

**GAMBARAN *STRESS* PADA REMAJA YANG MENGALAMI
KEKALAHAN *GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Prodi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Oleh :

WAHIBATUL MASULA

NIM : 17.11.41.006

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
JURUSAN PSIKOLOGI DAN PSIKOTERAPI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

Azzah Nilawaty, M.A

DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Wahibatul Masula
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
UIN Raden Mas Said Surakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengandakan perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara:

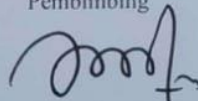
Nama : Wahibatul Masula
NIM : 171141006
Judul : Gambaran *Stress* pada Remaja yang Mengalami
Kekalahan *Game Online*

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan
pada Sidang Munaqosah Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan
Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Wassalamu'alaikum warahmatu'llahi wabarokatuh

Surakarta, 01 Mei 2023

Pembimbing



Azzah Nilawaty, M.A

NIP. 19870509 201903 2 006

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahibatul Masula
Nim : 171141006
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Gambaran *Stress* pada Remaja yang Mengalami Kekalahan *Game Online*” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila terdapat pernyataan tidak benar, maka sepenuhnya tanggung jawab peneliti.

Surakarta, 01 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Wahibatul Masula

NIM.171141006

HALAMAN PENGESAHAN
GAMBARAN STRESS PADA REMAJA YANG MENGALAMI
KEKALAHAN GAME ONLINE

Disusun oleh:

Wahibatul Masula
171141006

Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

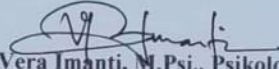
Pada Hari Rabu 14 Juni 2023

Dan Dinyatakan Telah memenuhi Syarat


Guna memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Surakarta, 26 Juni 2023

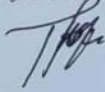
Penguji Utama


Vera Imanti, M.Psi., Psikolog
NIK. 19810816 201701 2 172

Penguji II/ Ketua Sidang


Azzah Nilawaty, M.A
NIP. 19870509 201903 2 006

Penguji I/ Sekretaris Sidang


Wakhid Musthofa, M.Psi., Psikolog.
NIP. 19861109 201801 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah


Prof. Dr. Aslah., M.Ag.
NIP. 19730522 200312 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Abah dan Mami saya tercinta. Abah Nurkholis dan Mami Umi Jamilah. Ucapan terimakasih yang tidak akan pernah ada habisnya atas doa-doa yang senantiasa terpanjatkan untuk Wahibatul Masula, serta cinta, perhatian, perjuangan, dukungan, kasih sayang yang tidak akan tergantikan dan akan selalu tertanam dalam hati.

Ibu Azzah Nilawati M.A selaku dosen pembimbing, yang senantiasa membimbing, memberikan ilmu yang sangat bermanfaat, dukungan, dan doa yang senantiasa engkau panjatkan untuk kami para mahasiswa, saya ucapkan banyak-banyak terimakasih.

Kakak Saya Khakiki Ngabdul Wakid Khasan S.H. yang selalu menasehati, mendoakan dan mendukung dalam hal apapun, terimakasih telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

MOTTO

“Hidup penuh tanda tanya, sehingga kita perlu mencari jawabannya agar tetap bahagia”

ABSTRAK

Wahibatul Masula (171141006). Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game Online*. **Skripsi: Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran stress pada remaja yang mengalami kekalahan game online. Dalam penelitian ini data yang diperoleh di lapangan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling, dengan informan sebanyak enam orang. Teknik analisis data penelitian yaitu terdiri dari pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa remaja mengalami kekalahan dalam bermain game online, yang dapat menyebabkan stress dan menimbulkan efek negatif, seperti insomnia, masalah konsentrasi, frustasi, dan sering berbicara kotor. Selain itu, kekalahan dalam bermain game online dapat menyebabkan remaja mengambil tindakan untuk berhenti bermain game online karena stress.

Kata kunci : *stress, game online*, remaja.

ABSTRACT

Wahibatul Masula (171141006). Description stress on Teenagers who experience defeat Game Online. **Thesis: Islamic Psychology Study Program, Faculty of Ushuluddin and Da'wah, Raden Mas Said State Islamic University Surakarta, 2023.**

This study aims to find out how the description *stress* in teenagers who experience defeat *game online*. In this study, the data obtained in the field used interview and observation techniques. The research method used in this research is qualitative research with a phenomenological approach. data collection techniques in the form of interviews and observation. The selection of informants used a purposive sampling technique, with six informants. Research data analysis techniques consist of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions from research results. The results of this study indicate that some adolescents experience defeat in playing online games, which can cause stress and negative effects, such as insomnia, concentration problems, frustration, and frequent dirty talk. In addition, defeat in playing online games can cause teenagers to take action to stop playing online games because of stress.

Keywords : stress, game online, teenagers

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi. Peneliti menyadari selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya atas segala bentuk bantuan, baik doa, dukungan, nasehat, maupun ilmu yang telah diberikan oleh semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati rasa syukur yang begitu besar, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudhofir, S.Ag., M. Pd., selaku rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Dr. Islah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Ibu Dr. Retno Pangestuti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Jurusan Psikologi dan Psikoterapi.
4. Bapak Triyono, S.Sos.,I.,M.Si., selaku Ketua Program Studi Psikologi dan Psikoterapi Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Ibu Vera Imanti, M.Psi., Psikolog, selaku penguji utama yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Wakid Musthofa, M.Psi., Psikolog. selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Ibu Azzah Nilawati M.A selaku penguji II sekaligus dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, memberikan arahan, dukungan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta

9. Abah dan Mami saya tercinta. Abah Nurkholis dan Mami Umi Jamilah. Ucapan terimakasih yang tidak akan pernah ada habisnya atas doa yang senantiasa terpanjatkan untuk Wahibatul Masula, serta cinta, perhatian, perjuangan, dukungan, kasih sayang yang tiada tergantikan sampai kapanpun dan selalu tertanam dalam hati.
10. Teman seperjuangan, Mega Paradila, Agustina Dwi Nur'aini, Tri Yoga Rezki Swastika, Diyah Fitriana, Novitasari Diyah Saputri, terimakasih sudah menularkan kebahagiaan kalian untukku, mari kita berteman sepanjang usia.
11. Teman-teman kelas A yang menjadi teman selama menimba ilmu dibangku perkuliahan
12. Diriku Wahibatul Masula, terima kasih banyak selama ini sudah selalu kuat dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Almamaterku UIN Raden Mas Said Surakarta

Dan untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih atas semua bantuannya dalam menyusun skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk keikhlasan yang telah diberikan.

Wassalamualaikum Wr Wb.

Surakarta, 01 Mei 2023
Yang membuat pernyataan

Wahibatul Masula
NIM. 171141006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
BAB II LANDASAN TEORI	6

A. Tinjauan Pustaka	6
1. <i>Stress</i>	6
2. Remaja	8
3. <i>Game online</i>	12
B. Telaah Pustaka	16
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis & Pendekatan Penelitian	25
B. Sumber Data Penelitian	25
C. Teknik Pengumpulan Data	26
1. Wawancara.....	26
2. Observasi.....	27
D. Teknik Analisis Data.	27
E. Peran Penelitian	31
F. Etika Penelitian.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Setting Penelitian	34
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	34
B. Hasil Penelitian.....	34
1. Profil Informan.....	34
C. Temuan Hasil Penelitian.....	40
1. Informan (FL)	41
2. Informan (AN)	43

3. Informan (AN)	45
D. Pembahasan	47
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
1. Bagi pembaca	51
2. Bagi Peneliti Selanjutnya	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal penelitian informan pertama (FL) dan SO (TA)	37
Tabel 2 Jadwal penelitian informan pertama (MP) dan SO (DM)	39
Tabel 3 Jadwal penelitian ke tiga (AN) dan SO (MF)	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	24
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara.....	55
Lampiran 2 Pedoman Observasi	59
Lampiran 3 Informed Consent	104
Lampiran 4 Lembar Pernyataan Persetujuan	105
Lampiran 5. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	115
Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun terus bertambah. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta orang. Saat ini, hampir semua aktivitas manusia dilakukan dengan bantuan layanan online. Internet memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa dibatasi oleh ruang atau waktu. Selain itu, kami juga dapat menerima informasi dan menyebarkannya begitu saja. Menurut Kusumawardhi (2015), awal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, perkembangan internet memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama untuk interaksi antar manusia, seperti di media sosial dan sebagai pendukung aplikasi hiburan.

Game online merupakan fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan di dunia internet. *Game online* merupakan fitur yang cukup canggih bahkan memberikan keuntungan hiburan di dunia online. Menurut Surbakti (2017), *game online* merupakan hasil dari perkembangan teknologi dan informasi. *Game online* terdiri dari beberapa genre seperti perang, olahraga, dan strategi. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan koneksi internet yang terdiri dari server dan program client. Server adalah penyedia layanan *game online* yang menghubungkan semua

pengguna *game online* ketika kliennya adalah pengguna *game online* menggunakan server.

Menurut Masyita, (2016) *Game online* tentunya memiliki dampak positif dan negatif. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang dan bersemangat, dan juga dapat menjadi hobi atau cara untuk berhubungan dengan orang lain. Selain itu, *game online* juga dapat digunakan sebagai sumber hiburan tanpa batas waktu yang ditentukan. Terlepas dari manfaat yang disebutkan di atas, terlalu sering bermain *game online* akan memiliki dampak negatif.

Menurut Herdiyanto (2018), bermain *game online* memiliki beberapa dampak negatif yaitu terlihat atau tidak mempunya individu melakukan kontrol diri dalam bermain *game online*, pemain *game online* akan selalu memikirkan hal tentang *game online* tersebut. Bermain *game online* dapat mengabaikan pekerjaan sehingga menyebabkan penurunan produktivitas karena bermain *game online* yang berlebihan, mengabaikan kehidupan sosial dan *lack of control* yang menimbulkan waktu bermain *game online* bertambah karena kurangnya kontrol diri. Dari beberapa dampak negatif diatas berlebihan dalam bermain *game online* akan menimbulkan masalah secara psikis maupun sosial bagi individu sehingga dapat menyebabkan *stress*.

Stress adalah suatu reaksi fisik dan psikis terhadap setiap tuntutan yang menyebabkan ketegangan dan mengganggu stabilitas kehidupan sehari-hari. Remaja yang mengalami masalah atau berada dalam lingkungan yang penuh dengan pemicu *stress* atau *stressor*, maka remaja tersebut akan berusaha keluar

untuk mencari situasi dimana dirinya merasa nyaman. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat sarana hiburan dan banyak di gemari oleh remaja yaitu game online. Game online mengajarkan sesuatu yang baru dan mempunyai daya tarik tersendiri di mata pencintanya. Seorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain yang lain dari seluruh penjuru dunia melalui sebuah permainan. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya (Ulfa, 2017)

Menurut Manalu dan Nasution, (2020) *stress* terjadi ketika orang merasa bahwa masalah yang dihadapinya berada di luar kemampuannya. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi. *Stress* adalah respon individu terhadap *stressor* yaitu kondisi dan kejadian yang dapat mengancam individu. Ketika seseorang merasa *stress*, ia harus mengatasi *stress*, yaitu berusaha mengelola dan mengatasi tuntutan yang berada di luar kemampuannya. Setiap orang mengalami stres dengan cara yang berbeda. Perbedaan ini mungkin disebabkan karena respon seseorang terhadap stres dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti pengalaman *stress* sebelumnya, faktor perkembangan, prediktabilitas dan kontrol, dan dukungan sosial.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Desa Mantingan Remaja pada tanggal 6 November menemukan bahwa remaja dapat mengalami *stress* jika mereka kalah dalam bermain *game online*. Peneliti menemukan bahwa remaja yang kalah dalam bermain *game online* juga dapat menurunkan bintang pada *game online* mereka. Informan juga mengatakan bahwa sering mengalami

kekalahan dalam *game online* ini dapat menyebabkan *stress*, badmood, dan emosi yang tidak stabil. Peneliti menemukan bahwa remaja yang mengalami kekalahan dalam permainan *game online* ini dapat menghabiskan waktu tiga hingga empat jam setiap harinya untuk bermain *game online*, dan kondisi ini dapat semakin parah dengan seiringnya waktu sehingga remaja kapok untuk bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin mengembangkan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian baru yaitu “ Gambaran *strees* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online* di Desa Mantingan, Ngawi” hal tersebut menarik peneliti untuk membahas mengenai bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditampilkan, rumusan masalahnya adalah: Bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online* di Desa Mantingan Kecamatan Mantingan, Ngawi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi sosial dan agama.
- b. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam menyusun penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online* sehingga dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya *game online*.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini menjadi titik awal bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan tema yang sama.

c. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan tambahan informasi bagi pembaca atau mahasiswa lain yang tertarik dengan topik yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. *Stress*

a. Pengertian *Stress*

Lazarus dan Folkman (1984) menjelaskan bahwa *stress* adalah upaya untuk menghadapi tuntutan peristiwa yang menimbulkan *stress* yang dianggap sebagai *resource overreaching*. Dengan kata lain, seseorang yang mengalami *stress* akan berusaha mengubah lingkungan yang membuatnya *stress* sehingga memiliki tuntutan yang lebih ringan. Upaya setiap orang untuk mengatasi sumber *stress* berbeda-beda. Upaya tersebut dapat dilihat melalui strategi manajemen *stress* yang digunakan untuk mengatasi sumber *stress* tersebut. Strategi ini adalah upaya kognitif dan perilaku untuk mengatasi, mengurangi, dan mentolerir tuntutan internal dan eksternal. Tuntutan muncul dari interaksi interpersonal dan peristiwa yang dianggap menegangkan.

Menurut Andriyani (2019) *stress* adalah gangguan mental yang dihadapi seseorang akibat tekanan. Tekanan ini disebabkan oleh orang yang tidak dapat memenuhi kebutuhan atau keinginannya sendiri. Tekanan ini bisa datang dari dalam atau dari luar. Jika *stress* adalah reaksi tubuh yang tidak spesifik terhadap kebutuhan fisik yang terganggu, fenomena universal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari

dan tidak dapat dihindari, *Stress* dapat mempengaruhi individu baik secara fisik maupun psikologis, intelektual, sosial dan spiritual.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi *stress*

Stress merupakan bagian dari kehidupan manusia yang datang bukan tanpa adanya penyebab. Dari sekian banyak aktivitas yang dilakukan manusia, tentu ada satu atau dua hal yang menyebabkan *stress* terjadi Menurut Lazarus & Folkman (1984) mengidentifikasi kategori *stressor*, yaitu:

a. *Stressor cataliclysmic*

Merupakan peristiwa yang terjadi pada beberapa orang atau komunitas secara bersamaan tanpa dapat diprediksi. *Stressor* ini memiliki pengaruh yang sangat kuat dan memerlukan usaha penanggulangan yang besar, seperti bencana alam, pemberhentian kerja besar-besaran, dan lain sebagainya.

b. *Background stressor*

Merupakan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berlangsung secara terus-menerus. Dampak yang diberikan kecil namun intensitasnya mengganggu dan menyusahkan hingga muncul *stress*. Apabila tidak segera diatasi oleh dukungan, maka dapat menyebabkan gangguan dalam jangka panjang. Contoh peristiwa dari *stressor* ini yaitu tempat kerja yang gaduh, perasaan kesepian, konflik dengan rekan kerja atau pasangan dan sebagainya.

2. Remaja

Menurut Jannah (2017) remaja adalah pemuda adalah individu yang baru saja melangkah menuju kedewasaan dan mengetahui mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial dan menerima identitas yang diberikan oleh Allah menjadi mandiri dan mampu mengembangkan potensi penuh individu. Pemuda masa kini harus siap dan mampu menghadapi tantangan hidup dan masyarakat. Masa remaja merupakan usia yang paling kritis dalam kehidupan seseorang, usia peralihan tersebut bervariasi

Masa remaja merupakan masa kanak-kanak hingga remaja dan menentukan kematangan masa dewasa. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan seks primer dan seks sekunder, sedangkan secara psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak aman (Bariyyah Hidayati 2016).

Masa remaja memiliki arti khusus, namun masa remaja memiliki tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan manusia. Hal ini dikarenakan remaja tidak termasuk dalam kelompok anak tetapi tidak termasuk dalam kelompok dewasa. Seorang anak belum sepenuhnya berkembang, orang dewasa dapat dianggap berkembang sepenuhnya. Pada saat yang sama, meskipun remaja telah memulai perkembangannya, mereka

masih belum dapat mengontrol fungsi fisik dan mentalnya dengan baik (Fatmawaty 2017).

Menurut Saputro (2018) remaja adalah peralihan antara kehidupan anak dan dewasa. Tubuhnya terlihat dewasa, namun diperlakukan seperti remaja dewasa tidak menunjukkan kedewasaannya. Pengalaman dewasanya masih belum banyak, karena anak muda sering mengalami ketakutan, konflik, kebingungan dan konflik diri. Beginilah rupa seorang remaja. Bagaimana remaja memandang peristiwa yang dialami akan menentukan perilakunya dalam menghadapi peristiwa-peristiwa tersebut.

Menurut Marwoko (2019) masa remaja dapat digambarkan sebagai masa peralihan, peralihan bukan berarti terlepas dari apa yang terjadi atau berubah, melainkan berpindah dari satu tahap perkembangan ke tahap perkembangan lainnya. Artinya, apa yang terjadi sebelumnya membentuk apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang. Saat anak-anak bertransisi dari masa kanak-kanak ke remaja, mereka harus meninggalkan semua kekanak-kanakan dan mempelajari perilaku dan sikap baru untuk menggantikan yang tertinggal.

a. Ciri-Ciri Masa Remaja

Fase remaja menjadi fase perubahan yang akan dialami seseorang dari fisik dan psikisnya. Menurut Jajah (2011) ciri-ciri masa remaja sebagai berikut:

1) Tingginya emosional.

Pada fase remaja emosi memang sangat sulit untuk dikendalikan sehingga hal ini mengakibatkan hormone dapat meningkat. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masa remaja ini membuat peningkatan emosional pada diri remaja.

