

Lampiran I

DATA RESPONDEN

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Profesi	Tempat Tinggal/asal	Lama bermain dalam 1 hari
1.	Adiv nicont	L	16 Tahun	Pelajar	Jombor Sleman	3-4 jam
2.	Ahmad Aan Chunaifi	L	23 Tahun	Mahasiswa	Riau	3-4 jam
3.	Ahmad Nur Rifai	L	15 Tahun	Pelajar	Jogja	3-4 jam
4.	Ananta Aditya Bangun	L	22 Tahun	Mahasiswa	Medan	3-4 jam
5.	Andreas Aditya	L	21 Tahun	Mahasiswa	Jogja	5 jam
6.	Aji	L	21 Tahun	Mahasiswa	Belitung	1-2 jam
7.	Bagas Nugraha Saputra	L	15 Tahun	Pelajar	Jogja (Sleman)	5 jam
8.	Bagas Ramadhan	L	18 Tahun	Pelajar	Jogja	3-4 jam
9.	Boy	L	17 Tahun	Pelajar	Jogja	5 jam
10.	Cannia	P	24 Tahun	Mahasiswa	Jakarta	1-2 jam
11.	Carnaval Roy Sidabu	L	24 Tahun	Mahasiswa	Medan	5 jam
12.	Candra Mahardika	L	23 Tahun	Mahasiswa	Jogja	

13.	Danda Kenangka	L	22 Tahun	Mahasiswa	Lombok Timur	1-2 jam
14.	Doni S.Y.	L	21 Tahun	Karyawan Swasta	Jogja gunung kidul	5 jam
15.	Fahmi	L	20 Tahun	Mahasiswa	Bandung	3-4 jam
16.	Fajrin	L	22 Tahun	Mahasiswa	Ambon	3-4 jam
17.	Frandy	L	25 Tahun	Karyawan Swasta	Lampung	3-4 jam
18.	Fielian	L	18 Tahun	Pelajar	Jogja	5 jam
19.	Irvan Revaldi	L	23 Tahun	Mahasiswa	Jogja	5 jam
20.	Maura Nanjar P.	L	20 Tahun	Mahasiswa	Kalimantan	3-4 jam
21.	Maldini Yoga P.	L	24 Tahun	Mahasiswa	Banyuwangi	3-4 jam
22.	Mukhlis Tegar	L	17 Tahun	Pelajar	Jogja	3-4 jam
23.	Nana	P	25 Tahun	Mahasiswa	Jogja	1-2 jam
24.	Rakha Pradipta	L	14 Tahun	Pelajar	Jogja	3-4 jam
25.	Rieky Firdaus	L	18 tahun	Pelajar	Jogja	5 jam
26.	Rifki	L	17 Tahun	Pelajar	Jogja	3-4 jam
27.	Sakti Al-farist	L	19 Tahun	Mahasiswa	Bandung	3-4 jam
28.	Sully	L	20 Tahun	Mahasiswa	Papua	3-4 jam
29.	Promadhonik	L	25 Tahun	Karyawan swasta	Jogja	3-4 jam
30.	Yulian Opi Al- Rosyid	L	23 Tahun	Karyawan Swasta	Jogja	3-4 jam

BLUE PRINT SKALA ADIKSI GAME MOBILE LEGENDS

Aspek	Definisi	Pernyataan	
		Vafourable	Unvafourable
Toleransi	Proses dimana seseorang seseorang mulai bermain <i>game</i> secara berlebihan atau sangat sering dengan demikian seseorang tersebut akan terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game</i> . Pemain biasanya kesulitan untuk berhenti dan malah menambah waktunya untuk bermain <i>game onlin</i> ¹ .	1) Saya merasa kesulitan untuk berhenti jika sudah bermain mobile legends 2) Saya merasa waktu untuk bermain mobile legends semakin hari semakin meningkat	13) Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain mobile legends 14) Saya tidak berhenti bermain game saat belajar, makan, atau sedang berkumpul sekalipun.
Kepentingan	Bermain game menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang serta mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa <i>game</i> sangat mengasyikan sehingga hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> .	15) Dalam sehari saya bermain mobile legends lebih dari 2 jam	3) Saya tidak bisa memikirkan hal lain selain bermain mobile legends.

