

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sesudah melakukan penelitian penulis mendapatkan beberapa hasil yang dapat dijadikan kesimpulan, yaitu:

1. Penelitian ini mengungkap bahwa ada perubahan yang signifikan pada pengguna *game online*, khususnya *Mobile legends* di kalangan anggota UKM *Mobile legends* Universitas Buddhi Dharma, mereka mengalami perubahan perilaku komunikasi yang lebih kasar atau toxic setelah bermain. Hal ini terlihat dari peningkatan penggunaan bahasa yang agresif, nada bicara yang tinggi, dan reaksi emosional yang berlebihan saat berinteraksi dengan pemain lain. Pengalaman bermain yang kompetitif dan intens sering kali memicu emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan, yang kemudian dapat terbawa ke dalam interaksi sehari-hari di luar game ex; anjing, poke, tolol, bego, dll.
2. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa bermain *Mobile legends* cenderung membuat pengguna menghabiskan waktu yang lama hanya untuk bermain game *Mobile legends*. Game ini memiliki gaya permainan yang menarik dan adiktif, yang membuat pemain sulit untuk berhenti setelah hanya satu atau dua pertandingan. Selain itu, aspek sosial dan kompetitif dari game ini mendorong pemain untuk terus bermain dalam jangka waktu yang lama, sering kali mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas lain seperti belajar atau bekerja.
3. Ada korelasi yang jelas antara bermain *game online* yang berlebihan dan penurunan prestasi belajar. Pengguna yang menghabiskan banyak waktu bermain game cenderung menunjukkan gejala kemalasan atau penundaan dalam mengerjakan tugas-tugas akademik. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan menyelesaikan pekerjaan sekolah sering kali dialihkan untuk bermain game, yang pada akhirnya berdampak negatif pada prestasi akademik mereka.

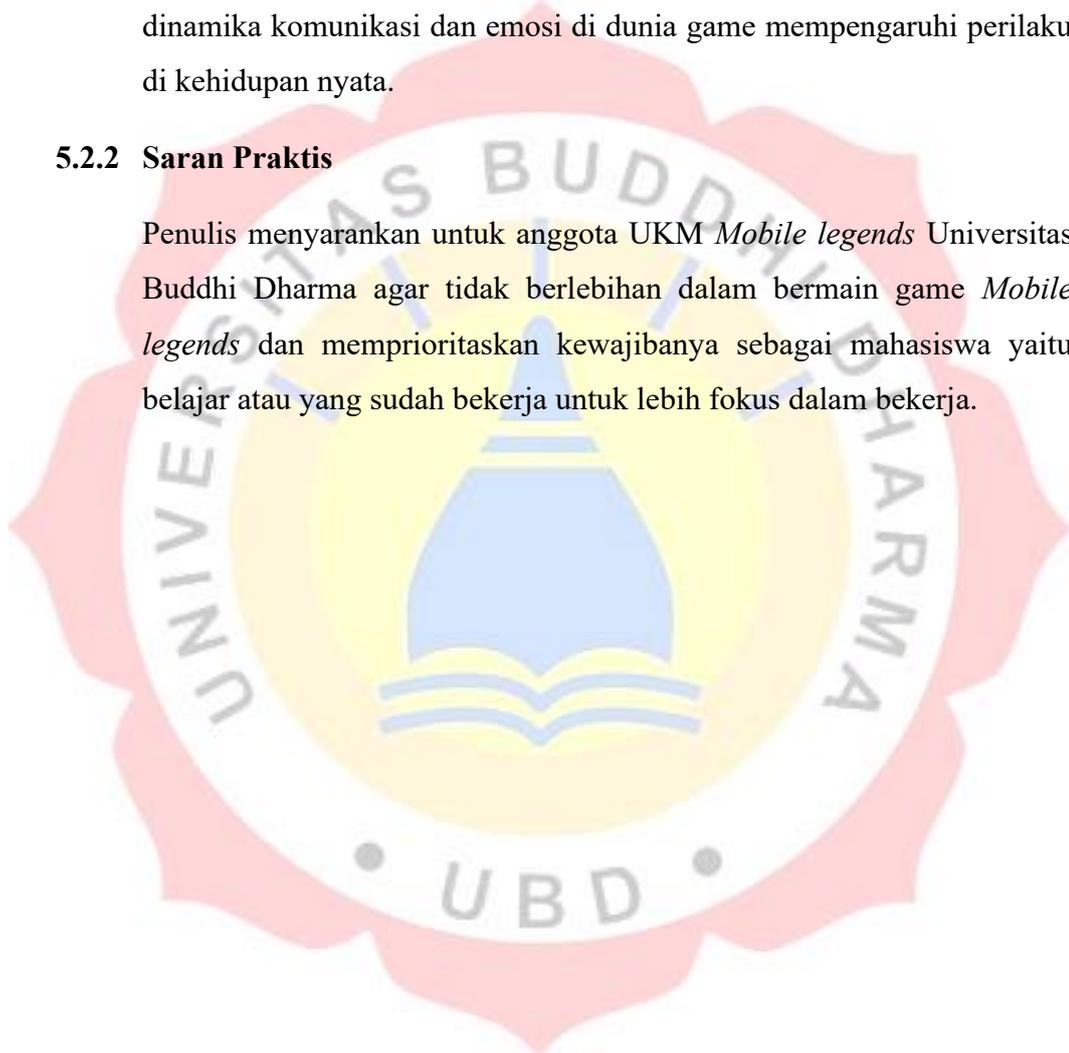
5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

bagi peneliti selanjutnya yang akan memilih topik pembahasan penelitian yang sama disarankan untuk memperluas penelitian mengenai teori interaksi sosial dalam dunia virtual, khususnya dalam konteks *game online* seperti "*Mobile legends*". Penelitian ini bisa fokus pada bagaimana dinamika komunikasi dan emosi di dunia game mempengaruhi perilaku di kehidupan nyata.

