulun handak	
4	mewawancarai pian tentang riwayat MA bu.	
5	<i>Oh inggih inggih, boleh. Handak betakun apa.</i>	
6	Boleh ceritakan tentang MA pas masih halus lah	
7	bu.	
8	<i>MA nih sebuurnya lain anak kandung ku ding ai,</i>	Anggota keluarga; pekerjaan orang tua subjek (S, P, B8 – B28)
9	<i>aku nih pengasuhnya aja cuman inya lebih banyak</i>	
10	<i>dirumahku daripada dirumah bundanya. Inya</i>	
11	<i>mulai umur 3 bulan sudah dititipkan lawan aku,</i>	
12	<i>ayah lawan bunda nya sama-sama begawi</i>	
13	<i>dirumah sakit, tapi ayah nya hanyar setahun ini</i>	
14	<i>aja pang dirumah sakit tuh sebelumnya di</i>	
15	<i>puskesmas. Karna kuitannya nih sibuk keduanya</i>	
16	<i>makanya inya dititipkan lawan aku, dulu kakaknya</i>	
17	<i>dititipkan lawan aku jua tapi kada lawas.</i>	
18	Berarti anak-anak sidin nih lawan pian ai lah bu?.	
19	<i>Hiih, tapi kakaknya kada lagi dah. Kuitannya tuh</i>	
20	<i>disini merantau jua, jadinya kadada yang</i>	
21	<i>menggaduh anaknya. Kada tahu jua kenapa jadi</i>	
22	<i>dititipkan lawan aku.</i>	
23	Oh berarti lain asli urang sini bu lah, habis tuh	
24	pang bu? Mulai bayi ai lah hitungannya bu lah	
25	lawan pian ni.	
26	<i>Hiih lain urang banjar. iya ding ai dari inya bayi</i>	
27	<i>umur 3 bulan tuh nah ku gaduh dah. Kaya anak</i>	
28	<i>sorang ai dah hitungannya ding ai.</i>	
29	Kayapa ceritanya bu jadi MA nih bisa main HP	
30	bu?	

<p>31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76</p>	<p><i>Dulu MA tuh kada bisa mainan hp ding ai, pas masih umuran 2 tahunan tuh biasanya nonton TV aja inya lawan mainan. Sekalinya ditukarkan hp lawan bundanya, kada tahu jua aku apa alasannya, mungkin biar inya diam kalo pas dirumah bundanya. Asalnya gin main hp tuh nonton youtube ja ding ai, nonton youtube tuh gin ku putarakan tentang pelajaran jua, kaya berhitung, alfabet, warna-warna, hewan-hewan kekaytu pang ding ai. Main hp tuh gin inya stumat aja, kada kaya wahini yang lawas tuh. Bila inya handak main hp bepadah inya minjam hp. Inya ding ai waktu masih bayi nya nih guring aja gawiannya seharian, minum susu guring imbah tuh bangun ku makani lalu guring pulang, amun sore kena ada kakak nya nih membawai bejalan keluar bekeliling kampung sini pakai sepeda-sepedaan tuh. Inya dirumahku nih dari pagi bundanya tulak begawi tuh sampai malam hanyar diambil, dirumah bundanya tuh guring aja inya. Guring tarus tuh kada pian banguni lah bu? Kaya pian bawai bermain kah? Atau pian bawai inya bepander kah?</i></p> <p><i>Kada ding ai, amun sudah guring tuh ku biarakan ai. ku tinggal begawian ding ai, amun sudah tuntung begawian pagi tuh hanyar ku banguni gasan makan siang. Amun yang membawai bermain-mainan kaytu ada anak kemanakanku ding ai rajin tuh. Dilajarinya bepander, dilajarinya hewan-hewan, warna-warna, berhitung kaytu. Aku jarang pang ding ai, tuntung begawian ini ada pulang gawian jadi aku kadang tuh keuyuhan sudah. Soalnya aku nih dirumah sesambilan jua ding ai membuka laundry lawan adingku jua pang bebagi tugas ding ai. Makanya inya nih model kada tapi ku bawai bermain kaytu, tapi mun aku pina tesantai ku anu ai jua. Nang kaya pas memakani atau memandii tuh sesambilan jua ku lajari membaca doa, ku lajari jua berhitung nang kekaytu pang ding ai. MA nih terikit lawan anak kemanakanku ding ai, anak kemanakanku kuliah ja inya umpat dikendaraan kada mau turun.</i></p> <p><i>Tapi lawan pian rikit aja jua lo bu hehe? Oh bererti masih ada aja yang membawai inya bermain bu lah, kada yang guring aja seharian</i></p>	<p>Awal mula subjek mengenal handphone dan game online (S, P, B31 – B51)</p> <p>Ibu subjek tidak pernah bermain dengan subjek dan hanya memenuhi kebutuhan subjek (S, P, B54 – B73)</p>
--	--	---

<p>77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122</p>	<p>inya. Nyata ai rikit ding ai, aku yang meurusi inya. Hiih ada aja kegiatan inya ding ai kada guring aja. Dulu kalo pas dirumah pian berarti inya kada mainan hp lah bu? Pas belum kenal hp tuh apa bu mainan inya? Jarang ding ai, inya menonton TV lawan guring ja gawiannya. Amun handak minjam hp gin inya bepadah nonton youtube jar, itu gin stumat banar bosan dah inya. Habis tuh sekitar umur 3 tahunan handak ke 4 tahun tuh nah ding di sekolah akan bundanya di PAUD parak gawian bundanya. Itu jarang kerumah sini inya, sekalinya pas kesini sudah bisi hp sorang inya. Tapi masih wajar aja pang tuh main hp inya kada yang lawas banar kaya wahini, kadang bundanya bekisah jua pang amun dirumah sana malam kada guring mainan hp jar pas sudah kenal hp tuh. Iya timbul paginya ngalih bangun sekolah. Kada lawas jua pang inya tuh sekolah PAUD, bundanya koler inya ngalih inya bangun pagi jadi bundanya rancak terlambat absen tuh membanguni inya ja. Ampih iya yang kada lawas dari itu musim corona tuh ding ai. Pas awal-awal corona tuh gin inya jarang banar kesini bundanya takutan, kan bededua tenaga kesehatan lo ding. Jadi dikurung bundanya dirumah aja inya, kada bisi kawan lalu inya mulai mainan hp tarus. Jar bundanya malam tuh begadang tarus guring subuh mainan hp aja inya bedua lawan ayah nya. Ayahnya main Mobile Legend kah tuh inya mainan jua. Pas diantar kerumahku tuh gin ding ai inya mainan hp aja, mulai kada tapi hakun bekawanan lawan kawannya. Berarti mulai pas corona tuh lah bu inya nih yang aktif banar main game online tarus. Inya ditinggal dirumah tuh beduaan aja lah lawan kakaknya bu? Hiih ai kalo ding lah, inya jarang pang diantar kesini pas musim corona tuh disariki ayahnya jar kalopina garing. Beduaan aja inya, sama aja jua kakaknya tuh mainan hp aja jua tarus. Dikamar bedua mainan hp aja inya, kada tetahu lawan yang lainnya pang. Bila aku datang kerumah inya tuh kada diheraninya aku, didalam kamar inya main hp tuh pang. Tapi kadang hakun umpat aku bulik, mungkin bosan jua kalo lah inya dikamar</p>	<p>Alasan awal ibu subjek membelikan <i>handphone</i> dan kronologi awal subjek terindikasi adiksi <i>game online</i> (S, P, B83 – B128)</p>
---	--	--

<p>123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168</p>	<p><i>tarus mainan hp aja. Nah pas itu hakun inya bermain lawan kawanannya, amun dirumahku bisa kada ingat di hp inya ding ai, bekawanan aja pang. Keramian mungkin lah, inya dirumah beduaan aja pang lawan kakaknya mana kakaknya mainan hp ja ha jua.</i></p> <p>Diambili dulu kah bu hanyar kerumah pian atau kuitannya ada meantar biar kada main hp tarus dirumah?. Amun ditinggal beduaan aja kaytu kayapa bu makan inya, seharian kah inya mainan hp aja?</p> <p><i>Aku ai pang rancak lawan lakiku kesana, kesunyian jua lakiku kadada inya. Padahal aku ada memadahi kuitannya, jarku jaka disekolahakan nyata inya belajar, bekawanan kada haur main game online ja, TK lawan PAUD kan kada belajar online lo ding tetap turun kesekolahan lo. Kada hakun ayah nya takutan jar, masih musim corona. Rasa sarik ai jua aku ding ai, soalnya MA tuh termasuk lambat ding ai bepandernya. Ku lihati yang seumuran inya tuh pintar dah bepander, tahu dah warna-warna, angka-angka, huruf-huruf yang kekaytu tuh nah ding, MA nih kada ding ai kada tapi tahu inya kekaytu tuh. Handak ai aku melajari, tapi inya ja jarang diantar kerumah pas musim corona nih, mana ayah nya takutan disekolah akan. Kasihan ada jua aku, jar bundanya jua biar aja kena bisa ai inya jar. Sudah ai aku nih, pengasuhnya aja pang kada kawa ai lo ding. Iya aku mikirakan itu jua ding ai, jarku kayapa inya mun ikam tinggal begawi kada makan ai lah ku takuni bundanya. Jar bundanya pagi tuh sudah dimasak akan, tapi pas bulik tuh kada temakan jua jar. Minum susu aja inya. Nyata ai kada dimakan ding lah, keanakan kaytu amun kada disuruh makan mana mau makan, makin amun sudah keasikan main hp kaytu harus disuapi dulu hanyar inya hakun makan.</i></p> <p>Inggih bu ai kada salah pian, berarti inya nih termasuk lambat ai lah bu lah belajarnya. Tapi amun dilajari kaytu paham ai lo inya bu?. Kaya kada tapi terawat tuh lah bu?</p> <p><i>Hiih lumayan lambat ai ding ai dari kekawanannya tuh, urang handak masuk TK tuh bisa dah mengenal huruf, angka, warna, yang</i></p>	<p>Alasan orang tua subjek tidak mengizinkan subjek masuk sekolah. Subjek terindikasi <i>speech delay</i> (S, P, B134 – B161)</p> <p>Subjek sempat ke Jakarta dan menunjukan</p>
--	---	--

<p>169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214</p>	<p><i>lain-lainnya kaytu. Inya nih tahu tahu ai, tapi kada lancar ding ai. amun dilajari gin paham ai inya, masuk aja to amun dilajari tuh tagal lambat banar am ding ai. lawan jua harus teliti lawan telaten amun melajari inya nih soalnya inya kada tapi meherani sudah keasyikan bemainan tadih. Tahun 2020 tuh ding ai inya diantar bundanya ke Jakarta kewadah nini nya, nah disana mau kada tapi mainan hp, berpandernya mulai lancar, amun dipanderi tuh mulai menyahuti, mau sudah merespon urang-urang mengiau tuh, banyak pang perubahan positifnya inya di Jakarta tuh ding ai. Tapi pas bebulik ke Banjar tebulik pulang main hp tarus, kadada yang ditakutaninya disini jadi kaya meremehkan tuh inya ding ai. Kadang gin amun handak sekolah tuh menangis dulu, mehamuk dulu kada handak sekolah handak main hp aja jar. Awal tahun ini tadi padahal diterapi inya ding ai yang dikampung melayu situ nah apa yo namanya kada ingat aku, nah disitu bebaik ding ai inya. Kada tapi mainan hp, bemainan yang lain ai inya, berpandernya tambah lancar, makan mau banyak, bekawanan tarus inya lawan kawannnya. Tapi stumat aja, 2 bulanan aja kah yo rasanya. Padahal disuruh terapisnya tuh 6 bulan kah yo. Bunda nya kelarangan kah jar bayarnya 3 juta sebulan ding ai, ditelateni bunda nya ai dirumah sawat tuh sebulan. Main hp 30 menit ja sehari inya, ditukarkan bundanya buku-buku gasan belajar. Tapi bundanya kada konsisten, betahan stumatannya aja jua tebulik pulang. Aku nih padahal hakun ai melajari dirumahku nih, cuman anaknya nih kada kawa dikarasi kena menangis inya amun disuruh belajar tuh, mana aku rancak haur jua jadi biar ai dah jarku. Terapi tuh terapi apa bu mun ulun boleh tau?. Terapi apa yo lah, aku ni kada ingat kam ding ai. Cuman jar terapisnya tuh gasan melatih konsentrasi inya, melancari panderan inya, mengurangi waktu main gameinya jar, ujar terapisnya inya nih kada kawa fokus ke 1 hal becabang-cabang, pintar aja urangnya padahal. Baik aja responnya kaytu nah, tapi itu pang kada kawa konsentrasi inya nih, ngalih banar konsentrasinya ding ai. Terapisnya tuh menjelaskan aja amun aku meambili tuh cuman</i></p>	<p>perubahan positif pada kemampuan berbicara dan kemampuan bersosial, serta berkurang waktu bermain game online. (S, P, B166 – B203)</p>
--	--	--