¹ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, Media Psychology, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80

	<i>Game</i> membuat ketagihan sehingga orang tersebut menggunakannya secara berlebihan ² .	16) Saya selalu menghabiskan waktu luang saya untuk bermain mobile legends.	
Kambuh	Pada saat pemain <i>game online</i> ingin mengurangi waktu bermain <i>gamenya</i> , tetapi bila sudah dalam tahap kecanduan pemain akan kesulitan untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> dan kembali ke pola awal saat bermain <i>game online</i> ³ .	4) Saya merasa selalu muncul keinginan untuk bermain mobile legends. 5) Saya selalu gagal untuk mengurangi bermain mobile legends.	17) Saya tidak bisa berhenti bermain mobile legends saat teman-teman masih bermain. 18) Saat saya selesai bermain mobile legends, dalam jangka waktu yang singkat saya memulainya lagi.
Modifikasi mood	Seseorang yang bermain <i>game</i> sampai tidak mengingat dengan kegiatan lainnya, misalkan seseorang akan lupa waktu untuk beribadah, membantu orang tua, bahkan lupa akan waktu	19) Saya merasa malas melakukan kegiatan selain game mobile legends	6) Saya merasa tenang saat bermain mobile legends.

² Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80

³ *Ibid.*

	makan. Bagaimanapun perubahan mood juga dapat berupa perasaan tenang terkait pelarian diri ⁴ .	20) Saya bermain mobile legends untuk melepas stress.	
Masalah	Masalah disini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain <i>game online</i> secara berlebihan. Masalah terutama menyangkut masalah dalam aktivitas disekolah, pekerjaan, kehidupan sehari hari. Masalah yang juga timbul dalam diri individu mungkin yang berkaitan dengan tidak bisanya seseorang tersebut mengontrol dirinya ⁵ .	7) Saya sering mengabaikan kegiatan(sekolah,pekerjaan, olahraga,dll) untuk bermain mobile legends 8) Saya lebih sering bermain mobile legends daripada bergaul dengan sekitar.	21) Jam tidur saya berkurang karena bermainmobile legends 22) Saya kehilangan teman-teman karena sering bermain mobile legends
Konflik	Konflik mengacu pada semua konflik interpersonal sebagai hasil dari penggunaan game yang berlebih. Konflik ini muncul dari pemain dengan individu disekitarnya. Konflik	23) Saya bertengkar dengan orang yang mengganggu saya ketika bermain mobile legends. 24) Saya sering mengabaikan	9) Saya pernah berkelahi dengan game karena kalah bermain mobil legends.

⁴ Lemmens, Valkenburg, & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009,Hlm 80

⁵ *Ibid.*

	bisa berupa pengabaian, perdebatan, berkelahi, kebohongan dan penipuan ⁶ .	teman atau orang disekitar saya ketikas sedang bermain mobile legends	10) Saya pernah mencuri uang untuk bermain mobile legends
Mena rik Diri	Seseorang merasa tidak nyaman ketika tidak bermain <i>game</i> . Sehingga seseorang tersebut akan merasa tertekan dan mudah emosi ketika tidak diberikan waktu untuk bermain <i>game</i> , dan berujung pada rasa cemas dan gelisah. Selain karena perubahan mood yang negatif dan mudah tersinggung, tetapi juga dapat berupa symptom psikologis seperti kejang.	11) Saya menjadi marah ketika saya tidak dapat bermain game 12) Saya menjadi stress ketika saya tidak dapat bermain game	25) Tubuh saya gemetar jika dilarang untuk bermain mobile legends 26) Saya merasa gelisah jika melihat orang lain bermain mobile legends
JUMLAH			26 ITEM

⁶ *Ibid.*, Hlm.80

BLUE PRINT SKALA PERILAKU KEAGAMAAN

Aspek	Indikator	Vafourable	Unvafourable
<p>Dimensi Keyakinan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keyakinan terhadap Tuhan 2. Keyakinan terhadap qodho dan qadhar 3. Keyakinan terhadap kitab-kitab Allah 4. Keyakinan terhadap Para Rasul dan Malaikat Allah 5. Yakin adanya surga dan neraka 	<p>1)Saya yakin bahwa tiada Tuhan selain Allah</p> <p>11)Saya meyakini adanya qodho dan qadhar</p> <p>16)Saya percaya Al-Quran adalah petunjuk dari Allah untuk umat manusia.</p> <p>27)Saya percaya bahwa malaikat dan rasul utusan Allah</p> <p>32)Saya percaya bahwa surga dan neraka itu memang ada</p>	<p>6)Saya percaya bahwa terdapat tuhan selain Allah.</p> <p>21)Saya tidak percaya dengan adanya takdir</p> <p>36)Saya percaya adanya kitab lain, selain Qur'an yang dapat dijadikan petunjuk utama.</p> <p>39)Saya tidak percaya adanya surga dan neraka</p>

