

DATA LAMPIRAN

LAMPIRAN A

SKALA KECANDUAN *GAME*
***ONLINE* DAN EMPATI**

PENGANTAR

Responden yang terhormat

Pada kesempatan ini, saya selaku peneliti sebelumnya ingin mengucapkan terima kasih atas kesediaan saudara untuk mengisi kuesioner ini. Penyebaran kuesioner yang saya lakukan ini dalam rangka pengambilan dengan tema *game online*. Hasil yang saya dapatkan dari kuesioner ini akan saya gunakan sebagai data penunjang dalam penelitian saya.

Kuesioner ini bukanlah suatu tes, jadi tidak ada jawaban benar atau-pun salah. Semua jawaban adalah benar dan diharapkan saudara betul-betul menjawab dengan keadaan saudara sebenarnya. Kesesungguhan dan kejujuran sangat menentukan kualitas jawaban saudara. Jawaban saudara merupakan rahasia pribadi saudara, dengan ini saya jamin kerahasiaan saudara.

Eky Nurbani

Nama/ Inisial :

Usia :

Jurusan :

Angkatan :

Jenis Kelamin : L/ P

Memiliki berapa *smartphone*?

 1 3 2

Tujuan bermain *game online* pada *smartphone* untuk?

 Mengisi waktu luang sosial Hiburan hobi Lainnya...

Bermain *game online* di *smartphone* sudah?

 1 – 5 bulan > 1 tahun 6 – 10 bulan > 2 tahun

Game online apa yang dimainkan di *smartphone*?

 Role playing Action Sport Simulasi Lainnya...

Durasi menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dalam sehari?

 <1-5 jam 11 – 15 jam 6 – 10 jam > 15 jam

PETUNJUK PENGISIAN

Saudara diminta untuk memberikan tanggapan pada setiap pernyataan yang ada pada kuesioner ini dengan cara memberikan tanda (X) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri saudara sebenarnya pada kotak yang telah disediakan. Pada setiap pernyataan terdapat beberapa pilihan jawaban yang dapat saudara pilih, yaitu SL (Selalu), SR (Sering), J (Jarang), dan TP (Tidak Pernah). Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut :

No.	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1.	Saya bermain <i>game online</i> di hp saya				

Kemudian saudara menjawab seperti berikut :

No.	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1.	Saya bermain <i>game online</i> di hp saya		X		

KUESIONER 1

No	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1	Saya kesal jika hp saya <i>lowbat</i> saat sedang asyik bermain <i>game online</i>				
2	Saya bermain <i>game online</i> di hp hampir sepanjang waktu				
3	Saya tidak membatasi waktu bermain <i>game online</i> di hp				
4	Saat dikelas, saya bermain <i>game online</i> dengan hp				
5	Saya kepikiran tentang <i>game online</i> yang saya mainkan sebelumnya				
6	Saya sulit membatasi waktu bermain <i>game online</i> di hp saya				
7	Saat perasaan saya tidak enak, saya menyibukkan diri dengan bermain <i>game online</i> di hp				
8	Saya bosan saat tidak dapat bermain <i>game online</i> di hp				
9	Saya membayangkan untuk segera bermain <i>game online</i> saat bangun tidur				
10	saya lupa waktu ketika sedang <i>asyik</i> bermain <i>game online</i> di hp				
11	bermain <i>game online</i> di hp membuat saya lupa dengan tugas kuliah				
12	Walau dilarang tidur larut malam, saya diam-diam begadang untuk bermain <i>game online</i>				
13	Saat ada masalah, saya mengalihkan pikiran saya dengan bermain <i>game online</i>				
14	Saya menghabiskan waktu berjam-jam ketika bermain <i>game online</i> di hp				
15	Saya kesal ketika ada orang menyuruh saya berhenti bermain <i>game online</i>				
16	Perhatian saya tertuju untuk segera bermain <i>game online</i> di hp				
17	Saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> di hp daripada mengobrol dengan keluarga saya				
18	Saya diam-diam bermain <i>game online</i> dengan hp di kelas				

No	Pernyataan	SL	SR	J	TP
19	Saat hp saya <i>lowbat</i> saya segera men-charge hp dan lanjut bermain <i>game online</i>				
20	Saya kesepian saat tidak bermain <i>game online</i> di hp				
21	Saya sulit mengurangi kebiasaan saya untuk bermain <i>game online</i>				
22	Saya mengerjakan tugas sambil bermain <i>game online</i>				
23	Saya merasa panik saat hp <i>lowbat</i> saat sedang bermain <i>game online</i>				
24	Saya gagal mengontrol waktu bermain <i>game online</i> di hp				
25	Saya melupakan masalah dengan bermain <i>game online</i>				
26	Saya ditegur dosen di kelas karena ketahuan bermain <i>game online</i>				
27	Saya sulit berhenti untuk tidak bermain <i>game online</i>				
28	Saya bermain <i>game online</i> seharian untuk menghabiskan hari libur saya				
29	Bagi saya tidak masalah berbohong pada orang tua jika saya bermain <i>game online</i> sampai larut malam				
30	Saat saya ingin bermain <i>game online</i> sebentar, saya malah keterusan				
31	Bermain <i>game online</i> di hp mampu memperbaiki <i>mood</i> saya				
32	Saya mudah marah ketika sehari tidak bermain <i>game online</i> hp				
33	Saya membayangkan sesegera mungkin bermain <i>game online</i> setelah kelas selesai				
34	Saya menunda mengerjakan tugas kuliah karena bermain <i>game online</i>				
35	Ketika paket internet saya habis, saya segera membeli pulsa agar dapat cepat bermain <i>game online</i>				
36	Kuota internet hp saya cepat habis karena <i>game online</i>				
37	Saking <i>asyik</i> -nya bermain <i>game online</i> di kelas, saya tidak memperhatikan dosen mengajar				