2) Pertumbuhan yang cepat secara fisik.

Perubahan yang sangat terlihat pada diri remaja yaitu perubahan pada fisik mereka, dimana remaja akan mengalami perubahan pada tubuh mereka secara signifikan.

3) Hubungan dengan orang lain.

Hal ini diakibatkan tanggung jawab pada diri remaja semakin besar dan mereka cenderung memilih melakukan hal yang penting.

4) Perubahan nilai-nilai.

Remaja akan mulai merasa tidak perlu lagi melakukan hal-hal yang dilakukan pada masa anak-anak mereka menganggap hal itu tidak lagi penting untuk dilakukan.

5) Remaja bersikap ambivalen.

Diman remaja mengharapkan kebebasan tetapi merasa takut dengan tanggung jawab yang akan didapatkan atas perilakunya.

b. Periode-Periode Masa Remaja

Menurut Asrori (dalam Azmi, 2015) pada masa remaja terdapat empat periode yang akan dilewati oleh remaja itu sendiri. Diantaranya yaitu:

1) Periode Pra-remaja.

Perubahan kondisi fisik belum terlihat jelas, tetapi anak perempuan biasanya bertambah berat badan dengan cepat selama masa remaja dan merasa kelebihan berat badan. Pada periode ini remaja menjadi lebih peka dengan rangsangan luar.

2) Periode remaja awal.

Perkembangan fisik akan terlihat jelas dengan disertai fungsi genital. Perubahan yang sangat pesat seperti perubahan pada alat kelamin tersebut dan perubahan fisik yang semakin nyata, menyebabkan anak sulit untuk beradaptasi dengan perubahan sehingga mengakibatkan kesepian, sering merasa terasing, keinginan diperhatikan.

3) Periode remaja tengah.

Remaja akan dihadapkan oleh tanggung jawab yang lebih besar seperti untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Tidak jarang pada periode ini sering menimbulkan masalah pada diri remaja sehingga mengakibatkan ketidakmampuan remaja saat menyesuaikan dalam memenuhi kebutuhan.

4) Periode remaja akhir.

Remaja akan mulai berpikir lebih realistis dan memiliki sikap seperti orang dewasa dengan hal ini orangtua dan masyarakat memberikannya ruang dalam bersosialisasi. Pada periode ini emosi remaja sudah mulai stabil dan dapat mengontrolnya.

3. *Game online*

Menurut Jaka (2017) *game online* adalah jenis permainan komputer yang menggunakan dan memanfaatkan jaringan informasi sebagai alatnya. *Game online* adalah *game* yang pemainnya dapat bermain dengan semua pemain di seluruh dunia, tidak hanya dengan seseorang di sebelah Anda. *Game online* adalah *game* berbasis suara dan gambar yang dimainkan melalui Internet. *Game online* telah menjadi *game* modern di Indonesia. Bermain *game online* sudah menjadi trend akhir-akhir ini dan peminatnya terus meningkat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Beberapa *game* yang muncul juga semakin kompleks dari segi *gameplay* dan banyak mengandung kekerasan serta tidak cocok untuk anak-anak.

Game online adalah jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Biasanya jaringan yang digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya yang selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, *game online* ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan *game*

tersebut. Sebuah *game online* dapat dimainkan secara bersamaan pada komputer yang terhubung dengan jaringan tertentu (Ondang, 2020).

a. Faktor Berlebihan Bermain *Game online*

Ada faktor internal dan eksternal yang membuat anak muda kecanduan *game online*. Faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* antara lain:

- 1) besarnya keinginan para remaja untuk mendapatkan skor yang tinggi pada *game online* karena *game online* dirancang untuk membuat pemainnya semakin penasaran dan ingin mendapatkan skor yang lebih tinggi.
- 2) Kebosanan yang dirasakan remaja di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan untuk memprioritaskan kegiatan penting lainnya dan juga menciptakan ketergantungannya untuk bermain *game online*.
- 4) Kurangnya pengendalian diri dikalangan remaja, sehingga remaja tidak bisa terlalu mengantisipasi dampak negatif dari *game online* (Masya & Candra, 2016).

Selain faktor internal juga menyebutkan bahwa ada faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat banyak teman lain yang bermain *game online*.
- 2) Kurangnya hubungan sosial yang baik bagi remaja untuk memilih alternatif bermain *game online* untuk bersenang-senang.

b. Dampak Penggunaan *game online*

Menurut Ondang (2020) *Game online* pada dasarnya sama seperti koin dengan dua sisi yang berbeda. Ini berarti dampak atau efeknya tidak merata tergantung pada pengguna. Konsekuensi dari bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Dampak Negatif *Game online*

a) Aspek kesehatan.

Game online dapat menurunkan kesehatan remaja. Remaja yang terlalu banyak bermain *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur dan sering terlambat makan.

b) Aspek psikologis.

Banyaknya adegan *game online* yang menggambarkan tindakan kriminal dan kekerasan, perkelahian, perusakan dan pembunuhan tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata mirip dengan *game online*.

c) Aspek akademik.

Remaja adalah usia sekolah dan berperan sebagai anak sekolah. *Game online* dapat mengganggu kinerja akademik. Waktu luang yang seharusnya ideal untuk belajar pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk tugas *game online*. Konsentrasi anak muda biasanya terganggu sehingga kemampuan menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru tidak maksimal.

d) Aspek sosial.

Beberapa gamer menemukan bahwa bermain *game online* membuat mereka merasa terhubung secara emosional dan mampu membenamkan diri dalam dunia fantasi atau virtual ciptaan mereka sendiri. Hal ini dapat menyebabkan terputusnya hubungan dari dunia nyata dan berkurangnya interaksi.

e) Aspek keuangan.

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya. Untuk membeli voucher atau pod untuk bermain *game online*. Remaja tanpa penghasilan mungkin berbohong kepada orang tua mereka dan menggunakan berbagai cara, seperti mencuri, untuk terus bermain *game online*.

2) Dampak Positif *Game online*

a) *Game online* dapat menjadi wadah bagi anak untuk berinteraksi dengan pemain lain. Bahkan pemain yang berasal dari berbagai negara. Hal ini juga dapat mengajarkan anak-anak untuk belajar bahasa asing.

b) *Game online* dapat memberikan pengetahuan kepada anak terutama tentang strategi. Ada juga beberapa *game online* yang menyediakan kuis yang dapat memperkaya pengetahuan anak.

c) *Game online* juga bisa mengajarkan anak untuk bekerja sama dengan teman atau kelompok (Adam, 2012).

B. Telaah Pustaka

- 1) Nasution (2020) berjudul “Strategi Mengatasi Stres di Kalangan Gamer Online: Kajian di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan, Indonesia”. berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa strategi *coping stress*s yang paling banyak digunakan adalah 122 responden, atau sekitar 30 persen dari semuanya, menggunakan perawatan yang berfokus pada emosi. Pada saat yang sama, 113 responden, atau sekitar 28 persen dari semuanya, menggunakan pengobatan yang berfokus pada masalah. Namun, 20 responden, atau sekitar 5 persen dari seluruh responden, tidak menyebutkan strategi koping yang mereka gunakan.
- 2) Novrialdy (2019) dengan judul Kecanduan *Game online* pada Remaja. Dampak dan Pencegahannya mengenai bahaya kecanduan *game online*. Pemahaman bahaya kecanduan *game online* penting bagi remaja karena hal ini bisa menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan ketika bermain *game online*. Untuk itu, remaja perlu ditingkatkan pemahamannya mengenai bahaya kecanduan *game online*. Upaya ini perlu dipertimbangkan sebagai langkah awal dari pencegahan kecanduan *game online*.
- 3) Wiguna & Herdiyanto (2018) dengan judul *Coping* pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game online*. Hasil dari penelitian ini adalah masalah yang dialami oleh remaja yang kecanduan bermain game dapat dikelompokkan menjadi empat pokok masalah yaitu masalah dengan diri sendiri, masalah dengan orangtua, masalah dengan pacar, dan masalah

dengan teman. Berikutnya *coping* yang dilakukan remaja yang menjadi gamers tersebut dapat dibagi menjadi dua yaitu yang efektif dan yang tidak efektif.

- 4) Medya Pranita (2014) dengan judul Hubungan Emotion Focused *Coping* Dengan *Game online* Addiction Pada Remaja Di Game Centre Bagian Semarang Barat Dan Selatan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara emotion focused *coping* dengan *game online* addiction pada remaja di *game centre* bagian Semarang Barat dan Selatan. Emotion focused *coping* pada subyek pada kriteria rendah, yaitu sebesar 51%. *Game online* addiction pada subyek berada pada kriteria tinggi, yaitu sebesar 60%. Hal ini mengindikasikan sebagian remaja di *game centre* bagian Semarang Barat dan Selatan mengalami kecanduan bermain *game online*.
- 5) Ondang (2020) dengan judul Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan peneliti pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya *game online*. Intensitas waktu bermain mahasiswa yang berlebihan memiliki ke-cenderungn candu terhadap *game online*, yang akhirnya menyebabkan bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya.

- 6) Fraldy Robert Mais (2020) dengan judul Kecanduan *Game online* dengan Insomnia pada Remaja. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat 32 responden (65,3%) mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol disertai dengan insomnia ringan. Melalui analisa kuesioner yang dilakukan peneliti, dari 7 kriteria kecanduan *game online* responden yang mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol yang disertai insomnia ringan sebagian besar hanya memiliki masalah dari 2 kriteria, yaitu Salience dan Mood modification, artinya *game online* yang dimainkan oleh responden telah mendominasi pikiran sehingga responden menjadi keasyikan dalam bermain, serta menganggap bahwa bermain *game online* memberikan mereka perasaan senang. Responden yang mengalami masalah dalam 2 kriteria kecanduan *game online* tersebut, mengalami tanda dan gejala insomnia yang singkat, hal tersebut dilihat dari pilihan jawaban responden yang hanya memilih pilihan jawaban kadang-kadang dan sering. Sedangkan untuk responden yang mengalami kecanduan *game online* tidak terkontrol yang disertai insomnia berat terdapat 17 responden (34,7%), dari hasil analisa kuesioner yang dilakukan peneliti, responden tersebut mengalami masalah dalam 5 kriteria kecanduan *game online*, yaitu salience, tolerance, mood modification, relapse, dan problems. Reponden yang mengalami 5 kriteria tersebut mengalami tanda dan gejala insomnia secara rutin.
- 7) Endang Hermawan (2019) dengan judul Kecanduan Game Digital Online. Hasil penelitian menyatakan bahwa hubungan sosial offline, hubungan

virtual online, dan sikap yang menguntungkan dari permainan berpengaruh signifikan terhadap kecanduan game. Sementara, hubungan sosial offline tidak berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game online* yang mendukung sikap permainan. Sedangkan hubungan sosial online berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game online* yang mendukung sikap permainan. Temuan ini meyakinkan fakta bahwa ketika hubungan kita menderita dalam kehidupan nyata, kita cenderung memenuhinya di tempat lain.

- 8) Benedicta J. Mokalun Shirley Y. V. I. Goni (2020) dengan judul dampak *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa jurusan sosiologi fispol unsrat. Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan peneliti pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya *game online*. Intensitas waktu bermain mahasiswa yang berlebihan memiliki kecenderungan candu terhadap *game online*, yang akhirnya menyebabkan bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya.
- 9) Krista Surbakti (2017) dengan judul Pengaruh *Game online* terhadap Remaja. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebenarnya *game online* memiliki manfaat namun juga terdapat banyak kerugian dari *game online* dan lebih banyak tidak bermanfaatnya. Dimata para remaja banyak

yang menganggap *game online* merupakan suatu yang ganjal dan kurang bermanfaat.

- 10) Luciana Juliana Manalu (2020) berjudul Strategi-Strategi mengatasi *stress* pada *Game online* Berdasarkan hasil survei terungkap bahwa strategi tahan stres yang paling banyak digunakan adalah koping yang kurang membantu atau 145 responden atau sekitar 36 persen dari jumlah keseluruhan. Kemudian 122 responden, atau sekitar 30 persen dari semuanya, menggunakan pengobatan yang berfokus pada emosi. Pada saat yang sama, 113 responden, atau sekitar 28 persen dari semuanya, menggunakan pengobatan yang berfokus pada masalah.
- 11) Agustina Eka Sari (2012) berjudul Kontrol diri dan dukungan teman sebaya untuk mengatasi *coping stress* pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada hubungan antara dukungan teman sebaya dan pengendalian diri dengan kemampuan mengatasi stres pada remaja kelas 3 SMP PGRI. Orang muda dengan kontrol diri yang baik mampu menghadapi masalah yang ada di dalam dirinya, di lingkungannya, di teman sebayanya, di keluarganya, dan bahkan di organisasi tempat mereka berpartisipasi.
- 12) Yusufri Zentrato (2020) dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil observasi dan wawancara, yaitu. pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa, dimana pendapat beberapa siswa tentang pengaruh *game online* yaitu. kecanduan game internet yang berlebihan, yang ditandai dengan keinginan untuk bermain bahkan berjam-

jam, telah ditemukan. sampai-sampai Anda lupa atau tidak peduli dengan aktivitas lain seperti bekerja, belajar dan tugas sekolah.

- 13) Tri rizqi Ariantoro (2016) dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap prestasi Belajar Siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa alasan lebih memilih *game online* adalah karena *game online* lebih menarik dari pada pelajaran di sekolah, dampak terhadap prestasi anak muda adalah menurunnya hasil belajar anak muda dan menurunnya kemampuan mereka dalam belajar. mengatasi internet .
- 14) Sri Lutfiwati (2018) dengan judul Memahami Kecanduan *Game online* melalui pendekatan Neurobiologi. Berdasarkan hasil dari penelitian Kecanduan *game online* terjadi akibat perilaku bermain *game online* yang dilakukan terus menerus dan berulang-ulang, sebagai kompensasi dari masalah dan tekanan yang ia alami di kehidupan nyata. Mengalami tekanan di dalam hidup, kurang mampu berkomunikasi secara aktif, memiliki harga diri yang rendah, membuat seseorang melarikan diri dari kehidupan nyata dan memasuki kehidupan virtual yang menurutnya lebih menerima dan menghargainya.
- 15) Sudibyo Aji Narendra Buwana (2022) dengan judul Sumber Stres Karyawan dan *Coping stresss* pekerja dalam Masa Pandemi Covid-19. Tujuan dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui 7 sumber *stress* kerja dan 12 sumber *coping stresss*. Kesimpulan penelitian ini memenuhi tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui faktor penyebab stres sekaligus mengetahui cara mengatasi stres.

16) Maria Agustina Lebho (2020) berjudul Perilaku Adiktif Internet Gaming pada Remaja Kesenangan dan Kebutuhan Keterikatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa probabilitas untuk variabel kesenangan adalah 7,98 yang berarti bahwa orang yang tidak mengalami kesenangan memiliki kemungkinan 7,98 kali lebih besar untuk mengalami adiksi *game online* dibandingkan dengan orang yang mengalami kesenangan. Koefisien kebutuhan berafiliasi adalah 12,156, artinya individu dengan kebutuhan berafiliasi tinggi 12,156 lebih besar kemungkinannya untuk mengalami perilaku kecanduan *game online* dibandingkan dengan orang dengan kebutuhan rendah untuk dimiliki.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, menjelaskan tentang dampak *game online* terhadap remaja, kecanduan *game online*, pengaruh *game online* terhadap remaja, sedangkan pada penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*.

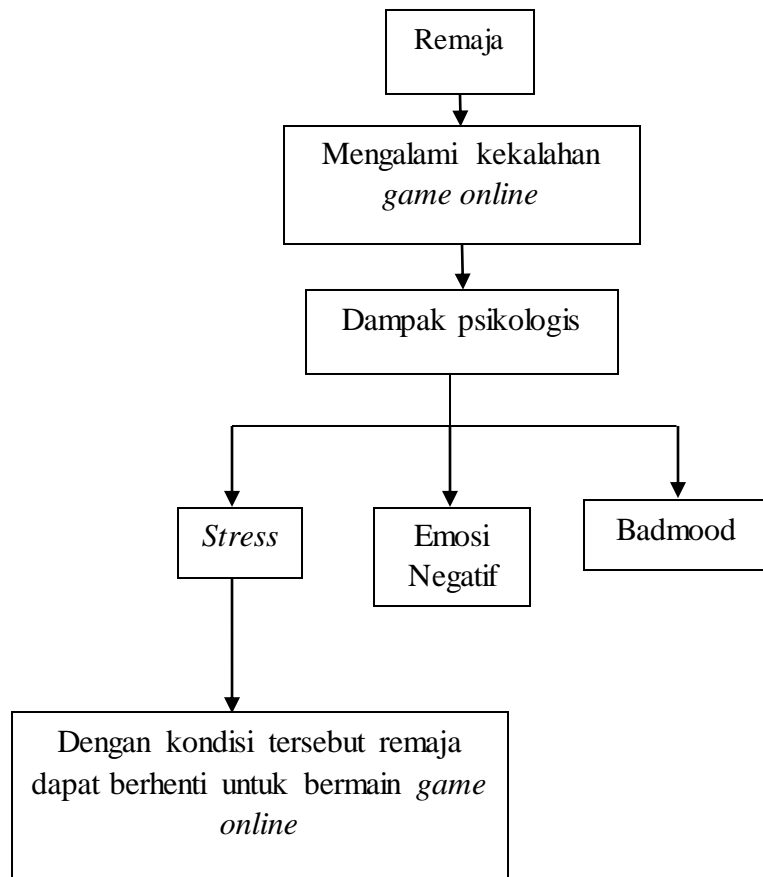
C. Kerangka Berpikir

Menurut Saputro (2018) remaja adalah batas antara kehidupan anak dan dewasa. Tubuhnya terlihat “dewasa”, namun ketika diperlakukan sebagai remaja, ia tidak menunjukkan kedewasaannya. Ia belum memiliki banyak pengalaman kedewasaan, karena anak muda sering melihat kecemasan, konflik, kebingungan, dan konflik dengan diri mereka sendiri. Bagaimana remaja melihat peristiwa yang dialaminya menentukan perilaku mereka dalam menghadapi peristiwa tersebut. Peristiwa *stress*, konflik dan gejala telah

menyebabkan generasi muda mengalami dampak *stress* (Lazarus (dalam Maryam, 2017) dan Folkman (1984) mengatakan bahwa keadaan stres yang dialami seseorang menimbulkan efek yang merugikan baik secara fisiologis maupun psikologis. Individu tidak membiarkan efek negatif ini terjadi, sehingga mereka mengambil langkah untuk mengatasinya.

