

LAMPIRAN

Skripsi-IRNA.docx

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	digilib-iaikntoraja.ac.id Internet	522 words — 3%
2	www.scribd.com Internet	155 words — 1%
3	journal.mandiracendikia.com Internet	126 words — 1%
4	repository.uinsaizu.ac.id Internet	91 words — 1%
5	eprints.unmas.ac.id Internet	62 words — < 1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet	56 words — < 1%
7	eprints.uny.ac.id Internet	52 words — < 1%
8	fatar.iainmadura.ac.id Internet	43 words — < 1%
9	ejournal.unsrat.ac.id Internet	39 words — < 1%
10	repository.uindatokarama.ac.id Internet	38 words — < 1%
11	digilib.uin-suka.ac.id Internet	37 words — < 1%
12	slidetodoc.com Internet	36 words — < 1%

13	etheses.uin-malang.ac.id Internet	34 words — < 1%
14	www.e-journal.polsa.ac.id Internet	34 words — < 1%
15	aliranlase.blogspot.com Internet	32 words — < 1%
16	repository.uin-suska.ac.id Internet	30 words — < 1%
17	repository.stainmajene.ac.id Internet	29 words — < 1%
18	idr.uin-antasari.ac.id Internet	28 words — < 1%
19	www.darunnajah.ac.id Internet	28 words — < 1%
20	j-innovative.org Internet	27 words — < 1%
21	jom.fisip.budiluhur.ac.id Internet	27 words — < 1%
22	adoc.pub Internet	25 words — < 1%
23	Raja Oloan Tumanggor. "Pentingnya "Self Love" bagi Remaja", Open Science Framework, 2023 Publications	24 words — < 1%
24	Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani. "Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022 Crossref	24 words — < 1%
25	123dok.com Internet	23 words — < 1%
26	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	23 words — < 1%

27	id.123dok.com Internet	23 words — < 1%
28	journal.citradharma.org Internet	21 words — < 1%
29	pusdikra-publishing.com Internet	21 words — < 1%
30	dspace.uil.ac.id Internet	20 words — < 1%
31	jurnal.lp2msasbabel.ac.id Internet	19 words — < 1%
32	fgbmfi.web.id Internet	18 words — < 1%
33	pesparawilppdsumsel.blogspot.com Internet	18 words — < 1%
34	publisherqu.com Internet	18 words — < 1%
35	repository.metrouniv.ac.id Internet	18 words — < 1%
36	jurnal.ittc.web.id Internet	17 words — < 1%
37	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	17 words — < 1%
38	journal1.uinssc.ac.id Internet	16 words — < 1%
39	repository.usd.ac.id Internet	16 words — < 1%
40	katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id Internet	15 words — < 1%
41	repository.radenintan.ac.id Internet	15 words — < 1%

42	jmedika.com Internet	14 words — < 1%
43	journal.isas.or.id Internet	14 words — < 1%
44	jurnal.polibatam.ac.id Internet	14 words — < 1%
45	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet	13 words — < 1%
46	journal.student.uny.ac.id Internet	13 words — < 1%
47	jurnal.konselingindonesia.com Internet	13 words — < 1%
48	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet	13 words — < 1%
49	ejurnal.iainpare.ac.id Internet	12 words — < 1%
50	repo.uinmybatusangkar.ac.id Internet	12 words — < 1%
51	Ariesta Tri Pradani, Indah Yasminum Suhanti. "PERSEPSI SOSIAL LAKI-LAKI TERHADAP PERILAKU MALE GROOMING", MOTIVA JURNAL PSIKOLOGI, 2020 Crossref	11 words — < 1%
52	digilib.isi.ac.id Internet	11 words — < 1%
53	e-journal.iainsalatiga.ac.id Internet	11 words — < 1%
54	ejournal.warunayama.org Internet	11 words — < 1%
55	eprints.uad.ac.id Internet	11 words — < 1%

56	my-best.id Internet	11 words — < 1%
57	repository.iainpare.ac.id Internet	11 words — < 1%
58	terapibermainbagianakautisme.blogspot.com Internet	11 words — < 1%
59	Nadine Denita Asrie, Dian Misrawati. "Celebrity worship dan Impulsive buying pada Penggemar KPOP Idol", Journal of Psychological Perspective, 2020 Crossref	10 words — < 1%
60	digilib.unila.ac.id Internet	10 words — < 1%
61	e-journal.polsa.ac.id Internet	10 words — < 1%
62	ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id Internet	10 words — < 1%
63	ejournal.pkkb.ac.id Internet	10 words — < 1%
64	ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id Internet	10 words — < 1%
65	eprints.undip.ac.id Internet	10 words — < 1%
66	ocpeaceofficersmemorial.com Internet	10 words — < 1%
67	repository.unj.ac.id Internet	10 words — < 1%
68	stainupacitan.ac.id Internet	10 words — < 1%
69	text-id.123dok.com Internet	10 words — < 1%

70	yedisupriadi.com Internet	10 words — < 1%
71	pt.scribd.com Internet	9 words — < 1%
72	repository.ub.ac.id Internet	9 words — < 1%
73	repository.uki.ac.id Internet	9 words — < 1%
74	abdulmuhyee2021.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
75	digilib.uinsa.ac.id Internet	8 words — < 1%
76	ejournal.arshaq.org Internet	8 words — < 1%
77	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet	8 words — < 1%
78	geograf.id Internet	8 words — < 1%
79	hermawansoediro.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
80	ifrelresearch.org Internet	8 words — < 1%
81	journal.arimsi.or.id Internet	8 words — < 1%
82	ml.scribd.com Internet	8 words — < 1%
83	ranganurjaman3.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
84	repository.iainkudus.ac.id Internet	8 words — < 1%

85	repository.uinsu.ac.id Internet	8 words — < 1%
86	repository.unhas.ac.id Internet	8 words — < 1%
87	repository.unwidha.ac.id Internet	8 words — < 1%
88	repository.usu.ac.id Internet	8 words — < 1%
89	candragunawan512.wordpress.com Internet	7 words — < 1%
90	Hisikia Gulo. "MENGAPLIKASIKAN MODEL KETELADANAN HAMBA TUHAN BERDASARKAN 1 TIMOTIUS 4:12", BONAFIDE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, 2021 Crossref	6 words — < 1%
91	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES

ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY

ON

EXCLUDE SOURCES

OFF

EXCLUDE MATCHES

OFF



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) TORAJA

Jalan Poros Makale-Makassar Km. 12, Mengkendek - Tana Toraja
Email : info@iakn-toraja.ac.id Website : <https://iakntoraja.ac.id>

Nomor : 1255 /Ikn.05/IL.2/PP.00.9/04/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian

29 April 2026

Yth. **Kepala Dusun Ponding**
Tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan studi S1 di IAKN Toraja, maka perlu diadakan penelitian lapangan. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian kepada:

Nama : Imalianti
NIRM : 1320229022
Prodi : Psikologi Kristen

Yang akan meneliti tentang: **"Analisis Perubahan Emosi Remaja pada Pemain *Game Mobile Legends* di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle"**.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih. Tuhan memberkati.

an. Rektor
Dekan,

Djidon Lamba

Tembusan:

Rektor IAKN Toraja di Tana Toraja

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Adam T. H
Jabatan : Kepala Dusun Ponding
Alamat : Jl. Poros Mamasa Mamuju, Sulawesi Barat.

