

DAFTAR PUSTAKA

- Achab, S., Rothen, S., Giustiniani, J., Nicolier, M., Franc, E., Zullino, D., Mauny, F., & Haffen, E. (2022). Predictors of Gaming Disorder or Protective from It, in a French Sample: A Symptomatic Approach to Self-Regulation and Pursued Rewards, Providing Insights for Clinical Practice. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15). <https://doi.org/10.3390/ijerph19159476>
- Aghni, H. T., Karuniawaty, T. P., Ramadhan, P. S., & Aliyyu, A. (2025). *Jurnal Kedokteran Unram Comprehensive Study of Internet Gaming Disorder in Children and Adolescents : A Literature Review*. 14(3).
- Aguerri, J. C., Santisteban, M., & Miró-Llinares, F. (2023). The Enemy Hates Best? Toxicity in League of Legends and Its Content Moderation Implications. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 29(3), 437–456. <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- Agung Rahmat Lukito, Wahyu Utamidewi, & Luluatu Nayiroh. (2022). Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 17–26. <https://doi.org/10.35891/heritage.v10i1.2980>
- Alacida, C., Asas, M., Aparilla, G., Bernacer, J. G., Butihen, J., Hingpit, C., Monares, M. G., Vallentos, M., & Ampo, W. M. (2025). Exploring Academic Decline Among E-Gamers: A Phenomenological Approach to Learners' Academic Experiences. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 48(8), 1267–1272. <https://doi.org/10.70838/pemj.480806>
- Busto, H. A. O., Fabila, C. V., Ortiz, G. S. Z. G., Gamo, M. S., & Mag-isa, J. C. (2025). Impact Analysis of Playing Roblox on the Problem-Solving Skills and Emotional Regulation of Children. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(10), 238–247. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2025.v05i10.021>
- Diantina, F. P., & Takwin, B. (2023). Scoping Review: Gaming Decision in Problematic Gamers. *Schema: Journal of Psychological Research*, 8(2), 53–67. <https://doi.org/10.29313/schema.v8i2.12784>
- Fahrizal, Y., & Irmawan, H. S. (2023). The Quality of Life of Adolescents Experiencing Online Game Addiction During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal*

- Keperawatan Indonesia*, 26(1), 68–77. <https://doi.org/10.7454/jki.v26i1.1947>
- Griffiths, M. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Jannah, I. M., & Hariko, R. (2025). Hubungan Stres Akademik dan Kecanduan Game Online: Studi Korelasional pada Siswa SMAN 1 Baso. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 519–528. <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i2.11898>
- Maercker, A. (2023). Trauma, mind and brain: the impact of war on mental health. *European Psychiatry*, 66(S1), S2–S2. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2023.27>
- Muttaqin alan said, & Magistarina, E. (2024). The Relationship Of Self-Control With Online Game Addiction Among Teenagers In Kenagarian Taeh Bukik. *In Trend: International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.62260/intrend.v2i1.122>
- Nurjaman, A. R., Totoh, A., & Wardani, D. (2025). the Pathway From Online Gaming To Online Gambling; Determinants of Students’ Decision-Making. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 89–109. <https://doi.org/10.33650/pjp.v12i1.11061>
- Padli, S., & Alwi, A. (2025). PERAN PENGGUNA GAME ONLINE PADA ASPEK PENDIDIKAN LINTAS BUDAYA DALAM MENINGKATKAN TOLERANSI membawa perubahan yang mendalam pada aspek kehidupan manusia . *Transformasi digital sebagai media hiburan sekaligus ruang sosial baru . Platform permainan daring k*. 6(6), 10333–10341.
- Prasetya, Y., Arumsari, A. D., Tinggi, S., Ilmu, M., & Mercusuar, K. (2025). *Data : Journal of Information Systems and Management*. 2, 110–122.
- Prince B, X., A. R., V. R., & N., N. (2023). Impact of Online Gaming Addiction on Social Isolation Among First-Year Sathyabama Undergraduate Students: a Study. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1SE), 331–339. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i1se.2023.513>
- Putri, S. A. W., Qanskamila, A., Hasrianti, H., & Anhar, A. (2025). Variasi Bahasa

dan Interaksi Virtual Generasi Z pada Platform Roblox. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(6), 10389–10400.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4385>