Menurut Utaminingtias (2015) *stress* adalah upaya untuk mengelola situasi stres dengan menemukan solusi untuk masalah yang muncul dan menemukan akar penyebab untuk mengurangi stres yang muncul. Gejala *stress* bisa menjadi masalah kesehatan yang cukup serius yang dapat mempengaruhi psikologis, sosial dan finansial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *stress* dan indikator stres pada remaja (Rahmawati et al., 2019).

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Secara biologis ditandai oleh pertumbuhan dan perkembangan seks primer dan sekunder, tetapi secara psikologis oleh sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau labil. menentu (Bariyyah Hidayati 2016). Salah satu perubahan yang terjadi pada remaja adalah keinginan terhadap sesuatu seperti adanya *game onling* yang sekarang menjadi populer dalam kalangan remaja.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis & Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Peneliti kualitatif bertujuan untuk mengamati secara langsung tentang gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*. Fokus pendekatan fenomenologi ini berdasarkan pengalaman yang dialami oleh informan, sehingga pendekatan fenomenologi bisa memfokuskan pada pengalaman pribadi informan. Subjek penelitian ini adalah seseorang yang mengalami kejadian secara langsung misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya sehingga bisa dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah (Purnamasari, 2020).

Menurut Creswell (2013) pendekatan fenomenologi merupakan studi tentang bagaimana memahami suatu kondisi berdasarkan pengalaman yang dialami oleh seseorang. Untuk itu penulis ingin meneliti bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*.

B. Sumber Data Penelitian

Unit analisis adalah proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga mudah untuk dipahami. Penulis menggunakan pendekatan fenomenologi dengan tujuan memahami pengalaman hidup informan (Moelong, 2013). Unit analisis dalam penelitian ini adalah para remaja yang mengalami kekalahan *game online*. Penelitian ini dilakukan di Desa Mantingan Ngawi dengan menggunakan

metode wawancara yang mendalam untuk memperoleh informasi dari informan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan sebuah data dengan menggunakan rangkaian instrumen penelitian seperti wawancara, tes, angket, dokumentasi, observasi dan lain sebagainya (Kurniawan, 2016).

1. Wawancara.

Salah satu teknik pengumpulan data dengan cara Tanya jawab secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dan informan (Agung Widhi Kurniawan, 2016). Menurut Yusuf, (2017) wawancara (*interview*) adalah interaksi yang terjadi antara peneliti dengan informan (*interviewer*) melalui komunikasi. Pada penelitian ini melakukan teknik wawancara mendalam dan semi terstruktur. Dimana wawancara semi terstruktur lebih memiliki kelonggaran secara interaksi dengan informan sehingga peneliti mampu menggali informasi lebih dalam mengenai permasalahan yang terjadi pada informan. Dalam menjalankan wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara agar memudahkan dan lebih fokus dengan pertanyaan yang akan disampaikan. Peneliti juga akan merekam pertanyaan dan jawaban informan dengan alat rekam. Penelitian tersebut juga mengambil data dari teman informan dengan melakukan wawancara sehingga akan mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai informan utama.

2. Observasi.

Menurut Kurniawan, (2016) observasi merupakan salah satu instrumen pengumpulan data terhadap peristiwa atau situasi yang terjadi terhadap individu. Dimana dalam observasi peneliti memperhatikan atau mengamati perilaku yang muncul ketika informan sedang diwawancarai berupa bentuk perilaku dan interaksi informan dengan peneliti. Menurut Gumilang, (2016) ada beberapa manfaat menggunakan pendekatan fenomenologi yaitu:

- a. Mendapatkan data secara langsung dari lapangan.
- b. Peneliti mampu melihat secara langsung perilaku yang muncul.
- c. Peneliti dapat mencatat semua perilaku yang muncul terutama yang terkait dengan penelitian.
- d. Adanya keraguan yang muncul pada peneliti.
- e. Peneliti akan lebih peka terhadap situasi yang tergolong sulit.
- f. Dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan pengambilan data dengan komunikasi maka observasi akan menjadi pemecah solusi.

D. Teknik Analisis Data.

Menurut Samsu, (2017) analisis data merupakan interpretasi dari hasil pengamatan yang menghasilkan data di lapangan. Analisis data upaya untuk menyajikan data yang sudah diambil dari informan secara naratif deskriptif. Penyajian data merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan yang melahirkan kesimpulan. Untuk melakukan analisis data tidak dilakukan dengan

begitu saja akan tetapi terdapat serangkaian tahap menggunakan alat analisis. Alat analisis data yang akan menentukan bagaimana kita dapat menganalisis, menyimpulkan, atau mengungkapkan hasil dari data lapangan, sehingga data tersebut dapat dipahami sebagai sebuah beberapa temuan.

Perorganisaian data yang sudah dilakukan dengan metode penelitian kualitatif diantaranya:

1. Peneliti melakukan penelitian dengan datang ke lokasi untuk mengambil data dengan membawa peralatan yang sudah disiapkan penelitian seperti panduan wawancara, lembar observasi dan lebar tes psikologi.
2. Untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis data penelitian akan memindahkan data yang sudah ada di dalam flashdisk dengan nama folder sesuai data yang diambil. Untuk melindungi folder yang berisikan data penelitian maka penelitian akan backup data ke dalam google drive.
3. Data yang telah terkumpul akan kembali dipelajari oleh peneliti sehingga peneliti mampu mengetahui hasil dari sebuah penelitian yang sudah dilakukan sehingga dalam penelitian mendapatkan hasil yang akan disampaikan berupa fakta-fakta yang mengenai permasalahan pada penelitian.
4. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data akan disimpan oleh peneliti agar menjaga kerahasiaan informan sehingga latar belakang informan tidak diketahui oleh umum.

Nasution (dalam Sugiyono, 2015) menjelaskan analisis data sudah harus dikembangkan dan dipikirkan matang-matang sebelum melakukan

penelitian sehingga hasil tidak melenceng dari fokus penelitian. Analisis yang dilakukan pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat penelitian dan setelah pengumpulan data selesai dilakukan. Saat berjalannya wawancara peneliti akan mengamati tingkah laku informan dan mencatatnya. Jika dalam wawancara peneliti belum merasa cukup dengan data maka peneliti dapat memperpanjang wawancara sampai peneliti merasa data yang diambil telah cukup dengan cara menganalisis model interaktif. Kegiatan dengan mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden. Selain itu dengan menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2016). Adapun kegiatan analisis data yang dilakukan yaitu meliputi:

1. Reduksi data

Reduksi data menurut Sugiyono, (2016) adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

2. Display Data

Display data atau penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2016).

3. Verifikasi

Verifikasi atau penarikan kesimpulan menurut Sugiyono, (2016) adalah langkah terakhir dari suatu periode penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah teknik pemantapan dan kredibilitas penelitian.

Menurut Kurniawan (2016) uji kredibilitas yaitu uji untuk melihat valid tidaknya suatu item yang digunakan untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengukur suatu permasalahan atau variabel dalam suatu peristiwa. Jika instrument memiliki tingkat validitas yang tinggi maka hasil yang akan didapatkan akan lebih dapat dipercaya.

Sugiyono (2015) menjelaskan ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menguji hasil dari sebuah penelitian seperti jangka waktu penelitian, ketelitian peneliti untuk mengungkap permasalahan, menggunakan referensi yang terpercaya hasilnya. Triangulasi merupakan kegiatan untuk mengecek kembali hasil dari sebuah data agar penelitian menghasilkan data yang berkualitas. Peneliti akan mengumpulkan kembali data-data yang sudah diperoleh dan menganalisisnya secara bertahap dengan kecermatan yang tinggi sehingga menghindari kesalahan-kesalahan data. Terdapat tiga teknik triangulasi yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

Disini peneliti mengoreksi kebenarannya data dari informan.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan cara yang berbeda. Misalnya diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi, dokumentasi dan kuesioner.

3. Triangulasi waktu

Waktu juga menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel.

E. Peran Penelitian

Teknik yang dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang digunakan dalam penentuan informan yaitu dengan mengambil sumber dan kriteria tertentu (Sugiyono, 2015). Dalam menentukan informan peneliti juga memiliki informasi mengenai penelitian yang sedang diteliti dengan kategori tertentu (Iskandar, 2009).

Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan dengan metode *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2006) teknik dalam mengambil sampel tidak berdasarkan acak melainkan melalui pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu. Pengambilan sample dengan *purposive* adalah cara memilih informan berdasarkan kriteria yang dipilih peneliti berdasarkan sifat-sifat populasi yang sudah peneliti ketahui sebelumnya. Jadi teknik pengambilan sample dengan

purposive sampling dengan berdasarkan pertimbangan dari peneliti. Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua orang subjek, dengan menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian. Informan yang dipilih sebagai subjek peneliti menganggap bahwa informan tersebut memiliki informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menjawab permasalahan penelitian. Hal yang harus diketahui bahwa bukanlah seberapa banyak subjek penelitian yang digunakan tetapi lebih pada informasi yang diperoleh dan seberapa banyak informasi yang didapatkan dari subjek penelitian

F. Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan bagian penting dalam proses penelitian. Sebelum melakukan penelitian langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah meminta persetujuan kepada informan, kemudian sebelum dilakukannya penelitian, peneliti meminta izin kepada informan untuk merekam, mengambil foto atau video pada saat wawancara, setelah dilakukannya penelitian peneliti menjaga kerahasiaan data informan. Setelah mendapatkan persetujuan dari informan maka penelitian ini dapat dilakukan dengan memperhatikan etika penelitian sebagai berikut:

1. Meminta persetujuan informan

Peneliti meminta persetujuan kepada informan dengan memberikan lembar persetujuan (*informed consent*). Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti memberikan *informed consent*, dengan tujuan agar informan mengerti maksud dan tujuan penelitian. Jika informan bersedia maka informan harus menandatangani lembar persetujuan.

2. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Dalam penelitian, peneliti menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan oleh informan. Dari semua hasil wawancara yang dilakukan, akan dijamin kerahasiannya oleh peneliti. Hanya saja pihak-pihak tertentu yang dilaporkan pada hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Setting Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pada bab ini, peneliti akan menguraikan hasil dan data penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan *game online*. Sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, peneliti menggunakan metode kualitatif untuk melihat kondisi alamiah dari suatu fenomena.

Penelitian berlangsung selama bulan November-Desember 2022. Hasil penelitian diperoleh dari teknik wawancara semi terstruktur yang berpegang dengan *guide nterview* yang telah dibuat oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti juga menggunakan teknik observasi dan dokumentasi untuk mengetahui lebih dalam dan jelas serta mentriangulasi mengenai data yang telah ada untuk kemudian dianalisis.

B. Hasil Penelitian

1. Profil Informan

a. Informan pertama (FL)

Pengambilan data yang pertama pada Kamis, 06 November 2022 jam 16.00 WIB. Pada saat itu cuaca sangat mendung dan seakan-akan turun hujan. Saat itu FL baru selesai menjemur pakaian yang sudah dicucinya. Saat peneliti datang kerumah FL peneliti dipersilahkan untuk duduk di teras depan rumahnya, kemudian peneliti meminta izin kepada

FL untuk memulai wawancara yang sudah kami sepakati tempo hari. Pada saat kami duduk didepan teras rumah, FL hanya menggunakan sarung berwarna hitam dan memakai baju warna biru dongker. FL menjalankan proses wawancara dengan memegang hp dan sesekali memainkan hpnya untuk membuka *game online* walaupun cuman sebentar. Proses wawancara berlangsung dengan lancar sampai sekitar pukul 17.00 WIB, pada saat itu turun hujan dan kemudian kami menyudahi proses wawancara yang telah kami lakukan.

Pengambilan data yang ke dua pada Sabtu, 08 November 2022 jam 16.00 WIB. Cuaca pada saat itu terang dan tidak terlihat ada tanda-tanda mendung. Saat peneliti datang ke pos ronda dan menyapa FL, peneliti langsung dipersilahkan duduk lesehan oleh FL ditempat pos ronda. Saat itu FL menggunakan setelan celana pendek dan kaos oblong yang dipakainya. Pada saat wawancara berlangsung FL duduk bersila dan mulai menyalakan sebatang rokok, selanjutnya FL melakukan wawancara sambil menghisap rokok dan kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dengan santai. Wawancara berlangsung sekitar 50 menit dan peneliti menutup proses wawancara dengan mengucapkan terimakasih kepada FL karena sudah mau meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara.

Pengambilan data yang ke tiga pada Minggu, 12 November 2022 jam delapan malam peneliti datang ke rumah informan yang sebelumnya telah membuat janji. Peneliti kembali melakukan observasi kepada

informan, pada saat itu informan sedang memomong adiknya. Dengan ramah informan mempersilahkan duduk dan peneliti menjelaskan maksud dan tujuan untuk melakukan observasi. Pada pertemuan terakhir dengan informan ini, pada saat observasi berlangsung FL banyak mengenalkan tentang *game online* pada peneliti. Observasi berlangsung selama satu jam setengah dan setelah itu observasi ditutup karena pertanyaan-pertanyaan sudah dijawab semua oleh informan.

Pengambilan data yang ke empat pada Kamis, 15 November 2022 jam delapan malam peneliti datang kerumah FL, kami sudah sepakat bertemu di rumah informan FL bersama informan TA juga. Pada saat itu terdapat mas TA dirumah FL dimana kedua informan tersebut sedang duduk santai didepan teras rumah FL. Setelah peneliti sampai dirumah FL dan menyapa FL dan TA kemudian peneliti dipersilahkan duduk oleh FL dan TA, kemudian FL menyuguhkan teh hangat dan pisang goreng kepada peneliti. Pada saat itu FL dan TA duduk bersila dengan memegang hp dan bermain *game online*. Saat observasi dimulai FL mengambil rokok dimeja dan kemudian membakarnya. Proses observasi berlangsung sekitar dua jam tepat pada pukul 22.00 WIB karena peneliti memerlukan proses pendekatan terlebih dahulu kepada TA agar data yang digali lebih banyak dan akurat.

Tabel 1 Jadwal penelitian informan pertama (FL) dan SO (TA)

Nama	Hari/Tanggal	Jam	Tempat	I/SO
FL	Kamis, 06 November 2022	16.00-17.00	Rumah	Informan Utama
	Sabtu, 08 November 2022	16.00-16.50	Rumah	Informan Utama
	Minggu, 12 November 2022	20.00-21.30	Rumah	Informan Utama
TA	Kamis, 15 November 2022	20.00-22.00	Rumah Teman	Informan tambahan (teman informan)

b. Informan kedua (MP)

Pertemuan pertama pada hari Kamis, 17 November 2022 jam tujuh malam untuk melakukan observasi. Observasi dilakukan di dalam warung kopi pinggir sawah. Observasi dilakukan dengan meminum kopi, informan MP dan DM melakukan proses observasi sambil menghisap rokok dan duduk di kursi dengan meja didepannya. Pada saat itu wawancara dilakukan dengan tenang dan santai. Sebelum datang ke warung kopi peneliti sudah membuat janji terlebih dahulu dengan kedua informan. Kemudian peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dengan serius informan mendengarkan saat peneliti menjelaskan. Saat peneliti memberikan informed consent informan membacanya dan kemudian menandatangani.

Pertemuan kedua pada hari Sabtu, 19 November 2022 jam tujuh malam. Observasi kedua ini dilakukan ditempat warung kopi yang sama. Saat peneliti datang informan sedang meminum kopi dan bermain *game*

online bersama (mabar). Informan menyambut dengan senyum dan mencarikan kursi yang tak jauh dari tempat duduk informan. Ketika melakukan wawancara informan sangat jelas dan tenang dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti.

Pertemuan ketiga pada hari Minggu, 20 November 2022 jam tujuh malam penelitian ini dilakukan di rumah informan MP. Oleh informan DM peneliti disambut dengan ramah dan senyum. Informan MP dan DM sedang asik bermain *game online* di depan teras rumah. Kemudian peneliti disugahi teh anget dan tahu bakso di atas meja depan peneliti duduk. Setelah informan selesai bermain *game online* kemudian peneliti memberikan pertanyaan yang kemudian dijawab oleh kedua informan.

Pertemuan keempat atau pertemuan terakhir pada Rabu, 23 November 2022 jam empat sore pada saat itu ketika peneliti datang informan sedang berada didalam rumah. Informan keluar ketika peneliti mengucapkan salam dan langsung mempersilahkan duduk diteras. Pada pertemuan terakhir ini peneliti ingin melakukan wawancara dan dengan senang hati informan menjawab pertanyaan yang peneliti berikan. Sese kali pertanyaan dijawab dengan gurauan sehingga membuat informan dan peneliti tertawa membuat suasana saat itu cerita.

Tabel 2 Jadwal penelitian informan pertama (MP) dan SO (DM)

Nama	Hari/Tanggal	Jam	Tempat	I/SO
MP	Kamis, 17 November 2022	18.00-18.45	Warung Kopi	Informan Utama
	Sabtu, 19 November 2022	19.00-19.45	Warung Kopi	Informan Utama
	Minggu, 20 November 2022	20.00-20.30	Rumah Informan	Informan Utama
DM	Rabu, 23 November 2022	16.00-17.00	Rumah Informan	Informan tambahan (teman informan)

c. Informan Ketiga (AN)

Pengambilan data yang pertama dilakukan di rumah informan AN pada hari Kamis 24 November 2022 jam 08.00. Informan menyambut dengan ramah kedatangan penulis. Sebelumnya penulis sudah meminta izin untuk datang ke rumah informan dengan keperluan observasi. Informan mengisi *informed consent* yang sudah penulis bawa, kemudian menyetujui untuk penulis wawancara dan observasi.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat 25 November 2022 jam 08.00 untuk wawancara, pada saat penulis datang kerumah informan menyambut dengan senyuman dan kemudian mempersilahkan penulis untuk masuk dan duduk di ruang tamu. wawancara berlangsung dilakukan diruang tamu dengan informan AN dan MF. Proses wawancara berlangsung dengan baik. Informan menjawab semua pertanyaan-pertanyaan dengan stabil dan diselingi bercerita dan terkadang juga bercanda untuk menghidupkan suasana .