<p>Dimensi Peribadatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sholat lima waktu 2. Puasa 3. Membaca al-Qur'an 4. Berzikir 	<p>7)Meskipun saya sering bermain mobile legends saya tetap melaksanakan sholat lima waktu</p> <p>22)Saya suka melakukan puasa senin-kamis</p> <p>40)Saya rutin membaca Al-Qur'an setiap hari minimal 10 ayat.</p> <p>Usai sholat saya selalu berzikir</p>	<p>2)Usai Sholat saya tidak berzikir dan berdoa, namun melanjutkan bermain game</p> <p>12)Saya tidak pernah melakukan puasa sunnah</p> <p>17)Saya tidak bisa sholat lima waktu</p> <p>28)Setiap hari saya jarang membaca Al-Qur'an</p> <p>33)Usai sholat saya tidak pernah berzikir</p>
<p>Dimensi Pengalaman</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tolong menolong 2. Bekerjasama 3. Tidak Berjudi 4. Tidak mencuri 	<p>3)Saya suka menolong orang yang sedang kesusahan</p> <p>13)Saya suka bekerjasama dalam tim ketika bermain mobile legends</p> <p>18)Dalam bermain mobile legends, saya tidak pernah ikut taruhan</p>	<p>8)Saya begitu tidak peduli dengan orang yang sedang mengalami kesusahan/kesulitan.</p> <p>23)Saya cenderung tidak suka bekerja sama dalam tim</p> <p>29)Saya pernah mengikuti taruhan ketika bermain mobile legends</p>

		24)Untuk bisa bermain mobile legends, saya tidak pernah mencuri untuk membeli kuota/saldo	37)Saya merasa tidak bisa khusyuk 41)Saya pernah mencuri uang agar bisa bermain mobile legends.
Dimensi Pengetahuan Agama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami isi kandungan Al-Qur'an 2. Memahami sejarah islam 3. Memahami rukun iman dan rukun islam 4. Memahami hukum-hukum Islam 	<p>9)Saya mengerti dan memahami kandungan isi al-quran</p> <p>30)Saya mengetahui sejarah perkembangan islam</p> <p>34)Saya sangat mengerti tentang rukun iman dan rukun islam</p> <p>38)Saya memahami hukum-hukum dalam islam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>4)Setiap membaca Al-Qur'an, saya tidak pernah memahami arti/maknanya</p> <p>14)Saya tidak tahu sejarah perkembangan islam</p> <p>19)Saya tidak mengerti rukun iman dan rukun islam</p> <p>25)Saya tidak begitu paham dengan hokum-hukum yang terdapat dalam islam.</p>

<p>Dimensi Penghayatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa khusyu dalam sholat 2. Merasa dekat dengan Allah 3. Merasa doanya sering dikabulkan 4. Merasa hati bergetar dan terpanggil ketika azan berkumandang 	<p>5) Saya merasa bisa khusyuk dalam sholat meskipun game yang saya mainkan belum selesai</p> <p>15) Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa begitu dekat dengan Allah</p> <p>20) Saya merasa doa saya sering dikabulkan Allah</p> <p>26) Ketika mendengar azan, saya merasa hati saya bergetar dan merasa sangat terpanggil</p>	<p>10) Saya merasa tidak bisa khusyuk karena game yang saya mainkan belum selesai</p> <p>31) Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa tidak bisa dekat dengan Allah</p> <p>35) Ketika mendengar azan saya tetap melanjutkan bermain game</p>
<p>JUMLAH</p>			<p>41</p>

SKALA PENELITIAN DENGAN PENOMORAN BARU

1. ADIKSI *GAME MOBILE LEGENDS*

No.	Aspek Adiksi	Item Nomer	
		Vafourable	Unvafourable
1	Toleransi	1, 2	11, 12
2	Kepentingan	13, 14	3
3	Kambuh	4, 5	15, 16
4	Modifikasi mood	17, 18	6
5	Masalah	7	19, 20
6	Konflik	21, 22	8, 9
7	Menarik Diri	10	23
JUMLAH		12	11

2. PERILAKU KEAGAMAAN

No.	Aspek Perilaku Keagamaan	Vafourable	Unvafourable
1.	Dimensi Keyakinan	1, 21, 26	5, 30
2.	Dimensi Peribadatan	6, 16, 32	2, 13, 22, 27
3.	Dimensi Pengalaman	10, 14, 18	7, 17, 23, 31, 33
4.	Dimensi Pengetahuan Agama	8, 24, 28, 34	3, 11, 15, 19
5.	Dimensi Penghayatan	4, 12, 20	9, 25, 29
JUMLAH		16	18

KUISIONER PENGARUH ADIKSI *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi wabarokatuh

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan, maka saya memohon kesediaan Saudara meluangkan waktunya untuk mengisi skala ini. Penelitian ini bertujuan untuk keperluan ilmiah dan jawaban dari Saudara akan menjadi informasi yang sangat penting dan berharga bagi penelitian saya.