Dengan ini menerangkan bahwa :

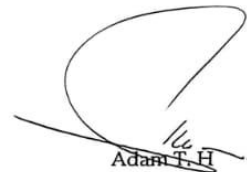
Nama : Irnaliani (1320229022)
Program Studi : Psikologi Kristen
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen
Lembaga : Institut Agama Kristen Negeri Toraja

Dengan ini menyatakan yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di Dusun Ponding dengan judul "Analisis Perubahan Emosi Remaja pada Pemain Game Mobile Legends di Dusun Ponding, Desa Aralle Utara, Kecamatan Aralle"

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponding, 17 Mei 2026

Kepala Dusun



Adam T. H

Instrumen Pedoman observasi

Variabel/Aspek	Indikator	Pernyataan Pengamatan	Keterangan (Ya/Tidak)
Kognitif dan Ego	Mampu berpikir logis, idealisme dengan membuat strategi		
	Berpikir egosentrisme, melakukan tindakan egois		
Identitas sosial	Mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya		
Penilaian Kognitif dan Strategi Koping	Menilai situasi sebagai tantangan atau ancaman		
	Memiliki keyakinan diri untuk mengubah atau mengatasi situasi yang dialami ketika bermain		
	Ketika emosi muncul, apakah menenangkan diri (<i>emotion-focused coping</i>)		

	atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-focused coping</i>)		
<i>Game Mobile Legends</i>	Berapa lama durasi waktu bermain remaja		
Emosi	Memiliki <i>skill</i> dan mampu bekerja sama dengan tim		
	Karakter yang diperankan ketika bermain		
	Tingkatan <i>rank</i> yang dicapai ketika bermain <i>game</i>		
	Memanfaatkan berbagai fitur komunikasi untuk terhubung dengan orang lain di dalam <i>game</i>		
	Apakah KDA dalam <i>game</i> mempengaruhi munculnya emosi		

Observasi Informan 3 (Remaja Akhir)

Tempat/ Tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Variabel/ Aspek	Indikator	Pernyataan/Pengamatan	Keterangan (Ya/Tidak)
Kognitif dan Ego	Mampu berpikir logis, idealis dengan membuat strategi	Ketika permainan dimulai dalam memilih karakter bertanya kepada tim karakter yang cocok digunakan, kemudian membagi tugas bersama tim melalui <i>voice not</i> .	ya
	Berpikir egosentrisme, melakukan tindakan egois	Sering tidak peduli arahan tim apalagi pada pertengahan permainan.	ya
Identitas Sosial	Mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya	Memperlihatkan banyaknya musuh yang berhasil dieliminasi, dan membagikan diri kepada tim.	ya
Penilaian Situasi dan Strategi coping	Menilai situasi sebagai tantangan atau ancaman	Ketika dapat mengeliminasi musuh (<i>kill</i>) maka terlihat senang dan tertantang untuk mengulangnya lagi, tapi ketika dieliminasi oleh musuh bahkan hampir kalah maka	ya

		telihat seperti terancam dengan ekspresi tegang dan wajah yang berkerut.	
	Memiliki keyakinan untuk dapat mengubah atau mengatasi situasi yang dialami ketika bermain.	Tetap yakin jika tim dapat bekerja sama dengan baik dengan tertawa dan memberikan motivasi pada tim.	ya
	ketika emosi muncul, apakah menenangkan diri (<i>emotion-focused coping</i>) atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-focused coping</i>)	Ketika mengalami kekalahan secara beruntun maka segera berhenti bermain dengan wajah agak kecewa dan mempertanyakan kepada teman kenapa bisa kalah dengan nada frustrasi menghela nafas.	ya
Mobile Legends Pemicu	Berapa lama durasi waktu bermain remaja	Durasi waktu bermain sangat lama sekitar 30 menit satu pertandingan, dan terus bermain bisa sampai 4	ya

emosi		jam bahkan bisa lebih lama.	
	Memiliki <i>skill</i> dan mampu bekerja sama dengan tim	Mempunyai <i>skill</i> atau kemampuan bermain yang baik namun sering mengabaikan arahan dari teman tim apalagi ketika dapat mengeliminasi banyak musuh, akan lebih mementingkan kill daripada mengikuti arahan tim.	ya
	Karakter yang diperankan ketika bermain	Karakter yang digunakan yaitu <i>Midline</i> dengan <i>skill</i> yang mampu mengurangi point lawan lebih cepat.	ya
	Tingkatan <i>rank</i> yang dicapai ketika bermain <i>game</i>	Tingkatan <i>rank</i> saat ini yaitu <i>mytick</i> dan sudah dicapai sebelum bermain dengan teman.	ya
	Memanfaatkan berbagai fitur komunikasi untuk terhubung dengan orang lain di dalam <i>game</i>	Menggunakan komunikasi <i>chatbox</i> pada awal permainan sebagai sarana untuk membuat strategi, namun pada pertengahan permainan jika ada teman tim yang menurut tidak mampu bermain atau tidak dapat bekerja sama maka akan digunakan	ya

		untuk diejek bahkan marah pada teman tersebut.	
	Apakah KDA dalam <i>game</i> mempengaruhi munculnya emosi	Pengukuran KDA yang ditampilkan dalam <i>game</i> seringkali membuatnya senang dan diperlihatkan pada orang lain namun akan marah dan mencari alasan seperti menyalahkan orang lain ketika KDA nya dominan remaja banyak dieliminasi.	ya

Observasi Informan 2 (Remaja Tengah)

Tempat/ Tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Variabel/Aspek	Indikator	Pernyataan/Pengamatan	Keterangan (Ya/Tidak)
Kognitif dan Ego	Mampu nerpikir logis, idealis dengan membuat strategi	Ketika permainan dimulai dalam memilih karakter cocok digunakan, kemudian membuat strategi dan membagi tugas kepada tim melalui <i>voice not</i> , remaja seperti seorang pemimpin tim.	ya
	Berpikir egosentrisme, melakukan tindakan egois	Sering tidak peduli arahan tim apalagi pada pertengahan permainan dan sering maju sendiri.	ya
Identitas Sosial	Mencari identitas diri melaui pengakuan dari teman sebaya	Memperlihatkan banyaknya musuh yang berhasil dieliminasi, bahkan meremehkan tim lawan.	ya
Penilaian Situasi dan Strategi coping	Menilai situasi sebagai tantangan atau	Ketika dapat mengeliminasi musuh (<i>kill</i>) maka terlihat senang dan tertantang untuk mengulangnya	ya

	ancaman	lagi, tapi ketika dieliminasi oleh musuh bahkan hampir kalah maka terlihat seperti terancam dengan ekspresi tegang dan mengatakan jika saya kalah tidak akan bermain <i>game</i> ini lagi.	
	Memiliki keyakinan untuk dapat mengubah atau mengatasi situasi yang dialami ketika bermain	Tetap yakin jika tim dan percaya diri dengan memberika strategi baru agar dapat mengalahkan lawan.	ya
	Ketika emosi muncul, apakah menenangkan diri (<i>emotion-focused coping</i>) atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-</i>	Ketika mengalami <i>lostreak</i> maka segera berhenti bermain dengan wajah agak kecewa dan marah dengan mengatakan akan <i>uninstall game</i> .	ya