Pertemuan ketiga atau pertemuan terakhir dilakukan pada hari minggu 27 November 2022 jam 08.00 untuk melakukan observasi, pada saat itu informan AN dan MF mempersilahkan penulis untuk langsung melaksanakan tugas penulis. Setelah melakukan observasi penulis melanjutkan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Seperti biasanya informan menjamu penulis dengan minuman-minuman, buah, roti dan camilan lainnya. informan AN dan MF sangat terbuka dengan penulis dan menganggap penulis keluarganya sendiri.

Tabel 3 Jadwal penelitian ke tiga (AN) dan SO (MF)

Nama	Hari/Tanggal	Jam	Tempat	I/SO
MP	Kamis, 24 November 2022	18.00- 18.30	Rumah Informan	Informan Utama
	Sabtu, 25 November 2022	18.00- 18.45	Rumah Informan	Informan Utama
	Minggu, 27 November 2022	18.00- 18.40	Rumah Informan	Informan Utama
MF	Selasa, 29 November 2022	16.00- 17.00	Rumah Informan	Informan tambahan (teman informan)

C. Temuan Hasil Penelitian

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti telah menemukan berbagai data yang mendukung penelitian. Pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil temuan selama proses penelitian berlangsung, yaitu mengenai bagaimana gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan

game online. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dan observasi.

1. Informan (FL)

a. Terjadinya *stress* bermain *game online*

Bermain *game online* merupakan jenis permainan yang hanya dapat dimainkan apabila perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet. Permainan daring di kalangan remaja dapat menimbulkan berbagai respons terkait perkembangan remaja. Salah satu masalah yang muncul karena kebiasaan bermain *game online* secara terus-menerus adalah faktor lingkungan yang mempengaruhi remaja untuk mengikuti tren tersebut. Remaja yang bermain *game online* dan tidak dapat menerima kekalahan secara terus-menerus dapat menyebabkan *stress*.

“Emmm apa yaa....bermain game ki yo enek stress e barang mbak, apalagi nek wis main terus terusan trus kalah behhh iku sing marai getun, soale kan eman eman mengko bintangku mudun mbak. Kadang kalah main game kan yo enek faktore, koyo misal tim e toxic ngunu dadine susah nek diarahno pas main mbak” (W.S1.214-217)

“Yo enek mbak, kan biasane nek main game iku kan kalau gak gabung ambek tim ki kadang olehe tim tim sing nub toxic ngunu, dadi maine game ki asal asalan pokoe main ngunu. Kan eman eman nek kalah, otomatis bintang e mudun mbak trus misalkan ada yang berbayar kan trus hangus nek kalah. Yokui kadang sing marai stress sih, trus getun ngunu” (W.SO1:74-76).

Selain tekanan psikologis, informan FL juga mengakui bahwa *game online* ini mempengaruhi dirinya secara negatif.

“Emmm iya berdampak mba hehehe... tidurnya jadi malem gitu hehe....eeee kadang lupa waktu juga pas lagi main game online.emmm kayak gak nyadar jam gitu mab hihhi.... trus

kadang juga ngrasa pusing mbak kalau lama-lama main game nya, tapi tetep aja happy mbak karena hoby kan itu. Kadang juga lupa sholat mba yaallah hehe, sebenarnya ada keinginan untuk berhenti main game online tapi masih belum tau caranya dan akan susah” (W.S1:230-232).

Informan FL mengungkapkan bahwa bermain *game online* akan menimbulkan efek yang merugikan bagi kesehatannya, informan tersebut juga mengaku memiliki keinginan untuk menghentikan kebiasaan bermain *game online* meskipun informan masih belum menemukan cara yang paling tepat untuk melakukannya.

Berdasarkan sumber dari informan tambahan, informan FL kerap mengeluarkan kata-kata kasar pada saat bermain *game online* kecuali ketika bertemu dengan orang yang belum dikenalnya.

“emmmm..... resiko kesehatan mata menurun mba tak liat-liat ki mins e nambah og nek dee main game terus ngunu, trus suka berbicara kotor saat bermain game online, yang paling sering dialami ya insomnia mba hehehe, sering berbicara kotor ketika bermain game online kecuali dengan orang yang baru dia kenal sih, kadang juga mata FL terlihat memerah dan terlihat jelas kantung matanya karena sering begadang dolanan game mbak” (W.SO1:146-147)

b. Remaja yang mengalami kekalahan *game online*

Berdasarkan keterangan dari informan FL, ketika bermain *game online* tidak selalu meraih kemenangan. Terkadang juga mengalami kekalahan dan tentunya hal tersebut harus diterima sebagai bagian dari permainan.

“Kadang gak sih, tapi kadang bisa juga menerima kealahannya. soale anyel nek kalah rangking atau bintange turun, dadi sebel percuma main game online rangkingnya turun gitu mba hehehe... biasane nek kalah kan yo tergantung tim e mbak, kadang wis tuku diamond trus tuku hero juga, padahal maiku wis sip tapi nek tim e nub ya iso wae tetep kalah mbak” (W.S1:83-85).

“ya iyaaa mbaaa kalau itu, tapi lebih ke badmod trus stress gitu sih mba biasanya, kan karna kehilangan uang dan level game nya bisa turun, kalau biasanya kalah terus ya badmood mbak mau makan aja males, trus kadang kalau diajak ngomong orang gitu gak jawab karna kan masih ada ada kegowo emosine hehehe” (W.SO1:162-165).

c. Dukungan dari teman/keluarga

Menurut informan tambahan TA mengungkapkan bahwa bermain *game online* di era sekarang merupakan salah satu bentuk hiburan bagi remaja. Selain adanya dampak negatif, *game online* juga memiliki sisi positifnya yang tidak boleh diabaikan, seperti yang diungkapkan oleh informan TA.

“emmm,, saya mendukung teman saya bermain game online karena menurut saya kan game online tidak hanya memiliki dampak negatif aja mba, ada juga sisi positifnya. Seperti melatih ngendalikno emosi trus melatih ambil keputusan mbak, menghasilkan uang, trus iso mengasah kesabaran pas main game e mbak” (W.SO1:137-139).

2. Informan (AN)

a. Terjadinya *stress* bermain *game online*

Game online adalah situs permainan daring berbasis platform yang menyajikan beragam jenis *game* yang memungkinkan beberapa pengguna internet dari lokasi yang berbeda untuk terhubung secara bersamaan melalui jaringan komunikasi. Menurut informan MP bermain *game online* tidak hanya untuk tujuan kesenangan semata tetapi juga dapat menyebabkan *stress* jika sering mengalami kekalahan pada saat bermain.

“iya mba tentnya nek iku, la saiki kan tujuane main gawe menang lanek kalah mengko iso iso bingtangku mudun trus skore yo mudun, misal bintangku pertamae 5 yaa trus nek kalah ki iso dadi

4 iso stress mbak, soale main game wae sampe begadang tengah wengi gawe mungghahno bintang iku, tapi yo hobby sih mbak nek aku, stress e yo iku mau nek kalah terus karna tim e sing gak becus hehehe... “ (W.S2:310-312).

“yo pernah mbak, nek stress ngunu paling meneng wae wonge nek gak ngunu yo murung mukae pas lagi main bareng ro cah-cah. Kadang, trus seneng ngomong kotor, teriak-teriak ngunu yoan hehe...” (W.SO:125-127).

b. Remaja yang mengalami kekalahan *game online*

Berdasarkan keterangan dari informan MP, ketika bermain *game online* tidak selalu meraih kemenangan. Terkadang juga mengalami kekalahan dan tentunya hal tersebut harus diterima sebagai bagian dari permainan.

“gak mbak. Emmmm la pie mosok aku main game kalah terus, sedangkan misi awal main game kan ya mencari keuntungannya, misalkan joki game e uwong nek kalah terus gak oleh duit mba. Tapi aku ya sering kalah juga nek main karena tim nya kurang kompak” (W.S1:110-103).

“iya mba tentnya nek iku, la saiki kan tujuane main gawe menang lanek kalah mengko iso iso bintang e mudun trus skore yo mudun, misal bintangku pertamae 5 yaa trus nek kalah ki iso dadi 4 iso stress mbak, soale main game wae sampe begadang tengah wengi gawe mungghahno bintang iku karna sinyale mndukung juga kan nek bengi, tapi yo hobby sih mbak , stress e yo iku mau nek kalah terus karna tim e sing gak becus hehehe...” (W.SO2:310-312).

c. Dukungan dari teman/ keluarga

Menurut informan tambahan MF mengungkapkan bahwa bermain *game online* di era sekarang merupakan salah satu bentuk hiburan bagi remaja. Selain adanya dampak negatif, *game online* juga memiliki sisi positifnya yang tidak boleh diabaikan, seperti yang diungkapkan oleh informan MF.

“iya mba mendukung, karena kan kalau pas main game online bareng itu biasanya saling dukung dan membantu gitu, alhamdulillah kalau menang kan nanti bisa mendapatkan uang mba, lumayan buat traktiran beli kopi kan yaa hehehe... yaaa... kasih suport dan semangat sama mas DM pas lagi main game online bareng hehehe...” (W.SO2:162-169).

3. Informan (AN)

a. Terjadinya *stress* bermain *game online*

Permainan *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang bisa dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet. Selain memberikan hiburan, permainan daring juga menantang untuk diselesaikan sehingga banyak orang yang bermain *game online* tanpa memperdulikan waktu demi meraih kepuasan. Menurut informan AN bermain *game online* tidak hanya untuk bertujuan mencapai kesenangan semata tetapi juga dapat menyebabkan *stress* jika sering mengalami kekalahan pada saat bermain. Menurut informan MP bermain *game online* tidak hanya untuk tujuan kesenangan semata tetapi juga dapat menyebabkan *stress* jika sering mengalami kekalahan pada saat bermain.

“iya pernah lah mba hehehe, soalnya kan kepikiran juga kalau kalah gitu ngerasa sayang aja apalagi kalau ngikuti turnamen gitu sayang uangnya kan, udah buat beli item-item dan heronya buat main hehehe. Trus kan buat diri termotivasi gitu” (W.SO3:415-418).

“emmm, berhenti main game online mbak, misalkan ikut turnamen ngunu trus kalah kan berhenti sejenak dulu ngopi atau main uno sek karna nek melu turnamen yo ngetokno duit mbak dadi nek kalah mesti rodok getun ngunu ,yo stress lah , walaupun gak melu turnamen tapi kan nek kalah yo iso stress to mbak, bintange mudun kok e hehe” (W.SO3:134-137).

Selain tekanan psikologis, informan AN juga mengakui bahwa *game online* ini mempengaruhi dirinya secara negatif.

“emmm iya berdampak, tidurnya jadi malem gitu gak beraturan gitu emmm kadang lupa waktu sholat juga, kalau keseringan begadang kadang kantung mata bengkak ngunu mbak trus matanya yo sayu ngunu lah nek didelok” (W.S1:383-385).

“kalau dampak negatif ya ada ajalah mbak yaa stres trus badmood, emmm apalagi yaa agak frustrasi gitu kalik ya kalau dilihatnya, getun ngunulah mbak intine ya hehehe” (W.S03:126-129).

Informan AN mengungkapkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi dirinya secara negatif, hingga informan AN melupakan waktu untuk menjalankan ibadah sholatnya. Menurut sumber tambahan, informan tersebut sering kali begadang pada hari libur kerja saat bermain *game online*.

“emmm engga juga sih mbak, begadangnya ya seringe pas hari libur kerja aja mbak lagian kan bisa mengontrol diri, gak harus berlebihan dalam bermain game online nya, kalau mas e itu kerja ya kerja main ya main gitu mbak. Cuman kalau libur kerja begadangnya parah bisa sampai pagi gitu hehehe” (W.S03:69-72).

b. Remaja yang mengalami kekalahan *game online*

Berdasarkan keterangan dari informan AN, ketika bermain *game online* tidak selalu meraih kemenangan. Terkadang juga mengalami kekalahan dan tentunya hal tersebut harus diterima sebagai bagian dari permainan.

“emmm, kadang iso kadang ora sih mba yakarena kan nek wis daftar game online biasane mbayar voucer mba, nah iku kan eman-eman nek misale kalah. Dan poinnya ya berkurang nek kalah. Bintangnya juga otomatis turun gitu, dadine sebel kadang ki wis main terus malah kalah karena dapet musuh sing lueih jago wkwk” (W.S3:96-99).

Berdasarkan keterangan dari informan AN ketika dihadapkan pada lawan yang lebih ahli darinya di room *game online*, informan AN akan menghindarinya.

c. Dukungan dari teman/ keluarga

Berdasarkan keterangan dari informan AN, ketika bermain *game online* tidak selalu meraih kemenangan. Terkadang juga mengalami kekalahan dan tentunya hal tersebut harus diterima sebagai bagian dari permainan.

“sangat mendukung dong mbak hehehe, opo maneh melu turnamen ngunu trus menang kan aku juga dapat keuntungane hehehe, selagi masih iso buat hiburan dan dapat nimbulin hal-hal positif kan gak opo-opo lo” (W.S03:115-120).

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran *stress* pada remaja yang mengalami kekalahan. Mencari dukungan sosial merupakan upaya individu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan cara mencari bantuan dari orang lain yang berupa nasihat, saran maupun bentuk barang. Setiap individu pasti memiliki pengalaman penyelesaian masalah yang berbeda hal ini di pengaruhi oleh bagaimana individu tersebut bereaksi terhadap masalah yang dialaminya oleh karena itu seseorang mungkin sudah mengalami permasalahan yang sama sehingga tidak ada salahnya untuk bertanya atau berkonsultasi tentang masalah yang dihadapi kepada orang lain.

Lazarus & Folkman, (1984) menjelaskan bahwa seseorang bisa mengatasi masalah yang ada dengan cara meminta bantuan kepada orang

lain seperti meminta tolong untuk membantu proses meredakan *stress* bermain *game online* dengan cara ketika berkumpul bersama teman maka mereka tidak boleh bermain *game online* hal ini bisa dijadikan pijakan awal untuk melepaskan diri kekalahan *game online*. Informan FL yang merasa sangat susah untuk lepas dari *game online* sudah mencoba berbagai cara agar dia bisa mengurangi aktivitas bermain *game online* karena sering diajak bermain bersama oleh teman-temanya, dan informan FL tidak bisa menolak ajakan dari teman-temanya sehingga informan FL selalu bermain *game online* ketika ada teman yang mengajaknya bermain *game online* bersama. Ketika mendapatkan tim ketika bermain *game online* informan FL mengatakan sering mendapatkan tim yang *toxic* ketika mengalami kekalahan *game online* informan FL merasa *stress*. Karena hal tersebut dapat menurunkan bintang pada *game online* informan FL. Sehingga informan FL jera untuk bermain *game online* kembali.

Dukungan dan dorongan dari orang lain merupakan salah satu cara yang paling ampuh untuk mengatasi *stress*. Subjek FL yang merupakan salah satu orang yang merasakan langsung manfaat dari bantuan orang lain mengatakan bahwa dirinya sangat terbantu dan sangat termotivasi oleh pendapat orang lain.

Informan AN mengatakan ketika bermain *game online* mengalami kekalahan informan tidak bisa menerima kekalahan dalam bermain *game online*. Dalam bermain *game online* jika sering mengalami kalah maka dapat menurunkan bintang dan skor pada *game online*. Hal

tersebut dapat mengakibatkan *stress*. Selain itu bermain game online juga berdampak negatif pada informan AN karena seringnya begadang untuk bermain *game online*.

Ketiga subjek yang mengalami kekalahan pada game online mengatakan bahwa ketiga informan stress ketika mengalami kekalahan dalam bermain game online. Selain *stress* ketiga informan juga mengalami dampak negatif dari game online yaitu mengakibatkan insomnia, *badmood*, frustrasi, sering berbicara kotor. Terkadang ketika asik bermain *game online* informan juga lupa untuk menunaikan ibadah sholat.

a. Penilaian kembali secara positif

Setiap masalah yang menimpa adalah ujian yang diberikan oleh Tuhan, masalah tidak hanya membawa hal negatif tetapi juga hasil positif yang bisa didapatkan dari masalah tersebut. Didapati ketiga informan pada saat di wawancara mengungkapkan bahwa ketika informan menghadapi masalah, informan mengembalikannya kepada yang berkuasa, ketika berdoa mereka menjadi tenang, merasa lega dan mampu berpikir jernih dan rasional. Namun salah satu informan merasa bahwa ibadah tersebut hanya sebagai pengalih perhatian sementara dari permasalahan yang sedang mereka hadapi dan ketika selesai melakukan ibadah informan tersebut akan kembali bingung dengan permasalahan tersebut

b. Penerimaan tanggung jawab

Tanggung jawab adalah dasar yang harus dimiliki setiap orang jika tanggung jawab yang tinggi dihormati dan dipercaya di sekitarnya. Salah satu tanggung jawab Anda adalah masalah menggantikannya, yaitu menyelesaikannya. terdapat keenam informan yang diwawancarai memiliki tanggung jawab yang tinggi ketika menuliskan permasalahannya, karena setiap permasalahan merupakan pelajaran yang akan memperbaiki mereka kedepannya, maka terimalah dengan ikhlas, selesaikan dengan baik dan adil, karena setiap permasalahan pasti punya jalan keluarnya masing-masing.

c. Melarikan diri atau menghindar

adalah upaya untuk mengatasi keadaan atau menghindari masalah dengan melakukan kegiatan lain yang bertujuan agar tidak merasa *stress* untuk menggantikan masalah. hasil wawancara dari keenam informan menunjukkan bahwa informan mencari cara pengalihan dengan cara bersosialisasi dengan teman untuk menenangkan diri dari masalah yang mereka hadapi. salah satu informan memutuskan untuk menceritakan masalahnya kepada orang yang dia percaya agar merasa lega.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang telah penulis uraikan pada bab sebelumnya dan dapat disimpulkan bahwa terdapat remaja yang mengalami kekalahan dalam bermain *game online* sehingga dapat mengakibatkan *stress*. Selain itu terdapat dampak negatif pada remaja dari *game online* diantaranya insomnia, masalah konsentrasi, frustrasi, sering berbicara kotor.