5.2.2 Saran Praktis

Penulis menyarankan untuk anggota UKM *Mobile legends* Universitas Buddhi Dharma agar tidak berlebihan dalam bermain game *Mobile legends* dan memprioritaskan kewajibannya sebagai mahasiswa yaitu belajar atau yang sudah bekerja untuk lebih fokus dalam bekerja.

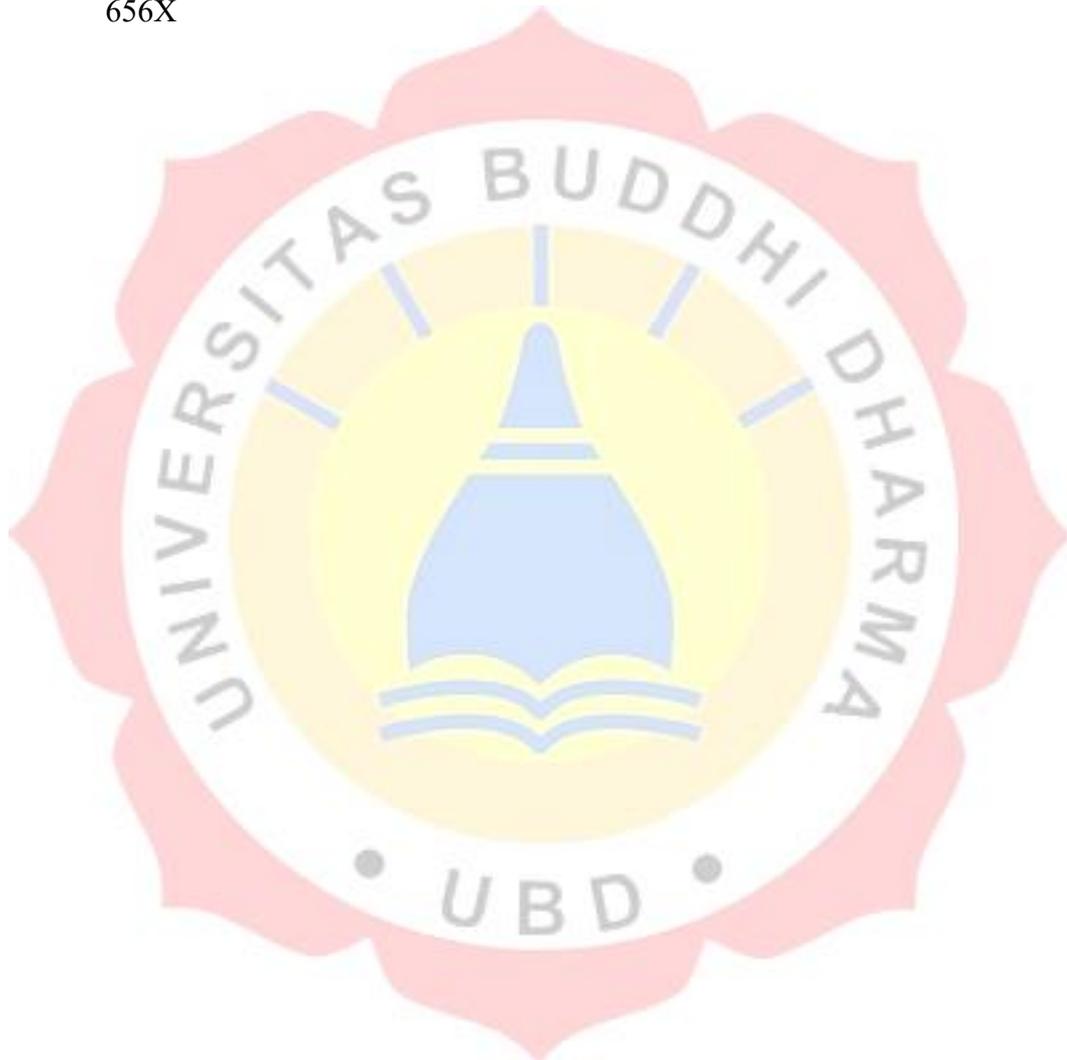


DAFTAR PUSTAKA

- Desvira, I. A. (2021). TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG (Studi Kasus Pada Pelajar SMA Negeri 1 Rantau Selatan). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 60-70.
- Febriany, Febriany. 2022. "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online." Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi dan Dakwah.
- Mandey Johansen, N. J. (2011). Transformasi Sebagai Strategi Desain (Arsitektur Unstrat, Media Matrasain). 11-20.
- Oktaviani, Vina. 2018. FENOMENA GAME MOBILE LEGENDS DI KALANGAN MAHASISWA BANDUNG (Studi Deskriptif Kualitatif padakalangan mahasiswa Bandung mengenai penggunaan Game Mobile Legends). Diss.PERPUSTAKAAN.
- Ramadhan, A. W. (2021). PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL GAMERS GAME ONLINE PUBG MOBILE (STUDI KASUS: PADA GAMERS PUBG MOBILE ONLINE DI ANGKRINGAN KOPI LELET). Universitas Semarang, 7-15.
- Robert K. Yin. 1996. Studi kasus desain dan metode. Kota Depok : PT RajaGrafindo persada.
- Severin, Werner J. 2011. "Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa".
- Stefani Virlia, S. S. 2016. HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMAIN GAME DEWASA AWAL DI JAKARTA BARAT. Jurnal Psikologi Psibernetika, Vol 9, no 2, 93-97.
- Sugiyono. 2020. Metode penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta, CV
- Suherman, Ansar. 2020. Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi. Deepublish.