	<i>focused coping</i>)		
<i>Mobile Legends</i> Pemicu emosi	Berapa lama durasi waktu bermain remaja	Durasi waktu bermain sangat lama sekitar 20-30 menit satu pertandingan, dan terus bermain bisa samapai 3 jam bahkan lebih lama.	ya
	Memiliki <i>skill</i> dan mampu bekerja sama dengan tim	Mempunyai <i>skill</i> atau kemampuan bermain yang baik bahkan memiliki strategi yang baik pula dalam memimpin tim namun sering tidak fokus bahkan cepat muncul emosi negatif ketika strateginya tidak sesuai yang diharapkan.	ya
	Karakter yang diperankan ketika bermain	Karakter yang digunakan yaitu <i>Jungler</i> dengan <i>skill</i> yang mampu mengurangi point lawan lebih cepat dan dapat rusuh <i>buff</i> lawan untuk mengurangi point.	ya
	Tingkatan rank yang dicapai ketika bermain	Tingkatan <i>rank</i> saat ini yaitu <i>mytick</i> <i>honor</i> dan sudah dicapai sebelumnya ketika akan bermain	ya

	<i>game</i>	dengan teman yang akrab dengannya.	
	Memanfaatkan berbagai fitur komunikasi untuk terhubung dengan orang lain di dalam <i>game</i>	Menggunakan komunikasi <i>chatbox</i> dan <i>voice chat</i> pada awal permainan sebagai sarana untuk membuat strategi, namun ketika emosi muncul alat komunikasi ini digunakan untuk berkata kasar dan melampiaskan emosi.	ya
	Apakah KDA dalam <i>game</i> mempengaruhi munculnya emosi	Pengukuran KDA yang ditampilkan dalam <i>game</i> tidak terlalu dipedulikan saat bermain, namun setelah bermain pasti akan mempertanyakan jika remaja tidak puas dengan KDA tersebut bahkan menyalahkan <i>game</i> atau orang lain.	ya

Observasi Informan 1 (Remaja Awal)

Tempat/ Tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Variabel/Aspek	Indikator	Pernyataan/Pengamatan	Keterangan (Ya/Tidak)
Kognitif dan Ego	Mampu nerpikir logis, idealis dengan membuat strategi	Ketika permainan dimulai akan lebih memilih karakter yang dikuasai tanpa perlu melihat karakter lawan.	ya
	Berpikir egosentrisme, melakukan tindakan egois	Sering tidak peduli arahan tim dan mencoba untuk menjaga diri sendiri agar tidak cepat tereliminasi di awal permainan sehingga sangat menjaga jarak dari mush bahkan ketika tim sedang diserang.	ya
Identitas Sosial	Mencari identitas diri melaui pengakuan dari teman sebaya	Memperlihatkan pencapaian permainan seperti jumlah kemenangan, tingginya rank kepada teman yang sedang bermain bersama.	ya
Penilaian Situasi dan Strategi	Menilai situasi sebagai tantangan	Ketika dapat mengeliminasi musuh (<i>kill</i>) maka terlihat senang	ya

coping	atau ancaman	dan bangga kemudian tertantang untuk mencoba kembali, tapi ketika dieliminasi oleh musuh atau musuh lebih unggul maka terlihat seperti terancam dengan ekspresi tegang bahkan tidak mood untuk melanjutkan permainan.	
	Memiliki keyakinan untuk dapat mengubah atau mengatasi situasi yang dialami ketika bermain <i>game</i>	Tetap yakin jika tim dapat menang dengan memberikan motivasi pada tim tetapi sering remaja sendiri yang mengatakan ingin menyerah.	ya
	ketika emosi muncul: Apakah menenangkan diri (<i>emotion-focused coping</i>) atau menghadapi masalah yang	Ketika mengalami kekalahan secara beruntun maka segera berhenti bermain dengan wajah agak kecewa dan memilih untuk keluar dari <i>game</i> dengan ekspresi wajah tidak mood	ya

	dialami (<i>problem-focused coping</i>)		
<i>Mobile Legends</i> Pemicu emosi	Berapa lama durasi waktu bermain remaja	Durasi waktu bermain sangat lama sekitar 20 menit satu pertandingan, dan terus bermain bisa samapai 3 jam bahkan lebih	ya
	Memiliki <i>skill</i> dan mampu bekerja sama dengan tim	Mempunyai <i>skill</i> atau kemampuan bermain yang baik namun sering mengabaikan arahan dari teman tim dimana lebih mementingkan kill dan keselamatan diri daripada mengikuti arahan tim	ya
	Karakter yang diperankan ketika bermain	Karakter yang digunakan yaitu Midline dengan <i>skill</i> yang mampu mengurangi point lawan lebih cepat	ya
	Tingkatan <i>rank</i> yang dicapai ketika bermain <i>game</i>	Tingkatan rank saat ini yaitu <i>mytick</i> dengan dibantu oleh timnya sehingga dpat mencapai <i>rank</i> yang tinggi.	ya
	Memanfaatkan	Menggunakan komunikasi	ya

	berbagai fitur komunikasi untuk terhubung dengan orang lain di dalam <i>game</i>	<i>chatbox</i> dan <i>quickchat</i> pada awal permainan sebagai sarana komunikasi dengan tim, namun ketika tidak puas dengan permainan dan emosi muncul maka akan digunakan untuk mengejek bahkan marah pada tim maupun lawan dalam permainan.	
	Apakah KDA dalam <i>game</i> mempengaruhi muncul emosi	Melampiaskan emosi pada teman tim ataupun lawan. Pengukuran KDA yang ditampilkan dalam <i>game</i> seringkali membuatnya senang dan diperlihatkan pada orang lain namun akan marah dan mencari alasan seperti menyalahkan orang lain bahkan jaringan ketika KDA nya dominan remaja banyak dieliminasi.	ya

Instrumen Pedoman Wawancara

Variabel	Aspek	Indikator	Pertanyaan
Perubahan emosi remaja	Perkembangan kognitif	Mampu berpikir logis, dalam menyelesaikan masalah, berpikir egosentrisme	Bagaimana cara Anda menyelesaikan masalah yang muncul saat bermain? Apakah Anda merasa sudah mampu berpikir logis dalam mengambil keputusan, atau terkadang masih terjebak dalam berpikir egosentrisme?
	Perkembangan sosial emosional	Mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya	Apakah kamu mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya?
	Penilaian primer lazarus	Menilai situasi sebagai ancaman atau tantangan sehingga muncul emosi	Ketika menghadapi situasi yang sulit di dalam game apakah Anda menilai situasi tersebut sebagai ancaman atau justru sebagai tantangan?
	Penilaian sekunder lazarus	Memiliki keyakinan atau kemampuan untuk mengatasi atau	Apakah Anda memiliki keyakinan atau kemampuan untuk mengatasi atau mengubah situasi yang dialami,

		mengubah situasi yang dialami	baik saat game terasa tertekan maupun dalam kehidupan nyata?
	Strategi koping	Strategi koping yang digunakan ketika emosi muncul apakah menenangkan diri (<i>emotion-fokused coping</i>), langsung mengatasi atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-fokused coping</i>)	Ketika emosi muncul saat bermain, strategi koping apa yang digunakan? Apakah Anda memilih menenangkan diri (<i>emotion-focused coping</i>) atau langsung mengatasi atau menghadapi masalah yang dialami (<i>problem-focused coping</i>)?
Game mobile legends	Fitur mobile legends Pemicu emosi	Durasi bermain Game dengan waktu 15 sampai 20 menit	Berapa durasi bermain game apakah sesuai dengan waktu 15 -20 menit?
		Kemampuan (<i>skill</i>) dan kerja sama tim untuk mencapai kemenangan	Apakah kemampuan (<i>Skill</i>) dan kerja sama pemain diperlukan untuk mencapai kemenangan?
		Memainkan satu karakter (<i>hero</i>) yang memiliki peran disebut <i>midline, goldline, expline,</i>	Peran apa yang biasa Anda mainkan dan bagaimana Anda menjalankan peran tersebut?