Remaja yang mengalami kekalahan dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan *stress* sehingga remaja tersebut mengambil langkah untuk berhenti bermain *game online*. Pada saat remaja mengalami *stress* ketika kalah bermain *game online* maka remaja tersebut tidak akan bermain *game online* kembali.

B. Saran

1. Bagi pembaca

Kepada para pembaca dimohon untuk memberikan masukan-masukan apabila terjadi kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Sehingga diharapkan mampu memberi manfaat baik bagi semua pembacannya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian serupa dapat menggunakan pendekatan riset yang berbeda. Hal ini diperlukan agak

peneliti lain dapat memperoleh hasil yang lebih mendalam. Selain itu, peneliti hanya menggunakan keenam orang informan dengan latar belakang yang berbeda. Saran untuk peneliti lain adalah supaya menambah jumlah informan untuk makin memperkaya data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Widhi Kurniawan, Z. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif. Pandiva Buku*.
- Andriyani, J. (2019). Strategi *Coping stress* Dalam Mengatasi Problema Psikologis. *At-Taujih: Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6527>
- Azmi, N. (2015). POTENSI EMOSI REMAJA DAN PENGEMBANGANNYA Nurul Azmi. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 36–46. <https://Journal.Ikippgriptk.Ac.Id/Index.Php/Sosial/Article/View/50>.
- Bariyyah Hidayati, K., & . M. F. (2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 137–144. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i02.730>
- Creswell, J. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Gumilang, G. S. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling*. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). http://ejournal.stkipmpringsewu_lpg.ac.id/index.php/fokus/a.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Gaung Persada Press.
- Jajah, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan (K. 1 (Ed.))*. Prenadamedia Group.
- Jannah, M. (2017). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 1(1), 243–256. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>
- Manalu, L. J., & Nasution, I. K. (2020). *Stress coping* strategies among online gamers: A study among university students in Medan, Indonesia. *Psikologia: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 15(1), 26–32. <https://doi.org/10.32734/psikologia.v15i1.4437>
- Marwoko, C. A. G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Tabbiyah Syari'ah Islam*, 26(1), 60–75.
- Maryam, S. (2017). Strategi *Coping*. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 101.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Moelong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Purnamasari, V., of, H. W.-I. J., & 2020, undefined. (2020). Dampak *Game online* PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *Ejournal.Undiksha.Ac.Id*, 4(1), 30–38.
- Rahmawati, M. N., Rohaedi, S., & Sumartini, S. (2019). Tingkat Stres Dan Indikator Stres Pada Remaja Yang Melakukan Pernikahan Dini. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.17509/jpki.v5i1.11180>
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)* (Rusmini (Ed.)). Pusaka Jambi.
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Selatan, B. D. A. N. (2014). Hubungan Emotion Focused *Coping* dengan *Game online* Addcition pada Remaja di Game Centre Bagian Semarang Barat dan Selatan. *Intuisi : Jurnal Psikologi Ilmiah*, 6(1), 24–27.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Tailor, S. (2014). *Health Psychology*. McGraw Hill.
- Utamingtias, W., Ishartono, I., & Hidayat, E. N. (2015). *Coping stress* Karyawan Dalam Menghadapi Stres Kerja. *Share : Social Work Journal*, 5(1), 190–200. <https://doi.org/10.24198/share.v5i1.13123>
- W, J. J. H. (2017). *Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Game online* Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. 1–89.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). *Coping* pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game online*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif dan Penelitian Gabungan (1st ed.)*. K E N C A N A.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

A. panduan wawancara

Berikut gambaran guide interview dan identitas informan :

Identitas Diri :

Nama :
 Jenis kelamin :
 Tempat, tanggal lahir :
 Usia :
 Alamat :
 Pendidikan :
 Waktu :
 Hari Tinggal Wawancara :
 Lokasi Wawancara :

Adapun guide interview menurut lazarus:

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan
1.	<i>Distancing</i> (membuat jarak)	Menjaga jarak dalam bermain <i>game online</i>	1) Berapa jam anda bermain <i>game</i> dalam sehari? Jelaskan! 2) Bagaimana cara anda memmanagement waktu ketika bermain <i>game online</i> dengan kehidupan sehari-hari? Jelaskan! 3) Apa yang anda lakukan agar tidak berlebihan ketika bermain <i>game online</i> ? Jelaskan!
2.	<i>Self controlling</i> (kontrol diri)	Mengontrol diri agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i>	1) Apakah anda emosi saat bermain <i>game online</i> , apa yang anda lakukan saat meluapkan emosi dan bagaimana cara kamu

			<p>untuk meluapkan emosi tersebut? Jelaskan!</p> <p>2) Bagaimana cara anda mengontrol diri saat terbawa suasana bermain <i>game online</i>? Jelaskan!</p> <p>3) Apakah anda bisa menerima kekalahan saat bermain <i>game online</i>? Jelaskan!</p>
3.	<i>Seeking social support</i> (dukungan sosial)	Dukungan sosial dalam penyelesaian konflik yang dihadapi	<p>1) Apakah anda lebih memilih bermain <i>game online</i> bersama teman-teman atau lebih memilih untuk bermain sendiri? Jelaskan!</p> <p>2) Apakah teman-teman anda memiliki kemampuan diatas rata-rata dalam bermain <i>game online</i> sehingga kamu merasa puas ketika bermain <i>game online</i>? Jelaskan!</p> <p>3) Apakah anda dan teman-temanmu memiliki kekompakan dalam menyelesaikan permainan <i>game onlien</i>? Jelaskan!</p>
4.	<i>Accepting responsibility</i> (penerimaan tanggung jawab)	Menerima hasil dari permainan <i>game online</i>	<p>1) Dalam permainan <i>game online</i> terdapat posisi-posisi permainan <i>game online</i>, apakah anda menerima posisi yang telah ditentukan oleh teman-teman <i>game online</i>? Jelaskan!</p> <p>2) Apakah anda memiliki strategi untuk memenagkan <i>game onlien</i>? Jelaskan!</p> <p>3) Apakah anda merasa</p>

			bertanggung jawab saat bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda? Jelaskan!
5.	<i>Escape-avoidance</i> (lari atau menghindar)	Memutuskan untuk berhenti bermain <i>game online</i> yang mengakibatkan kondisi <i>stress</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah ketika anda bertemu dengan musuh yang lebih jago dari kamu apakah anda memilih untuk menghindarinya atau melawannya? Jelaskan! 2) Apakah anda memilih waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>? Jelaskan! 3) Apakah anda pernah AFK dalam bermain <i>game</i> karena sesuatu? Jelaskan!
6.	<i>Planfull problem solving</i> (pemecahan masalah)	Mempelajari <i>game online</i> yang dimainkan untuk mencapai kemenangan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah anda memiliki strategi dalam bermain <i>game online</i> untuk mencapai kemenangan? Jelaskan! 2) Apakah anda pernah bertemu dengan satu tim yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan apa yang akan anda lakukan? Jelaskan! 3) Apakah anda pernah mengalami situasi dimana hp anda ngehang saat bermain <i>game</i> dan apa yang kamu lakukan? Jelaskan!
7.	<i>Positive reappraisal</i>	Berfikir positif dalam bermain <i>game online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah ketika anda <i>stress</i> memilih bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan rasa <i>stress</i> tersebut? Jelaskan!

			<p>2) Apakah <i>game online</i> berdampak pada diri anda? Jelaskan!</p> <p>3) Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i>? Jelaskan!</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 2 Pedoman Observasi

Transkrip wawancara informan 1 (Wawancara Pertama)

Nama : FL (Inisial)

Usia : 19 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis, 06 November 2022

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1	<p>P: Assalamualaikum</p> <p>I: Waalaikumsalam, monggo mbak pinarak</p> <p>P: Nggih mas, mboten repot to lak an</p> <p>I: Enggak kok mbak, ini lagi santai aja</p>	
8.	<p>P: Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan mase dalam memberikan kelonggaran waktu dan memberikan informasi untuk penelitian saya ini, hehehehe...</p> <p>I: Hehe.. iya mbak sama-sama mbak</p> <p>P: Iya mas, hehehe...</p>	
19.	<p>P: Perkenalkan nama saya wahib mahasiswa semester 10, mohon izin untuk mewawancarai mase guna untuk memenuhi riset saya mas</p> <p>I: Iya mbak, silahkan, santai aja hehehe</p>	Perkenalan
26.	<p>P: Langsung saja ya mas , hehe ...</p> <p>I: Iya mbak hihhi.....</p>	
31.	<p>P: awal mula mengenal <i>game online</i> sejak kapan mas?</p>	

<p>37.</p>	<p>I: awal mula kenal yo sejak SD mbak, tapi nek kenal <i>game online</i> yo sejak SMP akhir lah kelas 3.</p> <p>P: Berapa jam anda bermain <i>game online</i> dalam sehari?</p> <p>I: <u>Ohh iyaa,,,, Aku main game malem sih biasanya sekitar jam 10 apa jam 11 gitu , sekitar 3 jam sih</u> , aku kalau maun game sampek larut malam mbak soale nek bengi sinyale mendukung banget kok e daripada siang hari hihi.</p>	<p><i>Distancing</i> (membuat jarak)</p>
<p>30.</p>	<p>P: Bagaimana cara anda memmanagement waktu ketika bermain <i>game online</i> dengan kehidupan sehari-hari?</p> <p>I: Emmm, pi y mbak, emmm ya pas longgar sih mbak , pas gak ada kerjaan aja sih main game. Kalau gak ya biasanya sepulang kerja sore main game bentar sama teme-temen. yoiku lah mbak</p>	
<p>43.</p>	<p>P: Apa yang anda lakukan agar tidak berlebihan ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: Emmm, apa tadi ya mbak, bisa bisa diulang pertanyaannya?</p> <p>ya itu mbak mencari kegiatan yang lain , misalnya emmm pekerjaan rumah, apa bermain dengan kucing gitu, kalau misalnya gak lagi kerj, hehehe....</p>	

56.	<p>P: Apakah anda emosi pada saat bermain <i>game online</i> lalu kalah, dan apa yang anda lakukan pada saat meluapkan emosi tersebut?</p> <p>I: <u>Emosi pernah sih pastinya hehehe....</u>, soalnya udah ngluarin uang buat bayar voucer trus kalah kan kadang ya mangkel gitu mbak. Dan gak sukanya itu lo semisal pas lagi main kalo ada lawannya yg satu grub mengolok2 saya karna saya gak sepintar lawan saya gitu mba hihi..</p>	<i>Self controlling</i>
70.	<p>P: Bagaimana cara anda mengontrol diri pada saat terbawa suasana bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: Apa ya mba hehehe..., emmm , membaca istigfar sih mbak , jadi iling nek kui Cuma game aja. Mencoba tenang kalau misalkan menang kan alhamdulillah, tapi kalau kalah ya innalillahi hehehe....</p>	
83.	<p>P: Apakah anda bisa menerima kekalahan pada saat bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>iyo iso mbak, wong cuman game , aku menerima kekealahannya. soale anyel nek</u> kalah rangking atau bintange turun, dadi sebel percuma main <i>game online</i> rangkingnya turun gitu mba hehehe... biasane nek kalah kan yo tergantung tim e mbak, kadang wis tuku diamond trus tuku hero juga, padahal maiku wis sip tapi nek tim e nub ya iso wae tetep kalah mbak</p>	(Menerima kekalahan <i>game online</i>)

94.	<p>P: Apakah anda lebih memilih bermain <i>game online</i> bersama teman-teman atau lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> sendiri biasanya mas?</p> <p>I: <u>Emm dewe sih mbak. soale nek dewe kan gak enek sik kenal aku , nek semisal kalah gak isin ngunu nek ro wong liyo kadang isin mbak hehe....</u></p>	<i>Seeking social support</i>
104.	<p>P: Apakah teman-teman anda memiliki kemampuan diatas rata-rata pada saat bermain gam online?</p> <p>I: Emm iya sih punya , saya punya strategi tersendiri juga untuk mengalahkan musuh....</p>	
111.	<p>P: <u>Apakah anda dan teman-teman anda memiliki kekompakan dalam menyelesaikan permainan <i>game online</i>?</u></p> <p>I: Emmm punya dong mba,,, kadang aaaa sebelum main kan brifing dulu sama team , untuk mengatur strateginya nanti pas main gimana gimananya gitu hehehe...</p>	<i>Planfull problem solving</i>
123.	<p>P: Dalam bermain <i>game online</i> terdapat posisi-posisi khusus kan biasanya, apakah anda menerima posisi yang telah ditentukan oleh team atau bagaimana mas?</p> <p>I: Eeee kadang nerima kadang engga sih mba, soalnya kan ya manut sama ketuane juga hehe....</p>	

134.	<p>P: Apakah anda memiliki strategi khusus untuk memenagkan <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>Emmmm, ya tentu pastinya punya mba</u> hehehe... dengan trik dan strategi khusus dari diri sendiri untuk memenangkan game onlinnya</p>	Memiliki strategi khusus
143.	<p>P: Apakah anda merasa bertanggung jawab pada saat bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda?</p> <p>I: Eeee ya punyalah mba , pokoknya misi awal harus menang soalnya kan kalo kalah nanti team nya rangkingnya turun itu tadi hehehehe.....</p>	
155.	<p>P: Apakah ketika anda bertemu dengan musuh yang lebih jago dari anda pada saat bermain <i>game online</i> anda memilih untuk menghindarinya atau melawannya?</p> <p>I: <u>Emmm ya menghindari mbak</u> <u>karna takut nek kalah kalo di lawan wkwkwk</u></p>	<i>Escape avoidance</i> (Lari atau menghindar)
165.	<p>P: Apakah anda memilih waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: Emmm iyaaa lah , mending main malem daripada siang hai mba. soalnya kalo siang kerja kok mba hihihi....</p>	
175.	<p>P: Apakah anda pernah AFK (Away From Keyboard) pada saat bermain <i>game online</i>?</p>	

184.	<p>I: Sering mba.... biasanya sinyal jelek atau juga karena ada yang menyakiti dengan kata-kata kasar pada saat bermain <i>game online</i> gitu hehe...</p> <p>P: Apakah anda memiliki strategi khusus dalam bermain <i>game online</i> untuk mencapai kemenangan?</p> <p>I: <u>Emmmm punya mba hehe</u></p>	Memiliki strategi khusus
189.	<p>P: Apakah anda pernah bertemu dengan satu tim yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan apa yang akan anda lakukan?</p> <p>I: Emm pernah kok mbaa.... Langsung aja dilawan biar mati dan selesai permainannya hehe....</p>	
200.	<p>P: Apakah anda pernah mengalami situasi dimana hp anda ngehang pada saat bermain <i>game online</i> dan apa yang anda lakukan?</p> <p>I: <u>Emmm kalo mati pernah sih , tiba tiba mati gitu hpnya gak tau itu kenapa hehe....</u> kalo mati hpnya dinyalain lagi trus masuk masuk ke <i>game online</i> lagi masih bisa cuman ya ketinggalan poin gitu udahan mba..</p>	<i>Planfull problem solving</i>
214.	<p>P: Apakah ketika anda <i>stress</i> lebih memilih bermain <i>game online</i> untuk menghilangkn rasa <i>stress</i> tersebut?</p> <p>I: <u>Emmm apa yaa....bermain game ki yo enek stress e barang mbak, apalagi nek wis main</u></p>	

	<p><u>terus terusan trus kalah behhh iku sing marai getun, soale kan eman eman mengko bintangku mudun mbak. Kadang kalah main game kan yo enek faktore, koyo misal tim e toxic ngunu dadine susah nek diarahno pas main mbak.</u></p>	<p><i>Positive reappraisal (stress ketika bermain game online)</i></p>
230.	<p>P: Apakah <i>game online</i> berdampak pada diri anda?</p> <p>I: <u>Emmm iya berdampak mba hehehe...</u> tidurnya jadi malem gitu hehe....eeee kadang lupa waktu juga pas lagi main <i>game online</i>.emmm kayak gak nyadar jam gitu mba hihihi....trus kadang juga ngrasa pusing mbak kalau lama-lama main game nya, tapi tetep aja happy mbak karena hoby kan itu. Kadang juga lupa sholat mba yaallah hehe, sebenarnya ada keinginan untuk berhenti main <i>game online</i> tapi masih belum tau caranya dan akan susah</p>	<p><i>Positive reappraisal (berdampak negatif)</i></p>
231.	<p>P: Pernah gak lupa sholat?</p> <p>I: Eeee pernah mba hehehe.....</p>	
232.	<p>P: Game itu menguntungkan gak menurut masnya?</p> <p>I: Emmm menguntungkan kalau menang mba, kalau menang kan bisa dapat koin tambahan kalau gak ya malah bisa dapat uang lo hehe..</p>	
233.	<p>P: Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i>?</p>	

<p>260.</p> <p>173.</p>	<p>I: Yaaa seneng mba, kan sebagai media hiburan gitu kan, trus kalau lagi hoki gitu malah bisa dapat uang juga, bisa buat jajan sama beli es hehehe....</p> <p>P: Terimakasih ya mas, ini wawancaranya sudah selesai</p> <p>I: Ohhh, iya mba sama sama</p> <p>P: Maaf merepotkan masnya hehe...</p> <p>I: Gak merepotkan kok mba, nanti kalau butuh bantuan lagi bisa hubungi saya lagi ya mba hihi....</p> <p>P: Iya mas, hehehe....</p> <p>P: Assalamualaikum</p> <p>I: Waalaikumsalam mba (dengan senyum)</p>	
-------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Transkrip wawancara informan 2 (Wawancara Kedua)