215	<i>aku kada paham, pas dijelaskan perkembangan-</i>	
216	<i>perkembangannya tuh banar ai aku paham ding</i>	
217	<i>ai.</i>	
218	<i>Ampih ai berarti wahini bu lah terapinya, amun</i>	
219	<i>dirumah tuh pang bu kayapa inya bu?.</i>	
220	<i>Hiih ampih dah ding ai, sayang banar lo padahal.</i>	
221	<i>Kaya itu pang ding ai, pagi tuh datang langsung</i>	
222	<i>sekolah habis tuh disekolahan bemainan aja inya</i>	
223	<i>lawan kekawanannya cuman kadang pas belajar</i>	
224	<i>tuh inya bisa keluar bemainan dilapangan,</i>	
225	<i>kadang jua jar gurunya inya nih kurang fokus</i>	
226	<i>dikelas tuh cuman cepat aja pahamnya pintar aja</i>	
227	<i>to kaytu jar, imbah bulik sekolah tuh minta susu</i>	
228	<i>inya lawan mencari hp nya mainan hp inya</i>	
229	<i>sampai sore kena bila ada kawannya bemainan ai</i>	
230	<i>jua, atau kada inya menonton TV youtube tuh ding</i>	
231	<i>ai, tapi tebanyak main hp nya pang ding ai. Amun</i>	
232	<i>ikam tahu ding ai pas inya kalah main gametuh</i>	
233	<i>mehamuk-hamuk inya, jingkar menangis inya,</i>	
234	<i>dihampasnya kah hp nya “aku gak mau kalah, gak</i>	
235	<i>mauuu” bekuciak-kuciak kaytu pang ding ai.</i>	
236	<i>Kada ingat lagi inya di makan, guring siang tuh</i>	
237	<i>kada jua hp tarus tuh pang, amun ditagur sarik</i>	
238	<i>inya ding ai “nanti dulu, tunggu, sabarr, jangann</i>	
239	<i>mama” kaytu pang inya dah. Kadang aku</i>	
240	<i>gerigitan ku ambil hp nya ku tunggu inya sampai</i>	
241	<i>guring, biar inya istirahat. Kasihan jua lo</i>	
242	<i>matanya amun hp tarus. Kaytu ai pang ding ai.</i>	
243	<i>Ayja inggih, makasih bu lah informasinya.</i>	
244	<i>Berelaan bu lah.</i>	
245	<i>Hiih ding, sama-sama.</i>	

VERBATIM HASIL WAWANCARA

Nama : W
Usia : 47 tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu : 09.00-10.00
Lokasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti
 Tulisan (*italic*) : Subjek
 S : Subjek
 P : Jenis kelamin subjek (Perempuan)
 B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum ibu, maaf mengganggu waktunya	Pembukaan (S, P, B1 – B13)
2	sebentar.	
3	<i>Wa'alaikum salam.</i>	
4	Perkenalkan ulun Afifah Nur Wakhidah mahasiswi	
5	dari UIN Antasari Banjarmasin, disini ulun sedang	
6	melakukan penelitian untuk skripsi ulun bu. Boleh	
7	ulun minta waktu pian stumat gasan ulun wawancarai	
8	lah bu? Hehe	
9	<i>Oh inggih boleh aja</i>	
10	Kayapa habar pian bu? Ulun pakai bahasa banjar aja	
11	bu lah biar nyaman. Langsung aja ulun wawancarai bu	
12	lah	
13	<i>Alhamdulillah baik aja ding ai, inggih inggih</i>	
14	Kayapa pendapat pian tentang <i>game online</i> yang	
15	wahini lagi rami-raminya dimainkan bu?	
16	<i>Menurut ku game online tuh gasan hiburan aja</i>	
17	<i>sebjurnya, cuma kalau gasan kekanakan bisa kada</i>	
18	<i>ingat diwaktu lagi amun sudah main game online tuh</i>	
19	<i>ding ai.</i>	
20	Nah kan ini menurut pian lo bu, kalo misalnya nih dari	
21	sudut pandang anak pian tentang <i>game online</i> nih	
22	kayapa bu?	
23	<i>Aku kurang tahu pang ding lah game online menurut</i>	
24	<i>anak ku kayapa. Cuman dari yang ku lihat inya nih</i>	
25	<i>kaya kada kawa lepas dari gametuh ding ai, stumat ja</i>	
26	<i>kada main gamekaya misalnya batrai hp nya habis</i>	
27	<i>atau wifinya mati pasti inya kaya kepusangan sorang</i>	
28	<i>tuh nah ding, sedikit-sedikit mehamuk atau kada kawa</i>	
29	<i>digatuk sedikit menangis paham ai lo ding kekanakan</i>	

<p>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75</p>	<p><i>yang pina memusang tuh nah kada kawa digatuk lalu. Jadinya kaya kada kawa lepas tuh lo inya lawan game, bagian dari hidup inya ai sudah asaku ding ai gamenih.</i></p> <p>Anak pian pang bu mulai bebila pina tertarik lawan <i>game online</i> ?</p> <p><i>Pas inya bisa mainan hp pang ding ai, di hp tuh sudah ada mainannya lo ding. Jadi pas dibari hp tuh tertarik dah inya bemainan.</i></p> <p>Amun yang pina aktif main <i>game online</i> tuh pang bu mulai bebila?</p> <p><i>Sama ja, pas inya bisa main hp. Pas diunjuki hp ding ai.</i></p> <p>Ingat lah pian tepatnya tuh bebila?</p> <p><i>Bebila yo lah, bisa umur-umur 3 tahun tuh nah ding ai. Sebelum corona rasanya, inya kan dirumah aja lo ding jadi nonton TV lawan mainan hp aja inya, kada tapi ada kawan inya.</i></p> <p>Kalau dalam sehari anak pian tuh bisa berapa kali main <i>game online</i> bu? Lawan jua berapa lawas kira-kira anak pian tuh main <i>game online</i>?</p> <p><i>Nah kada tentu pang ding ai, kadang tuh bisa semalaman atau kadang bulik sekolah tuh langsung main hp inya bisa sampai sore. Ganti-gantian pang ding ai, amun hp nya di ces inya menonton TV youtube tuh, kadang jua sambil di ces dimainkan jua hp nya tuh ding ai. Kada mehitungi jua berapa lawasnya, lebih 5 jam bisa, inya bulik sekolah langsung minta hp, itu sampai kena diambil hanyar ampih bisa main hp.</i></p> <p>Berarti kada pian batasi jam-jam nya bu lah, pada situasi atau kondisi apa bu kira-kira anak pian tuh main <i>game online</i>?</p> <p><i>Hiih kada ku batasi ding ai, terserah inya ja handak main hp berapa lawas, soalnya kalo ditagur inya bisa hamuk ding ai. Biasanya amun kadada kawan mainan inya main hp ding ai, atau bila kakakk sepupunya masih sekolah itu langsung main inya.</i></p> <p>Oh bisi kakak sepupu yang serumah lawan pian kah bu? Kira-kira kenapa anak pian jadi main <i>game online</i> bu? Apa alasaannya?</p> <p><i>Inggih, kakak sepupunya kelas 2 SD dah ding ai. Apa yo, karena kadada kawan jadinya inya main game online. Ada ai pang kekanakan diparak rumah tuh, tapi inya nih koler mainan rancak hakunnya main hp aja di dalam rumah. Karna ditukarkan bundanya jua hp jadinya inya bebas ai main hp tarus.</i></p>	<p>Awal subjek tertarik bermain <i>game online</i> (S, P, B36 – B47)</p> <p>Frekuensi subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B51 – BB58)</p> <p>Waktu-waktu subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B62 – B66)</p> <p>Alasan subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B70 – B75)</p>
--	--	---

<p>76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121</p>	<p>Kira-kira setelah sering main <i>game online</i> nih ada perilaku-perilaku yang muncul lah bu di anak pian nih? Entah itu perilaku positif atau perilaku negatif, lebih sering yang mana bu yang muncul? <i>Kadang positif kadang negatif jua ding ai perilakunya nih, tapi lebih banyak yang negatif pang pinanya. Anak ku nih pina lambat pang bepandirnya ding ai dulu tuh sampai parak umur 5 tahun tuh belum lancar lagi ding ai inya bepandir, lawan jua bila sudah main hp inya fokus main aja kada peduli lagi lawan sekitarnya. Kadang aja kalo dikiau atau ditakuni tuh kada diheraninya tuh pang.</i> Misalnya anak pian kada dibolehi main <i>game online</i>, kira-kira kayapa reaksi inya atau perilaku apa yang muncul bu? <i>Biasanya menangis pang inya ding ai, atau bisa jua inya mehamuk-hamuk amun kada dibolehi main game online. menangis sampai hp nya di unjuk lagi pang, kalo sudah diunjuk lagi hp nya hanyar ampih menangisnya. Kadang bisa sampai muntah gara-gara menangis itu ding ai, inya mennangis sambil batuk-batuk tuh na ding ai.</i> Melihat respon anak pian yang kaya ini pas kada dibolehi main <i>game online</i> berartikan memang sudah kada bisa lepas dari <i>game online</i> bu lah, kalo misal dikurangi waktu main <i>game online</i> nya kayapa reaksi anak pian bu? <i>Hiih ding ai, kada kawa lepas dah inya lawan hp mih. Yang pasti sarik pang ding ai, soalnya kan main game online tuh salah satu kesenangan inya lo. Mungkin reaksinya sama kaya pas kada dibolehi main game online tadi ding ai. Semalam tuh ada jua bundanya suah mendaftarkan inya gasan diterapi tuh ding ai, itu dasar disuruh mengurangi main hp nya lo ding sehari tuh bolehnya 30 menit atau 1 jam aja ding ai. Itu sempat bisa ai ding ai, tapi ngalih banar ding ai, hamuk tarus inya minta hp inya.</i> Untuk hubungan anak pian dengan kawanannnya pang bu kayapa? Masih mau aja lah bekawanan atau mengurung diri aja gasan main <i>game online</i>? <i>Baik-baik aja pang ding ai, masih mau aja bemainan lawan kawanannya. Apalagi amun disekolahan kan kada dibolehi main hp lo ding, mau kada mau pasti inya bekawanan aja bemainan aja to lawan kawanannya. Dirumah gin masih mau aja dibawai kakak sepupunya tuh bemainan ke luar. Tapi ya itu kada</i></p>	<p>Dampak perilaku subjek setelah bermain <i>game online</i> (S, P, B80 – B87)</p> <p>Reaksi subjek ketika tidak diizinkan bermain <i>game online</i> (S, P, B91 – B97)</p> <p>Reaksi subjek ketika waktu bermain <i>game online</i> dikurangi (S, P, B103 – B112)</p> <p>Hubungan subjek dengan lingkungan sekitar (S, P, B116 – B122)</p>
--	---	---