Rifai, I., Islam, U., & Sunan, N. (2024). Eduscape : Journal of Education Insight. *Researchgate.Net*, 1, 37–47. https://www.researchgate.net/profile/Derry-Nugraha/publication/388593869_School_Principal_Leadership_And_Sustainable_Governance_A_Systematic_Review_Of_International_Practices/links/679e2743645ef274a45ada2b/School-Principal-Leadership-And-Sustainable-Gover

Shafika, A., Rahmawati, C. A., & Sari, N. (2025). Eksibisionisme Digital dan Krisis Norma Sosial. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 14(3), 202–210.
<https://doi.org/10.21831/dimensia.v14i3.86592>



LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara

“Penarikan Diri Mahasiswa Pemain Game Roblox: Studi Deskriptif Kualitatif di Universitas Muhammadiyah Bengkulu”

A. Identitas Informan

1. Nama (inisial/samaran):
2. Usia:
3. Jenis kelamin:
4. Program studi / semester:
5. Sejak kapan mulai bermain Roblox:
6. Rata-rata durasi bermain per hari/minggu:

B. Pembukaan (*Rapport Building*)

1. Bagaimana awal mula dan rutinitas Anda bermain Roblox sehari-hari?

C. Salience, Mood Modification, dan Tolerance

2. Seberapa sering Anda memikirkan Roblox saat sedang tidak bermain?
3. Apa yang Anda rasakan setelah bermain, dan apakah Roblox jadi pelarian saat stres/bosan?
4. Apakah durasi bermain Anda terus bertambah dari waktu ke waktu? Bagaimana prosesnya?

D. Penarikan Diri (*Withdrawal*), inti penelitian

5. Apa yang Anda rasakan (psikologis: gelisah, marah, sedih, sulit fokus) saat tidak bisa bermain Roblox?
6. Apakah muncul gejala fisik (sakit kepala, sulit tidur, lelah, dan sebagainya.) terkait hal itu?
7. Dalam situasi apa gejala tersebut paling terasa, dan bagaimana cara Anda mengatasinya?

E. Dampak Akademik dan Sosial

8. Apakah kondisi ini pernah memengaruhi konsentrasi belajar atau hubungan sosial Anda? Bisa dicontohkan?

F. Penutup

9. Ada hal lain yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini?

2. Transkrip Wawancara

Nama : ZA

Usia : 22 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Program studi / semester : Ilmu Komunikasi / 8

Sejak kapan bermain Roblox : Desember 2025

Rata-rata durasi per hari/minggu : 1- 3 jam / 21 jam

a. Pertama, bagaimana awal mula kamu bermain Roblox sehari-hari?

"Sebenarnya tuh aku tuh nggak sengaja gitu loh kak, kalau misalnya untuk main Roblox ya karena yang pertama tuh yang main Roblox itu di keluarga aku kakakku. Terus kayak aku liat dia tuh kayaknya seru banget gitu bisa ngobrol sama orang, bisa berteman nambah relasi. Aku liat-liat terus aku akhirnya kayak keracunan gitu loh, jadi kayak aku nyoba buat download juga gitu terus akhirnya ya keterusan gitu sampe sekarang masih kalau misalnya lagi gak ngapa-ngapain tuh aku main gitu"

b. Oke, terus yang kedua seberapa sering kamu memikirkan roblox saat tidak sedang bermain?

"Kalau difikir-fikir lumayan ketergantungan ya, karena posisinya kan aku juga buat keluar tuh jarang ya, jadi kayak aku lebih baik menghabiskan waktu di dunia online ya, itu kayak game Roblox gitu. Iya, kebetulan aku itu sebenarnya ada dua tipe. Jadi aku bisa introvert sama extrovert. Yang dimana kalau misalnya aku main Roblox itu lumayan mengecharge energi ketika kalau misalnya aku lagi ngobrol sama orang-orang random gitu. Jadi menurut aku lumayan terobati ya"

c. Selanjutnya, apakah durasi bermain kamu terus bertambah dari waktu ke waktu? Bagaimana prosesnya?