Young, K. S. (2011). Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yunus Rasid, 2013, TRANSFORMASI NILAI-NILAI BUDAYA LOKAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo), (Mahasiswa Magister S2 Pendidikan Kewarganegaraan Pascasarjana UPI) Vol. 14. No. 1, ISSN 1412-656X



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Identitas Pribadi

Nama Lengkap : Nelsen Ivander Irwantan
Tempat Tanggal Lahir : Tangerang, 20 September 2002
Jenis kelamin : Laki - Laki
Agama : Kristen Protestan
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Kp. Pondok Bahagia RT: 01 / RW: 04, Tangerang
(15510), Banten
Nomor telepon : 085881758069

Riwayat Pendidikan :

SD : 2008 – 2014 SD Wahana Harapan
SMP : 2014 – 2017 SMP Strada Bakti Mulia
SMK : 2017 - 2020 SMK Bonavita

LAMPIRAN
PEDOMAN WAWANCARA

1. Sejak kapan anda mulai bermain game Mobile Legends?
2. Apakah ada hero atau role favorite saat bermain?
3. Apa yang anda rasakan setelah bermain game Mobile legends? apakah terjadi perubahan dalam komunikasi sehingga jadi lebih sering emosi dan berkata kasar?
4. Apakah ada momen tertentu saat bermain game online yang membuat anda merasa lebih mudah marah atau emosi?
5. Bagaimana anda biasanya bereaksi terhadap kekalahan atau mendapatkan rekan tim yang jelek saat bermain?
6. apakah anda pernah menerima komentar kasar atau toxic dari pemain lain? bagaimana perasaan anda tentang hal itu?
7. Berapa lama biasanya anda bermain game dalam sehari?
8. Apakah ada saat-saat di mana anda merasa sulit untuk berhenti bermain game?
9. Bagaimana cara anda mengatur waktu antara bermain game dengan beraktivitas yang lain?
10. Apakah sejak bermain game Mobile Legends anda merasa prestasi belajar anda menurun?
11. bagaimana anda menyeimbangkan antar bermain dengan belajar?
12. Apakah dampak dari bermain game Mobile Legends mebuat anda malas untuk belajar? dan bagaimana anda memfokuskan diri untuk belajar?



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

Kreativitas Membangkitkan Inovasi

No : 021/II/FSH/IV/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan Data untuk Skripsi

Yth.

Kepala UKM Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma

Jalan Imam Bonjol No.41, Karawaci Ilir
Tangerang 15115

Dengan hormat,

Sehubungan dengan kewajiban bagi mahasiswa semester akhir untuk menyelesaikan skripsi di Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma, dengan ini kami mengajukan permohonan izin untuk pengambilan data skripsi di lingkungan UKM Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma kurun waktu April-Mei 2024 bagi mahasiswa kami di bawah ini:

Nama : **Nelsen Ivander**
NIM : 20200400047
Semester : VIII

Demikian surat permohonan izin ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Tangerang, 30 April 2024

Hormat kami,

Tia Nurapriyanti, S.Sos., M.IKom

Kaprodi Ilmu Komunikasi

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

Tembusan:

1. Arsip



**UNIVERSITAS
BUDDHI DHARMA**
Kreativitas Membangkitkan Inovasi

July 23, 2024

Editor Explanation:

Dears Nelsen Ivander,
Thank you for your trusts in our services.

Based on the text assessment on the submitted paper below:

Student ID	:	20200400047
Faculty	:	Ilmu Komunikasi
Title	:	Transformasi Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online "Mobile Legends" Studi Kasus Ukm Moblie Legends Di Universitas Buddhi Dharma
Type	:	Thesis

Turnitin Suggests the similarity among your article with the articles in application are listed below:

Word Count	:	9516
Character Count	:	70775
Similarity Index	:	10%
Internet Source	:	10%
Publication	:	2%
Student Paper	:	2%
Exclude quotes	:	Off
Exclude bibliography	:	Off
Exclude matches	:	Off

This report provides results of literature similarity assessment, if the results show unusually high percentage of similarity according to our institution's standard your supervisor(s) or ethic committee may re-examine your literature.

Thank you for your attention and cooperation.

Sincerely,
Frendy Dodo Chang, S.Kom
Faculty of Social Sciences and Humanities
Buddhi Dharma University (UBD)

www.buddhidharma.ac.id
fsh@buddhidharma.ac.id

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir
Tangerang 15115 - Banten
Telp. 021 - 5517853, Fax. 021 - 5586820



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang

021 5517853 / 021 5586822 | admin@buddhidharma.ac.id

KARTU BIMBINGAN TA/SKRIPSI

NIM : 20200400047
Nama Mahasiswa : NELSEN IVANDER
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : Strata Satu
Tahun Akademik/Semester : 2024/2025 Ganjil
Dosen Pembimbing : Tia Nurapriyanti, S.Sos., M.IKom
Judul Skripsi : Transformasi Perilaku komunikasi pengguna game online "Mobile Legends" Studi kasus UKM Mobile Legends Universitas Buddhi Dharma

Tanggal	Catatan	Paraf
2024-04-04	Konsultasi Judul	
2024-04-10	Bab 1	
2024-04-24	Reviewer Bab 1 dan Bab 2	
2024-05-09	Bab 2	
2024-05-23	Bab 2 rumusan masalah dan Bab 3	
2024-05-30	bab 3	
2024-06-06	bab 3	
2024-06-13	bab 3 lanjut bab 4	
2024-06-20	bab 4	
2024-06-27	Review daftar wawancara	
2024-07-04	bab 4	
2024-07-10	bab 5	