<p>122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167</p>	<p><i>lawas ding ai, pasti habis itu inya mencari hp nya lagi.</i> <i>Ohh masih hakun aja bekawanan bu lah berarti. Kalo</i> <i>misalnya lagi main game online terus dikiau atau</i> <i>dibawai berkomunikasi kayapa respon dari anak pian</i> <i>bu?</i> <i>Kadang-kadang masih mau aja merespon ding ai, tapi</i> <i>kadang-kadang kalo terlalu asyik main game online</i> <i>kada diresponnya ding ai. Biar dikiau kayapa aja kada</i> <i>disahutinya ding ai. Sampai di tepuk dulu bahunya</i> <i>hanyar inya menyahut, atau diparaki dulu sampai</i> <i>dihiga awak inya hanyar hakun meherani. Itu gin</i> <i>disahutinya “tunggu, sebentar”</i> <i>Dari pertama kali bisa main game online sampai</i> <i>wahini kira-kira meningkat lah bu waktu inya bermain</i> <i>tuh? Kalo iya, berapa jam peningkatan waktunya bu?</i> <i>Inggih meningkat banar ding ai, kada mehitungi pang</i> <i>lah berapa jam nya. Cuma kalo wahini inya bisa</i> <i>seharian main hp aja atau bisa kada guring ding ai</i> <i>malam tuh main gameaja inya. Kalo dulu masih bisa</i> <i>dipadahi ampah dah main hp nya nurut aja inya</i> <i>bekawanan, kalo wahini kada bisa lagi. Tapi ding ai</i> <i>ujar bundanya pas sekolah nih malam kada tapi lagi</i> <i>pang jar, soalnya kan inya harus bangun pagi lo ding</i> <i>sekolah. Amun yang pas belum sekolah tuh tebalik-</i> <i>balik ding ai malam jadi siang, siang jadi malam. Bisa</i> <i>inya tengah hari tuh hanyar bangun, gara-gara</i> <i>semalaman main hp aja inya.</i> <i>Meningkat banar bu lah, apa alasan pian jadi</i> <i>meningkatkan waktu main gamegasan anak pian bu?</i> <i>Kadada kawan ding ai, lawan jua karna bundanya nih</i> <i>nukarakan hp dah gasan inya. Soalnya kan amun</i> <i>dirumah bundanya sana inya rancak minjam hp bunda</i> <i>atau ayahnya lo, mungkin kada handak diganggu lo</i> <i>jadi ditukarakan sorang hp inya. Ayah lawan</i> <i>bundanya nih sibuk ding ai begawi bededua.</i> <i>Pernah lah pian tepikir gasan menyetop atau</i> <i>mengurangi anak pian nih main gamedalam jangka</i> <i>waktu yang lawas bu? Amun iya, apa usaha yang</i> <i>sudah pian lakukan?</i> <i>Ada pang tepikir biar inya kada main gametarus, kaya</i> <i>misalnya dibawai mainan yang lain, dibawai</i> <i>benyanyi, berhitung apa aja asal inya kada main</i> <i>gamedulu. Mengistirahatkan inya dari hp ding ai.</i> <i>Ada sempat dulu ding ai diterapi biar inya kada main</i> <i>game online tarus, cuman ya itu karna sama-sama</i> <i>sibuk jadi kadada yang meantar inya terapi, tapi</i></p>	<p>Respon subjek ketika diajak berkomunikasi (S, P, B127 – B133)</p> <p>Peningkatan waktu subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B137 – B148)</p> <p>Alasan orang tua subjek memberikan waktu tambahan bermain <i>game online</i> (S, P, B151 - B156)</p> <p>Upaya orang tua subjek untuk mengurangi bermain <i>game online</i> (S, P, B161 – B179)</p>
--	---	---

<p>168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214</p>	<p><i>kurang tahu jua aku ding ai kenapa jadi kada umpat terapi lagi, entah biayanya kah kelarangan entah apakah jadinya testop terapinya. Pas terapi dulu gin sempat kurang banar waktu bermain gamenya, karena kan dibatasi lawan terapisnya sehari itu bolehnya 30 menit aja, pas kada main hp itu ulun ganti lawan nonton TV yang lebih bermanfaat ding ai, kaya nonton youtube pelajaran-pelajaran kaytu. Mau aja jua inya, tapi ya itu karena kada konsisten jadi tebulik lagi malah tambah parah. Kalo dikarasi menangis ding ai, jadi ya sudah ai aku turuti aja apa yang inya mau kadang-kadang ding ai.</i></p> <p>Menurut pian berhasil lah bu usaha-usaha pian selama ini? Kalo kada berhasil, apa yang menyebabkan jadi kada berhasil tuh bu?</p> <p><i>Kadang berhasil, kadang kada jua ding ai. Kurang konsisten kayanya ding ai, lawan jua terlalu membebaskan makanya jadi kada berhasil usaha-usaha yang ku lakukan itu. Soalnya amun dirumah ku aku kada membolehi main hp, kena dirumah bundanya inya diunjuki bundanya hp. Jadinya kan inya tebulik mainan hp tarus. Kada konsisten keduanya, ngalih lo ding</i></p> <p>Boleh diceritakan lah bu apa aja keuntungan yang anak pian dapatkan pas main game online?</p> <p><i>Keuntungannya bisa meulah inya senang, selain itu inya bisa berbahasa asing, terus bisa berpikir kritis kan ada lo ding didalam gametuh kaya menyusun-nusun atau game-gameyang melawan musuh mau kada mau kan inya harus berpikir kayapa caranya biar inya menang lo. Inya nih jua ding ai rancak bisa bepandir bahasa inggris sedikit-sedikit, habis itu inya kada bisa bahasa banjar ding ai pakai bahasa indonesia inya, aku yang kadang ngalih membahasakannya lawan inya. Tapi banyak jua pang dampak negatif nya ding ai, anak ku nih termasuk yang lambat bepandernya sampai umur 5 tahunan aja belum lacar lagi ding ai inya bepander, kalo inya kalah main gametu nah ding ai kadang mehamuk inya, bisa sampai dihampasnya hp nya, ditimbainya lah ke dinding, sampai pecah layar hp nya tuh suah jua ding ai.</i></p> <p>Selama main gameini ada berpengaruh lawan pola tidur anak pian lah bu? Kaya misalnya waktu tidurnya terganggu atau malah sebaliknya?</p> <p><i>Lumayan terganggu pang, soalnya kadang inya bisa</i></p>	<p>Keberhasilan upaya orang tua subjek mengurangi bermain game online (S, P, B183 – B191)</p> <p>Keuntungan subjek saat bermain game online (S, P, B194 – B210)</p> <p>Gangguan pola</p>
--	---	--

<p>215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260</p>	<p><i>begadang main gametuh sampai pagi kada ingat waktu lagi. Tidur siang gin wahini kada pernah lagi, main gameaja inya. Kada teratur lagi pola tidurnya ding ai. Tapi pas sudah sekolah nih lumayan ai ding ai, mau kada mau inya bangun sung-sung lo ding jadi guring kada kawa landung. Kadang gin masih ai kebablasan main gamesampai malam, kena paginya hamuk handak sekolah masih ngantuk.</i></p> <p>Untuk masalah nafsu makan pang bu, selama main gameini terganggu lah nafsu makannya? Ada penurunan kah atau peningkatan?</p> <p><i>Pas inya main gametarus ini jarang mau makan pang ding ai, minum susu tarus. Makan tuh kecuali inya minta makan, kalau ditawarkan makan kada mau inya. Sehari kadang makan sekali aja itu gin maunya makan intalu atau makan mie goreng, lauk yang lainnya tuh jarang inya mau memakan. Nah amun susunya ngeri banar ding ai, 10 botol ada sehari tuh. Setiap inya kalah main gametuh nah hamuk minta susu inya. Kena hanyar habis susunya tuh minta pulang susu.</i></p> <p>Berarti ada penurunan berat badannya bu lah selama main gameini?</p> <p><i>Inggih, karena inya jarang mau makan jadi turun banar berat badannya, kadang kasihan jua melihat nya jadi kurus gara-gara jarang mau makan inya. Tapi kayapa pang, amun ditawarkan makan kada mau maunya minum susu aja tarus. Jadi walau kada makan kanyang aja inya ding ai, susunya bisa 10 botol sehari tuh. Dulu awak inya lamak ding ai, gancang makan biar main gametetap aja inya mau ku suapi makan, wahini dasar kada mau lagi. Mun inya merasa lapar ai bepadah makan.</i></p> <p>Selama main <i>game online</i> ini berdampak lawan perilaku agresif inya lah bu? Kaya misalnya memukul, mendorong, mencubit, menendang, menggigit, menginjak, menghina atau mengejek, mengancam, mencaci maki, berteriak keras, berbicara kotor, atau memerintah orang seenaknya?</p> <p><i>Sedikit banyaknya pasti ada pang ding lah, pas lagi main gametuh kalo kalah pasti ada aja memukul kaka sepupunya, atau mendorong kaka sepupunya gara-gara kada mau kalah pas main, tapi kalau mencubit lawan menggigit tuh kada pernah pang ding ai. Menendang lawan menginjak tuh pasti pernah ai entah itu sengaja atau kada pas lagi asyik main gamelawan kakak sepupunya. Apalagi tadi ding?</i></p>	<p>tidur yang terjadi pada subjek (S, P, B214 – B222)</p> <p>Gangguan nafsu makan yang terjadi pada subjek (S, P, B226 – B246)</p> <p>Perilaku agresif yang muncul pada subjek (S, P, B253 – B273)</p>
--	---	---

<p>261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299</p>	<p>Menghina atau mengejek, mengancam, mencaci maki, berteriak keras, berbicara kotor atau memerintah orang dengan seenaknya? Pernah lah bu?</p> <p><i>Amun mengejek tuh pernah pas inya lagi begayaan kah atau pas kakak sepupunya kalah main diejeknya, mengancam pernah jua ding ai, amun memerintah seenaknya tuh karena inya keasyikan main gamelalu aja kada hakun begarak jadi menyuruh-nyuruh orang aja inya. Aku merasa ding ai selama main game online tuh inya bisa bepander yang macam-macam tuh kaya bekuciak-kuciak atau berkata kasar tuh gara-gara inya mencontoh di gametuh pang, padahal inya kada tahu artinya tapi diumpatinya aja tarus.</i></p> <p>Kalo misalnya perilaku antisosial pang bu ada lah? Contohnya kaya sulit diatur, suka berkelahi, tidak patuh, senang merusak, berbohong atau mengamuk?</p> <p><i>Ada ding ai, mengamuk tuh rancak banar kalau kehabisan baterai atau kalah main gamemengamuk inya ding ai. Habis itu rancak ngalih jua diatur amun sudah fokus main gametuh kada kawa lagi dah diatur, kada kawa lagi dipadahi ding ai. Kalo berbohong tuh ada ai pang jua, kaya pas ditakuni bundanya main hp lah hari ini dijawabnya kada padahal tahu ai amun inya seharian main hp aja. Apa lagi tadi? Berkelahi kah? Nah kalo berkelahi nih paling inya mencontoh di gametuh pang ding ai. Diumpatinya yang ada di gametuh ding ai. Main perang-perangan, main zombie zombie an jarnya, kena main pedang-pedangan lawan kawanannya kisah-kisah bekelahi tuh ding ai.</i></p> <p>Habis dah bu ai pertanyaannya, sampai sini ai dulu lah. Kena mun ada pertanyaan lagi boleh ai lo ulun wawancarai lagi bu?</p> <p><i>Inggih kada papa ding ai, wawancarai ja lagi</i></p> <p>Makasih banyak bu lah sudah hakun ulun wawancarai. Berelaan dulu kita bu lah hehe</p> <p><i>Inggih ding, berelaan jua ibu ding lah</i></p> <p>Assalamu'alaikum bu, pamit ulun bu lah. Langsung aja nah</p> <p><i>Wa'alaikum salam, inggih ding hati-hati lah.</i></p>	<p>Perilaku antisosial yang muncul pada subjek (S, P, B277 – B289)</p>
--	---	--

Wawancara Informan

Nama : Y
Usia : 19 tahun
Pekerjaan : Karyawan Laundry
Waktu : 19.00 – 19.30
Lokasi : Rumah subjek