Nama : MP (Inisial)

Usia : 19 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis, 17 November 2022

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1.	<p>P: Assalamualaikum</p> <p>I: Waalaikumsalam, monggo mbak pinarak</p> <p>P: Iya mas, mboten repot to lak an</p> <p>I: Enggak kok mbak, ini lagi santai aja hehehe...</p>	
12.	<p>P: Sebelumnya saya mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan mase dalam memberikan kelonggaran waktu dan memberikan informasi untuk penelitian saya ini, hehehehe...</p> <p>I: Hehe.. iya mbak sama-sama mbak (dengan senyum)</p> <p>P: Iya mas, hehehe...</p>	
25.	<p>P: Perkenalkan nama saya wahib mahasiswa semester 10, mohon izin untuk mewawancarai mase guna untuk memenuhi riset saya mas</p> <p>I: Iya mbak, silahkan, santai aja, insyaallah saya bantu yaa</p>	Perkenalan

	<p>hehehe.....</p> <p>26. P:pertanyaannya nanti gampang kok mas, hehe ... I: Iya mbak silahkan hihi.....</p> <p>40. P: berapa jam anda bermain <i>game online</i>? I: <u>emmmm, bentar bentar, saya kalau siang itu jam istirahat kerja sih, biasanya main satu jam , dan setelah itu pulang kerja sore kalau gaada kegiatan ya main <i>game online</i> gitu. Yapilingan 3 jaman lah mba hehehe...</u></p> <p>51. P: Bagaimana cara anda memanagement waktu ketika bermain <i>game online</i> dengan kehidupan sehari-hari? I: piye ya mbaaa, emmm ya mencoba mencari kesibukan lain mba, biar gak terlalu keseringan bermain <i>game online</i> nya hehehe..</p> <p>55. P: Apa yang anda lakukan agar tidak berlebihan ketika bermain <i>game online</i>? I: <u>yaitu, sama itu tadi mba, yang mencari kesibukan yang lain, apa gak biasanya scrol tik tok gitu,</u></p>	<p><i>Distancing</i> (membuat jarak ketika bermain <i>game online</i>)</p> <p>Mecari kesibukan lain</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

68.	<p>main instagram gitu lah ya hehehe....</p> <p>P: apakah anda emosi saat bermain <i>game online</i>, lalu apa yang anda lakukan saat meluapkan emosi dan bagaimana cara kamu untuk meluapkan emosi tersebut?</p> <p>I: emm ya sering mba.</p>	
80.	<p>P: Emmm sringnya kenapa ya mas?</p> <p>I: <u>Ya sering kalah gitu mba</u> <u>Biasanya saya meluapkan nya</u> <u>dengan teriak-teriak, atau</u> <u>memarahi teman yang disebelah</u> <u>pas waktu bermain <i>game online</i></u> <u>sih heheheh...</u></p>	<p><i>Self controlling</i> (tidak dapat engontrol emosi)</p>
90.	<p>P: Bagaimana cara anda mengontrol diri saat terbawa suasana bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: yaa... <u>mengucapkan istighfar tru</u> <u>yo gak nesu-nesu nek kalah mba</u> <u>hehe</u></p>	<p>Dapat mengontrol diri</p>
101.	<p>P: Apaka anda bisa menerima kekalahan pada saat bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: gak mbak. Emmmm la pie mosok aku main game kalah terus,</p>	

	<p>sedangkan misi awal main game kan ya mencari keuntungannya, misalkan joki game e uwong nek kalah terus gak oleh duit mba. Tapi aku ya sering kalah juga nek main karena tim nya kurang kompak.</p>	
110.	<p>P: tergantung gmn? I: <u>Tergantung mood saya mba, kalau moodnya jelek yaa terkadang gak ikhlas gitu, kalau moodnya bagus ya bodoamat.</u> Soalnya kalau kalah itu poinnya berkurang mba, jadi sayang aja kalau waktu kalah itu.</p>	Dapat mengontrol emosi
119.	<p>P: Apakah anda lebih memilih bermain <i>game online</i> bersama teman-teman atau lebih memilih untuk bermain sendiri? I: emmm, bermain sama teman-teman</p>	
131.	<p>P: emang kenapa mas nek sendirian? I: Kalau sendiri nanti ujung-ujungnya kalah terus ,trus nek dewan <u>stress yo pie mbak, tapi aku sering stress ding wkw.</u> kalau ada temennya kan bisa dibantu biar</p>	<i>Stress bermain game online</i>

	bisa menang.	
141.	<p>P: Apakah teman-teman anda memiliki kemampuan diatas rata-rata dalam bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: yoo...yo enek sing diatas rata-rata , ada juga yang setara dengan saya , ada juga yang dibawah saya kemampuannya , macem-macem kok mba temennya.</p>	
150.	<p>P: Apakah anda dan teman-teman anda memiliki kekompakan dalam menyelesaikan permainan <i>game online</i>?</p> <p>I: iya dong, kalau gaada kekompakan pada saat main game yo kalah terus mbak mengko.</p>	
163.	<p>P: Dalam permainan <i>game online</i> terdapat posisi-posisi permainan <i>game online</i>, apakah anda menerima posisi yang telah ditentukan oleh teman-teman <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm ya biasanya masing-masing sih mba, karena kan saya juga tidak terlalu bisa-bisa banget hehehe...</p>	
176.	P: Apakah anda memiliki strategi	

189.	<p>khusus memenangkan <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm, iya sih mba da dongg,, emmm biasanya saya melawan diakhir pertandingan biar lebih pro aja gitu hehehe...</p> <p>P: Apakah anda merasa bertanggung jawab atas bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda?</p> <p>I: aaaaaa, iyo mbak.</p> <p>P: Cara bertanggung jawabnya gmn?</p> <p>I: <u>Misal ketika sinyal saya jelek, aku yo golek panggon sing internet e lancar mba, soale nek misal sinyal elek kan otomatis iso kalah</u> mba, dadi yo mesakno timku hehehe....</p>	<p>Bertanggung jawab atas permainan <i>game online</i></p>
200.	<p>P: Apakah ketika anda bertemu dengan musuh yang lebih jago dati anda memilih untuk menghindarinya atau malah melawannya?</p> <p>I: emm pertnah mbak, yo dilawan mbak nek ketemu musush , ben gak langsung kalah mosok lagi main ketemu musuh</p>	

207.	<p>sing jago langsung menciut kan isin mba hehehe....</p> <p>P: Apakah anda memilih waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emm iya mba, biasanya saya lebih sering malam. Karena sinyalnya lebih bagus dan kalau siang kan kerja juga sih mba, waktunya kurang enka nek dibuat main , <u>makanya dijarak buat</u> mainnya malem aja hihi....</p>	<p><i>Distancing</i> (Menjaga jarak ketika bermain <i>game online</i>)</p>
218.	<p>P: Apakah anda pernah AFK dalam bermain <i>game online</i> karena sesuatu?</p> <p>I: pernah sih mba hihi....</p>	
235.	<p>P: kenapa mas kok pernah, apakah yang terjadi hehe....</p> <p>I: Mergone udan mbak kon ngentasi jemuran trus nek udan kan sinyale yo elek mbak, kui perkorone hehe....</p>	
248.	<p>P:Apakah anda memiliki strategi dalam bermain <i>game online</i> untuk mencapai kemenangan?</p> <p>I: <u>aa.. Strategine gawe menang yo</u> <u>enek mbak awake dewe kompak</u></p>	<p>Planfull problem solving</p>

254.	<p>sak durunge maen yo nyusun strategi disek mbak d hehe....</p> <p>P: Apakah anda pernah bertemu dengan satu tm yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan apa yang akan anda lakukan?</p> <p>I: emmm pernah kok mba. Biasane nek enek koncoku sing nang ngisor rata-rata biasane aku maju nyerang disik mba ben gak cepet kalah hehehe...</p>	
263.	<p>P: Apakah anda pernah mengalami situasi dimana hp anda ngehang saat bermain <i>game online</i> dan apa yang kamu lakukan?</p> <p>I: aaa, yapernah mbak,</p> <p>P: karena hp ngehank?</p> <p>I: Ya karena hpnya udah jelek lah mbak, biasane hpku panas trus koyo gaiso di enggo opo-opo ngunu.</p>	
274.	<p>P: Trus bisanya ngehang berapa lama waktune mas?</p> <p>I: Ora mesti mba, nek hpne wes ora panas yo wes iso di enggo hehe</p>	
288.	<p>P: Apakah ketika anda <i>stress</i></p>	

	<p>memilih bermain <i>game online</i> tersebut?</p> <p>I: iya mba tentunya nek iku, la saiki kan tujuane main gawe menang lanek kalah mengko iso iso <u>bintang e mudun trus skore yo mudun, misal bintangku pertamae 5 yaa trus nek kalah ki iso dadi 4</u> iso <i>stress</i> mbak, soale main game wae sampe begadang tengah wengi gawe mungguhno bintang iku karna sinyale mndukung juga kan nek bengi, tapi yo hobby sih mbak , <i>stress</i> e yo iku mau nek kalah terus karna tim e sing gak becus hehehe...</p> <p>303. P: Emmmm Pernah gak main <i>game online</i> gitu tambah <i>stress</i>?</p> <p>I: Emmm, pernah mbak, nek kalah terus yo iso <i>stress</i> mbak soale kan poin ku berkurang hehe...</p> <p>310. P: Trus gimana cara ngatasi <i>stress</i>mu itu?</p> <p>I: <u>Aaaaa, setelah main game biasanya tak tinggal tidur kok mba, toh ya cuman <i>game online</i>, menang ya alhamdulillah kan tapi nek kalah yo yo rapopo sih , cuman raterusan ae kalahe</u></p>	<p>Kecewa ketika bintang dan skornya menurun</p> <p>Dapat mengatasi <i>stress</i></p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

	<p><u>hihihi...</u></p> <p>334. P: Apakah <i>game online</i> berdampak pada diri anda mas? I: Emmm iya sih mba nek itu, berdampak lumayan lah</p> <p>343. P: menurut masnya apakah <i>game online</i> berdampak positif? I: Emmm enggak koyone sih mba hihi...</p> <p>357. P: kalau berdampak negatif gitu mas? I: <u>Emmm iyo mbak berdampak banget,iso sering ngomong kasar kan, malah kuotane entek mbak, trus aku sering turu bengi yoan, dadi nek kerjo mesti kawanen aku hehehehe....</u></p> <p>364. P:bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i>? I: ammmm, ya seneng lah mba pastinya hehehe.....</p> <p>372. P: pernah gak punya perasaan sedih gitu? I: <u>Yapernah lah mba, nek pas kalah kae aku sedih, trus yo ngroso stress barang mbak. cuman</u></p>	<p><i>Game online</i> berdampak negatif</p> <p><i>Stress</i> ketika kalah bermain <i>game online</i></p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

381.	<p><u>yo pie meneh wong yo wis kalah kok hehehe....</u></p> <p>P: Terimakasih ya mas, ini wawancaranya sudah selesai cukup segini dulu.</p> <p>I: Ohhh, iya mba sama sama</p> <p>P: Maaf mengganggu waktunya dan merepotkan masnya hehe...</p> <p>I: Gak merepotkan kok mba, nanti kalau butuh bantuan lagi bisa hubungi saya lagi ya mba hihhi....</p> <p>P: Iya mas siap, hehehe....</p> <p>P: Assalamualaikum</p> <p>I: Waalaikumsalam mba (dengan senyum)</p>	
------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Transkrip wawancara informan 3 (Wawancara Tiga)

Nama : MP (Inisial)

Usia : 20 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis, 24 November 2022

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1.	<p>P: Assalamualaim Mas</p> <p>I: Waalaikumsalam mba, sini masuk rumah mba</p> <p>P: diluar aja ya mas</p> <p>I: kok diluar si mba, sini masuk aja ke dalem rumah</p>	Perkenalan
12.	<p>P: Sebelumnya mohon maaf saya mengganggu waktunya mase</p> <p>I: iya mba gakpapa kok hehe....</p> <p>P:Langsung saja saya mulai ya mas ini hehe</p> <p>I: iya mba monggo hehe....</p>	
22.	<p>P: berapa jam anda bermain <i>game online</i> dalam sehari mas?</p> <p>I: emmm, berapa ya mba... kiro-kiro yo 5 jam lah mba</p>	
30.	<p>P: Trus 5 jam iku emange main terus mba?</p> <p>I: aaaaa yaa main <i>game online</i>, cuman yo ganti-ganti game mbak.. gak Cuma fokus nang siji game wae</p>	

	<p>sih</p> <p>P: Owalah gitu mas</p> <p>I: Iya kok mba</p> <p>42. P: bagaimana caranya anda memmanagement waktu ketika bermain <i>game online</i> dengan kehidupan sehari-hari?</p> <p>I: <u>yaaa, emmm piye yoo hmmm, setelah pulang kerja mba, biasanya beres-beres dulu</u></p> <p>P: beres-beres apa ya mas?</p> <p>I: emm ya mandi, trus makan dulu, habis itu bisa main <i>game online</i> ambil rebahan mba hehehe...</p> <p>46. P: Apa yang anda lakukan agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm biasanya aku menyibukan diri dengan aktifitas mba, misal <u>nyuci baju, resik-resik omah, dolanan ro kucingku ngunu nek gak ngunu yo nongkrong lah nang pos ronda ro cah-cahehehe....</u></p> <p>59. P: Apakah anda emosi pada saat bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>Eemmm pernahlah mba, pas waktu kalah main ngunu kae, trus kan yo stress to mbak nek kalah terus</u></p>	<p>Mengatur waktu ketika bermain <i>game onlie</i></p> <p>Distancing (membuat jarak agar tidak berlebihan bermain <i>game online</i>)</p> <p>Merasa <i>stress</i> ketika kalah bermain <i>game online</i></p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

69.	<p>P: trus bagaimana caranya meluapkan emosinya mase?</p> <p>I: aaaaa, yaa itu emmmm biasane aku nutuk no hpku nang lantai sih hehehe</p>	
79.	<p>P: Bagaimana cara anda mengontrol diri saat emosi dan terbawa suasana bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>emmm biasane tidur-tiduran gitu aja mbak, nek gak ngunu yo lungo jajan nang jobo, nek gak ngunu yoo gitaran nyanyi nyanyi ngunu hehehe</u></p>	Dapat mengontrol diri
86.	<p>P: Apakah anda bisa menerima kekalahan pada saat bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm, kadang iso kadang ora sih mba</p> <p>P: kalau gabisa itu kenapa ya mas?</p> <p>I: <u>yakarena kan nek wis daftar <i>game online</i> biasane mbayar voucer mba, nah iku kan eman-eman nek misale kalah. Dan poinnya ya berkurang nek kalah. Bintangnya juga otomatis turun gitu, dadine sebel kadang ki wis main terus malah kalah karena dapet musuh sing lueih jago wkwk</u></p>	Kecewa ketika bintang pada <i>game online</i> menurun
96.	<p>P: la kalau menang memangnya poinnya bisa bertambah?</p>	

	<p>I: emm ya bisa lah mba, dan kalau menang kan aku ya dapet duit nya hehehe....</p> <p>109. P: Apakah anda lebih memilih bermain <i>game online</i> bersama teman-teman atau biasanya bermain game sendirian?</p> <p>I: emm biasanya bersama teman-teman mba, soale nek <u>kalah trus stress kan enek koncone gawe hiburan aku, kadang yo nyanyi-nyanyi,</u> kadang guyonan ngunu</p> <p>122. P: pernah gak mas bermain sendirian gitu?</p> <p>I: Ya....yapernah mba, sebenare nek main game sendirian ngunu malah enak. Kan iso luwih fokus gada gangguan suara dari temen-temen lain pas mereka teriak-teriak</p> <p>131. P: Apakah teman-teman anda memiliki kemampuan diatas rata-rata pada saat bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm,, iya mbak tentunya itu</p> <p>143. P: apakah anda dan teman-teman anda memiliki kekompakan dalam penyelesaian permainan <i>game online</i>?</p>	<p><i>Seeking social support</i></p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

150.	<p>I: <u>emmmm, iya dong mba tentunya</u> kadang kan aaaaa sebelum bermain <i>game online</i> kita satu tim breafing dulu gitu untuk mengatur trateginya hehehe</p> <p>P: dalam permainan <i>game online</i> terdapat posisi-posisi permainan <i>game online</i>, apakah anda menerima posisi yang telah ditentukan oleh teman-teman <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>emmm kadang menerima kadang engga juga sih mba.</u> Kan kalau misalkan aku ditempatkan di posisi yang belum tak kuasai bisa kalah nanti tim nya, biasanya gitu</p>	<p><i>Seeking social support</i></p> <p><i>Accepting responbility</i></p>
161.	<p>P: apakah anda memiliki strategi untuk memenangkan <i>game online</i>?</p> <p>I: yatentunya punyalah mba hehehe, kan untuk mencapai kemenangan harus punya skill tersendiri</p>	
180.	<p>P: apakah anda merasa bertanggung jawab saat bermain <i>game online</i> bersama teman-teman anda?</p> <p>I: <u>emmm iyaa dong.... pokoknya misi awal harus menang soalnya kan</u> kalau kalah nanti rangking di game nya bisa turun trus ya iso stress mbak hehehe.....</p>	<p>Penerimaan tanggung jawab</p>

189.	<p>P: apakah ketika anda bertemu dengan musuh yang lebih jago dari anda, apakah anda lebih memilih untuk menghindarinya?</p> <p>I: emmmm iyaa.. <u>menghindari</u> sih trus luwih pilih mandek main game wae mba, hehehe soale nanti nek dilawan ndak kalah, tapi tergantung tim e juga misal tim e hebat-hebat yo iso wae dilawan mbak.</p>	<i>Escape avoidance (menghindar)</i>
201.	<p>P: apakah anda memilih waktu tertentu dalam bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: iya dong mba.... aku lebih milih waktu malam unuk bermain <i>game online</i> nya</p> <p>P: kok malem , kenapa gak pas siang hari aja?</p> <p>I: hmmm karena kalau malem sinyalnya lebih lancar daripada siang mba hehehe</p>	
212.	<p>P: apakah anda pernah AFK dalam bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: tentu pernah mba, trus nek AFK kan otomatis adewe koyo menghindar seko lawan to hehehe</p> <p>P: penyebabnya karena apa mas?</p> <p>I: yaa.... hp habis batre gitu atau gak karena sinyalnya jelek hehe</p>	<i>Escape avoidance</i>