Mengetahui
Ketua Program Studi



Tia Nurapriyanti, S.Sos., M.IKom

Tangerang, 04 September 2024

Pembimbing



Tia Nurapriyanti, S.Sos., M.IKom

TRANSKRIP HASIL WAWANCARA

DATA NARASUMBER

Waktu Wawancara	Nama	Umur	Code
6/28/2024 22:56:08	Yuniana	21	R1
6/28/2024 23:06:02	Alvian	22	R2
6/28/2024 23:13:03	Christin irwantan	22	R3
6/28/2024 23:14:30	Steven Kristian	20	R4
6/28/2024 23:15:44	cherist	20	R5
6/29/2024 8:55:42	Kevin hamdani	23	R6
6/29/2024 12:16:20	Chandra Surya Wijaya	22	R7
6/29/2024 13:20:55	Febrian	22	R8
6/29/2024 13:29:27	Erico Honovi Pui	22	R9
6/29/2024 14:10:48	Yose	22	R10
6/29/2024 14:39:54	Thanivia	22	R11
6/29/2024 21:07:07	Eldwin	21	R12
6/29/2024 21:27:02	Yoganatha Pranashakti	20	R13
6/29/2024 21:32:08	Michael Sidharta Dharma	20	R14
6/29/2024 22:16:06	Jonathna andreas suradji	23	R15
6/30/2024 1:00:06	Oki saputra	29	R16
6/30/2024 10:22:14	Vincent	20	R17
6/30/2024 12:01:56	Frans sanchio	20	R18
6/30/2024 12:04:39	Stevanus Gunawan	20	R19
6/30/2024 12:14:38	Delfina	22	R20
6/30/2024 14:50:09	Ferdy Hermawan	23	R21
6/30/2024 15:27:19	Melita Joevanca	20	R22
6/30/2024 16:04:07	Iffandy Dharma Gunawan	22	R23
6/30/2024 16:34:16	Migual Dylan	21	R24
6/30/2024 17:52:21	Jerikho Asterino	21	R25
6/30/2024 18:35:20	videl	21	R26
6/30/2024 18:46:40	Evan	20	R27
6/30/2024 18:57:28	Anggi	20	R28
6/30/2024 19:11:35	Krista	23	R29
6/30/2024 19:15:38	Christian Loandhi	22	R30
6/30/2024 19:18:16	Delon	22	R31
6/30/2024 20:23:29	inoe	22	R32
6/30/2024 20:27:15	William immanuel	20	R33
6/30/2024 20:41:35	Yonami	21	R34
6/30/2024 21:54:14	Devi Permata	21	R35
6/30/2024 23:43:15	Yoga wira saputra	22	R36
7/1/2024 0:41:02	Nessa	22	R37

No	Pertanyaan	Code	Jawaban
		R1	2019
		R2	2020
		R3	2020
		R4	2017
		R5	2019
		R6	2016
		R7	2017
		R8	2018
		R9	2017
		R10	2020
		R11	2018
		R12	2018
		R13	2019
		R14	2017
		R15	2021
		R16	2017
		R17	2020
1	Sejak kapan anda mulai bermain game Mobile Legends?	R18	2021
		R19	2021
		R20	2022
		R21	2019
		R22	2017
		R23	2017
		R24	2018
		R25	2020
		R26	2019
		R27	2021
		R28	2019
		R29	2017
		R30	2017
		R31	2020
		R32	2017
		R33	2017
		R34	2019
		R35	2018
		R36	2019
		R37	2022

2	Apakah ada hero atau role favorite saat bermain?	R1	Kesukaan saya hero nana di mid lane
		R2	midlaner
		R3	Ada, alpha di exp lane kadang jungle lane
		R4	moskov
		R5	ada, mage
		R6	Fanny
		R7	Dyrot
		R8	Miya
		R9	Ada, role tank dan fighter
		R10	Layla
		R11	alpha
		R12	Roam, exp
		R13	Hero Favourite Fanny, Role bebas yang penting heronya Fanny, Goldlane Fanny, Roaming Fanny, dan seterusnya
		R14	Gold dan Midlane
		R15	Hero favorite : Benedetta, role favorite : Exp laner
		R16	tidak ada
		R17	Gusion (all role)
		R18	Pharsa, di mid lane
		R19	Fanny take the buff
		R20	Hero nana
		R21	Ada
		R22	Eudore
		R23	Iyaaa (Jungler dengan hero fav Hayabusa)
		R24	Hanabi
		R25	Kagura-Mage
		R26	role favorite gold lane
		R27	Ada
		R28	Ada
		R29	Ada
		R30	Ada, freya di exp lane
		R31	Role jungler, hero favorite fanny
		R32	alpha
		R33	Ada, Tigreal
		R34	Roam (Floryn)
		R35	Ada
		R36	Fighter
		R37	Lylia