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (italic) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamualaikum, maaf mengganggu	Pembukaan (S, P, B1 – B7)
2	waktunya. Perkenalkan ulun Afifah mahasiswi	
3	dari UIN Antasari sedang melakukan penelitian	
4	untuk tugas akhir ulun. Boleh ai lo ulun	
5	wawancarai pian?	
6	<i>Waalaiikum salam, oh inggih ka boleh aja.</i>	
7	<i>Handak betakun apa ka?</i>	Menggali informasi (S, P, B8 – B52)
8	Pian anaknya ibu W lo, kayapa keseharian MA	
9	dirumah ding? Boleh diceritakan lah?	
10	<i>Inggih ulun anaknya ibu W. Ulun nih</i>	
11	<i>sebujuurnya kada 24 jam lawan MA nih ka ai,</i>	
12	<i>soalnya ulun begawi wahini, jadi kurang</i>	
13	<i>berkomunikasi lagi wahini lawan inya. Tapi</i>	
14	<i>wahini pelihat ulun inya main hp tarus ka ai.</i>	
15	<i>Ulun tulak begawi inya main hp, ulun bulik</i>	
16	<i>begawi inya mainan hp aja jua ka ai. Wahini</i>	
17	<i>gin kada kawa diganggu sedikit ka ai, inya bisa</i>	
18	<i>sarik-sarik.</i>	
19	Sebelumnya main hp tarus kaya itu jua lah	
20	ding?	
21	<i>Dulu tuh temending pang ka ai, kada yang</i>	
22	<i>terlalu banar kaya wahini. Amun dulu masih</i>	
23	<i>mau aja ka ai ulun bawai bemainan, ulun</i>	
24	<i>bawai bepandir inya masih mau aja menyahut,</i>	
25	<i>masih merespon aja. Kalo wahini dikiau aja</i>	
26	<i>kada diresponnya ka ai, beulang-ulang dikiau</i>	
27	<i>hanyar merespon atau digawil dulu awaknya</i>	
28	<i>hanyar diresponnya. Disuruh ampih main hp</i>	
29	<i>inya sarik, kadang mehamuk jua ngalih pang</i>	
30	<i>ka ai wahini kada tapi kawa diganggu lagi.</i>	

<p>31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56</p>	<p>Makin parah berarti ding lah sampai bisa mehamuk tuh. Amun lagi kada main hp tuh pang ding apa kegiatan inya dirumah? <i>Amun kada main hp ka ai biasanya guring inya atau bemainan lawan anak acil ulun ka ai. tapi pelihat ulun gin stumat aja bemainan tuh ka ai, ya bebulik lagi bemainan hp ka ai. kaya sudah kebiasaan bemainan hp tu nah ka, jadi haur hp tarus. Ditambah lagi wahini ditukarakan TV android, sudah mainan hp nonton TV tentang gameyang dimainakannya tuh jua ka ai. betambah lo ka jadinya malah tedouble double asa ulun.</i> Kalau kaytu kada ditagur lah ding? <i>Sudah ka ai sebujuhnya ditagur, Cuma ya itu pang ka ai bila ditagur pasti inya sarik, menangis. Jadi sorang yang rasa mauk lo ka menagurnya, mana ulun sudah uyuh begawi ya sudah ai ulun biarakan. Kuitan ulun membiarakan jua, ulun umpat-umpat ai jua daripada ulun munyak biar ai asal inya bediam aja ka ai kada mengganggu urang.</i> Oke-oke, makasih ding lah waktunya sudah mau ditakun-takuni. Berelaan lah, makasih banyak. <i>Inggih ka sama-sama, berelaan jua ulun ka ai.</i></p>	<p>Penutup (S, P, B53 – B56)</p>
--	--	--------------------------------------

Wawancara Latar Belakang

Nama : TI
Usia : 28 Tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu : 15.00 – 15.40
Lokasi : Rumah Subjek

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (italic) : Subjek

S : Subjek

P : Jenis kelamin subjek (perempuan)

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum bu, maaf mengganggu waktunya.	Permasalahan rumah tangga kedua orang tua subjek (S, P, B6 – B26)
2	Boleh ulun betakun-takun lah bu?	
3	<i>Wa'alaikum salam, inggih ding handak betakun apa tadih.</i>	
4		
5	Pian nih <i>single parent</i> lo bu? Abahnya kemana bu?	
6	<i>Abahnya kayapa yu lah, raib tadih. Ampihan ku lawan abahnya tuh ngalih urangnya tuh. Ada ai abahnya tuh cuman menjinguki kada suah, ngarannya kada bekebaikan ampihannya.</i>	
7		
8		
9		
10	Anak pian nih tahu lah lawan abahnya bu?.	
11	<i>Tahu ai, tagal kada akrab. Kerumah abahnya gin kada inya, urang lo amun ampihan atau apa behurupan kah misalnya sememinggu wadahku seminggu wadah inya kaytu kah lo. Ini kada, inya dasar anu ding ai kada tetahu lagi duwa anak. Mulai dasar mulai ku betianan.</i>	
12		
13		
14		
15		
16	Berarti mulai pian betianan pian ditinggal?	
17	<i>Hiih, tagal kada ampihan lagi tuh ngalih jua lo betianan ampihan. Pas sudah betianan kada ubah-ubah jua dasar inya urangnya permainan lo, permainan judi tu nah ding.</i>	
18		
19		
20		
21	Oh main judi kah bu.	
22	<i>Hiih, ngarannya mainan judi tuh melalar kemana-mana ai, peminum lah jua, bahanu bila takanan minum tuh bisa memukuli lah jua lo, han baik ku tinggalakan ding ai. Kasian kuitanku sakit hati melihat, jadi ku duwa abahku ai nih sarumah nih.</i>	
23		
24		
25		
26		
27	Berarti ini pian nih dirumah nih lawan abah pian ai lah bu, lawan mama pian, lawan kuitan pian ai lah?.	
28		
29	<i>Hiih, mamaku kadada lagi kalo, jadi betiga lawan</i>	

<p>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75</p>	<p><i>abahku, aku, anakku nih betiga kami. Abahku ai menafakahi kami berataan.</i></p> <p>Pian kada begawi kah bu?</p> <p><i>Kada, aku dirumah aja meanu mengganii sidin jua lo sidin dirumah kadada bini lagi jua lo, mamaku kadada lagi.</i></p> <p>Abah pian nih pang begawi apa?</p> <p><i>Anu PNS sidin, diii SD.</i></p> <p>Guru kah bu?</p> <p><i>Heeh, PNS lawas ai pang mulai bahari PNS mulai aku bujang .</i></p> <p>Umur pian wahini berapa bu?</p> <p><i>Sekitar 28 aku nih ding ai, kada tapi mehitungi di umur aku nih ding ai.</i></p> <p>Pian kawin umur berapa bu?</p> <p><i>Umur berapa yo lah aku kawin ding, pokonya antara 20 tahunan tuh nah ding ai aku kawin. Kada seapa langsung isi itu ding ai.</i></p> <p>Berarti nikah muda ai lah bu.</p> <p><i>Iyalah ding, aku kada anu kalo kada ku sampai SMA aja kalo, jadi rasa asa tuha ai perasa ku pang. Sudah pas aja jua pang asaku umuran seitu tuh.</i></p> <p>Pas kawin tuh pacaran dulu kah pian, atau langsung kawin kaytu kah?</p> <p><i>Bepacaran ai stumat, imbahnya tuh bedatang inya nih. Pas bepacaran tuh baik kam, pas pacaran pina baik kam inya lawan aku, makanya aku hakun. Jaka kada baik lawan aku kada ku hakun kawin lawan inya yakalo ding. Pas bepacaran tuh baik haja duwa aku, pas bebaya imbah kawin tuh lalu pina ubah, pemuntungan kada betata. Pina hah tekajut jua aku nih lo, sekalinya makin kesini makin bebangat bebangat haja anu ai ku ampahi ai.</i></p> <p>Pas kawin langsung terbuka berataan sifat aslinya bu lah.</p> <p><i>Hiih, balum kawin ding ai nang malam, hari ini nah akad kalo lah, akad tuh hari apa yo lah, hari jumat minggunya resepsi lo. Nah hanyar tehalat malam kaytu ja nah, bekelahi dah aku duwa inya tuh, pemuntungannya tekeluar dah tuh kasar kaytu. Nah kenapa jarku nih, imbah akad tuh, maka da kuitan ku, tuh mamaku masih ada bahari tuh, ada mamaku ada abahku maka kasar banar pemuntungan lawan aku, handak kada jadi katia sudah akad hehehe, kada kawa dibuliki lagi, kada mungkin kalo ding sudah ai dah nasib ku ai dah.</i></p>	<p>Kehidupan pernikahan kedua orang tua subjek (S, P, B45 – B106)</p>
--	---	--

76	Hanyar akad sudah kaytu bu lah.	
77	<i>Jaka sebelum akad tu nah kada jadi aku ding ai. Tapi</i>	
78	<i>sasudah akad, hah kaytu sekalinya pemuntungan inya</i>	
79	<i>lawan aku. Hanyar kawin to.</i>	
80	Berarti pas pian hamil tuh, sorangan ai lah pian	
81	menggaduh lah bu? Dari habis lahiran sampai ganal	
82	wahini.	
83	<i>Hiih, inya aku tuh hamil kalo lah, bebaya hamil tuh ni</i>	
84	<i>kelakuan lakiku tuh pina macam-macam dah tuh. Anu</i>	
85	<i>paning dah kapalaku, bepisah aku tuh, aku tinggal di</i>	
86	<i>rumah kuitanku, inya dirumah kuitannya.</i>	
87	Itu sudah cerai lah bu?	
88	<i>Balum, aku hamil kalo ngalih jua lagi hamil.</i>	
89	Berarti pisah ranjang aja.	
90	<i>Hiih pisah ranjang kaytu nah, cuman kan haratan</i>	
91	<i>hamil ngalih jua cerai lo. Jadi anu ai nih bepisah,</i>	
92	<i>haratan bepisah tuh gin ding ai jangkalan minta maaf</i>	
93	<i>atau apa, ini kan bakalahi kalo bepisahah nih,</i>	
94	<i>mendatangi kerumah ku ja kada, kalo pang handak</i>	
95	<i>menjinguhi bini yang betianan ni nah, kada jua.</i>	
96	<i>Gawiannya tuh hari-hari bejudi hari-hari, tuh gin duit</i>	
97	<i>kuitannya ai dipakainya gasan bejudi-judi tuh, inya</i>	
98	<i>begawi gin serabutan aja.</i>	
99	Pas pian melahirkan tuh pang datang lah inya,	
100	menjinguhi anaknya.	
101	<i>Mana kah ha, padahal lah</i>	
102	Kada datang jua? Padahal anak sorang kaytu nah lah	
103	hanyar lahir, jaka dijinguk lah.	
104	<i>Hiih, jaka dijinguk kah ini kada apalagi membari duit</i>	
105	<i>lawan anak, kadada ding ai dasar tuh heh kada kawa</i>	
106	<i>dibudii tuh manusia tu.</i>	
107	Perjuangan pian sorang berarti lah sampai ganal	
108	wahini.	
109	<i>Hiih, abahku pang dulu yang nyata kan aku kada</i>	
110	<i>begawi apa-apa kalo. Abahku pang berataan nang</i>	
111	<i>menafakahi, susu, apa-apa segala macam ai. mulai</i>	
112	<i>mamaku masih ada sampai mamaku kadada lagi</i>	
113	<i>abahku ai lawan dingsanak-dingsanakku ai sepaihan</i>	
114	<i>nang meanui membebantui. Maras jua lo melihat aku,</i>	
115	<i>bahanu bila pina habis susu bahanu dingsanakku</i>	
116	<i>nukarakan, mainan-mainan anakku tuh dingsanakku</i>	
117	<i>menukarakan. Dingsanakku alhamdulillah jadian aja</i>	
118	<i>pang berataan kam, PNS jua.</i>	
119	Pian pang kadada niatan handak begawi kah? Anak	
120	pian dititipakan kaytu kah?	
121	<i>Ada ai pang kam, kayna ai kalo bilanya pina kawa</i>	

Ayah subjek tidak memberi nafkah kepada subjek
(S, P, B109 – B118)