		<i>jungle, dan roamer</i> untuk mempertahankan markasnya (<i>base turret</i>) dan menyerang markas (<i>base turret</i>) lawan.	
		Permainan memiliki sistem peringkat yang disebut <i>rank</i> untuk mengukur kemampuan pemain.	Permainan yang memiliki sistem peringkat yang disebut rank untuk mengukur kemampuan pemain. Berapa tingkatan <i>rank</i> anda?
		Fitur komunikasi untuk terhubung dengan sesama pemain <i>game mobile legends</i>.	Apakah Anda memanfaatkan terdapat berbagai fitur komunikasi untuk terhubung dengan sesama pemain <i>game Mobile Legends</i> selama bermain?
		Respon pemain ketika mengeliminasi musuh (<i>kill</i>), membantu teman tim (<i>asisist</i>), dan ketika dieliminasi musuh	Ketika pemain jika mengalahkan musuh (<i>kill</i>), membantu teman tim (<i>assist</i>), dan ketika dikalahkan musuh (<i>death</i>), akan ditampilkan di dalam game yang disingkat dengan

		(<i>death</i>), disingkat dengan KDA yang ditampilkan di dalam <i>game</i>.	KDA. Bagaimana hasil pengukuran tersebut mempengaruhi perasaan atau emosi Anda setelah dan saat bermain?
--	--	--	---

Instrumen wawancara orang tua/ keluarga informan

1. Berapa lama/ waktu dalam sehari biasanya anak bermain *game* di rumah?
2. Apakah anda merasa anak menjadi lebih mudah tersinggung, atau cepat marah saat dan setelah bermain *game* ini?
3. Bagaimana respons anak jika diminta berhenti bermain *game*, misalnya untuk makan, mandi, atau beribadah?
4. Bagaimana sikap anak ketika ditegur oleh orang tua/ keluarga terkait kebiasaan bermain *game*-nya?

Instrumen wawancara teman sebaya ketiga informan

1. Apakah Anda sering bermain *Game Mobile Legends* bersama (mabar) dengan teman anda di Dusun Ponding?
2. Bagaimana sikap atau responnya ketika tim kalian sedang mengalami kekalahan (*lose streak*)?
3. Pernahkah ia melakukan *toxic talking* (berkata kasar/kotor) saat emosinya terpancing di dalam *game*?
4. Setelah selesai bermain *game* (terutama jika kalah), bagaimana sikapnya kepada teman-teman? Apakah langsung murung, menarik diri, atau tetap santai?
5. Apakah ada perbedaan ketika sudah bermain dan pada saat bermain *game*?

Transkrip wawancara Remaja Pemain *Game Mobile legends*

Informan : 3 (Remaja Akhir)

Umur : 20 tahun

Tempat/ Tgl : Ponding, 17 Mei 2026

Durasi : 11 menit 2 detik

Penulis	<i>Ee</i> pertanyaan pertama berpikir logis dalam menyelesaikan masalah atau membuat strategi pada <i>saat</i> bermain <i>Game</i> ?
Informan 3	<i>Yak saat</i> bermain <i>game</i> saya dan tim <i>aa</i> menyusun rencana membagi tugas untuk mencapai kemenangan contohnya, saya bekerja sama dengan <i>ee</i> hero Tank <i>ee</i> untuk meng <i>Kill</i> musuh sehingga <i>turret</i> lawan dapat di hancurkan dan mencapai tim saya dapat menang.
Penulis	Oke, selanjutnya itu <i>ee</i> ketika bermain <i>game ee</i> apakah kamu masih sering <i>ee</i> merasa atau berpikir egois ketika dalam pertandingan ?
Informan 3	Yah pernah, <i>semisal</i> ketika tim kita mengarahkan untuk menyerang bersama sama <i>aa</i> saya sering egois dan maju sendiri demi untuk mendapatkan <i>kill</i> yang banyak.
Penulis	Uum kemudian itu <i>saat aa</i> bermain, dalam bermain <i>game</i> apakah kamu sering mencari <i>ee</i> pengakuan atau mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya?
Informan 3	iya saya sering <i>ee</i> mencari pengakuan, contoh saya tetap

	membagikannya ke media sosial dan menceritakan ke teman-teman saya
Penulis	Oke, kemudian itu dalam situasi bermain <i>game ee</i> misalnya <i>saat</i> kamu main <i>game</i> bagaimana kamu menilai situasi <i>ee</i> situasi bermain <i>game</i> itu, apakah <i>ee</i> menilainya sebagai ancaman atau tantangan, ancaman itu seperti <i>ee</i> emosi negatif yang muncul dan tantangan itu emosi positif ?
Informan 3	Uum dalam bermain ketika saya mengalami <i>ee</i> kekalahan <i>ee</i> yang saya rasakan yaitu ancaman yang membuat saya sering mengumpat kepada teman karena tidak bisa mengontrol emosi, tapi disisi lain saya memiliki Tantangan yang membuat saya <i>ee</i> untuk yakin kepada diri sendiri untuk latihan sehingga saya dapat meraih kemenangan.
Penulis	Kemudian ketika bermain <i>game</i> , pada <i>saat</i> bermain <i>game</i> itu apakah kamu <i>ee</i> memiliki keyakinan atau kemampuan untuk <i>ee</i> untuk mengatasi atau mengubah situasi yang dialami <i>saat</i> bermain, mengubah situasi permainan <i>mobile legends</i> sering anda mainkan ?
Informan 3	Ya saya memiliki keyakinan untuk dapat mengubah situasi agar kemenangan dapat berpihak kepada tim saya, <i>aa</i> semisal membuat strategi baru, ketika tim lawan mulai mengepung Turret, saya dan tim akan meng kombo tim lawan sehingga dapat <i>wipe out</i> , dengan keadaan tersebut waktu durasi sebelum Hero bangkit kita dapat

	memutar balikkan keadaan untuk mencapai kemenangan.
Penulis	Selanjutnya itu strategi coping atau cara untuk mengatasi emosi misalnya uum ketika muncul, jika emosi muncul apa yang anda sering lakukan apakah <i>aa</i> menenangkan diri <i>aa</i> atau langsung atau menghadapi masalah yang dialami yaitu kayak langsung main <i>game</i> kembali atau menenangkan diri terlebih dahulu ?
Informan 3	<i>Uum</i> ketika saya bermain <i>game</i> dan saya menang saya akan merasa sangat senang dan melanjutkan ke permainan selanjutnya tetapi <i>saat</i> saya kalah emosi saya sering tidak terkontrol dan saya mengatasinya dengan menenangkan diri dengan membuka media sosial seperti Facebook, sebelum bermain <i>game</i> kembali dengan strategi baru.
Penulis	Oke, kemudian <i>aa</i> dalam bermain <i>game mobile legends</i> itu dimainkan <i>aa</i> bersama <i>aa</i> tim <i>aa</i> apakah dalam bermain <i>game</i> itu berapa waktu atau lama durasi waktu yang kamu butuhkan <i>aa saat</i> bermain ?
Informan 3	<i>Aa</i> rata rata durasi waktu yang saya butuhkan yaitu sekitar 30 menit, karena saya memiliki kemampuan yang Baik atau bisa dibilang pro dan lawan saya juga termasuk yah sedikit pro player
Penulis	Oke, <i>ee</i> selanjutnya itu <i>aa</i> apakah saat bermain kamu merasa <i>skill</i> yang mampu atau kemampuan dalam bekerjasama dengan tim sehingga memenangkan pertandingan <i>mobile legends</i>
Informan 3	yah, saya memiliki skil yang <i>aa</i> cukup baik untuk memenangkan