4	Apakah ada momen tertentu saat bermain game online yang membuat anda merasa lebih mudah marah atau emosi?	R1	Saat bertemu dengan satu tim yang gaya permainannya payah atau ngefeeder
		R2	ketika lose streak atau kalah terus menerus
		R3	Saat mengalami kekalahan terus menerus
		R4	ketika mendapatkan team yang tidak mengerti permainan dari segi apapun
		R5	ketika tim kita nge troll
		R6	Ya
		R7	Ada
		R8	ada saat kalah
		R9	Ketika saya ketemu tim bermain yang bermain tidak baik
		R10	Teman nya Bodoh
		R11	iya
		R12	Ada
		R13	Tidak ada
		R14	Ketika tim membuat decision yang blunder, fatal atau tidak sehingga mengakibatkan game kalah.
		R15	Ketika temen satu tim sering membuat kesalahan
		R16	ada, saat mengalami kekalahan
		R17	ketika bermain di epik rasanya kata mutiara keluar
		R18	Ya saat dapat teman 1 tim yang cupu
		R19	Kalo buff nya di ambil
		R20	Lebih mudah menang
		R21	Ketika musuh taunting atas kematian (recal recal)
		R22	Jika kalah dan mati terus
		R23	Iyaaa
		R24	Iya
		R25	tentu
		R26	disaat saya mengalami kekalahan berkali-kali
		R27	Waktu kalah
		R28	Betul
		R29	Ada
		R30	Ketika jaringan tidak mendukung
		R31	Saat turun season
		R32	saat kalah terus
		R33	Kalo temen ngetrol
		R34	Saat game tiba tiba tutup tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu
		R35	Ada
		R36	Saat bertemu team yg lemah
		R37	Ada

5	<p>Bagaimana anda biasanya bereaksi terhadap kekalahan atau mendapatkan rekan tim yang jelek saat bermain?</p>	R1	Tentu saja saya emosi setelah mengalami kekalahan
		R2	mungkin pertama akan biasa aja. namun lama kelamaan jengkel
		R3	Biasanya saya beri komentar yang kasar kepada pemain tersebut
		R4	melelahkan
		R5	mencoba sabar
		R6	Emosi
		R7	Sedikit kesal namun masih terkendali tidak merugikan pihak lain atau teman
		R8	kesal
		R9	Reaksi yang saya terima ketika mendapatkan rekan tim yang jelek adalah saya kesal dan ingin mengakhiri game tersebut walau menang atau kalah
		R10	Report Tim
		R11	kesal
		R12	Kesal
		R13	Biasa aja dan tidak keberatan
		R14	Biasa saja, namun jika terjadi 2-3x beruntun akan emosi.
		R15	Kalo buat kesalahan sesekali ya di bawa enjoy tapi kalau memang di sengaja ya terbawa emosi
		R16	mengeluar kata kata kasar
		R17	Reflek ngajakin dark sistem boxing di byon comeback 4
		R18	saya akan beri komentar yang kasar
		R19	Membanting hp dan menghancurkan kaca lemari
		R20	Biasa aj
		R21	Tentu saja kesal karena adanya dark sistem
		R22	Badmood
		R23	Berkata kasar dan memaki teman satu tim
		R24	Kesal
		R25	kesal
		R26	kesal dan emosi
		R27	Ngomel ²
		R28	Kesal
		R29	Menyalahkan rekan tim tersebut
		R30	Beri komentar kasar ke pemain tersebut
		R31	Emosi kesal
		R32	saya sakit hati
		R33	Biasa saja, hanya game
		R34	Ngomel-ngomel dikit, lalu bisa bermain kembali untuk merebut kemenangan
		R35	Biasa aja
		R36	Sedikit kesal
		R37	Marah

6	<p>apakah anda pernah menerima komentar kasar atau toxic dari pemain lain? bagaimana perasaan anda tentang hal itu?</p>	R1	Ya pernah, saya merasa sakit hati dan tidak terima saat ada yang mengomentari saya
		R2	pernah, rasanya sakit
		R3	Ya pernah, saya merasa tidak terima dengan komentar tersebut
		R4	ya harus bersikap sabar
		R5	pernah, kesal pengen ngatain balik
		R6	Pernah, marah
		R7	Sudah pasti pernah
		R8	pernah
		R9	Pernah, saya akan kesal dan membalas perkataan mereka
		R10	Ya sering, Kecewa
		R11	pernah, kesal
		R12	Pernah, biasa saja karena resiko main game
		R13	Pernah, perasaan saya biasa saja, kadang saya merasa bersalah jika saya memang bermain dengan buruk
		R14	Awalnya sakit hati, namun semakin lama terbiasa dan menghiraukan
		R15	Pernah, saya mute
		R16	ada dan sangat membuat jadi emosi
		R17	Sakit hati aku wak dlu saya menghina binatang tapi hari tuh binatang yang hina saya
		R18	Ya saya pernah, saya jadi emosi
		R19	Jijik
		R20	Pernah
		R21	Tentu saja yang saya rasakan itu membuat saya semakin kesal dan terpancing emosi
		R22	Tidak
		R23	Pernah, itu sangat menyakitkan perasaan hati saya
		R24	Iya, marah
		R25	pernah saya sangat kesal
		R26	tidak pernah
		R27	Pernah,kesal
		R28	Kecewal
		R29	Kesal
		R30	Ya pernah, saya tidak terima dan jadi emosi
		R31	Pernah, dan membuat emosi
		R32	ya pernah perasaan saya marah akan hal tersebut
		R33	Pernah, biasa aja malahan, buat dia tambah kesal lgi
		R34	Pernah, biasa saja
		R35	Pernah, diamkan saja
		R36	Pernah, tidak memikirkannya
		R37	Ada,mental rusak

7	Berapa lama biasanya anda bermain game dalam sehari?	R1	Biasanya saya bermain hanya 3 jam sehari
		R2	5 jam
		R3	4 jam dalam sehari
		R4	2jam
		R5	2-4 jam sehari
		R6	6 jam
		R7	2 kali, sesuai waktu senggang
		R8	21 jam
		R9	3 jam
		R10	2 jam
		R11	1 jam
		R12	2 jam
		R13	Bisa 10 kali lebih, namun maksimal 6 matches dan tidak lebih dari 3 jam, karena hobi saya adalah belajar
		R14	2 jam
		R15	2 sampai 4 jam
		R16	tidak menentu
		R17	1-2 jam (gak boleh lama lama kata mami)
		R18	4 jem sehari
		R19	3 Match aja
		R20	Sekali
		R21	Kurang lebih 2 kali dalam satu hari
		R22	1 jam
		R23	2-5 jam
		R24	3 jam
		R25	3-4 jam
		R26	2jam
		R27	2-3 jam
		R28	Setengah jam bisa lebih
		R29	2 jam
		R30	3 jem sehari
		R31	5 jam
		R32	2 jem
		R33	2/3 jam
		R34	1-3jam
		R35	Max 3jam
		R36	2 jam
		R37	1 jam