"Durasi sih tergantung ya, ketika misalnya aku lagi bosan banget, emang aku lagi pengen banget main, bisa nambah-

nambah terus setiap harinya. Tapi kadang juga nggak terlalu aku...apa namanya?" Nggak terlalu aku...Porsir gitu ya? "Porsir, iya. Nggak terlalu aku gituin"

- d. Oke, baik. Selanjutnya yang intinya, **apa yang kamu rasakan? Apakah ada gejala gelisah, marah, sedih, atau sulit fokus saat tidak bermain Roblox?** "Lebih ke itu sih, Kak. Kayak *low battery* aja. Kalau misalnya aku nggak main Roblox tuh kayak jadi gimana ya, murung gitu. Karena posisinya kan aku juga main Roblox itu untuk ngejar, ngobrol sama orangnya sih, gitu"
- e. Oh iya, oke. **Apakah muncul gejala fisik kayak misalnya sakit kepala, sulit tidur atau lelah?** "Sulit tidur sih, karena aku juga kalau misalnya udah main Roblox tuh gak bisa sejam-dua jam gitu Jadi kalau udah main ya keterusan gitu, kadang pas dilihat-lihat eh udah jam segini-gini ternyata makin malem gitu"
- f. **Dalam situasi apa gejala tersebut paling terasa dan bagaimana cara kamu mengatasinya?** "Kalo misalnya aku lagi bener-bener pengen main Roblox tapi ga bisa atau mungkin pada saat itu sinyalnya lagi jelek gitu kan ya Aku ngatasinnya kayak keluar gitu mungkin ya Keluar gitu cari suasana baru Tapi ujung-ujungnya juga nanti kalo misalnya udah dapet sinyal lagi juga paling main Roblox lagi"
- g. oke **Apakah kondisi ini pernah mempengaruhi konsentrasi belajar atau hubungan sosial kamu? Bisa dicontohkan** "Iya, sangat mempengaruhi ya. Karena posisinya aku juga jadi sulit berteman di real life. Biasanya kan aku dulu sebelum adanya Roblox atau sebelum main Roblox itu aku gampang bergaul. Tapi ketika mungkin aku udah dapat kenyamanan di dunia game ini, di Roblox ini juga aku jadi susah bergaul gitu. Jadi susah main keluar di dunia real life gitu" Jadi penarikan diri introvert gitu ya, di real life.
- h. Baik yang terakhir, **apakah ada hal lain yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini, Kak?** "Ya buat aku sejauh ini tuh kayak mainnya juga bisa dikontrol, karena aku juga berusaha mengontrol dia karena juga sekarang

masih ada kesibukan untuk berskripsi, kasian gitu kan. jadi kayak kalo misalnya main Roblox tuh ya aku cuman selang-seling doang gitu ga yang terlalu berlebihan gitu ya" **sebelum skripsi tuh kayak masih terus main gitu ya?** "iya aku sebelum inskripsi pas masih semester 7, semester 8 tuh aku terus-terusan main Roblox gitu sih"

- i. oke, terima kasih ya kak atas kesediahnya di wawancarai. "oke, sama-sama terima kasih kembali"

Nama : AL

Usia : 21 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Program studi / semester : Sosiologi / 4

Sejak kapan bermain Roblox : Agustus 2025

Rata-rata durasi per hari/minggu : 1-2 jam /14 jam

- a. Yang pertama, **bagaimana awal mula kamu dan rutinitas kamu bermain Roblox sehari-hari?** "Baiklah, disini ingin mbak menjawab, disini saya bermain Roblox awalnya buat mengisi kekosongan waktu luang bareng teman-teman satu kosan. Jadi lebih ke rutinitas saja mbak. Biasanya kalau main pas sore atau malam gitu sebenarnya sebentar aja mbak, sekitar 1 jam sambil mengisi kekosongan sambil ngobrol di voice chat sama teman-teman mbak"
- b. baik, terus yang kalau **seberapa sering kamu memikirkan roblox saat sedang tidak bermain?** "kalau seginya mbak, nggak terlalu sering kepikiran kalau lagi nggak main tuh tapi paling kalau lagi ada event atau update terbaru di game Roblox baru udah aku penasaran jadi pengen buka lagi"
- c. oke terus yang selanjutnya **apa yang kamu rasakan setelah bermain dan apakah Roblox jadi pelarian saat stress atau bosan?** "dan disini kalau segi itu pas udah main tuh biasanya ngerasa senang aja mbak karena ketemu temen-temen di virtual Roblox bukan yang buatku yang lebih kehiburan aja

mbak bukan pelarian untuk kalau stres karena yang lebih sering cerita ke temen-temen langsung kalau ada masalah