	pertandingan dan dapat bekerja sama dengan tim sesuai <i>role</i> saya
Penulis	<i>Uum</i> jadi kamu memiliki <i>skill</i> , untuk dapat bekerjasama. Selanjutnya itu kan permainan <i>mobile legends</i> ee memiliki karakter atau peran yang diperankan oleh setiap pemain ee karakter atau peran apa kamu perankan dalam <i>game mobile legends</i> ?
Informan 3	Uum dalam <i>mobile legends</i> saya sering memerankan Hero Gold dan Mid tapi yang paling banyak saya perankan yaitu Mid lane dengan menggunakan Hero Aurora karena memiliki <i>skil</i> yang dapat mendukung tim untuk meng <i>kill</i> musuh sehingga saya memiliki keyakinan besar untuk dapat menang
Penulis	Oo, selanjutnya itu kan dalam bermain <i>game</i> , permainan <i>game mobile legends</i> itu memiliki sistem level atau peringkat yang disebut <i>rank</i> , untuk saat ini rank ee kamu ada dimana?
Informan 3	Untuk saat ini saya sudah sampai di Rank mytik dengan usaha saya sendiri tanpa di gendong oleh teman saya atau pun teman <i>squat</i> saya
Penulis	<i>Aa</i> dalam bermain <i>game</i> sendiri terdapat fitur komunikasi <i>aa</i> agar kita, kan sehingga ketika bermain dapat terhubung dengan <i>aa</i> semua pemain <i>game mobile legends</i> apakah kamu <i>aa</i> sering menggunakan komunikasi ini atau melakukan komunikasi dengan teman tim atau teman saat bermain ?
Informan 3	Oo tentunya saya selalu menggunakan alat komunikasi dalam <i>game</i>

	untuk mengatur strategi dengan tim saya, namun kadang juga saya gunakan untuk menghujat teman tim, yang membuat saya susah mengontrol emosi karena tidak dapat diajak bekerja sama.
Penulis	Oo, jadi ketika berkomunikasi terkadang digunakan untuk menghujat teman tim ?
Informan 3	iya
Penulis	Kalau misalnya didalam, kan didalam permainan <i>Game Mobile Legends</i> itu terdapat <i>ee</i> munculnya emosi yang asnda rasakan <i>aa</i> KDA atau yang biasa yang menampilkan berapa <i>aa</i> kill, berapa <i>ee</i> asist atau <i>ee</i> berapa ketika kita dikalahkan oleh musuh ketika itu ditampilkan apakah itu mempengaruhi
Informan 3	yah tentunya KDA sangat berpengaruh kepada emosi kita karena ketika saya banyak mati saya sangat frustrasi, namun ketika saya memiliki banyak <i>kill</i> saya merasa senang dan bangga dan membandingkannya dengan teman teman saya.

Transkrip wawancara Remaja Pemain *Game Mobile legends*

Informan : 2 (Remaja Tengah)

Umur : 17 tahun

Tempat/ Tgl : Ponding, 25 Mei 2026

Durasi : 8 menit 16 detik

Penulis	Pertanyaan pertama umum mampu berpikir logis dalam menyelesaikan masalah. Dalam bermain <i>game</i> kayak mampu membuat strategi saat bermain. Apakah kamu memiliki strategi ketika bermain <i>game</i> ?
Informan 2	Saat bermain <i>game</i> saya langsung <i>ee</i> rusuh buff jungler musuh, saya bekerja sama dengan <i>Roamer</i> untuk merusuh jungler musuh sehingga <i>gold</i> lawan akan lebih rendah <i>ee</i> dari <i>gold</i> tim dan lebih mudah untuk mencapai kemenangan.
Penulis	Pertanyaan kedua berpikir egosentris. <i>Ee</i> saat bermain <i>game</i> apakah kamu sering melakukan tindakan egois ketika dalam pertandingan?
Informan 2	Yak pernah, semisal <i>ee</i> tim kita mengarahkan untuk menyerang bersama sama saya sering egois dengan maju sendirian demi untuk mendapatkan <i>kill</i> yang banyak.
Penulis	Oke selanjutnya mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya. Dalam bermain <i>game</i> jika kamu mencapai sesuatu dalam permainan <i>mobile legends</i> , kamu akan menceritakannya, apakah kamu

	melakukan hal tersebut?
Informan 2	Iya, contoh itu saya tetap membagikannya ke media sosial
Penulis	Kemudian menilai situasi sebagai ancaman atau tantangan. Ancaman atau tantangan disini ketika dalam permainan <i>game mobile legends</i> kamu ee ketika menganggap permainan itu ancaman yaitu emosi negatif atau tantangan yaitu dampak muncul emosi positif. Apakah kamu menilai situasi tersebut sebagai ancaman atau tantangan?
Informan 2	Ya ketika saya bermain <i>game</i> tantangan yang sering saya rasakan yaitu <i>draft pick</i> musuh yang lebih meta daripada <i>draft pick</i> tim,namun saya tetap yakin bisa mengimbangi bahkan melampaui nya
Penulis	Selanjutnya yaitu, memiliki keyakinan untuk mengatasi atau mengubah situasi yang dialami seperti dalam bermain <i>Game Mobile legends</i> apakah kamu memiliki keyakinan pada suatu pertandingan saat bermain?
Informan 2	Yah saya memiliki keyakinan untuk dapat mengubah situasi agar kemenangan dapat berpihak kepada tim saya,misalnya membuat strategi baru, ketika tim sudah kalah 15000 <i>gold</i> , saya dan tim akan melakukan push 3 lane, saya akan menggunakan <i>hero-hero</i> yang mobilitasnya tinggi seperti <i>fanny,ling,lancelot,dan joy</i> . Jika ee minion tim sudah lebih unggul, kami dan tim akan melakukan kontes lord disaat saya ee dan Marksman sedang <i>menghits lord</i> , saya akan memberi intruksi kepada <i>Midlaner</i> dan <i>Roamer</i> untuk <i>zoning Jungler musuh, tugas exp leaner</i>