8	Apakah ada saat-saat di mana anda merasa sulit untuk berhenti bermain game?	R1	Ada saat sedang menang terus atau winstreak
		R2	ada, ketika win streak
		R3	Ya saat sedang bermain bersama teman teman dan sedang asik asik nya
		R4	tidak ada
		R5	tidak ada
		R6	Ada
		R7	Tidak ada, saya cukup terkendali dalam bermain game
		R8	ada saat menang terus
		R9	Ada, saat di 3 jam yang saya mainkan itu
		R10	Tidak juga tapi Iya
		R11	ada
		R12	Tidak
		R13	Ada, ketika saya belajar dan saya mengalami kesulitan, saya suka bermain 1 sampai 2 matches untuk menyegarkan otak lalu belajar lagi, dan seterusnya
		R14	Ada, saat losestreak dan merasa dapat mengembalikan bintang yang hilang. Namun, akhirnya sama saja, kalah juga.
		R15	Ada saat sedang win streak
		R16	ada karna sangat sudah ketergantungan dengan game
		R17	Ada mas
		R18	Ya saat menang terus
		R19	Kalo lagi win terus
		R20	Tidak ada
		R21	Ada, saat saya sedang memiliki waktu luang dan penasaran dengan kemenangan pertandingan
		R22	Tidak
		R23	pernah, saat sedang mengalami kemenangan beruntun
		R24	Ada
		R25	adaa
		R26	tidak ada
		R27	Iya, saat nanggung
		R28	Iya, pasti adadi
		R29	Ada
		R30	Iya ada saat menang terus menerua
		R31	Saat lagi war di suruh ortu untuk beli sesuatu di luar
		R32	ya saat menang terus
		R33	Semenjak sudah bekerja dan kuliah
		R34	Tidak, tergantung mood
		R35	Tidak
		R36	Saat winstreak
		R37	Tidak

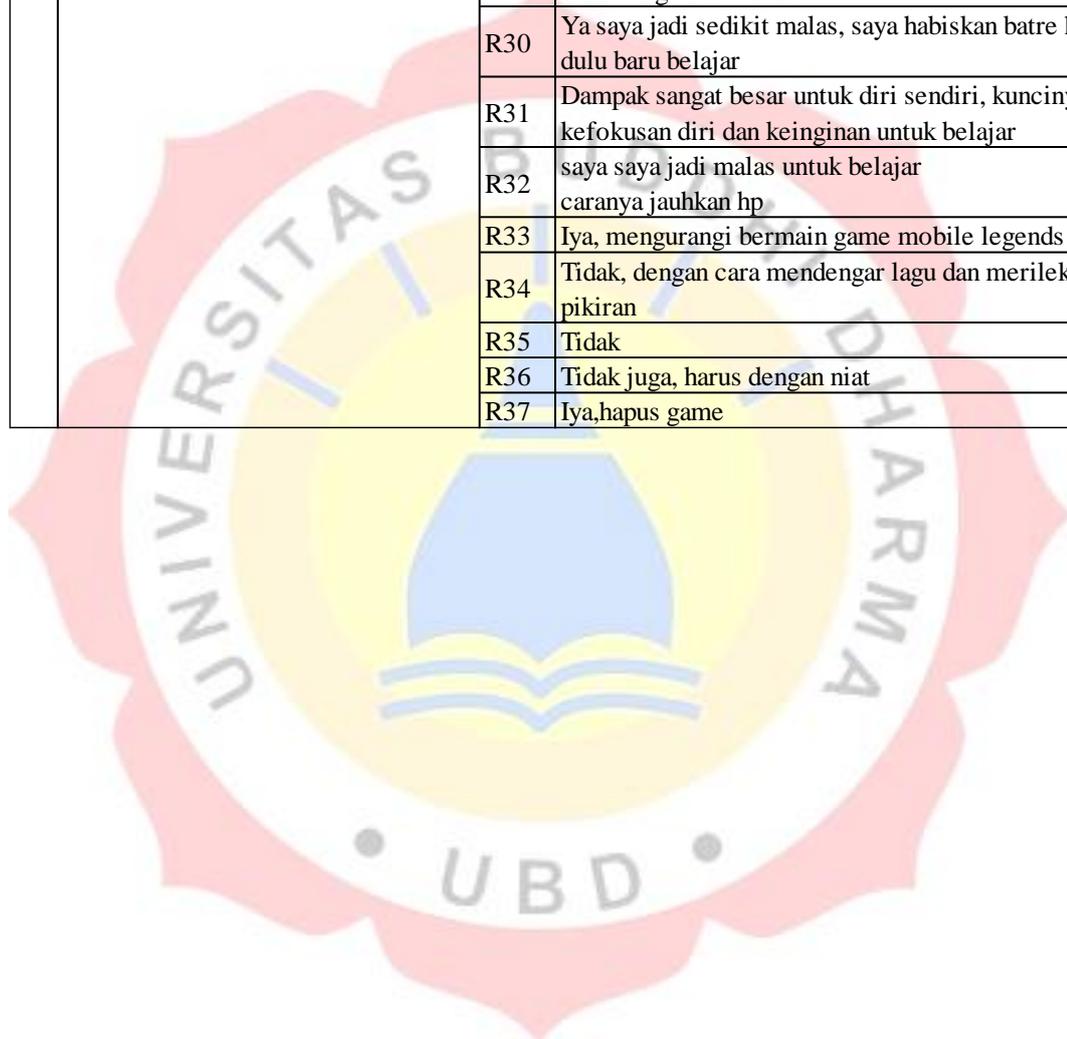
9	Bagaimana cara anda mengatur waktu antara bermain game dengan beraktivitas yang lain?	R1	Biasanya saya bermain dulu setelah bosan baru saya melakukan aktivitas yang lain
		R2	saya biasa bermain game ketika saya free
		R3	Dengan cara selesaikan aktivitas yang lain dulu baru bermain game
		R4	ketika waktu senggang
		R5	bermain game saat ada waktu senggang
		R6	Di waktu luang
		R7	Dengan mengatur pola kegiatan saya sehingga tidak merugikan waktu untuk hal lainnya selain game
		R8	tidak bisa
		R9	Saya hanya bermain 3 jam didalam satu hari, jadi saya tidak bermain di luar jatah main saya
		R10	Saat istirahat
		R11	membatasi waktu bermain
		R12	Bermain ketika ada waktu
		R13	Cara saya adalah memberitau cewe saya, karena saya tidak boleh main game lebih dari 6 matches / lebih dari 3 jam
		R14	Sadar diri
		R15	Kerjakan pekerjaan atau tugas kuliah dulu baru main
		R16	tidak bisa mengatur waktukarna sudah ketergantungan game
		R17	easy bet itu mah terapin ilmu kaizen
		R18	Selesaikan dulu aktivitas yang lain baru main mobile legends
		R19	Ada waktu nya
		R20	Ada waktu kosong
		R21	Mungkin saat jam istirahat atau pada saat tidak ada kesibukan
		R22	Bermain saat malam hari
		R23	dengan melakukan time manage yang dimana mengutamakan real life terlebih dahulu
		R24	Membuat jadwal untuk bermain game
		R25	ketika waktu luang bermain
		R26	saya bermain game di saat ada waktu senggang
		R27	Kerjain tugas sekolah dl baru main
		R28	Game hanya selingin aja sih
		R29	Mendahulukan bermain game agar tidak stress
		R30	Lakukan aktivitas yang lain baru main game
		R31	Saat tidak ada kegiatan pasti akan bermain game terus dari pagi ketemu pagi
		R32	lakukan yang lain dulu baru main game
		R33	Siang beraktivitas seperti biasanya, malam baru bermain game
		R34	Dengan memiliki target main
		R35	Selesai belajar
		R36	Biasanya berhenti saat sudah ada notifikasi bermain game terlalu lama
		R37	Hapus game nya