- d. baik, Terus **apakah durasi main Roblox kamu itu terus bertambah dari waktu ke waktu?** "Kalau seginya nggak terlalu bertambah mbak kadang malah berkurang, kadang lebih banyak tugas kuliah karena Lebih memprioritaskan akademik dulu"
- e. Baik, bagian intinya **Apa yang kamu rasakan gejalanya? Apakah pernah rasakan gelisah, marah, sedih atau sulit fokus? Saat tidak bermain Roblox?** "Paling cuma sekedar kangen main aja, Tapi enggak sampai gelisah atau marah atau sering tuh aku masih bisa mengalihin ke kegiatan lain kayak nonton atau baca"
- f. **Apakah muncul kayak gejala fisik, sakit kepala, sulit tidur atau lelah?** "Kalau seginya enggak ada mbak, Apalagi gejala fisik yang khusus gitu Paling kalau kelamaan di layar HP, mata itu yang agak sering sakit"
- g. **Dalam situasi apa gejala tersebut paling terasa dan bagaimana cara kamu mengatasinya?** "Paling kerasa kalau lagi liburan terus waktu santanya banyak, Pak Jadi main lebih lama dan biasanya aku atasinya dengan kayak bikin jadwal harian biar nggak kelebihan atau kebiasaan mbak"
- h. **Kalau untuk kondisi ini pernah mempengaruhi konsentrasi belajar atau sosial kamu?** "Alhamdulillah sejauh ini belum pernah sampai gangguan konsentrasi belajar atau hubungan sosial ku karena yang aku selalu batasi waktu mainnya sama tempat prioritas kuliah dan ketemu temen-temen langsung mbak"
- i. oke yang terakhir **apakah ada yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini?** "mungkin sedikit mak cuma mau menambahin buat main Roblox ini sifatnya emang lebih ke hiburan sampingan aja mak bukan yang utama sekali disini cuma ngerasa selama main bisa jaga keseimbangan antara waktu kuliah sama ngobrol sama teman-teman insya Allah tidak ada kendala"

Nama : LP

Usia : 21 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Program studi / semester : Administrasi Publik / 6

Sejak kapan bermain Roblox : Februari 2026

Rata-rata durasi per hari/minggu : 30 menit-2 jam /14 jam

- a. Baik, yang pertama, **bagaimana awal mula dan rutinitas kamu bermain Roblox sehari-hari?** "Sebenarnya aku sih sering diajak teman ya kayak buat coba main bareng, buat sharing-sharing bareng tentang permainan Roblox ini. Aku mainnya biasa, cuma malam hari sekitar 30 menit, nggak terlalu lama. Karena jadwal kuliah dan organisasi yang harus saya bagi".
- b. Dan yang kedua, **seberapa sering kamu memikirkan Roblox saat sedang tidak bermain?** "Gak terlalu sering sih kak, karena saya juga punya kesibukan lain dari organisasi, kuliah, bahkan kegiatan luar lainnya. Paling kalau ada waktu senggang atau lagi gabut aja sih di rumah main Roblox".
- c. Selanjutnya, **apa yang kamu rasakan setelah bermain dan apakah Roblox jadi pelarian kamu soal stres atau bosan?** "Pas udah main jadi ngerasa lebih plong aja, lebih kayak Nyantai aja sih, sesekali jadi pelarian kalau lagi capek atau bosan. Tapi bukan yang utama banget tuh bukan. Tapi lebih-lebih sering ke olahraga aja sih karena kegiatan luar juga aja".
- d. Dan selanjutnya, **apakah durasi bermain kamu terus bertambah dari waktu ke waktu?** "Enggak juga sih kak, tapi stabil aja sih dari waktu ke waktu. Malah kadang berkurang kalau lagi musim sibuk-sibuknya organisasi, ada kegiatan-kegiatan luar ataupun perkuliahan".
- e. **Apa yang kamu rasakan? Apakah ada gejala gelisah, marah, sedih atau sedih fokus saat tidak bermain roblox?** "Palingan sedikit pengen main aja sih, tapi nggak sampai bikin gelisah atau marah. Karena saya juga sendiri udah terbiasa ngatur waktu dari kegiatan luar ataupun kegiatan kampus".

f. Apakah muncul gejala fisik seperti sakit kepala, sulit tidur, atau lelah?

"Belum pernah ada sih kak, karena gejala fisik yang kerasa sama aku tuh gak ada sama sekali dari bermain Roblox ini ya, karena durasi mainnya juga gak terlalu lama, gak membuat mata sakit ataupun pusing".

g. Dalam situasi apa gejala tersebut paling terasa dan bagaimana cara kamu mengatasinya?