	adalah tahan badan agar saya sebagai jungler lebih mudah untuk memenangkan <i>retri</i>. Disaat tim sudah mendapat <i>lord</i>, kami akan menjalankan <i>lane</i>, setelah itu kami akan berkumpul dengan lord kemudian <i>war</i> pun dilakukan sehingga tim lawan dapat wipeout dengan keadaan tersebut waktu durasi sebelum <i>Hero</i> bangkit kita dapat memutar balikkan keadaan untuk mencapai kemenangan.
Penulis	Kemudian <i>ee</i> bagaimana <i>strategi coping</i> yang kamu lakukan yaitu cara kamu mengelola emosi. Apa yang kamu gunakan ketika emosi muncul pada saat bermain, apakah menenangkan diri atau langsung mengatasi atau menghadapi masalah, seperti terus bermain <i>game</i>?
Informan 2	Jika saya bermain <i>game</i> dan saya menang <i>ee</i> saya akan merasa senang dan melanjutkan ke permainan selanjutnya namun saat kalah emosi saya sering tidak terkontrol dan saya mengatasinya dengan menenangkan diri dengan tidak bermain <i>Mobile legends</i> selama seminggu dan bermain <i>game</i> lain.
Penulis	Oke, selanjutnya <i>game mobile legends</i> itu dimainkan per tim lima lawan lima dengan durasi waktu yang normal <i>ee</i> itu 15 smai 20 menit. Saat kamu bermain <i>game</i> berapa durasi waktu yang kamu butuhkan
Informan 2	Rata-rata durasi waktu satu pertandingan yang saya butuhkan untuk menyelesaikannya sekitar 25 menit, karena saya memiliki kemampuan yang baik atau <i>pro</i> .

Penulis	Kemudian, kemampuan dalam kerjasama tim setiap pemain itu harus mempunyai <i>skill</i> sehingga dapat bekerja sama dengan tim untuk menang apakah kamu memiliki <i>skill</i> atau kemampuan <i>ee</i> untuk bekerjasama dengan tim saat bermain?
Informan 2	Ya. Saya memiliki <i>skill</i> yang baik untuk memenangkan pertandingan dan dapat bekerjasama dengan tim sesuai <i>role</i> saya.
Penulis	Ya, kemudian tentang <i>role</i> . Setiap pemain memainkan satu karakter atau Hero yang memiliki peran disebut <i>midline</i> , <i>goldline</i> , <i>expline</i> , <i>jungle</i> , dan <i>roamer</i> untuk mempertahankan markas dan menyerang markas lawan. <i>Role</i> yang kamu peran itu apa?
Informan 2	Dalam <i>Mobile legends</i> saya sering menggunakan <i>jungler</i> dengan menggunakan hero <i>fanny</i> , karena memiliki <i>skill</i> yang dapat mengkill musuh sehingga memiliki keyakinan besar untuk menang
Penulis	Uumm kemudian <i>aa</i> dalam permainan <i>game mobile legends</i> itu terdapat sistem peringkat atau <i>rank</i> . <i>Rank</i> yang kamu rank kamu saat ini berada pada tingkatan apa?
Informan 2	Untuk <i>ee</i> saat ini saya sudah saat di <i>ee</i> mytick honor dengan usaha saya sendiri tanpa di gendong oleh teman saya ataupun sguat saya karena saya sendiri yang biasa menggendong teman saya
Penulis	Selanjutnya itu saat bermain <i>game ee</i> didalam bermain <i>game mobile legends</i> itu terdapat berbagai fitur komunikasi untuk terhubung

	ddengan sesama pemain yaitu <i>voicechat</i> , <i>chatbox</i> , <i>quickchat</i> dari ketika fitur komunikasi tersebut yang mana yang kamu gunakan ?
Informan 2	Ya saya selalu menggunakan alat komunikasi dalam <i>game</i> untuk mengatur strategi namun kadang juga untuk menghujat teman tim yang membuat saya mengontrol emosi karena tidak dapat bekerja sama.
Penulis	Yang terakhir itu <i>aa</i> dalam <i>game mobile legends</i> ditampilkan KDA yaitu kill, death, dan assist. Apakah <i>aa</i> KDA tersebut <i>saat</i> sedang permainan berlangsung dan ditampilkan mempengaruhi munculnya emosi <i>saat</i> kamu bermain?
Informan 2	Sepertinya saya tidak terlalu memperhatikan KDA karena saya hanya befokus pada kemenangan.

Transkrip wawancara Remaja Pemain *Game Mobile legends*

Informan : 1 (Remaja Awal)

Umur : 15 tahun

Tempat/ Tgl : Ponding, 22 Mei 2026

Durasi : 7 menit 57 detik

Penulis	Oke <i>ee</i> pertanyaan pertama itu <i>aa</i> kamu berpikir logis dalam menyelesaikan masalah, <i>aa</i> ketika sedang bermain <i>game</i> kamu memiliki strategi untuk dapat memenangkan pertandingan dalam <i>game mobile legends</i> ?
Informan 1	Iya yang saya lakukan adalah bermain rotasi saat bermain <i>game</i> untuk <i>ee</i> mencapai kemenangan.
Penulis	Oke, selanjutnya berpikir egosentris ketika dalam bermain <i>game</i> itu apakah kamu pernah melakukan tindakan-tindakan egois <i>ee</i> pada saat bermain ?
Informan 1	Ya dalam bermain <i>game</i> walaupun saya ingin membantu teman, saya harus berada di belakang daripada di depan dan <i>ee</i> tidak peduli yang di depan saya mati atau tidak.
Penulis	Selanjutnya itu tentang mencari identitas diri melalui pengakuan dari teman sebaya, ketika kamu <i>ee</i> bermain <i>game</i> dan mendapatkan atau memperoleh pencapaian-pencapaian dalam <i>game mobile</i>

	<i>legends</i> kamu menceritakan atau ingin menyampaikan kepada teman-teman sekitarmu. Apakah kamu pernah melakukan itu?
Informan 1	Ketika setelah bermain <i>game ee</i> saya sering memperlihatkan pencapaian saya ke teman atau saya <i>story</i>
Penulis	Oke, selanjutnya itu <i>aa</i> bagaimana menilai situasi sebagai ancaman atau tantangan. Ancaman atau tantangan disini itu dimana ancaman adalah emosi negatif yang muncul ketika bermain dan tantangan adalah emosi positif?
Informan 1	kadang ketika musuh sudah lebih unggul saya merasa tantangan. tetapi kadang juga merasa terancam jika <i>skill</i> musuh sudah jauh lebih tinggi
Penulis	Oke uum kemudian itu apakah kamu memiliki keyakinan atau kemampuan untuk mengatasi situasi yang kamu alami saat bermain <i>game mobile legends</i> ?
Informan 1	Uum ketika saya hampir kalah saya selalu yakin untuk bisa memperbaiki keadaan kecuali jika jaringan sedang tidak stabil
Penulis	Jadi ketika bermain <i>game</i> itu pada saat bermain <i>game</i> kamu menggunakan <i>strategi coping</i> apa misalnya kamu menggunakan <i>ee</i> ketika emosi muncul apa yang kamu lakukan apakah menenangkan diri atau mengatasi atau menghadapi masalah yang dialami seperti saat bermain <i>game</i> itu ketika sedang bermain <i>game</i>