122	<i>dilapas, bila sudah masuk SD atau SMP an kaytu nah.</i>	
123	<i>Asa handak kursus pang aku.</i>	
124	<i>Kursus apa tuh bu?</i>	
125	<i>Barang ai, menjahit kah apakah. Amun sakulah ngalih</i>	
126	<i>ding ai rasa misalnya sakulah lah. Kan aku nih kada</i>	
127	<i>maasi jua pang lawan kuitan, disuruh kuliah kada</i>	
128	<i>handak, handak kawin aja, cuba akan jaka aku kuliah</i>	
129	<i>kaya dingsanak-dingsanak ku bisa ku jadi jua kaya</i>	
130	<i>buhannya tuh, buhannya PNS jua kalo wahini, ku kada</i>	
131	<i>measi. Jadi itu pang nah handak kursus paling kena,</i>	
132	<i>cuman kaina ai kalo mehadangi anakku kawa dilapas.</i>	
133	<i>Mehadangi teganal sedikit.</i>	
134	<i>Heeh, amun ini ngalih lo TK masih.</i>	
135	<i>Inggih pang, masih perlu kuitan gasan apa-apa.</i>	
136	<i>Hiih masih diharagu.</i>	
137	<i>Apalagi kan kadada abahnya nih lawan mama aja.</i>	
138	<i>Heeh, amunnya sudah kaya SD atau SMP pinanya</i>	
139	<i>tenyaman ai kalu, inya lalakian aja jua tebebas kaytu.</i>	
140	<i>Sudah paham kaytu nah inya.</i>	
141	<i>Hiih, bila kursus kawa membuka jahitan dirumah,</i>	
142	<i>lumayan menjahit wahini, eh tapi larang pang jua</i>	
143	<i>ding ai kursusnya hehehe.</i>	
144	<i>Aja bu lah, makasih dulu bu lah waktunya. Makasih</i>	
145	<i>banyak bu lah. Langsung ulun lah, Assalamu'alaikum</i>	
146	<i>Hiih sama-sama mudahan lakas tuntung ja skripsi</i>	
147	<i>ikam ding ai, yuu Wa'alaikum salam.</i>	

VERBATIM HASIL WAWANCARA

Nama : TI
Usia : 28 Tahun
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Waktu : 12.00-12.45
Lokasi : Rumah Subjek

Keterangan :

Tulisan (normal) : Peneliti

Tulisan (*italic*) : Subjek

S : Subjek

P : Peneliti

B : Baris

Baris	Verbatim	Tema
1	Assalamu'alaikum bu	Pembukaan (S, P, B1 – B8)
2	<i>Wa'alaikum salam</i>	
3	Boleh lah ulun minta waktunya lah bu, ulun Afifah	
4	Nur Wakhidah mahasiswa dari UIN Antasari handak	
5	wawancara gasan penelitian skripsi ulun tentang	
6	kecanduan <i>game online</i> .	
7	<i>Ayo boleh, boleh</i>	
8	Oke, langsung aja bu lah	
9	<i>Oke oke</i>	
10	Eee apa pendapat pian tentang <i>game online</i> ni bu?	
11	<i>Game online yang di hp tuh kalo?</i>	
12	Inggih	Makna penting <i>game online</i> bagi subjek (S, P, B12 – B31)
13	<i>Kaytu pang game online ni lah. Ma ai kam</i>	
14	<i>kekanakan wahini dasar gila-gila game online</i>	
15	<i>berataan</i>	
16	Inggih pang, dasar lagi marak-maraknya <i>game online</i>	
17	bu lah. Ma ai seberataan kekanakan main <i>game</i>	
18	<i>online</i>	
19	<i>Yang bekelahian, bekelahian tu nah</i>	
20	Gameapa tuh bu?	
21	<i>Apalah ku kada tahu nama gamenya, cuman</i>	
22	<i>bekelahian inya kaya didalam gameinya tu nah</i>	
23	<i>bekelahian kaytu.</i>	
24	Anak pian rancak mainan itu kah bu?	
25	<i>Hiih, cuman ku kada tahu namanya apa.</i>	
26	Tadikan <i>game online</i> menurut pian lo bu, kalo	
27	misalkan dari pandangan anak pian kayapa <i>game</i>	
28	<i>online</i> tuh bu? Inya meanggap sebagai hiburan ajakah	
29	atau kayapa?	

<p>30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75</p>	<p><i>Kayapa yo ding menakuni kekanakannya nih, kurang tahu pang lah aku. Tapi ku lihat-lihat ding ai inya nih bermain gametuh gasan bekawan bilu kada main gameinya kada tapi mau bekawan jua. Mau mau ai bekawan tapi kada kaya pas inya main gametuh ding ai. Anggapannya tuh kayapa yo ding gamenih kaya alat gasan inya bekawan lawan kawannya kaya itu nah.</i></p> <p><i>Eee mulai bebila bu anak pian tuh mulai tertarik mainan game online tuh bu?</i></p> <p><i>Mulai halus, mulai umur berapa tu leh pokoknya yang sudah pina bekawan lawan kekawannya tu nah. Hanyar masuk TK tuh kalo</i></p> <p><i>Ini pang bu, TK besar kah TK kecil inya bu?</i></p> <p><i>Ini TK besar sudah</i></p> <p><i>Hmm berarti lawas ai sudah bu lah</i></p> <p><i>Mayan ai pang, mulai awal masuk TK yo sampai ini. Kira-kira umur berapa tuh bu?</i></p> <p><i>Umur berapa leh, yang hanyar masuk TK, pemulaan masuk TK. Kan sudah mulai bekawan lo. Sepekawanannya tuh pang mainan inya. Aku kada tapi ingat kam umur-umur yang anak nih. pokoknya orang masuk TK ku masukakan jua ke TK hahaha.</i></p> <p><i>Sebelumnya tuh pang bu, kadada kah inya mainan hp atau mainan game online tuh, sebelum masuk TK nih sebelum bisa bekawan?</i></p> <p><i>Menonton youtube, tagal itu kan aku yang meanuakan</i></p> <p><i>Di hp jua lah itu bu?</i></p> <p><i>Hiih, bila ku handak bemasak kan kada kawa mengawani tuh kalo. Nah main youtube, cuman aku memutarakan</i></p> <p><i>Berapa bersaudara anak pian bu?</i></p> <p><i>Seikungannya aja pang hanyar ini</i></p> <p><i>Ohh cucuk ai bu lah kada kawa ditinggal.</i></p> <p><i>Hiih, cerewet inya aku tinggal bememasak</i></p> <p><i>Hiih kena timbul mengganggu pian bemasak, timbul kada fokus lagi hehe</i></p> <p><i>Iya am tu, ku anuakan youtube</i></p> <p><i>Berarti kaya selingan aja bu lah semalam tuh mainan hp nya, supaya kada kesunyian banar.</i></p> <p><i>Hiih, bilanya aku pina haur kan sunyi kalo rumahku tuh, jauh jua lo jarak jarak rumah tu nah jauh. Jadi kadada kawan inya, ku anuakan hp.</i></p> <p><i>Pas sudah mulai-mulai aktif main game online tuh, kira-kira berapa kali dalam sehari tuh anak pian</i></p>	<p>Awal subjek tertarik bermain game online (S, P, B34 – B46)</p> <p>Frekuensi subjek bermain game online (S, P, B70 – B75)</p>
--	---	---

<p>76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121</p>	<p>biasanya main game, lawan jua berapa durasinya dalam sehari dalam sekali main gamekaya misalnya berapa jam kaytu nah bu?.</p> <p><i>Berapa lah, pokoknya lah imbah bulik TK tuh kena ada kekawanannya kerumah tuh, nah bemainan inya disitu cuman berapa kalinya tuh ku kada tapi mehitungi pang. Cuman misalnya ada kekawanannya datang bemainan inya disitu lawas rajin bemainannya tuh, ada nang sajam ada bahanu setengah jam tekana lakas tuh kaytu.</i></p> <p>Berarti misalnya kadada kekawanannya inya kada main hp lah bu?</p> <p><i>Meanu youtube, tapi bila ku sariki menonton TV hehehe</i></p> <p>Pas situasi-situasi apa aja anak pian jadi main game online bu?</p> <p><i>Ya itu tadi, bila ada kekawanannya tadih. Tapi bila sarunganan bisa aja pang lah, cuman nang talawas tuh pas ada kekawannnya. Mbahanu ku kada melihat pang bila inya bemainan dirumah kawannya.</i></p> <p>Berarti karna ada kekawannnya bu lah, ada kawan gasan main tu nah.</p> <p><i>Hiih, inya kalo mainannya tuh ding ai anu model palihatku pang lah, model kaya beimbaian kaytu nah inya mainannya tuh kada yang masing-masing.</i></p> <p>Kaya begrup tu kah bu?</p> <p><i>Hiih, yang dimainakannya tuh sama kaya itu nah ding ai</i></p> <p>Ohh inggih</p> <p><i>Nah kayanya lo, dasar harus bepekawanan pang mainannya tuh.</i></p> <p>Berarti kada karna bosan, atau karna kesunyian jadi inya main gametuh kada bu lah? Karna dibawai kekawannnya.</p> <p><i>Pinanya karna kesunyian iya jua kalo, pas kekawanan membawai jua.</i></p> <p>Alasan apa bu pian jadi membolehkan anak pian main game online tuh bu?</p> <p><i>Mau kada mau ai ding ai, inya sepekawanan bemainan ngituh, kada di izinakan kada mungkin jua. Kekawanan kerumah, bila kekawanan kada kerumah inya nang kerumah kawan. Kada kawa jua aku menunti. Jadi biar ai sudah asal maksudnya tuh asal kada nang pina macam-macam ha kaytu nah. Baya bemainan tuh kadapapa ai, kada nang keluyuran kesana-kemari mehaur urang, atau mucil, hiih</i></p>	<p>Waktu-waktu subjek bermain game online (S, P, B80 - B83)</p> <p>Alasan orang tua mengizinkan subjek bermain game online (S, P, B100 – B107)</p> <p>Perubahan perilaku ketika</p>
--	---	---

<p>122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167</p>	<p><i>kadapapa ai pang mun asal ranai haja tadih.</i> Inggih, inggih. Berarti supaya inya tuh kada liar banar bekawananan. <i>Iya bujur, nah kaytu kada nang pina macal kalu pang ada anak urang tuh bahanu model bekendaraan kesana-kemari busia tabrakan kah apa kah kalu han kaytu keganangan pulang sorang. Amun nang ini ha ranai inya dudukan dipelataran, dikamar, bemainan. Jadi biar ha sudah inya asal dirumah haja ranai bekawananan.</i> Inggih inggih, bujur jua. Habis itu imbah anak pian rancak main <i>game online</i> ni nah perilaku apa aja bu yang muncul, kaya ada perubahan perilaku kah yang muncul dari anak pian nih habis rancak banar main gamenih? <i>Inya kam pas bemainan lancar ding ai bepandir tuh ku dengar pang lah, apa apa kah kam, bahanu pandiran nang pina besesumpah lah, model kaya aaa bungulnya nang kakaytu, tagal misalnya pas kada bemainan tuh hinip banar. Ngituh kam bingungnya anak ku tuh, hinip banar dipapandiri hinip aja, muar banar ku bahanu.</i> Berarti lebih banyak bepander lawan kekawanannya pas mainan gamebu lah. <i>Hiih pas bemainan tuh bepandiran haja tuh, tagal pas kada lawan kekawanannya hinip, dipandiri napang hinip, kada tapi menyahut, mendatangi mendatangi ai cuman kada menyahut.</i> Kurang responnya bu lah. <i>Hiih</i> Ada perilaku-perilaku negatif lah bu yang muncul habis inya rancak main <i>game online</i> nih bu?. <i>Iya tadih, uma ai kekanak yang masih anum ngituh maka pandiran, bahanu “ma bungul, bungul” “timbang tu nah, timbak” astaga aku mandangar asa hah asa tekajut-kajut ada jua bahanu, ma anak ku pina bebungul-bungul, bangsat-bangsat kaytu nah. Tapi bila lawan kekawanannya pas bemainan haja ngitu tuh, bila nang pina kada bemainan nih melihat TV atau apa nih biasa aja kada tapi bepandir</i> Hmm kada tebawa kerumah bu lah? Berarti kaya ada muncul perilaku yang berkata-kata kasar kaytu. <i>Iya, pemuntungannya tuh na ding ai.</i> Habis tuh pang bu, misalnya nih misalnya anak pian nih pian larang gasan main <i>game online</i> tuh, apa reaksi inya bu pas pian kada boleh tuh?.</p>	<p>subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B120 – B141)</p> <p>Reaksi subjek ketika dilarang bermain <i>game online</i> (S, P, B148 – B153)</p> <p>Reaksi subjek</p>
--	---	---