227.	<p>P: apakah anda memiliki strategi dalam bermain <i>game online</i> untuk mencapai kemenangan?</p> <p>I: <u>emmm ya punya mba kan dari awal ki wis brifing sek, trus direncanakno ben pie carane iso menang kan</u></p>	<i>Planfull problem solving</i>
338.	<p>P: apakah anda pernah bertemu dengan satu tim yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan apa yang akan anda lakukan ketika bertemu dengan time tersebut?</p> <p>I: pernah sih mba.... yang dilakuin ya disapa dulu hehehe</p>	
345.	<p>P: apakah anda pernah mengalami situasi dimana hp anda ngehang pada saat bermain gam online, dan apa yang anda lakukan?</p> <p>I: emmmm... kalau hp mati pernah sih mba kalo ngehang malah sering, karena hpnya sudah berumur, apalagi kalau pas main gitu hpnya bermasalah bikin <i>stress</i> hehe</p>	
357.	<p>P: apakah anda <i>stress</i> ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>iyaa betul itu mba, stress yo mesti nek kalah ngunu hehehe, cuman</u></p>	

	<p>biasanya berhenti main game sejenak trus ngopi dulu atau bermain uno sama temen-temen ditempat ngopi</p> <p>372. P: <u>apakah <i>game online</i> berdampak negatif pada diri anda?</u></p> <p>I: emmm iya berdampak, tidurnya jadi malem gak beraturan gitu emmm kadang lupa waktu sholat juga, kalau keseringan begadang kadang kantung mata bengkak ngunu mbak trus matanya yo sayu ngunu lah nek didelok</p> <p>383. P: pernah tidak lupa sholat gitu?</p> <p>I: hehehehe iya pernah mba kadang</p> <p>P: apakah <i>game online</i> menguntungkan bagi anda?</p> <p>I: emmmm.. <u>menguntungkan dikit mba hehehe,</u> kalau misalkan ikut turnamen game gitu kalau menang kan menguntungkan bisa dapat hadiah uang dan dapat menghilangkan rasa <i>stress</i> hehe</p> <p>392. P: bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm yasenang lah mba, tapi kalau kalah kan juga ngebikin <i>stress</i> gitu trus bisa badmood juga</p>	<p><i>Planfull problem solving</i></p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------

409	<p>P: pernah gak ketika bermain <i>game online</i> kalah dan ngerasa <i>stress</i> gitu?</p> <p>I: <u>iya pernah lah mba kalau stress</u> hehehe, <u>soalnya</u> kan kepikiran juga kalau kalah gitu ngerasa sayang aja apalagi kalau ngikuti turnamen gitu sayang uangnya kan, udah buat beli item-item dan heronya buat main hehehe. Trus kan buat diri termotivasi gitu,</p>	<i>Escape avoidance</i>
415.	<p>P: trus menerima gak kalau kalah <i>game online</i>?</p> <p>I: yaaa... nerima-nerima aja mba, kalah sekali menang dua kali kan ya gakpapa, <u>positif aja kedepannya</u> bakal ada <u>gantinya menang gitu</u>, gak enakya kalau main game kalah nanti rangkingnya jadi turun mba trus gak dapat koin juga hehehe.</p>	<i>Positif reappraisal</i>
431.	<p>P: terimakasih ya mas, sudah selesai ini wawancaranya</p> <p>I: ohh sudah ya mba</p> <p>P: iyaa mas, kalau gitu saya pamit dulu ya mas hehe</p> <p>I: iya mba, nanti kalau datanya kurang boleh kesini lagi nanti saya bantu ya mba</p>	
346.	P: iya mas terimakasih banyak	

	<p>I: iya mba sama-sama</p> <p>P: saya pamit dulu yaa mas</p> <p>I: iya mba, hati-hati yaa</p> <p>P: nggih mas, assalamualaikum</p> <p>I: waalaikumsalam (dengan senyum)</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Transkrip wawancara significant other 1

Nama : TA (Inisial)

Usia : 19 Tahun

Hari/Tanggal : 15 November 2022

Tempat : Rumah informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1.	<p>P: assalamualaikum wr wb mas I: waalaikumsalam wr wb mba P: lagi sibuk apa engga ini mas? I: hehe, engga kok mba, lagi santai aja ini</p>	Perkenalan
6.	<p>I: ini gimana mba saya harus jawab pertanyaan apa ya? Hehehe P: hehehe ini saya mulai dulu ya mas? I: ohhh iya mba silahkan yaa</p>	
11.	<p>P: kalau boleh tau aktifitas sehari-hari mas TA itu apa ya mas? I: yaaa biasane iku mba nek pagi kerja sampe sore ngunu, kerjone sampe jam 4 tan lah P: trus pulang kerja mas TA ngapain mas biasanya? I: yoo biasae leren sik mba,</p>	
20.	<p>P: trus nongkrongnya atau main game nya kapan ya itu mas? I: yoo biasae iku setelah isya lah mba, baru keluar rumah nanti mabar <i>game online</i> ngunu hehehe</p>	
31.	<p>P: oiya hehe, lakalau itu biasanya sampai jam berapa ya mas main <i>game online</i> nya? I: <u>yaaa iku gak mesti mba, biasane yo sampe jam 12 ta sampe subuh</u></p>	Bermain <i>game</i> hingga larut malam

	<p>malahan lek lagi libur kerjo ngunu</p> <p>38. P: biasanya mas TA ada kegiatan lain selain bermain <i>game online</i> mas? I: emmmm... setau saya sih engga mba. Ya kegiatane kerja, makan, nongkrong, main <i>game online</i> hehehe P: iya iya....</p> <p>51. P: dalam sehari kira-kira berapa jam ya mas TA menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game online</i> ? I: yooo... biasane <u>4-5 jam ta 6-7 jam</u>, ora mesti kok mba. <u>Liat-liat sikon dulu lah ya mesti hehehe</u></p> <p>66. P: terus itu dalam sehari mas TA paling parah untuk bermain gamenya berapa jam ya mas kira-kira? I: emmm... paling parah ya dari mulai ngongkrong sampai subuh gitu mba kalau pas waktu libur kerja hehehehe</p> <p>74. P: pada saat bermain game pernah gak nampak mengalami kondisi <i>stress</i> gitu? I: <u>Yo enek mbak, kan biasane nek main game iku kan kalau gak gabung ambek tim ki kadang olehe tim tim sing nub toxic ngunu, dadi maine game ki asal asalan pokoe main ngunu. Kan eman eman nek kalah, otomatis bintang e mudun mbak trus misalkan ada yang berbayar kan trus hangus nek kalah. Yokui kadang sing marai <i>stress</i> sih, trus getun ngunu.</u></p> <p>86. P: kira-kira mulai kapan ya mas TA itu suka bermain <i>game online</i> ? I: eeeeeeee... itu sejak dari sekolah</p>	<p>Membuat jarak ketika bermain <i>game online</i></p> <p><i>Escape avoidance</i></p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

	<p>sma sudah suka mba. Tapi kan jaman dulu bermain <i>game online</i> nya gak kayak sekarang gitu, bermain game onlinya masih belum yang berbayar dan banyak ngeluarin uang kayak sekarang ini hehehehe</p> <p>97. P: maksudnya berbayar itu yang bagaimana ya mas? I: hemmm... yakan itu mba kalau kita bermain <i>game online</i> mau pake skin atau voucer permainanya harus beli dulu gitu</p> <p>108. P: owalah gitu ya mas hehe I: iya mba (dengan senyum) P: emmm, itu biasanya ngabisin uangnya sampai berapa ya mas? I: <u>hehe, ya gak mesti mba.biasanya ya 100 ribu lah mba. Kalah atau menang itu gapapa, kan emang banyak macamnya. Macem-macem sing penting ora di gawe mumet ngunu wae hehehe</u></p> <p>119. P: terus itu mas, mas tau gak bagaimana kondisi emosional mas TA pada saat bermain <i>game online</i>? I: ohhh itu... <u>yaa spontan berbicara kotor trus teriak-teriak, keliatan <i>stress</i> gitu apa ya mba. Karna kan biasanya kalau ikut turnamen gitu mengeluarkan uang yang lumayan lah, kalau kalah kan hangus, tapi walaupun lagi <i>stress</i> gitu tetep bisa ngontrol diri ben gak ngelakuin hal sing aneh-aneh mba hehehe</u> P: owlaah gitu yaa... I: iyaa mba hehehe</p>	<p><i>Self controlling</i> (dapat mengontrol diri)</p> <p><i>Planfull problem solving</i> (dapat memecahkan masalah dengan baik)</p> <p>Tidak dapat mengontrol diri</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>127.</p> <p>137.</p> <p>146.</p> <p>153.</p>	<p>P: menurut masnya ada gak ya mas hal positif dari mas TA bermain <i>game online</i> ini? I: emmm ada dong... P: meliputi apa ya mas itu? Hehehe I: hemmm... itu bisa mengasah kemampuan kerja sebagai tim mba, trus bisa belajar sabar hehe, <u>bisa memecahkan masalah dengan baik pas bermain <i>game online</i> mba hehehe</u></p> <p>P: oiyaaa... masnya sebagai teman bermain <i>game online</i> mas TA mendukung atau tidak jika mas TA bermain <i>game online</i>? I: emmm... ya mendukung aja sih mba hehe</p> <p>P: apa alasannya mas mendukung mas TA bermain <i>game online</i>? I: emmm,, yakan <i>game online</i> tidak hanya memiliki dampak negatif aja mba, ada juga sisi positifnya. Seperti melatih ngendalikno emosi trus melatih ambil keputusan mbak, menghasilkan uang, trus iso mengasah kesabaran pas main game e mbak.</p> <p>P: nahh itu mas, kalau boleh tau ada gak ya dampak negatifnya dari mas TA bermain <i>game online</i>? I: nahhh itu sih yang pastinya juga ada mba hehehe</p> <p>P: contohnya sepeti apa ya mas hehehe I: emmmm..... resiko kesehatan mata menurun mba tak liat-liat ki mins e nambah og nek dee main game terus ngunu, trus suka berbicara kotor saat</p>	<p>Dapat mengendalikan diri</p>
-------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

<p>162.</p> <p>170.</p> <p>180.</p> <p>189.</p>	<p>bermmain <i>game online</i>, yang paling sering dialami ya insomnia mba hehehe</p> <p>P: kalau lagi bermain <i>game online</i> trus kalah gitu mas TA apakah terlihat <i>stress</i> gitu ya mas? I: <u>ya iyaaa mbaaa kalau itu, tapi lebih ke badmod trus <i>stress</i> gitu sih mba</u> biasanya, kan karna kehilangan uang dan level game nya bisa turun, kalau biasanya kalah terus ya badmood mbak mau makan aja males, trus kadang kalau diajak ngomong orang gitu gak jawab karna kan masih ada ada kegowo emosine hehehe</p> <p>P: iyaa mas... terimakasih banyak ya mas sudah meluangkan waktunya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan saya ini hehehe I: iya mbaa sama-sama hehehe P: kalau gitu saya pamit pulang dulu ya mas.... I: loalah... main kene sik lo mba, ngopi sek kene lah yaa</p> <p>P: hehe... walah terimakasih mas, soalnya nanti ndak kemaleman pulange (dengan senyum) I: owalah... yowes nek ngunulah mba hehe</p> <p>P: iya mas (dengan senyum) I: hati-hati dijalan ya mba nanti P: iya mas siap hehehe I: iya mba hehe</p> <p>P: assalamualaikum mas I: waalaikumsalam mba</p>	<p><i>Stress</i></p>
-------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

Transkrip wawancara *significant other 2*

Nama : DM Inisial)

Usia : 20 Tahun

Hari/Tanggal : 23 November 2022

Tempat : Rumah informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1.	<p>P: assalamualaikum mas I: waalaikumsalam mba P: lagi sibuk ndak ini mas? I: ohhh.. gak mba, mari silahkan masuk P: ngiih mas matur nuwun I: silahkan duduk mba, monggo</p>	Perkenalan
9.	<p>P: mohon maaf nggih mas ini saya mengganggu waktunya sampean I: eh... gapapa mba, gak ganggu kok P: iya mas hehehe I: kira-kira mau dikasih pertanyaan apa ini mba hehe</p>	
17.	<p>P: nanti seputar tentang mas DM ya mas hehehe I: owala iya mba, sebisa mungkin nanti dijawab ya... P: iya mas,, ini langsung saya saya mulai ya mas pertanyaannya I: iya mba monggo hehehe</p>	
25.	<p>P: kalau boleh tau aktifitas sehari-hari mas DM itu apa ya mas? I: ohhhh... sehari hari ya kerja mba P: selain itu ada lagi gak ya mas yang dilakuin sama mas DM? I: emmm, ya biasanya kan kerja dari pagi sampai sore, trus kalau sore itu ya udsh gaada kegiatan mba</p>	

<p>35.</p> <p>42.</p> <p>46.</p> <p>54.</p> <p>62.</p> <p>69.</p> <p>76.</p>	<p>P: berarti sudah free gitu ya mas kalau sore? I: iya mba free hehe, cuman ya kadang kalau ada job nikahan gitu ya disambi P: emang di nikahan jobnya sebagai apa mas? I: fotografer mba... P: ohhh gitu ya mas I: iya mba hehehe</p> <p>P: biasanya kalau main <i>game online</i> itu mas DM biasanya jam berapa jam sampai jam berapa ya mas? I: ohhh... kalau itu yaa tergantung mba, kalau biasanya sih jam 7 setelah sholat isya atau jam 8 nan lah yaa</p> <p>P: apakah mas DM ada kegiatan lain selain bermaine <i>game online</i> mas ? I: emmm kegiatan yang lain ya itu mba dadi fotografer ndek nikahan gitu P: oiya mas.... I: hehe iya mba....</p> <p>P: dalam sehari kira-kira berapa jam ya mas DM itu bermain <i>game online</i>? I: emmm gak mesti mba P: <u>la yang sering berapa jam yang mas tau?</u> I: <u>yaa 5-6 jam lah mba</u></p> <p>P: pernah gak sih mas DM itu bermin game nya dari malem sampai pagi gitu mas? I: emmm ya pernah mba, cumah gak sering aja. Biasanya kalau hari libur gitu malah sampai subuh main game nya</p> <p>P: ohhh gitu, trus kalau boleh tau mas DM itu kerjanya hari apa aja ya mas? I: emmm... dihari senin sampai sabtu mba</p>	<p><i>Self Controlling</i> (dapat mengontrol diri ketika bermain <i>game online</i>)</p>
------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

80.	<p>P: ohhh gitu, trus kalau boleh tau kerjanya jam berapa sampai jam berapa ya mas?</p> <p>I: emmm,, kalau hari senin samapai jum'at itu jam 8 sampai jam 4 mas, tapi kalau hari sabtu itu cuman sampai jam 2 siang aja sihh</p>	
87.	<p>P: emmm trus dalam sehari gitu paling parah bermain game onlinya berapa jam ya mas?</p> <p>I: itu dari malem sampai subuh mba pas hari libur, cuman ya ada jedanya. Jadi gak bermain terus gitu loo</p>	
93.	<p>P: kira-kira mulai kapan ya mas DM itu suka bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm... sejak sekolah SMA mba sukanya</p> <p>P: berarti dari sejak sekolah SMA udan sering bermain game seperti sekarang ini ya mas?</p> <p>I: emmm.. iya mba tapi kan game nya beda</p>	
98.	<p>P: bedanya gimana ya mas ?</p> <p>I: ya kalau jam dulu itu gamenya kan cuman offline gitu. Kalau sekarang kan kebanyakan gamenya online mba dan berbayar kan</p>	
102.	<p>P: berbayar yang gimana mas?</p> <p>I: yakan itu beli hero harus pake tup up-top up gitu mba buat beli voucer di game online itu. Kalau mainnya menang ya dapat uang mbak, kalau kalah kan mesti stress, trus seneng mesoh mesoh ngunu, bengok-bengok yoan. <u>trus ujung-ujunge mandek main game online sek mbak</u></p>	<i>Escape avoidance</i>
109	<p>P: biasanya sampai menghabiskan uang</p>	

	<p>berapa mas kalau kayak gitu? I: yaa 100 ribuan lah mba, kalau gak gitu ya 50 ribuan, tergantung yang mau dipilih apa gitu P: ohhh gitu yaa I: iya mba... hehehe</p> <p>118. P: pernah gak sih mas DM itu mengikuti semacam turnamen gitu? I: iyaa pernah mba.... P: kalau boleh tau turnamen yang bagaimana ya mas? I: emmm... itu turnamen yang tingkat kecamatan gitu mba, kalau gak ya antar tim luar kota yang sudah kenal lah....</p> <p>125. P: emmm gitu, biasanya ada gak mas biaya pendaftarannya untuk masuk ke turnamen tersebut? I: emmm.. ada lah mba tentunya P: kalau boleh tau kira-kira berapa ya mas biaya untuk pengeluaran per masing-masing orangnya? I: biasanya yaa 200 ribu, atau 300 ribuan mba. Tergantung dari sananya kok mba itu</p> <p>128. P: pernah gak mas MP kalah bermain <i>game online</i> terlihat stres? I: yo pernah mbak, <u>nek stress ngunu paling meneng wae wonge nek gak ngunu yo murung mukae pas lagi main bareng ro cah-cah.</u> Kadang, trus seneng ngomong kotor, teriak-teriak ngunu yoan</p> <p>P: ohhh gitu ya mas, hehehe I: iya mba ehehe....</p> <p>139. P: mas tau gak gimana kondisi emosional mas DM kalau lagi bermain <i>game online</i>? I: emmm... ya kalau emosi sih sering mba,</p>	<p><i>Self controlling</i> (dapat mengontrol emosional dengan baik)</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