	<i>ee</i> mengalami kekalahan atau emosi kamu mulai muncul kamu <i>ee</i> apakah menenangkan diri dulu atau langsung terus bermain <i>game</i> ?
Informan 1	Ketika kalah. saya langsung berhenti bermain dan menenangkan diri dengan cara menonton atau chatan dengan teman.
Penulis	Oke kemudian itu <i>game online mobile legends</i> dimainkan per tim lima lawan lima dengan durasi normal itu 15 sampai 20 menit kamu ketika <i>ee</i> dalam pertandingan <i>ee game mobile legends</i> berapa durasi waktu yang kamu gunakan dalam pertandingan ?
Informan 1	Tidak menentu tetapi kebanyakan 20 menit karena lawannya juga kadang susah untuk di kalahkan
Penulis	Oke <i>oo</i> kemudian itu <i>ee</i> kemampuan dan <i>ee</i> pemain harus memiliki skill atau kemampuan dalam bekerjasama dengan tim sehingga <i>aa</i> dapat memenangkan pertandingan sehingga dapat memenangkan pertandingan. Apakah kamu merasa sudah mempunyai skill untuk <i>ee saat</i> bermain bersama dengan teman tim?
Informan 1	Pada <i>saat</i> bermain <i>game ee</i> kadang saya membutuhkan kerja sama tim, misalnya saya di <i>Mid</i> memakai zetian saya harus mengulti dan teman lain menyerang juga
Penulis	Oke, <i>ee</i> kemudian <i>oo game online mobile legends</i> setiap pemain memainkan satu karakter atau hero yang memiliki peran disebut

	<i>midline, goldline, expline, jungler, dan roamer</i> untuk mempertahankan markas atau menyerang markas lawan. <i>Ee</i> kamu sendiri menggunakan <i>ee</i> peran atau <i>role</i> apa dalam <i>game</i> tersebut ?
Informan 1	Kadang saya menggunakan <i>role gold lane</i> atau <i>roamer</i> tetapi saya lebih sering menggunakan <i>midlaner</i> karna <i>aa</i> lebih mudah dan bagus
Penulis	Pertanyaan selanjutnya <i>ee</i> permainan <i>mobile legends</i> memiliki sistem peringkat atau level yang disebut dengan rank untuk mengukur kemampuan pemain <i>aa</i> kamu sendiri memiliki tingkatan <i>rank, rank</i> yang paling tinggi bagi kamu <i>rank</i> paling tinggi berapa?
Informan 1	<i>Rank</i> paling tinggi yang saya capai <i>aa</i> yaitu <i>mythic</i> dengan kadang di bantu teman atau main solo
Penulis	Kemudian itu kan didalam <i>game mobile legends</i> itu terdapat berbagai fitur komunikasi yang gunakan oleh para pemain untuk terhubung dengan sesama pemain <i>game mobile legends ee</i> didalam itu ada <i>quick chat, voice chat</i> dan <i>chatbox</i> dari ketiga fitur komunikasi ini apakah kamu mempunyai menggunakan semuanya atau menggunakan salah satunya ?
Informan 1	Saya sering menggunakan <i>Quick chat</i> tetapi juga kadang menggunakan <i>chat box</i> untuk menyarankan teman atau menghujat musuh

Penulis	Kemudian itu didalam <i>game online mobile legends</i> terdapat ee KDA atau yang biasa disebut <i>kill, death</i>, dan <i>asist</i>. Apakah ketika emosi kamu saat bermain berlangsung dipengaruhi oleh ee ketiga hal tersebut, yaitu <i>kill saat</i> kamu mengalahkan musuh atau membantu teman, atau <i>saat</i> mengalahkan musuh apakah hal-hal tersebut mempengaruhi <i>saat</i> kamu bermain <i>game mobile legends</i>?
Informan 1	Ya, ketika <i>kill</i> atau <i>asiss</i> saya banyak saya kadang senang atau biasa saja, tetapi jika <i>death</i> saya lebih banyak saya merasa kesal dan ingin sekali membalas dendam
Penulis	Oke terimakasih.

Transkrip Wawancara orang tua/ keluarga remaja

Orangtua/ keluarga Informan 3

Tempat/tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Durasi : 2 menit 29 detik

Penulis	Pertanyaan pertama, berapa lama waktu dalam biasanya <i>aa</i> anak bermain <i>game</i> di rumah ?
Keluarga informan 3	Cukup lama bahkan terkadang lupa waktu sehingga kadang perlu ditegur
Penulis	Kemudian pertanyaan kedua, apakah anda merasa bahwa anak menjadi lebih mudah <i>aa</i> tersinggung atau cepat marah setelah atau saat bermain <i>game</i> ?
Keluarga informan 3	Pada saat dia bermain <i>game ee</i> akan mudah tersinggung dan cepat marah ketika diganggu <i>ya massokku ke dipakkada kadai ya si balek kiahak</i> (maksudnya jika ditegur akan marah)
Penulis	Yak oke, kemudian itu ketiga itu <i>maaka teem</i> (bagaimana) responnya anak jika <i>ee</i> diminta untuk bermain <i>game</i> misalnya <i>ee</i> diminta untuk makan, mandi, atau beribadah atau melakukan kegiatannya lain?
Keluarga informan 3	Pada saat dia bermain <i>game</i> dia akan menunda dengan melakukan sesuatu dengan alasan <i>ee</i> dia belum selesai <i>ya sinaua</i>

	<i>ee dakokpi yolo</i> (menunda dengan mengatakan nanti dulu) jadi semendesak apapun kegiatan yang akan dilakukan dia akan mengutamakan <i>gamenya</i> sebelum melakukan kegiatannya yang lain
Penulis	Uum kemudian itu pertanyaan terakhir ketika bermain <i>aa</i> bagaimana sikap anak <i>saat</i> ketika ditegur oleh keluarga terkait kebiasaannya bermain <i>Game Mobile Legends</i>
Keluarga informan 3	Ya tidak akan melakukan protes tapi tetap bermain <i>game</i> tanpa memperdulikan teguran yang diberikan
Penulis	Oke terimakasih

Transkrip Wawancara orang tua/ keluarga remaja

Orangtua/ keluarga Informan 2

Tempat/tgl : Ponding, 25 Mei 2026

Durasi : 2 menit 2 detik

Penulis	Pertanyaan pertama itu berapa lama waktu dalam sehari biasanya anak bermain <i>game</i> dirumah ?
Keluarga informan 2	Ya biasanya yang saya perhatikan itu kalau siang bisa dari pagi jam jam 10 an dan jika sudah malam ya biasanya dari jam 8 sampai tengah malam atau tak jarang juga sampai subuh
Penulis	Yak pertanyaan kedua itu apakah anda merasa anak lenih mudah tersinggung atau ee cepat marah setelah atau saat bermain <i>game</i>
Keluarga informan 2	Ya kadang-kadang mereka tersinggung tak jarang pula marah-marah.
Penulis	Oke, selanjutnya itu pertanyaan ketiga uum bagaimana responnya anak jika diminta berhenti bermain <i>game</i> misalnya itu ee ketika diminta untuk makan, mandi, beribadah atau melakukan kegiatan yang lain
Keluarga informan 2	Ya ee biasa jika disuruh berhenti mereka kadang marah-marah dan tak mau menyaut jika disuruh hingga saya kadang capek

	sendiri untuk bicara karena tak jarang pula mereka tidak merespon.
Penulis	Yak oke selanjutnya pertanyaan terakhir itu uum <i>maakateem</i> sikapnya anak ketika ditegur oleh keluarga terkait kebiasaan ini bermain <i>game</i>
Keluarga informan 2	Kadang-kadang mereka tak merespon jika ditegur dan tak jarang juga anak ini balik marah-marah ya sibiassa <i>meawaam akahi, maakam ia isanga taiahia hpmu dipake</i> (jika ditegur akan mengatakan saya bermain <i>game</i> menggunakan hp sendiri dengan nada marah)
Penulis	Oke terimakasih.