<p>168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213</p>	<p><i>Sarik ding ai, sarik banar. Bilang kada kawa kada jua jarku. Makanya han ngalih jua kekanakan wahini tuh, inya sarik bila kada dibolehi, kada ditukarkan kuota inya sarik siribat-ribat.</i></p> <p>Apa siribat-ribat tuh bu?</p> <p><i>Model kaya heeehhhh, pusang pusang kaytu nah. Kaya urang pusang kaytu nah ding siribat-ribat tuh.</i></p> <p>Dasar sudah zamannya jua bu lah, kada kawa jua kita apatuh melarang-larang, dasar sudah zaman kaya ini.</p> <p><i>Hiih, kaina meamuk. Kada ditukarkan kuota nih ding ai meamuk, sarik dirumah mamai-mamai, nang pina kada tapi bepandir tih, bila kada nda tukarkan kuota. Sudah ai dah, ku kulir beperkara, ku tukarkan ai. Biar ai ha inya bemainan sana.</i></p> <p>Kada handak ribet jua pian lah, jadi sudah ai apa jar inya dituruti aja tarus.</p> <p><i>Kaya apa am lah, nang saurang nih sisa bededuaan haja. Kulir aku daripada behimat-himat munyak dah nah paning kepalaku.</i></p> <p>Nah bu, tadi tuh kan misalnya dilarang main <i>game online</i> lo bu. Misalnya nih pian kurangi waktu bermain gamenya kaya durasi waktunya tu nah, apa reaksi inya bu?.</p> <p><i>Aku pang, mun aku tuh kada pang mengurangi cuman kada ku tukarkan kuota sama sekali, kaytu aja ding ai lagi caranya nih tadi. Tapi ya reaksinya tadi ya ituh sarik-sarik jadinya, pusang inya dirumah tuh. Tapi leh bila, bila sudah limpat-limpat pusang kada kawa jua inya memaksa bila aku kada handak nukar akan kuota nih. Sudah ai mainan keluar inya, main bola kah lawan kekawanan tuh, kaytu ai.</i></p> <p>Berarti bisa aja inya bu lah kada behp an kaytu, kada main <i>game online</i>.</p> <p><i>Kawa ai pang padahal, cuman bila takana handak, bila kekawanannya membawai tu nah lo main jua kaytu nah. Pinanya kada kawa pang main ngituh saurangan sako. Tahu am pulang lah, cuman bila kekawanan membawai tuh iya yang kaya inya tuh harus tuh harus umpat banar kaytu nah.</i></p> <p>Kan tadi tuh hubungan lawan kawannya tuh baik-baik aja lo bu? Misalnya nih pas kada main gamehubungannya lawan kawannya kayapa? Inya masih hakun bersosialisasi kah? Kayapa kah?</p> <p><i>Kawan nang ngini-ngini tadi jua kah kisahnyanya? Atau kawan lain kah?</i></p> <p>Kan kawan ini inya pasti baik hubungannya nih pas</p>	<p>ketika waktu bermain <i>game online</i> dikurangi (S, P, B167 – B173)</p> <p>Hubungan subjek dengan lingkungan sekitar (S, P, B189 – B194)</p> <p>Respon subjek saat diajak berkomunikasi (S, P, B203 – B206)</p>
--	--	---

<p>214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259</p>	<p>main <i>game online</i>, lawan kawan yang lain, kayapa bu?</p> <p><i>Baik-baik aja pang jua, cuman jarang kaytu nah bemainan tuh. Yang pina terakat iya yang main gameini jua. Soalnya parak rumah aja jua lo. Tapi kalo pas takana kada main game, main yang lain inya, main apa ngarannya tuh, hah kada ingat aku ngaran mainannya tuh. Mbahnya main bola, main futsal, main bulutangkis, bahanu bisa ai pang jua main nang lain-lain tuh.</i></p> <p>Berarti masih mau aja bersosialisasi tanpa gadget kaytu nah.</p> <p><i>Hiih, walaupun bemainannya pina kaya hehh. Kekanakan TK pina luput-luput jua main bulutangkis bebaya tetapak hehehe. Cuman ada aja tuh bisa.</i></p> <p>Kalo misal inya lagi bemainan lawan kawanannya nih, asik banar bemainan hp main gamenih, pas pian kiau atau pas pian bawai bepanderaan nih, kayapa respon inya? Masih menyahut aja kah? Atau kada diheraninya kah?.</p> <p><i>Kada tetahu, kada tahu bilang buta lalu. Menuli bila sudah main hp tuh menuli inya, kalah ditapak nah “uii nginih” itu gin sarik misalnya haratan main tuh di mintai tolong tukarakan apa kaytu nah sarik.</i></p> <p>Berarti dasar kada kawa diganggu lalu bu lah?</p> <p><i>Kada kawa, bila haratan main tu lah kada kawa lalu inya.</i></p> <p>Harus digatuk dulu bu lah misalnya dikiau kada diheraninya.</p> <p><i>Heeh kada diheraninya, atau takana mau meherani lah “hadang hadang” kaytu paling.</i></p> <p>Dari awal inya main <i>game online</i> tu nah bu sampai wahini ada lah bu, kira-kira peningkatan kah bu waktunya tuh? Dari misalnya dari awalnya mainnya cuman kaya setengah jam atau sejam kaytu sampai wahini, meningkat kah bu waktu bermain inya tuh?.</p> <p><i>Hiih nyata ai ah, magin leluasa inya wahini meanu hp magin rancak inya bemainan tuh. Amun bahari kan masih masih pebila aku meunjuki, mun wahini kan sekehandak inya hp ditangan inya.</i></p> <p>Berapa jam tuh bu peningkatannya bu?</p> <p><i>Mun bahari tu lah main paling kaya satatengah jam sajam, amun nang kaya inih bejam-jam lawas, bisa labih pada setengah hari ding ai bahanu bila sudah tekumpulan lawan kawanannya. Imbah bulik sekolah tuh pang.</i></p>	<p>Peningkatan waktu bermain <i>game online</i> pada subjek (S, P, B217 – B32)</p> <p>Upaya orang tua agar mengurangi subjek bermain <i>game online</i> (S, P, B245 – B263)</p>
--	---	---

<p>260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305</p>	<p>Imbah bulik sekolah tuh langsung bemainan lah bu? Sampai sore kah? <i>Hiih, bahanu sampai sore, bahanu mulai mulai siang sampai sore, bahanu sampai siang haja kakaytu tu nah.</i> Kada tentu pang bu lah. <i>Hiih, cuman ya lawas tadih. Mun 2 jam ma lebih pang bisa ding ai.</i> Tadi lo bu ada pian menyambat kalo hp nya tuh sudah ditangan inya sorang, kenapa jadi pian hakun meunjuki inya hp? Pian percaya meunjuk hp wadah inya, kan inya jadi kaya seenaknya inya kaytu lo bu, bisa mainan sehariaanan semalam kaytu, kenapa bu? <i>Iya kada kawa ai tadih, iya inya sarik misalnya anu tuh sudah, marasa inya ai pada itu hp inya. Kan dasar 2 kalo lah, kalo bahari sama sekali inya minjam hp ku, wahini kan dasar 2, marasa inya pada ngituh hp inya. Jadi mau kada mau ai inya rasa ampun inya kalu sudah.</i> Pian pernah lah bu tepikir gasan, eh supaya anak pian tu nah stop mainan hp atau mengurangi waktu inya mainan hp tuh bu? <i>Tepikir tuh tepikir ai pang kam, cuman kulir aku nih maanukan banar. Soalnya kena tapahual, aku kulit cariwit kena inya, bila pina kada ku bulih akan main lagi tu nah ceriwit, kulir aku, pusing dah aku. Jadi biar ai ha sudah. Amun kapingin tuh kapingin ai pang inya yang kada lagi main hp atau kayapa, cuman kena aku nang paning mamikirakan mengawani segala macamnya.</i> Anu bu, tadi kan pian ada menyambat ada tepikir lo bu handak supaya inya tuh kada mainan hp lagi, mungkin kada menyetop sih mungkin mengurangi waktu inya bermain tu nah bu, itu ada lah bu tepikir usaha apa aja yang handak pian lakukan supaya inya tuh mengurangi waktu bermain game?. <i>Kadada pang ding ai, soalnya aku tapikirakan nang imbahnya tu pulang. Imbahnya bila inya kada main hp lagi kayna aku yang nyanyuknya mehadapi pusang inya lah apa lah. Nah keganangan nang ituh, makanya aku kulir memikirakan cara meatasi meatasi lain sebagainya. Biar ai sudah inya kekaytu, kada tapi mehaur aku kaytu nah, biar ha inya main hp situ. Yang penting kada tapi mehaur aku.</i> Inggih inggih. Kawa lah bu pian mengisahkan apa aja keuntungan yang anak pian dapatkan dari bermain</p>	<p>Dampak negatif yang muncul pada subjek (S, P, B269 – B277)</p> <p>Penurunan nafsu makan dan berat badan pada subjek (S, P, B281 – B291)</p> <p>Pola tidur pada subjek (S, P, B296 – B305)</p>
--	--	--

<p>306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351</p>	<p><i>game online ini bu?.</i> <i>Keuntungan leh, gasan aku kah?.</i> Gasan anak pian. <i>Nah kada tahu aku lah, perasaku tih banyak ruginya ha. Pandiran jadi kada teanu, panyarikan, pamusangan, kaytu amunnya bakaitan lawan hp nya tadih. Mun untung gasan aku ada ai pang, inya jadi ranai hahaha. Kada memaningi kapalaku mun inya ranai.</i> Jadi kada mengganggu pian lah hehehe. <i>Nah bujur ding ai, paling tinggal ku tukar akan kuota sudah ai ranai inya. Sana ikam mainan hp ha. Cuman gasan inya asa kadada ai perasaku, biar ha sudah asal ranai ha.</i> Hmm setalah anak pian rancak main <i>game online</i> ni nah bu, kayapa bu nafsu makan inya, meningkat kah? Atau menurun kah? <i>Menurun pang perasaku nah, mun bahari inya gancang makan teratur tarus. Amun nang wahini hp haja bemainan gin kada ingat dimakan lagi kekanak ngituh.</i> Kalau gasan berat badannya pang bu? Berarti ada penurunan berat badan jua lah bu? <i>Hiih, bahari inya bahari nang lagi inya balum sekolah tuh mungkal ding ai, nginih wih bilang bakurus. Tapi inya katuju-katuju ai pang bekurus tu tih.</i> Berarti karna mainan hp ni lah bu jadi inya bekurang nafsu makannya timbul beturun jua berat badannya kaytu bu lah?. <i>Hiih hiih, inya makan kada tapi tadih aur hp aja dianunya.</i> Keasikan mainan hp, keasikan bekawanannya jua bu lah. Kalo misal pola tidurnya pang bu, ada mengganggu jam tidur inya lah bu? kalo misalnya kaya malam tuh, ada kah inya bemainan hp jua. <i>Nah amun malam kadada pang inya, soalnya mun malam kadada kekawanannya lo. Tuhuk jua ha sudah siang main handak sampai ke malam malam lah, uma handak ku apai kekanak ngituh.</i> Kalo ai ada kaya inya bemainan sorangan di rumah, main gameitu. <i>Kada inya, mun malam melihat TV ai ha.</i> Beararti kada terganggu waktu tidurnya bu lah, masih teratur aja. <i>Kada pang amun guring kada, hiih.</i></p>	<p>Perilaku agresif yang muncul pada subjek (S, P, B313 – B341)</p>
--	---	---