"Kalau ada juga paling waktu weekend kosong dengan pengen main aja sih lebih lama dari biasanya karena lebih nyantai. Dan aku merasa mengatasi situasi itu tetap bermain di waktu senggang."

h. Selanjutnya, apakah kondisi ini pernah mempengaruhi konsentrasi belajar atau hubungan sosial kamu bisa ditemukan?

"Sejauh ini belum pernah, belum pernah sampai ganggu aku konsentrasi, belajar maupun hubungan sosial lainnya ya kak ya. Karena aku tamahin tanggung jawab dulu dari kuliah, organisasi ataupun kegiatan yang lainnya".

i. Yang terakhir, apakah ada yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini?

"Tentu ada kak, perlu kita ketahui bahwa sana roblek itu memang cuma selingan kecil aja di sela-sela kesibukan kuliah kita ataupun organisasi kita. Bukan yang diprioritasi itu bukan. Dan aku juga ngerasa karena dari awal udah ada jadwal harian, udah tersusun dari jadwal-jadwal sebelumnya, Permainan ini gak diutamakan, tapi harus tetap mengutamakan yang namanya refreshing. Jadi main game itu gak pernah sampai bikin masalah tuh enggak. Dan menurut aku kuncinya emang di manajemen waktu aja sih, biar semuanya tetap seimbang dan stabil."

Nama : RH

Usia : 22 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Program studi / semester : Ilmu Komunikasi / 8

Sejak kapan bermain Roblox : Desember 2021

Rata-rata durasi per hari/minggu : 2 – 3 jam /21 jam

- a. Yang pertama, **bagaimana awal mula dan rutinitas anda bermain Roblox sehari-hari?** "Saya mulai main Roblox itu waktu pandemi, terus berlanjut sampai sekarang karena udah jadi kebiasaan biasanya kalau main pas pulang kuliah".
- b. Baik, yang kedua, **seberapa sering kamu memikirkan Roblox saat sedang tidak bermain?** "Lumayan sering kak, apalagi kalau lagi ngerjakan tugas atau yang membosankan. Pikiran itu jadi melayang, ya kepikiran aja gitu mau lanjutin misi yang belum selesai".
- c. Oh iya. Baik yang ketiga, **apakah yang anda rasakan setelah bermain dan apakah Roblox jadi pelarian saat stres atau bosan?** "Ya, selama itu merasa lebih tenang, puas gitu. Apalagi kan Roblox kan emang menjadi tempat kabur kita kalau lagi bosan atau merasa jenuh saat kuliah, kak".
- d. Oh iya, baik. Yang keempat, **apakah durasi bermain kamu terus bertambah dari waktu ke waktu?** "Iya Kak, yang waktunya kan awal-awal kan cuma sebentar, lama-lama meningkat-meningkat, tapi bisa jadi dua jam gitu Kak".
- e. Oke, baik. Ya, yang intinya, **apakah yang kamu rasakan, apakah ada gelisah, marah, atau sulit fokus saat tidak bermain Roblox?** "Ya ada, itu ada, ada kita bete, kalau nggak main tuh nggak pake marah, bete gitu Kak. konsentrasi itu susah gitu kalau nggak main Roblox".
- f. Yang selanjutnya, **apakah muncul gejala fisik seperti sakit kepala, sulit tidur, atau lelah? Terkait hal itu.** "Sulit tidur, Kak. Karena kan kita sering main malam-malam, kan. Jadi tidur itu lumayan sulit, gitu, Kak".

- g. Sulit, gitu ya. Oke, baik. **Dalam situasi apa gejala tersebut paling terasa, dan bagaimana cara kamu mengatasinya?** "Paling terasa itu waktu ngerjain tugas, Kak. Tapi aku tetap sempetin main dulu buat cari reward lah untuk di diri. Kalau untuk mengatasinya biasanya cuma coba tunda main sampai tugas selesai".
- h. Yang ke delapan, **apakah kondisi ini pernah mempengaruhi konsentrasi belajar atau hubungan sosial kamu?** "Pernah Kak, waktu itu jadi telah mengumpulkan tugas gara-gara main Roblox terus Padahal deadline itu udah deket. Kalau hubungan sosial sih masih aman aja. Karena mainnya juga sering sama kawan-kawan kuliah".
- i. Yang terakhir, **apa hal yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini?** "Kalau aku sih, kebiasaan ini aku jadi suka nunda-nunda kerjaan. Apalagi kalau capek tuh. harus berhenti main dulu, padahal tugas belum selesai, tapi pengen nyoba main lagi. Cuman ke depannya pengen nyoba lebih disipin waktu, Kak".