Transkrip Wawancara Orang tua/ Keluarga remaja

Orangtua/ keluarga Informan 1

Tempat/tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Durasi : 2 menit 23 detik

Penulis	<i>Ee</i> pertanyaan pertama, berapa lama waktu dalam biasanya <i>aa</i> anak bermain <i>game</i> di rumah ?
Keluarga informan 1	Ya biasanya sangat lama tetapi biasanya akan berhenti jika sudah sangat marah karena kalah dalam bermain <i>game</i> tapi akan sangat lama bermain jika terus menang bermain <i>game</i>
Penulis	Oke kemudian pertanyaan kedua apakah anda merasa anak menjadi lebih mudah tersinggung atau cepat marah setelah atau saat bermain <i>game</i> ini?
Keluarga informan 1	Ya <i>ee</i> pada saat dia bermain <i>game</i> akan lebih mudah tersinggung akan cepat marah ketika diganggu apalagi kalah terus dan terus diganggu maka akan melampiaskan emosinya ke orang lain
Penulis	<i>Uum</i> selanjutnya itu bagaimana <i>ee</i> responnya nak jika diminta berhenti bermain <i>game</i> , misalnya diminta untuk makan, mandi, atau <i>ee</i> melakukan kegiatannya yang lain?
Keluarga informan 1	<i>Uum</i> responnya ketika diminta untuk menyudahi bermain <i>game</i> tetap akan menunda dengan berbagai alasan dan berbicara dengan nada yang marah ya alasan itu misalnya ya ke <i>disuai mangande</i> ya

	<i>sinaua taakpa tadeak yake disuai mendiok sinaua balipi gameku</i> (memberikan banyak alasan jika ditegur berhenti bermain)
Penulis	Oke ya selanjutnya <i>maakateem</i> (bagaimana) sikap anak ketika ditegur oeh keluarga terkait inde kebiasaannya bermain <i>game</i>?
Keluarga informan 1	Ya memberikan berbagai alasan dengan mengatakan <i>game</i> hanya hiburan untuk digunakan bermain bersama teman
Penulis	Oke terimakasih.

Transkrip wawancara Teman sebaya remaja bermain *Game*

Tempat/Tgl : Ponding, 26 Mei 2026

Durasi : 5 menit 31 detik

Penulis	Pertanyaan pertama apakah anda bermain <i>mobile legends</i> bersama teman atau mabar dengan teman anda di dusun ponding?
Teman sebaya	<i>Ee</i> iya kak, <i>seringkan</i> mabar sama-sama biasanya itu <i>kumpul kumpulkan</i> ya <i>mabarmikan</i> sama di satu tempat.
Penulis	<i>Ee</i> kemudian itu bagaimana sikap atau responnya ketika <i>aa</i> saat bermain tim kalian itu mengalami kekalahan atau <i>lostsreak</i> ?
Teman sebaya	Ya pasti saling mengejek kak apalagi kalau ada yang dapat <i>ee</i> point paling rendah <i>to</i> jadi sering kayak di <i>kata katain</i> begitu
Penulis	<i>Ee</i> misalnya anu <i>ee</i> emosinya biasakah muncul emosi negatif begitu kayak marah- marah atau <i>ee</i> melapiaskan amarahnya kayak membanting HP atau marah-marah ke orang lain?
Teman sebaya	Oo kalau kalau banting HP tidak ada kak sama kalau marah dengan teman mabar tidak ada juga <i>cuman kayak</i> marah-marah ke diri sendiri <i>ji</i> kayak nabilang <i>to</i> kenapa tidak begini <i>ka</i> tadi kenapa tidak begitu <i>ka kayak</i> sesali saja perbuatannya tadi
Penulis	Iya iya, kemudian itu <i>ee</i> kalau pada <i>saat</i> marah-marah itu permahkah melakukan toxic talking atau berkata kasar <i>saat ee</i>

	emosi terpancing ketika bermain <i>game</i> ?
Teman sebaya	Oo iyo, sering itu kayak nabilang anjing, <i>tolol</i> , <i>ee</i> begitu kak terutama teman yang itu yang sebaya dengan saya sering sekali nabilang anjing <i>lu</i> .
Penulis	Ya jadi <i>anulek</i> emosi sekali itu pakai sekali kata kata kotor ?
Teman sebaya	Iya emosi sekali itu yang tapi kan kebanyakan yang sudah tuami ya <i>ee</i> ada yang sabar, kayak contohnya itu ada <i>temanki</i> teddi anggra oeh anu dewasa sekali itu
Penulis	Oke selanjutnya itu <i>ee</i> setelah selesai bermain <i>game</i> terutama ketika kalah itu bagaimana sikapnya kepada teman-temannya, napengaruhi kah kalau misalnya
Teman sebaya	Kalau kalah
Penulis	<i>Iyo</i>
Teman sebaya	Kalau sikapnya itu ke teman-temannya yak biasa saja kak karena sering <i>anu</i> karena sering tawarkan rokok, kopi, kan seringkan kopi seumpunya mabar kan kalau kalah itu kalau sudahmi <i>game</i> yak <i>kayak</i> biasa-biasa saja <i>ji</i> tidak berpengaruh <i>ji</i> emosinya kepada temannya
Penulis	Kemudian itu <i>ee</i> kalau selesai main <i>game</i> tidak <i>ada ji anulek</i> apalagi namanya
Teman sebaya	Kalau <i>bakuk bombek</i>

Penulis	Bukan, murung begitu <i>ee</i> murung atau menarik diri kayak ada ekspresi kecewanya kalau sudah bermain <i>game na</i> ternyata kalah ?
Teman sebaya	Tidak itu kak, karena memang biasa jelek dirasa tapi kalau <i>umpanya</i> kalahkan <i>to</i> sering nanasehatikan ini yang sudah matanglah umurnya sudah tua nasehatikan inkan cuma <i>game</i> begini tidak usah diambil hati kalau <i>sama samakan</i> main
Penulis	Jadi <i>ee anu</i> tidak marah-marah <i>lek</i>
Teman sebaya	Tidak marah-marah tidak menarik diri pada saat <i>kumpulkan</i>
Penulis	Iyo, selanjutnya <i>ee</i> adakah perbedaan pada saat bermain <i>game ee</i> dan ketika <i>ee</i> ketika tidak bermain <i>game</i> sama ketika bermain <i>game</i> ada perbedaannya kayak kalau tidak main <i>game</i> ko sama sedang bermain ?
Teman sebaya	Kalau tidak main <i>game</i> itu biasanya kayaknya cerita-cerita sajaki kayak mengalir saja kak tapi kalau <i>umpanya</i> main <i>game to</i> kayak lebih semangatki dia <i>kayak</i> lebih <i>kayak ee</i> termotivasi untuk menang <i>mususunki</i> strategi-strategi yang membangun komunikasi sehingga lebih semangat ya lebih antusiaslah untuk bermain <i>game</i> dan menang tapi kalau kalah biasa juga marah marah orang apalagi kalau rendah point.
Penulis	Oo iyo, jadi kalau emosinya, jadi kalau misalnya tidak main

	<i>game</i> bagaimana emosinya kalau main <i>game</i> bagaimana emosinya
Teman sebaya	Ya kalau tidak main <i>game</i> ya emosinya netral-netral saja tapi kalau main <i>game bar-bar</i>
Penulis	Oke terimakasih
Teman sebaya	Sama sama kak