Setiap jawaban yang Saudara berikan adalah jawaban yang benar dan tidak ada yang salah. Oleh karena itu, saya mengharapkan kejujuran dan keterbukaan Saudara dalam mengisi skala ini. Kerahasiaan dari jawaban Saudara akan dijamin dan dijunjung tinggi oleh etika akademik penelitian.

Atas kesediaan Saudara menjawab dengan kejujuran dari setiap pernyataan yang terdapat dalam skala ini, saya mengucapkan terimakasih yang sebanyak banyaknya, mudah mudahan Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan Saudara dengan kebaikan yang lebih, amin.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Hormat saya,

Fera Mei Saroh

IDENTITAS DIRI

Nama (Boleh Inisial) :
Usia :
Jenis Kelamin : Laki Laki / Perempuan
Profesi :
Asal :

Berapa lama dalam sehari anda bermain *mobile legends* ?

- a. 1-2 jam per hari**
- b. 3-4 jam per hari**
- c. Lebih dari 5 jam per hari**

PETUNJUK!

1. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama.
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan kondisi atau keadaan anda saat ini.
3. Pedoman pilihan jawaban untuk skala 1-4, sebagai berikut :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - T : Tidak Setuju
 - Sts : Sangat Tidak Setuju
4. Berilah tanda (V) pada jawaban yang anda pilih dan pastikan tidak ada pernyataan yang belum anda jawab.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa kesulitan untuk berhenti jika sudah bermain mobile legends.				
2	Saya merasa waktu untuk bermain mobile legends semakin hari semakin meningkat.				
3	Game mobil legends menjadi hal utama dari hidup saya				
4	Saya selalu gagal untuk mengurangi bermain mobile legends				
5	Saat memimiki masalah saya menenangkan diri dengan bermain mobil legends				
6	Saya merasa tenang saat bermain mobile legends.				
7	Saya sering mengabaikan kegiatan (sekolah,pekerjaan, olahraga,dll) untuk bermain mobile legends				
8	Saya pernah berkelahi dengan game karena kalah bermain mobil legends				
9	Saya pernah mencuri uang untuk bermain mobile legends				
10	Saya menjadi stress ketika saya tidak dapat bermain game				
11	Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain mobile legends				
12	Saya tidak berhenti bermain game saat belajar, makan, atau sedang berkumpul sekalipun.				
13	Saya selalu memikirkan untuk bermain mobil legend setiap hari.				
14	Saya selalu menghabiskan waktu luang saya untuk bermain mobile legends.				
15	Saya tidak bisa berhenti bermain mobile legends saat teman-teman masih bermain.				
16	Saat saya selesai bermain mobile legends, dalam jangka waktu yang singkat saya memulainya lagi.				
17	Saya merasa malas melakukan kegiatan selain game mobile legends				
18	Saya bermain mobile legends untuk melepas stress				
19	Jam tidur saya berkurang karena bermainmobile legends				
20	Saya kehilangan teman-teman karena sering bermain mobile legends				
21	Saya bertengkar dengan orang yang mengganggu saya ketika bermain mobile legends				
22	Saya sering mengabaikan teman atau orang disekitar saya ketikas sedang bermain				