<p>352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397</p>	<p>Itu pang bu, kaya ada perilaku-perilaku negatif kaya perilaku agresif kaytu lah bu? <i>Perilaku agresif tuh apa ding?</i> Hadang dulu bu lah ulun jelaskan dulu bu lah heheh. Kaya contohnya perilaku memukul, mendorong, mencubit atau menendang atau meinjak atau meigut kekawannnya tuh ada lah bu? <i>Uma amun pas bemanan tuh mun bececatukan tuh nyata banar, “bungul bungul” han pemuntungan jadi kada anu lagi lo, mencatuk lawan kawan “ikam nih anu ai” jar kaya itu “uma mati aku” jar hen, nang kekaya itu nah ding ada ai jua to meninjak-ninjak, mencatuk-catuk lawan kekawanannya tuh. Kekawanannya gin kekaytu jua lawan inya.</i> Inggih pang lah, kada sadar lagi inya. <i>Heeh, inya keramian kalo bemanan tu nah.</i> Kada sadar lagi, tecatuk kawan kah, tetinjak kawan kah. Amun kaya itu pang bu, menghina atau mengejek, habis itu mengancam, habis tuh kaya mencaci maki, habis tuh bekuciak-kuciak atau berbicara kasar atau berbicara kotor kaytu nah bu. Atau inya memerintah kawannya kaytu ada lah bu?. <i>Nah amun bicara kotor iya yang tadih, yang bungul bangsat, yang apa kaytu na lah. Mun menyuruh-nyuruh kada pang, kada suah jua pang inya menyuruh kekawanannya model ambilakan ini itu kadada pang ding ai.</i> Amun lawan pian pang bu? <i>Kada pang, wani inya menyuruh aku ambil ambil ha situ sorang. Tagal amun misalnya kada kawa lah teke aku ai jua.</i> Misal kaya mehina kekawanannya tuh pang bu, kaya bepegayaan tapi kelewatan kaytu ada lah bu? Atau inya bemamai lawan kawannnya? <i>Iih ada ai sako kayanya, ngarannya inya bemanan kaya itu. Kada sadar lagi, ada ai sako cuman aku kada tapi mendangari banar pang yang bungul-bungul tuh pang yang rancak aku mendangar. Entah kawannya ada yang tesinggung kah kada kah, kada tahu lah. Soalnya palihatku kawanannya kaytu jua pemuntungannya tuh.</i> Kekurang lebih aja berarti lah. <i>Hiih, haratan bemanan tuh pina anu banar kuciakan kam apapa kah.</i> Amun itu pang bu, perilaku anti sosial, kaya misalnya inya tu nah setelah main <i>game online</i> nih sulit diatur</p>	<p>Perilaku prososial yang muncul pada subjek (S, P, B350 – B365)</p>
--	---	---

398	kah atau ketuju bekelahi kah wahini atau kaya kada	
399	patuh lagi lawan pian, bistuh kaya bererusak, bedusta	
400	kaytu, atau mengamuk-ngamuk tuh ada lah bu?	
401	<i>Amun bakalahi atau apa tuh kada pang lah, tahu</i>	
402	<i>amun anu nih sulit diatur lah yo masuknya yo.</i>	
403	Apa tuh bu?	
404	<i>Soalnya bahanu model dikiau lawas dulu hanyar</i>	
405	<i>menyahut kaytu nah, lambat kaytu nah. Kada nang</i>	
406	<i>imbah dikiau tuh langsung mendatangi kaya “apa</i>	
407	<i>ma” kada, model lambat dulu bilang berapa kali,</i>	
408	<i>beliuran dulu nang mengiau nih surang hanyar</i>	
409	<i>datang inya kaytu nah. Sampai aku tuh bahanu</i>	
410	<i>“uuuuu anuuu, uuuu tuh hhhh” sampai mengiau</i>	
411	<i>namanya tuh bekal-kali hanyar datang “kenapa”</i>	
412	<i>jarnya kaytu. Pina manuli.</i>	
413	Suah lah inya bedusta pas mainan hp tuh bu kaya	
414	“kada ma ai, ulun kada mainan hp” kaytu ada lah bu?	
415	<i>Kadada pang, soalnya aku kada suah jua nang pina</i>	
416	<i>menyariki banar lo. Kada suah model membatasi</i>	
417	<i>napa ngituh. Asal maksudku tuh asal ranai ha kada</i>	
418	<i>nang macal kesana kemari kalu pina diculik urang.</i>	
419	<i>Asal ranai dimuka rumah kadapapa ai.</i>	
420	Inggih, habis dah pertanyaannya dah bu ai. Makasih	
421	banyak lah sudah hakun ulun wawancara pulang.	
422	<i>Hiih ding ai kadapapa ai.</i>	
423	Langsung bulik ulun bu lah, assalamu’alaikum bu	
424	<i>Wa’alaikum salam, hati-hati ding lah.</i>	

Lampiran 12. Jurnal

GAMBARAN PSIKOLOGIS ANAK PRA SEKOLAH YANG TERINDIKASI ADIKSI GAME ONLINE (PERSPEKTIF ORANG TUA)

Afifah Nur Wakhidah, Muhammad Zainal Abidin
Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
afifahnurwakhidah@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to analyze the psychological dynamics of preschool children who are addicted to online games. This study used a qualitative approach aimed at understanding the phenomenon of what was experienced by the research subjects who were conducted as a whole. In this study there were 3 research informants namely the subject's aunt, subject's older brother and subject's grandfather. The results of the study showed that both subjects experienced online gameaddiction based on the existing aspects. Meanwhile, one subject did not experience online gameaddiction because there were other factors that caused the subject to be said not to be addicted. Factors that influence the occurrence of online gameaddiction in the subject are internal factors (boredom, lack of self-control and the desire to achieve victory in games) while external factors (environmental factors, family and bad relationships with peers and the environment).

Keywords: Online GameAddiction, Preschool Children, Psychological Dynamics

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dinamika psikologis anak pra sekolah yang mengalami adiksi *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian yang dilakukan secara menyeluruh. Dalam penelitian ini terdapat 3 informan penelitian yaitu tante subjek, kakak subjek dan kakek subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua subjek mengalami adiksi *game online* dilihat berdasarkan aspek-aspek yang ada. Sedangkan satu subjek tidak mengalami adiksi *game online* karena terdapat faktor lain yang menyebabkan subjek dikatakan tidak mengalami adiksi. Faktor yang mempengaruhi terjadinya adiksi *game online* pada subjek ada faktor internal (rasa bosan, kurangnya *self control* dan keinginan untuk mencapai kemenangan pada

game) sedangkan faktor eksternal (faktor lingkungan, keluarga dan hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan lingkungan).

Kata kunci: Adiksi Game online, Anak Pra Sekolah, Dinamika Psikologis

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seolah tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Dengan munculnya beragam produk teknologi tentunya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan atau bahkan hanya bertujuan untuk hiburan semata.

Internet yang semula merupakan sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung komputer ke dalam jaringan. Internet memuat informasi tidak terbatas, warna, gerakan, suara, dan respons yang segera. Jumlah pengguna internet terus bertambah seiring dengan kemajuan teknologi, makin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta tersedianya *gadget* seperti komputer, *smartphone*, *tablet*, dan *console*. Ketertarikan seseorang terhadap internet tergantung kebutuhan, minat, dan kepribadian individu, salah satunya untuk bermain *game online*.

Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan sehari-hari masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Game yang menggunakan perangkat elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Masa usia anak memiliki dunia sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak.

Peneliti melakukan wawancara awal pada anak yang diduga mengalami adiksi *game online* bahwa anak sering menunjukkan perilaku seperti bermain *game*

online secara terus menerus dalam waktu yang lama, emosi yang negatif ketika orang tua memerintahkan untuk tidak bermain *game online* dan tak jarang anak mengucapkan kata-kata kasar yang bahkan anak itu sendiri tidak tahu makna dari kata-kata tersebut.

Pandangan islam tentang *game online* sendiri berdasarkan kaidah dan hukum fikih asal *game online* adalah boleh. Namun segala sesuatu yang berlebihan juga akan menimbulkan dampak yang tidak bagus untuk kita. Sama halnya ketika anak mengalami adiksi *game online*, karena anak-anak yang mengalami adiksi *game online* berdampak pada perubahan kognitif, emosi dan perilakunya. Hal ini menyebabkan peneliti tertarik untuk mengusung penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dinamika psikologis pada anak setelah mengalami adiksi *game online*? lalu apa saja faktor penyebab anak-anak mengalami adiksi *game online*?

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah TK di Banjarmasin. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai jenis penelitian. Deskriptif kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Peneliti menggunakan metode *purposive sampling* sebagai metode pemilihan subjek, karena *purposive sampling* adalah pengambilan sampel berdasarkan tujuan, yaitu sampel yang akan diambil adalah mereka yang memiliki kapasitas dan kapabilitas atau kompetensi dibidangnya diantara anggota populasi. Namun *purposive sampling* juga dapat digunakan bagi peneliti yang memiliki pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampel, atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 3 orang. Adapun lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah di Banjarmasin.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara yang mana peneliti melakukan wawancara dengan ibu dari subjek. Untuk metode analisis yang digunakan adalah dengan cara mengumpulkan, menyunting, mengcoding dan mendeskripsikan hasil penelitian. (Sujarweni, 2014).

Hasil

Dalam penelitian ini subjek berjumlah tiga orang yang merupakan siswa yang bersekolah di TK Banjarmasin. Berikut adalah tabel identitas subjek:

Tabel 1

Subjek Penelitian

No	Nama (Inisial)	Usia	Jenis Kelamin	Agama	Domisili
1	A	6	Perempuan	Islam	Kab. Banjar
2	MA	6	Laki-laki	Islam	Banjarmasin
3	U	6	Laki-laki	Islam	Banjarmasin

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi terstruktur dan dilakukan dalam beberapa sesi. Sesi pertama merupakan wawancara awal yang dilakukan tanpa *guide* guna mengetahui latar belakang subjek secara umum. Sesi kedua adalah wawancara yang dilakukan menggunakan *guide* yang telah disetujui oleh *professional judgment*. Kemudian untuk sesi ketiga merupakan tambahan yang dilakukan guna melengkapi data yang sudah didapatkan. Sementara observasi dilakukan sebelum maupun saat proses wawancara sedang berlangsung.

Tabel 2

Hasil Wawancara Awal

Aspek Psikologi	
Kognitif	Tidak tahu kalau anak mengalami adiksi <i>game online</i> , namun menyadari perubahan-perubahan yang terjadi pada anak serta melihat keluhan-keluhan yang dialami pada anak.
Emosi	Orang tua subjek merasa setelah sering bermain <i>game online</i> subjek lebih sensitif, seperti cepat menangis karena kalah bermain game atau mengamuk jika diganggu saat subjek bermain <i>game</i> .
Perilaku	Menyadari perubahan perilaku subjek yang hanya mengurung diri dikamar untuk bermain <i>game online</i> dan tidak mau bermain bersama teman-teman sebayanya.

Dari data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara yang berkaitan dengan dinamika psikologis anak pra sekolah yang mengalami adiksi *game online* diketahui adiksi *game online* meliputi dari beberapa aspek yang didasari aspek dimensi menurut DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*) V yaitu, *salience, problem, mood modification, conflict, tolerance, withdrawal* dan *relapse*. (DSM V, 2013).

Pembahasan

Pendidikan pra sekolah merupakan pendidikan yang dapat membantu tumbuh kembang jasmani maupun rohani anak-anak diluar lingkungan keluarga. Pendidikan pra sekolah sebagai salah satu bentuk pengembangan seluruh kepribadian anak didik untuk menjembatani pendidikan dalam keluarga ke pendidikan sekolah.

Pada usia pra sekolah ini anak termasuk dalam usia bermain, namun pada zaman sekarang yang serba canggih tidak dapat dipungkiri jika *game online* menjadi salah satu permainan yang dimainkan oleh anak pra sekolah. Dan tak sedikit yang membuat *adiksi game online*.

Sedangkan *adiksi game online* ialah pola bermain *game online* yang berlebihan serta berkepanjangan yang akan menimbulkan beberapa gejala kognitif dan perilaku, termasuk kehilangan kontrol diri untuk selalu bermain *game*, toleransi waktu bermain *game* yang semakin meningkat serta gejala penarikan diri dari lingkungan atau minat hobi dan hiburan-hiburan lainnya.