10	Apakah sejak bermain game Mobile Legends anda merasa prestasi belajar anda menurun?	R1	Iya, ipk saya yang awalnya lumaya jadi menurun sejak bermain game mobile legends
		R2	iya
		R3	Ya menurun, awalnya nilai nilai saya bagus tapi sejak bermain game mobile legends nilai saya jadi berkurang
		R4	mungkin ya
		R5	tidak
		R6	Lumayan
		R7	Tidak
		R8	tidak juga
		R9	Tidak, tidak berpengaruh
		R10	Iya
		R11	tidak
		R12	Tidak
		R13	Prestasi saya terus meningkat
		R14	Tidak
		R15	Turun karena sering tidak fokus belajar dan malah pilih bermain
		R16	sangat menurun jauh
		R17	pasti
		R18	Ya saya rasa nilai saya menurun sejak mulai main game
		R19	Tidak
		R20	Tidak
		R21	Tidak, menurut saya prestasi tergantung dari pribadi masing ² saja
		R22	Tidak
		R23	iyaaa
		R24	Iya
		R25	tentu nilai jadi menurun
		R26	tidak
		R27	Dikit
		R28	Iya
		R29	Sedikit
		R30	Ya saya merasa nilai saya jadi menurun
		R31	Betull
		R32	ya bilai saya jadi menurun
		R33	Iyaa, jdi malas
		R34	Tidak
		R35	Tidak
		R36	Tidak
		R37	Tidak

11	bagaimana anda menyeimbangkan antar bermain dengan belajar?	R1	Pertama saya bermain game dulu hingga bosan baru saya fokus untuk belajar
		R2	saya bermain ketika saya sudah menyelesaikan tugas atau waktu belajar saya
		R3	Dengan main dulu hingga batrenya abis lalu belajar
		R4	harus bisa memanajemen waktu
		R5	memprioritaskan belajar terlebih dahulu
		R6	Waktu luang
		R7	Dengan mengatur pola kegiatan keseharian dan menyempatkan diri untuk les atau belajar di pagi harinya namun malam bisa bebas bermain
		R8	main dan belajar
		R9	Saya menyeimbangkannya dengan membagi porsi main
		R10	Tidak ad
		R11	inget waktu
		R12	Membagi waktu untuk main game
		R13	Saya suka belajar, jadi sulit bagi saya untuk menyeimbangkan antara bermain dan belajar, karena saya belajar jauh lebih banyak dibandingkan dengan main game, jadi saya tidak tau bagaimana cara menyeimbangkannya
		R14	Sadar diri saja
		R15	Menjadwalkan kapan harus belajar dan kapan harus bermain
		R16	tidak bisa
		R17	Pakek teori 20-5-20 (20 menit belajar-5 menit rest-20jam main ml)
		R18	Belajar dulu baru main game
		R19	Sering belajar dari pada games
		R20	Kalo lagi kosong maen
		R21	Dengan membuat jadwal dimana waktunya bermain game dan belajsr
		R22	Utamakan belajar, setelah selesai baru bermain
		R23	dengan cara menyelesaikan segala tugas real life terlebih dahulu baru bermain game
		R24	Membuat jadwal untuk bermain game
		R25	mengatur waktu
		R26	dengan cara membatasi jam bermain game perharinya
		R27	Blajar dulu ,baru main
		R28	Kita utama khan belajar lebih penting
		R29	Belajar sebentar lalu bermain game
		R30	Belajar dulu baru main game
		R31	Sangat sulit karna disaat belajar sudah merasa bosan dan ingin sekali login untuk bermain sebentar
		R32	belajar dulu baru maen
		R33	Kalo ada waktu pasti dua?nya di lakukan
		R34	Mengatur waktu
		R35	Ya
		R36	Dibatasi waktu bermainnya
		R37	Seadanya saja