	mobile legends				
23	Saya merasa gelisah jika melihat orang lain bermain mobile legends				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya yakin bahwa tiada Tuhan selain Allah				
2	Usai Sholat saya tidak berzikir dan berdoa, namun melanjutkan bermain game				
3	Setiap membaca Al-Qur'an, saya tidak pernah memahami arti/maknanya				
4	Saya merasa bisa khusyuk dalam sholat meskipun game yang saya mainkan belum selesai				
5	Saya percaya bahwa terdapat tuhan selain Allah.				
6	Meskipun saya sering bermain mobile legends saya tetap melaksanakan sholat lima waktu				
7	Saya begitu tidak peduli dengan orang yang sedang mengalami kesusahan				
8	Saya mengerti dan memahami kandungan isi Al-Quran				
9	Saya merasa tidak bisa khusyuk karena game yang saya mainkan belum selesai				
10	Saya suka bekerjasama dalam tim ketika bermain mobile legends				
11	Saya tidak tahu sejarah perkembangan islam				
12	Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa begitu dekat dengan Allah				
13	Saya merasa malas untuk sholat lima waktu				
14	Dalam bermain mobile legends, saya tidak pernah ikut taruhan				
15	Saya tidak mengerti rukun iman dan rukun islam				
16	Saya suka melakukan puasa senin-kamis				
17	Saya cenderung tidak suka bekerja sama dalam tim				
18	Untuk bisa bermain mobile legends, saya tidak pernah mencuri untuk membeli kuota/saldo				
19	Saya tidak begitu paham dengan hukum-hukum yang terdapat dalam islam.				
20	Ketika mendengar azan, saya merasa hati saya bergetar dan merasa sangat terpanggil				

21	Saya percaya bahwa malaikat dan rasul utusan Allah				
22	Setiap hari saya jarang membaca Al-Qur'an				
23	Dalam bermain game, Saya pernah mengikuti taruhan				
24	Saya paham sejarah perkembangan islam				
25	Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa tidak bisa dekat dengan Allah				
26	Saya percaya bahwa surga dan neraka itu memang ada				
27	Usai sholat saya tidak pernah berzikir				
28	Saya sangat mengerti tentang rukun iman dan rukun islam				
29	Ketika mendengar azan saya tetap melanjutkan bermain game				
30	Saya percaya adanya kitab lain, selain Qur'an yang dapat dijadikan petunjuk utama.				
31	Saya merasa tidak bisa khusyuk sholat ketika game yang saya mainkan belum selesai				
32	Saya rutin membaca Al-Qur'an setiap hari minimal 10 ayat.				
33	Saya pernah mencuri uang agar bisa bermain mobile legends.				



Suasana wawancara di Lippo Yogyaarta



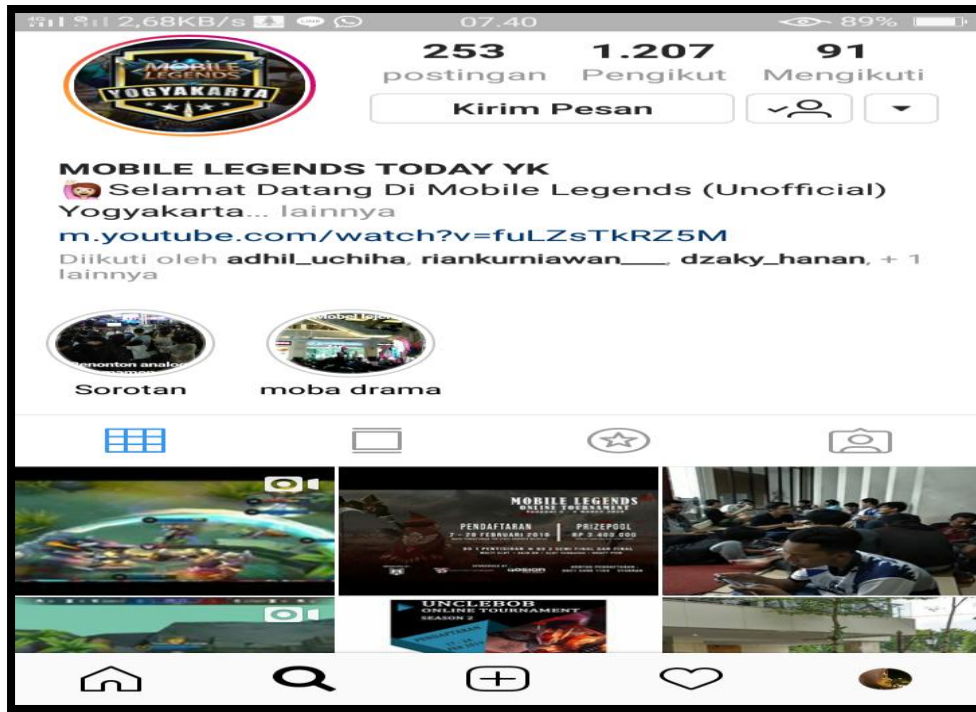
Suasana Pengisian Angket/Kuisisioner Tahap 1



Suasana Pengisian Angket/kuisisioner tahap ke-2



Suasana Turnamen yang diadakan oleh Komunitas Mobile Legends Yogyakarta



Akun instagram Mobile Legends Yogyakarta