Nama : NS

Usia : 22 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Program studi / semester : Ilmu Komunikasi / 8

Sejak kapan bermain Roblox : Oktober 2025

Rata-rata durasi per hari/minggu : 3 – 4 jam /28 jam

- a. yang pertama **bagaimana awal mula dan rutinitas kamu bermain Roblox sehari-hari?** "Awal mula aku kenal Roblox itu dari teman Dan sekarang akhirnya keterusan Biasanya aku main pas malam hari Dari abis pulang kuliah, dari jam 8 sampe jam 11 Tapi kalo lagi ga ada tugas bisa lebih dari jam 8 sampe jam 11 itu, bisa sampe subuh"
- b. Yang selanjutnya, **seberapa sering kamu memikirkan roblox saat sedang tidak bermain?** "Cukup sering Kadang pas lagi kuliah atau ngerjain tugas,

tiba-tiba kepikiran. Kepikiran tentang Roblox atau item apa yang harus dibeli biar bagus tava Roblox-nya"

- c. **apa yang kamu rasakan setelah bermain dan apakah Roblox jadi pelarian saat stress atau bosan?** "Setelah main biasanya ngerasa lebih relax. jujur kalau lagi stress biasanya mikirin tugas atau ada masalah aku sering banget larinya ke Roblox biar gak mikirin tugas kuliah terus "
- d. **apakah durasi bermain kamu terus bertambah dari waktu ke waktu bagaimana prosesnya kak?** "iya bertambah dulu awal-awal cuma sejam dua jam aja mainnya sekarang bisa sampai 4 sampai 5 jam sehari kalau weekend malah bisa seharian "
- e. **apa yang kamu rasakan? Apakah ada gejala gelisah, marah, sedih, atau sulit fokus saat tidak bermain Roblox?** "Kalau nggak bisa main, misalnya HP atau laptop lagi dipinjam gitu, aku jadi gampang kepikiran, gelisah, sama susah fokus ke yang lain. Kayak ada aja hal yang kurang gitu"
- f. **Apakah muncul gejala fisik seperti sakit kepala, sulit tidur, atau yang lainnya, kak?** "Ada sih. Lebih jadi susah tidur karena kebiasaan main sampai larut. Dan matanya tuh jadi pegel karena kan lihat HP terus-menerus. Badan juga jadi gampang lebih capek"
- g. **Dalam situasi apa gejala tersebut paling kerasa dan bagaimana cara kamu mengatasinya?** "Paling kerasa kalau lagi masa-masa ditelan tugas. Tugas kuliah, tapi aku tetap maksain main Roblox dulu. Aku ngerasa itu tuh biasanya cuma paksaan ke diri aku buat buka catatan kuliah. Ya walaupun kadang nggak fokus juga"
- h. Oh iya. Yang selanjutnya, **apakah kondisi ini pernah mempengaruhi konsentrasi belajar atau hubungan sosial kamu? Bisa dicontohkan?** "Pernah. Waktu itu aku begadang main sampai pagi, terus paginya ketiduran pas kelas online. Jadi, ketinggalan materi. Kalau untuk hubungan sosial ya teman-teman kadang protes karena aku jarang bales chat kalau lagi asik main game"

- i. Ya ampun. Baik, yang terakhir sebagai penutup, **ada hal lain yang ingin ditambahkan terkait pengalaman ini, Kak?** "Jadi sebenarnya aku sendiri itu udah sadar kalau kebiasaan ini berlebihan. Apalagi soal waktu tidur dan tanggung jawab kuliah. Tapi susah juga buat ngurangin soalnya udah jadi semacam pelarian pas lagi capek atau stres gitu. Kedepannya aku pengen coba lebih ngatur waktu main biar gak sampai ganggu waktu kuliah atau hubungan sama temen-temen"

3. Foto Penelitian



Gambar 2.2 Wawancara informan (ZA)



Gambar 2.3 Wawancara Informan (AL)



Gambar 2.4 Wawancara Informan (LP)



Gambar 2.5 Wawancara Informan (RH)



Gambar 2.6 Wawancara Informan (NS)