12	Apakah dampak dari bermain game Mobile Legends membuat anda malas untuk belajar? dan bagaimana anda memfokuskan diri untuk belajar?	R1	Ya saya merasakan dampak tersebut, cara saya agar fokus belajar yaitu dengan mencas hp agar tidak bisa di mainkan
		R2	iya ada. dengan cara sedikit memaksakan diri untuk belajar
		R3	Ya saya dapat merasakan dampak tersebut, saya menjadi kurang fokus untuk belajar, cara saya buat fokus untuk belajar yaitu dengan cara menjauhkan hp atau bisa dengan cas hp nya
		R4	menjauhkan handphone ketika belajar
		R5	tidak membuat malas, yang terpenting ada kemauan dari diri sendiri
		R6	Iya, tidak tahu
		R7	Sedikit mempengaruhi, karena game lebih asik dimainkan ketika berteam sehingga jika teman tim mengundang untuk bermain, susah bagi kita untuk menolak walau terkadang bisa untuk menolak ajakan tersebut. Dan cara saya memfokuskan diri dengan keseharian saya yang tidak mengedepankan game sebagai hal yang menjadi cara untuk menghilangkan kegabutan, namun saya juga berolahraga dalam beberapa olahraga seperti futsal, basket dan barongsai
		R8	tidak bisa fokus
		R9	Cuku membuat malas, ketika belajar mobile legends membuat saya terdistraksi untuk tidak melakukan kegiatan pembelajaran. untuk memfokuskan diri, biasanya saya mengingat kepentingan terhadap kegiatan belajar saya lagi
		R10	Iya
		R11	tidak
		R12	Tidak membuat malas, belajar sepenuh hati
		R13	Tidak, mau ada game atau tidak ada game hobi saya adalah belajar sehingga tidak mengganggu saya sama sekali
		R14	Membuat malas belajar tentu. Tapi, tetap harus dipaksa agar kuliah tidak terbengkalai.
		R15	Ya berdampak membuat saya malah, dengan cara menguninstal gamenya
		R16	Dampak bermain game menjadi induvidu malas
		R17	Tentu tidak membuat saya malas karena saya punya support sistem yang mantap. Cara fokusnya berdoa mas
		R18	Ya, belajar dulu baru main hingga puas
		R19	Fokus aja
		R20	Tidak membuay malas kok secukupnya aja
		R21	Memang sedikit menjadi malas, cara saya yaitu dengan ingat kepada masa depan dan cita ² yang belum tercapai

	R22	Sedikit iya
	R23	Iyaa, yakni dengan cara menentukan tujuan dan priority pada hidup, dengan begitu kita akan lebih mengutamakan real life di bandingkan game
	R24	Iya, dengan Membuat jadwal untuk bermain game
	R25	berhenti bermain kadang kadang
	R26	tidak
	R27	Iya,kl ada ujian jgn main
	R28	Iya,harus bisa bagi waktu untuk belajar
	R29	Iya membuat malas, mencoba untuk menghindari bermain game tersebut
	R30	Ya saya jadi sedikit malas, saya habiskan batre hp dulu baru belajar
	R31	Dampak sangat besar untuk diri sendiri, kuncinya kefokusn diri dan keinginan untuk belajar
	R32	saya saya jadi malas untuk belajar caranya jauhkan hp
	R33	Iya, mengurangi bermain game mobile legends
	R34	Tidak, dengan cara mendengar lagu dan merilekskan pikiran
	R35	Tidak
	R36	Tidak juga, harus dengan niat
	R37	Iya,hapus game



DOKUMENTASI



Wawancara dengan Thanivia



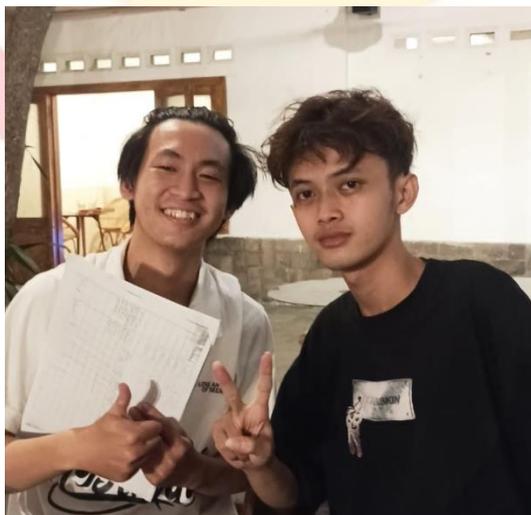
Wawancara dengan Jonathan Andreas Suradji



Wawancara dengan Alvian



Wawancara dengan Oki Saputra



Wawancara dengan Steven Kristian



Wawancara dengan Vincent



Wawancara dengan Devi Permata