<p>150.</p> <p>162.</p> <p>169.</p>	<p>cuman ya bisa mengontrol emosinya kok kalau sedang main <i>game online</i></p> <p>P: seperti apa ya mas contohnya?</p> <p>I: yaa teriak-teriak gitu , trus bicara kotor, cuman ya tetep saja mengontrol dirinya mbak gak trus kayak yg teriak-teriak urakan gitu hehehehe</p> <p>P: trus ada lagi gak ya mas?</p> <p>I: emmmm itu mba, kalau misal main <i>game online</i> kalah gitu kadang badmood gitu. Dari raut wajahnya kan keliatan yaa</p> <p>P: menurut mas, ada tidak hal positif mas DM bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>ada banget dong mba...</u></p> <p>P: seperti apa ya mas contohnya?</p> <p>I: sebentar ya mba tak jupuk asbak sek</p> <p>P: ohhh iya mas... monggo silahkan aja</p> <p>I: tadi nanya sisi positif e main <i>game online</i> yo mba?</p> <p>P: iya mas hehehe</p> <p>I: <u>sisi positifnya itu bisa berfikir cepat dalam mengambil tindakan pas main game mba trus iso dadi pribadi sing teliti dan penuh konsentrasi pas main <i>game online</i>, trus rasa sportifitas e ada gitu untuk saling menghormati lawan ketika kalah atau menang pada saat pertandingan hehehe gitu mba</u></p> <p>P: trus masnya sebagai teman bermain mas DM mendukung dia untuk bermain <i>game online</i> gak ya mas?</p> <p>I: <u>iya mba mendukung, karena kan kalau pas main <i>game online</i> bareng itu biasanya saling dukung dan membantu gitu, alhamdulillah kalau menang kan nanti bisa mendapatkan uang mba, lumayan buat</u></p>	<p><i>Positif reappraisal</i> (berfikir positif)</p> <p><i>Positif reappraisal</i> (berfikir positif)</p> <p><i>Seeking social suport</i> (mendapat dukungan dari teman)</p>
-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<u>traktiran beli kopi kan yaa hehehe...</u>	
174.	<p>P: kalau bole tau membantu dan mendukung yang bagaimana ya mas?</p> <p>I: yaaa... kasih suport dan semangat sama mas DM pas lagi main <i>game online</i> bareng hehehe...</p>	
181.	<p>P: nggihh mas, ini cukup sampai sini nggih</p> <p>I: owalah iyoo mba, kalau nanti ada yang mau ditanyakan lagi bisa hubungi saya yaa, nanti saya bantu sebisa mungkin</p>	
188.	<p>P: iya mas siap, hehehe</p> <p>I: okeyyy mba hehehe</p> <p>P: terimakasih banyak ya mas, maaf sudah ganggu waktunya mase hehehe</p> <p>I: haha iya mba sama-sama, ora ganggu sama sekali kok</p>	
194.	<p>P: yasudah mas kalau gitu saya pamit pulang dulu</p> <p>I: iyo mba, ati-ati nang dalam yoo</p> <p>P: nggih mas hehehe</p> <p>I: iya mba (dengan senyum)</p> <p>P: assalamualaikum mas</p> <p>I: waalaikumsalam mbak</p>	

Transkrip wawancara *significant other 3*

Nama : MF (Inisial)

Usia : 20 Tahun

Hari/Tanggal : 29 November 2022

Tempat : Rumah informan

Keterangan : P: Pewawancara I: Informan

No	Wawancara	Coding
1.	<p>P: Assalamualaikum mas I: waalaikumsalam mbak, ehheh mbak lala (dengan senyum lebar) P: hehe nggih mas I: monggo mbak masuk dulu P: nggih mas hehehe I: silahkan mbak duudl dulu yaa</p>	Perkenalan
9.	<p>P: nggih mas trimakasih hehehe I: mau minum apa mbak lala? P: hehehe mbotensah repot-repot mas I: gak apa-apa mbak, gak repot kok niki</p>	
14.	<p>P: nggih mas, apa aja terserah mase hehehe I: okey mba, tunggu dulu ya hehehe</p>	
17.	<p>P: ngapunte nggeh mas udah ganggu waktunya sampean I: halah ora gangu kok mbak P: nggih mas, niki nembe sibuk nopo njenengan? I: iki mau mari ngegane mbak ro cah-cah</p>	
23.	<p>P: owalah nggeh mas I: iki aku dikon opo iki P: nanti menjawab pertanyaan dari saya aja mas hehehe I: hehehe iya mbak siap, lak gak angel to pertanyaane hehehe P engga kok mas hehehe</p>	
31.	<p>P: ini langsung saya ya mas I: iya mbak siap hehehehe....</p>	
34.	<p>P: kalau boleh tau aktifitas sehari-hari mas MF itu apa ya mas?</p>	

<p>38.</p> <p>44.</p> <p>53.</p> <p>57.</p> <p>62.</p> <p>69.</p> <p>78.</p>	<p>I: emmmm aktifitasnya yaa, kerja mbak</p> <p>P: oooo yaaa mas, kalau boleh tau kerjanya jam berapa sampai jam berapa ya mas? I: emmm kalau berangkat pagi jam 7 mbak P: trus kalau pulang nya sore jam berapa mas? I: kalau pulang nya itu sore jam 4 mba biasanya</p> <p>P: kalau boleh tau itu mas MF kerjanya setiap hari atau bagaimana ya mas? I: emmmm... itu kerjanya mulai hari senin sampai sabtu mbak, kalau senin sampai jum'at sampai jam 4 tapi kalau sabtu biasanya sampai jam 2 aja mbak P: ohhhh gitu ya mas... I: iyaa mbak... hehehe</p> <p>P: kalau boleh tau mas MF itu kerjanya profesinya apa ya mas? I: emmm kerja di kantor notaris mbak</p> <p>P: biasanya kalau main <i>game online</i> mas MF mulainya jam berapa ya mas? I: emmmm itu biasanya kalau main game mulai jam 8 nan malem mbak</p> <p>P: trus kalau main game dari jam 8 malam gitu biasanya sampai jam berapa mas? I: emm gak tentu mbak kalau kayak gitu, kan menyesuaikan durasinya juga P:ohhh gitu... I: iya mbak hehe</p> <p>P: kalau yang udah mesti hari biasanya gitu mas? I: emmmm yaa biasanya jam 8 sampai jam 12 an lah mbak kalau main P: biasanya sampai begadang gitu ya mas kalau main gamenya? I: <u>emmm engga juga sih mbak, begadangnya ya sering pas hari libur kerja aja mbak lagian kan bisa mengontrol diri, gak harus berlebihan dalam bermain <i>game online</i> nya</u></p> <p>P: dimana biasanya sampean sama mas MF</p>	<p><i>Self Controlling</i> (dapat mengontrol diri ketika bermain <i>game online</i>)</p>
------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: emmm,, biasanya ya ditongkrongan mbak, kalau gak gitu yaa dirumah masing masih, bemain <i>game online</i> kan gak harus saling ketemu satu sama lain</p>	
84.	<p>P: dalam sehari kira-kira berapa jam ya mas MF itu bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>emmm, kira-kira yaa 4-5 jam lah mbak</u></p>	<i>Distancing</i> (menjaga jarak ketika bermain <i>game online</i>)
88.	<p>P: dalam sehari-kira kira-kira paling parah ketika bermain <i>game online</i> berapa jam ya mas?</p> <p>I: biasanya ya 7-8 jam lah kira-kira mbak</p> <p>P: trus pernah gak mas MF itu main game kalah gitu?</p> <p>I: ya pernah lah mbak, sering malahan hehehehe</p>	
95.	<p>P: <u>kira-kira bagaimana kondisi mas MF ketika kalah bermain <i>game online</i> mas?</u></p> <p>I: emmm ya nerima mbak, menang atau kalah ya teter disyukuri aja mbak kalau misalkan kalah nanti kan juga ada waktunya untuk menang juga</p>	<i>Accepting responsibility</i> (menerima hasil dari permainan <i>game online</i>)
103.	<p>P: menurut masnya, ada tidak hal positif dari mas MF ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: <u>ya dalah mbak hehe, hal positifnya ya selalu</u> berfikir positif pas main game , padahal wes ngerti apene kalah tapi pikirane sik menang terus mbak hehehe</p>	<i>Positif reappraisal</i> (berfikir positif dalam bermain <i>game online</i>)
110.	<p>P: ada lagi gak itu mas?</p> <p>I: emmmm, game itu kan juga dapat mengasah otak, karena pada setiap permainan dibutuhkan konsentrasi agar dapat menang.</p>	
115.	<p>P: <u>masnya sebagai teman mas MF mendukung mas MF bermain <i>game online</i> tidak mas?</u></p> <p>I: sangat mendukung dong mbak hehehe, apalagi kalau ikut turnamen gitu trus menang kan saya juga dapat keuntungannya hehehe</p> <p>P: ohhh gitu ya mas, berarti saling suport satu sama lain yaa?</p> <p>I: iyaa mbak betul, selagi masih bisa buat</p>	<i>Seeking sosial suport</i> (dukungan sosial dalam bermain <i>game online</i>)

<p>126.</p>	<p>hiburan dan dapat nimbulin hal-hal positif kan gak opo-opo lo</p> <p>P: kalau boleh tau ada tidak ya mas dampak negatifnya dari mas MF ketika bermain <i>game online</i>?</p> <p>I: kalau dampak negatif ya ada ajalah mbak</p> <p>P: seperti apa contohnya mas?</p> <p>I: <u>yaa stres trus badmood, emmm apalagi yaa agak frustrasi gitu kalik ya kalau dilihatnya, getun ngunulah pokoe menghindari wae wehehe mbak intine ya hehehe</u></p>	<p><i>Escape avoidance</i> (menghindar atau berhenti bermain <i>game online</i> yang mengakibatkan kondisi <i>stress</i>)</p>
<p>134.</p>	<p>P: biasanya kalau lagi <i>stress</i>, badmood atau frustrasi ketika bermain <i>game online</i> gitu yang dilakuin apa ya mas?</p> <p>I: emmm, berhenti main <i>game online</i> mbak, misalkan ikut turnamen ngunu trus kalah kan berhenti sejenak dulu ngopi atau main uno sek karna nek melu turnamen yo ngetokno duit mbak dadi nek kalah mesti rodok getun ngunu ,yo <i>stress</i> lah , walaupun gak melu turnamen tapi kan nek kalah yo iso <i>stress</i> to mbak, bintange mudun kok e hehe</p>	
<p>143.</p>	<p>P: kalau mengikuti turnamen kayak gitu biasanya bayar berapa emang mas?</p> <p>I: gak mesti mbak, enek sing 200 ribu per orang , atau bisa jadi yang paling gede ya 500 ribu gitu tapi itu jarang</p>	
<p>151.</p>	<p>P: owalah gitu yaa mas</p> <p>I: <u>iya mbak.... biasanya kan kalau mengikuti turnamen itu sudah dipersiapkan terlebih dahulu latihan timnya, karena kan udan mengeluarkan uang buat tiketnya, jadi ya semaksimal mungkin pie usahane ben tim e menang ngunu mbak, tapi semisal kalahpum ya sudah. Yang penting sudah ada usahanya terlebih dahulu hehehe</u></p> <p>P: kalau untuk kuota gitu sekali permainan game bisa menghabiskan berapa GB ya mas?</p> <p>I: yaa gak tentu mbak, 1GB bisa 2 kali</p>	<p><i>Planfull problem solving</i> (merencanakan pemecahan masalah)</p>

	permainan <i>game online</i>	
160.	<p>P: kalau boleh tau biasanya <i>game online</i> yang sering dimainkan game apa ya mas?</p> <p>I: emmm biasanya mobile legends trus free fire , adalagi selain itu aku lupa mbak , tapi yang sering dimainkan ya game itu hehehe</p>	
165.	<p>P: sudah selesai ini mas pertanyaan saya, terimakasih ya mas</p> <p>I: ooo iyaa mbak sama-sama yaa, nanti kalau misal ada pertanyaan lagi atau ada kurangnya kesini saja saya bantu yaa</p>	
171.	<p>P: iya mas siap hehe, maaf sudah merepotkan mase</p> <p>I: alah enggak kok mbak gak ngrepoti</p> <p>P: iya mas hehehe</p> <p>I: ngopi-ngopi sek ya mbak</p>	
177.	<p>P: enggak mas terimakasih banyak, ini sudah mendung nanti ndak hujan</p> <p>I: yawes nek gitu mbak</p> <p>P: pamit dulu ya mas</p> <p>I: iya mbak , hati-hati dijalan yaa (dengan senyum)</p>	
182.	<p>P: iyaa mas... assalamualaikum</p> <p>I: waalaikumsalam mbak</p>	

Lampiran 3 Informed Consent

INFORMED CONSENT

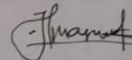
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

Lampiran 4 Lembar Pernyataan Persetujuan

Lampiran 4 Lembar Pernyataan Persetujuan

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : FL

Usia : 19 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006

Judul Penelitian : Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*


Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenankan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenankan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 06 November 2022

Menyetujui


(.....FL.....)

INFORMED CONSENT

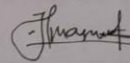
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MP

Usia : 19 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006

Judul Penelitian : Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*


Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenalkan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenalkan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 17 November 2022

Menyetujui


(.....MP.....)

INFORMED CONSENT

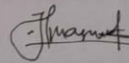
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AN

Usia : 19 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006

Judul Penelitian : Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*


Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenankan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenankan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 24 November 2022

Menyetujui


(.....)
AN

INFORMED CONSENT

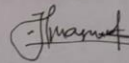
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TA

Usia : 19 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006

Judul Penelitian : *Gambaran stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*

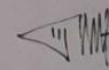
Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenankan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenankan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 15 November 2022

Menyetujui



(.....TA.....)

INFORMED CONSENT

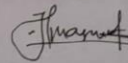
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DM

Usia : 20 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006

Judul Penelitian : Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*


Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenalkan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenalkan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 23 November 2022

Menyetujui


(.....DM.....)

INFORMED CONSENT

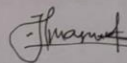
Saya Wahibatul Masula (171141006) adalah mahasiswa Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, UIN Raden Mas Said. Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul "Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami Kekalahan *Game online*"

Peneliti memohon kepada Saudara untuk bersedia berpartisipasi menjadi Informan dalam penelitian ini. Proses pengambilan data dalam penelitian ini melalui prosedur wawancara dan observasi.

Keterlibatan Saudara dalam penelitian ini adalah berdasarkan prinsip kesukarelaan, tanpa ada paksaan dan ancaman dari siapapun. Saudara bebas untuk menolak ikut serta dalam penelitian ini, dan apabila Saudara telah memutuskan untuk ikut, Saudara juga bebas untuk mengundurkan diri setiap saat.

Peneliti akan merahasiakan informasi Saudara dan peneliti berharap bahwa informasi yang diberikan adalah kenyataan yang sebenarnya. Keseluruhan data dalam penelitian ini akan diolah untuk kepentingan penelitian dan akan dijamin kerahasiaannya. Jika Saudara memiliki pertanyaan terkait penelitian ini, Saudara dapat menghubungi saya Wahibatul Masula, WA: 082335476920, Email: wahibatulmasula30@gmail.com.

Ngawi, 17 November 2022
Peneliti



(Wahibatul Masula)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MF

Usia : 20 Tahun

Menyatakan bersedia untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Wahibatul Masula

Nim : 171141006


Judul Penelitian : Gambaran *stress* pada Remaja yang mengalami kekalahan *Game online*

Saya menyatakan, bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia terlibat penuh dan aktif selama proses penelitian sesuai dengan kapasitas yang saya miliki. Saya akan memberikan informasi dengan sejujur-jujurnya, dan memperkenankan penelitian menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya mengetahui, bahwa identitas dan informasi yang saya berikan akan DIRAHASIAKAN dan tidak akan disampaikan secara terbuka kepada khalayak umum.

Sebagai informan dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk melakukan wawancara. Dalam melakukan wawancara, saya juga memperkenankan peneliti untuk menggunakan alat bantu perekam untuk mempermudah dalam mengolah data.

Meskipun saya telah menyatakan untuk ikut berpartisipasi dalam penelitian ini dengan penuh kesadaran, saya bebas untuk mengundurkan diri setiap saat jika saya menghendakinya.

Ngawi, 29 November 2022
Menyetujui


MF
(.....)

Lampiran 5. Surat Keterangan Bebas Plagiasi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
 Jl. Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telp. (0271) 781516 Fax. (0271) 782774
 Homepage : www.iain-surakarta.ac.id E-mail: iud.iain-surakarta.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Tim Turnitin Fakultas Ushuluddin dan Dakwah (FUD) UIN Raden Mas Said Surakarta menerangkan bahwa setelah melakukan cek plagiasi skripsi dengan menggunakan perangkat lunak Turnitin maka pihak di bawah ini:

Nama : Wahibatul Masula
 NIM : 171141006
 Program Studi : Psikologi Islam
 Judul Skripsi : COPING STRESS PADA REMAJA YANG MENGALAMI KEKALAHAN GAME ONLINE
 Hasil Turnitin : 3 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiasi dengan "Similarity Index" di bawah 30 persen.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai syarat pelaksanaan munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sukoharjo, 07/06/2023
 Dekan,
 Wakil Dekan I,


Hj. Kamila Adnani, M.Si.
 NIP. 19700723 200112 2 003

Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. DATA PRIBADI**

Nama : Wahibatul Masula
 Tempat dan Tanggal Lahir : Ngawi, 30 Juni 1998
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Mantingan RT 03 RW 13 Kec Mantingan
 Kab Ngawi
 Nomor telephone/HP : 082335476920
 Email : wahibatulmasula30@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

Peiode Tahun	Sekolah / Institusi / Universitas	Jurusan	Jenjang Pendidikan
2003-2004	TK Dharma Wanita Mantingan 3	-	-
2004-2011	SDN Mantingan 4	-	-
2011-2014	MTS Plus Darul'Ulum	-	-
2014-2017	MAN	IPS	Kejuruan
2017-Sekarang	UIN Raden Mas Said Surakarta	Psikologi Islam	Sarjana (S1)