Anak-anak usia dini tentunya mudah mengalami *adiksi* jika tidak ada kontrol dari orang tua nya, karena usia nya yang belum matang tidak dapat mengontrol keinginannya untuk terus bermain *game*.

Pada penelitian ini, peneliti ingin berfokus pada dinamika psikologis anak pra sekolah yang belum mampu mengontrol keinginannya sendiri dalam bermain *game online*, menganalisis bagaimana perubahan yang terjadi pada kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi pada subjek sebelum dan setelah mengalami kecanduan *game online* dan mencari tahu faktor apa saja yang menyebabkan subjek mengalami *adiksi game online*.

Dalam penelitian ini subjek yang diteliti merupakan siswa yang memiliki kriteria sesuai dengan judul dari penelitian ini. Sekolah yang diambil adalah salah satu sekolah TK yang ada di Banjarmasin karena memang salah satu subjek bersekolah disana.

Peneliti mengambil 3 orang subjek yang memenuhi kriteria dan melakukan wawancara secara terpisah untuk menggali faktor penyebab terjadinya *adiksi game online* dan bagaimana dinamika psikologis yang terjadi pada subjek. Berbicara mengenai *adiksi game online* maka peneliti menggunakan teori dari

DSM V dalam menganalisis dinamika psikologis anak pra sekolah yang mengalami adiksi *game online*.

Dinamika psikologis pada anak yang mengalami adiksi *game online* terbagi menjadi tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana peneliti menggabungkan antara aspek adiksi dan juga aspek dinamika psikologis yang menghasilkan sebagai berikut:

Pada aspek kognitif ini terdapat beberapa prinsip, yaitu *saliance* atau arti penting dimana anak menganggap bermain *game online* adalah kegiatan yang paling penting dalam hidupnya. Selanjutnya *problem* atau masalah mengacu pada masalah-masalah yang timbul karena bermain *game online* secara berlebihan dapat berupa masalah fisik maupun psikis seperti penurunan berat badan dan terganggunya penglihatan karena terlalu sering menatap layar *handphone*. (DSM V, 2013)

Didalam aspek afektif ini memiliki beberapa prinsip, seperti *mood modification* atau modifikasi suasana hati yang terjadi pada anak. Anak menjadikan *game online* sebagai pelarian karena rasa kesepian akibat kesibukan kedua orang tuanya. Kemudian terdapat konflik yang mengacu pada konflik antar pribadi yang dihasilkan dari bermain *game online* secara berlebihan yakni terganggunya hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya karena terlalu sering mengurung diri untuk bermain *game online*. (DSM V, 2013)

Aspek ini meliputi beberapa prinsip, yakni *tolerance* atau toleransi waktu bermain *game online* yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Dapat terlihat pada subjek MA yang terlalu asik bermain *game online* hingga lupa waktu membuat terganggunya aktivitas-aktivitas kesehatan anak. Berikutnya *withdrawal* atau penarikan yang berkaitan dengan perasaan tidak menyenangkan ketika intensitas bermain *game online* yang berkurang. Terakhir *relapse* atau kambuh dimana pada prinsip ini ditandai dengan usaha-usaha untuk

mengurangi waktu bermain *game online* namun selalu gagal dan mengakibatkan bertambahnya waktu bermain *game online*. (DSM V, 2013)

Selain itu terdapat beberapa fakto yang mempengaruhi terjadinya adiksi *game online*, yaitu:

Pada faktor internal ini yang sangat berpengaruh adalah rasa bosan pada anak yang kurang memiliki kegiatan dirumah yang menyebabkan anak memilih untuk bermain *game online* sebagai alternatif menghilangkan rasa bosan. Selanjutnya kurangnya *self control* pada anak yang belum sepenuhnya paham akan dampak-dampak negatif yang ditimbulkan ketika mengalami *adiksi game online*. Terakhir keinginan yang kuat dari dalam diri anak untuk mencapai kemenangan atau mendapatkan nilai tinggi dalam bermain *game online*. Anak merasa kurang puas jika belum mendapatkan nilai tinggi atau kemenangan sehingga anak akan terus bermain *game online* agar mencapai tujuan yang diharapkan. (Sri Wahyuni, 2017)

Faktor eksternal lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terjadinya *adiksi game online* pada anak, faktor lingkungan yang mendukung membuat anak terpengaruh untuk bermain *game online*. Seperti teman sebaya atau orang-orang sekitar yang selalu menggunakan *gadget* membuat anak juga terpengaruh untuk bermain *game online*. Tidak hanya itu, *game online* juga menjadikan anak memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Anak tidak dapat menjalin hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. (Sri Wahyuni, 2017)

Tabel 3

Faktor penyebab terjadinya adiksi game online

Subjek	Faktor yang mempengaruhi <i>adiksi game online</i>	Keterangan
--------	--	------------

A	Faktor internal	<ul style="list-style-type: none"> - Orang tua subjek mengakui jika subjek hanya berdiam diri dirumah tanpa memiliki kegiatan selain bermain sendirian menunggu nenek selesai mengerjakan pekerjaan rumah. Rasa bosan yang timbul membuat subjek mengalihkannya dengan bermain <i>game online</i>
	Faktor eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor lingkungan yang mendukung subjek bermain <i>game online</i>
MA	Faktor internal	<ul style="list-style-type: none"> - Keinginan yang kuat dari diri subjek untuk mencapai kemenangan atau mendapatkan nilai tinggi dalam bermain <i>game online</i> - Rasa bosan yang dirasakan ketika berada dirumah sendirian menyebabkan <i>game online</i> menjadi pilihan sebagai penghilang rasa bosan.
	Faktor eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang dapat mengontrol dirinya sendiri untuk terus bermain <i>game online</i>. - Lingkungan yang tidak terkontrol karena semua bermain dengan ponsel pintarnya. Membuat subjek juga terpengaruh untuk bermain <i>game online</i>. - Tidak dapat menjalin hubungan

		sosial yang baik dengan lingkungan sekitar, seperti memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebayanya.
U	Faktor internal	- Kurangnya kegiatan dirumah yang dipaparkan oleh ibu subjek karena ibu subjek sendiri juga sibuk dengan pekerjaan rumah, sehingga subjek kurang dapat perhatian menjadikan subjek memilih <i>game online</i> untuk penghilang rasa bosan..
	Faktor eksternal	- Lingkungan teman-teman sebaya yang juga bermain <i>game online</i> , sehingga subjek juga ikut bermain <i>game online</i> .

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah didapatkan bahwa kedua subjek yakni MA dan U mengalami adiksi *game online*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada orang tua subjek serta analisis dengan aspek-aspek adiksi *game online*, seperti aspek kognitif dimana hasilnya subjek MA menganggap bahwa bermain *game online* adalah kegiatan yang penting dalam hidupnya. Berikutnya pada aspek afektif subjek MA dan U menjadikan *game online* sebagai pelarian karena rasa kesepian akibat kesibukan orang tuanya dan perubahan mood yang terjadi pada subjek MA dan U karena dijuahkan dari *game online* serta terjadinya konflik antar pribadi yang disebabkan karena terlalu sering bermain *game online*. Terakhir pada aspek konatif semakin meningkatnya waktu bermain game pada subjek MA dan U, selanjutnya usaha-usaha orang tua subjek untuk mengurangi waktu

bermain *game online* namun selalu gagal yang mengakibatkan semakin bertambah waktu bermain game pada subjek MA dan U.

Sedangkan untuk subjek A dinyatakan tidak mengalami adiksi *game online* karena tidak memenuhi aspek-aspek yang ada. Memang benar awalnya subjek mengalami adiksi *game online* saat tinggal bersama neneknya, namun sekarang karena sudah tinggal bersama kedua orang tuanya subjek dibatasi bermain *game online* diganti dengan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat.

Adapun faktor-faktor yang menjadi penyebab adiksi *game online* pada subjek adalah faktor internal, Rasa bosan pada subjek MA dan U yang kurang memiliki kegiatan dirumah menyebabkan subjek memilih untuk bermain *game online* sebagai alternatif. Selanjutnya kurangnya *self control* pada subjek MA yang belum sepenuhnya paham akan dampak-dampak negatif yang ditimbulkan ketika mengalami *adiksi game online*. Terakhir subjek MA memiliki keinginan yang kuat dari dalam diri untuk mencapai kemenangan atau mendapatkan nilai tinggi dalam bermain *game online*. Sedangkan faktor eksternal, Pada subjek MA dan U faktor lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terjadinya *adiksi game online*, faktor lingkungan yang mendukung membuat subjek terpengaruh untuk bermain *game online*. Tidak hanya itu, *game online* juga menjadikan subjek MA memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

Saran

Dalam penelitian ini terdapat kekurangan maka dari itu peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang ingin menggunakan variabel adiksi *game online* sama seperti penelitian ini, yaitu

Pertama, ketika hendak menggunakan variabel tentang *adiksi game online* sebaiknya mencari tau lebih dalam tentang *adiksi game online* tersebut agar penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih akurat. Alangkah lebih baiknya dilakukan studi pendahuluan dengan membaca buku-buku atau jurnal-jurnal sehingga membuka wawasan lebih banyak tentang *adiksi game online* ini.

Kedua, pada saat turun lapangan terdapat hal-hal diluar kendali peneliti seperti kurangnya subjek karena mengundurkan diri dan lain sebagainya. Maka dari itu sebelum turun lapangan sebaiknya menyiapkan beberapa subjek sebagai pengganti dan selalu berkomunikasi dengan baik pada semua subjek yang ada.

Ketiga, Saat proses wawancara dan observasi peneliti harus menyiapkan kemampuan diri yang matang, agar subjek dapat memahami pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Diharapkan kepada orang tua subjek untuk selalu mengawasi anak ketika sedang bermain *gadget*, berikan batasan-batasan kapan anak boleh bermain *game online* serta lebih memahami dampak yang akan ditimbulkan ketika anak sudah mengalami *adiksi game online*.

Referensi

- Association, American Psychiatric. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder, 5th ed.* American Psychiatry Publishing.
- Sujarweni, Wiratna. 2014. *Metodelogi Penelitian.* Pustaka Baru Press.
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. 2017. *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game online.* Jurnal Kopasta 4, no 1.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- | | | | |
|-----|--------------------------|---|---|
| 1. | Nama lengkap | : | Afifah Nur Wakhidah |
| 2. | Tempat dan Tanggal Lahir | : | Klaten, 24 September 1998 |
| 3. | Agama | : | Islam |
| 4. | Kebangsaan | : | Indonesia |
| 5. | Status Perkawinan | : | Belum Menikah |
| 6. | Alamat | : | Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN
RT. 11, Kel. Seberang Mesjid, Kac.
Banjarmasin Tengah, Banjarmasin,
Kalimantan Selatan, Indonesia |
| 7. | Pendidikan | : | |
| | a. SDN Seberang Mesjid 1 | : | 2004 |
| | b. SMPN 10 Banjarmasin | : | 2010 |
| | c. MAN 1 Banjarmasin | : | 2013 |
| 8. | Orang tua | : | |
| | Nama Ayah | : | Suranto |
| | Pekerjaan | : | Buruh Tukang |
| 9. | Alamat | : | Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN
RT. 11, Kel. Seberang Mesjid, Kac.
Banjarmasin Tengah, Kota.
Banjarmasin, Kalimantan Selatan,
Indonesia |
| | Nama Ibu | : | Suryani |
| | Pekerjaan | : | Ibu Rumah Tangga |
| 10. | Alamat | : | Jl. Kampung Melayu Darat Gg. IAIN
RT. 11, Kel. Seberang Mesjid, Kac.
Banjarmasin Tengah, Banjarmasin,
Kalimantan Selatan, Indonesia |
| 11. | Saudara (Jumlah Saudara) | : | Anak Pertama Dari Tiga Bersaudara |

Banjarmasin, 16 Juli 2023

Penulis,

Afifah Nur Wakhidah
NIM. 1601451174