No	Pernyataan	SL	SR	J	TP
38	Walau dilarang bermain hp dikelas, saya berusaha mengendap-endap untuk bermain <i>game online</i>				
39	Ketika sedang bermain <i>game online</i> di hp, saya mengacuhkan orang disekeliling saya				

PETUNJUK PENGISIAN

Saudara diminta untuk memberikan tanggapan pada setiap pernyataan yang ada pada kuesioner ini dengan cara memberikan tanda (X) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri saudara sebenarnya pada kotak yang telah disediakan. Pada setiap pernyataan terdapat beberapa pilihan jawaban yang dapat saudara pilih, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), dan STS (Sangat Tidak Sesuai).

Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menyapa duluan jika berpapasan dengan dosen				

Kemudian saudara menjawab seperti berikut :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menyapa duluan jika berpapasan dosen		X		

Kuesioner 2

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa terenyuh mendengar curhatan teman saya				
2	Saya tidak melakukan apa-apa saat teman saya bersedih				
3	Saya takut perkataan saya dapat menyinggung orang lain				
4	Saya nyaman memulai pembicaraan dengan orang lain				
5	Saya tidak melakukan apa-apa saat teman saya kesusahan				
6	Saya merasa tidak nyaman bersikap ramah pada orang lain				
7	Saya tidak ikut sedih dengan masalah yang dialami teman saya				
8	Saya peka dengan apa yang terjadi di lingkungan saya				
9	Saya menenangkan hati teman saya yang bersedih				
10	Saat teman saya curhat, saya tidak ikut merasa sedih				
11	Saya nyaman untuk bersikap ramah pada siapapun				
12	Saya tidak segan berbicara kasar saat bercanda dengan teman				
13	Saya memprioritaskan urusan pribadi daripada urusan orang lain				
14	Saya ikut merasa sedih dengan masalah yang dialami teman saya				
15	Saya memukul teman saya saat bercanda				
16	Saya mendengarkan curhatan teman saya dengan sabar				
17	Saya memberi nasehat pada teman saya yang kesusahan				
18	Saya tidak kasihan melihat orang lain kesusahan				
19	Saat berpapasan dengan orang lain, saya gengsi untuk menyapanya duluan				
20	Saya nyaman berbicara dengan intonasi yang keras				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
21	Saya tidak pernah bersikap kasar pada teman saya				
22	Saya merasa kasihan melihat teman saya kesusahan				
23	Saat teman saya meminta waktu untuk curhat, terkadang saya mencari alasan untuk tidak bertemu				
24	Saya tidak tahu bagaimana menenangkan hati teman yang bersedih				
25	Saya merangkul teman saya yang sedih (sejenis)				
26	Saya merasa sulit berbaur dengan orang lain				
27	Saya tidak mengambil pusing tentang masalah teman saya				
28	Saya merasa nyaman saat tetap berbicara sopan pada teman yang tidak menyukai saya				
29	Saya lelah mendengarkan curhatan teman saya yang lama				
30	Saya tidak merasa takut perkataan saya dapat menyinggung orang lain				
31	Saya menikmati bersosialisasi dengan orang lain				
32	Saya merasa cuek terhadap apa yang terjadi di lingkungan saya				
33	Saya merasa nyaman saat berbicara dengan intonasi yang stabil				
34	Saya meluangkan waktu untuk mendengarkan curhatan teman saya				
35	Saya merasa nyaman untuk mengutarakan pendapat saya walau idealnya dapat menyinggung orang lain				

LAMPIRAN B
UJI VALIDITAS DAN
RELIABILITAS

1. Kecanduan Game Online (39 aitem dari 42 aitem)

a. Sebelum uji coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,962	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	100,00	617,655	,390	,963
VAR00002	99,17	628,557	,310	,963
VAR00003	100,27	614,202	,621	,962
VAR00004	100,23	613,151	,556	,962
VAR00005	100,83	612,213	,572	,962
VAR00006	100,73	614,754	,476	,962
VAR00007	99,47	623,223	,406	,962
VAR00008	100,00	613,586	,522	,962
VAR00009	100,00	599,103	,776	,961
VAR00010	100,20	615,476	,525	,962
VAR00011	100,53	608,947	,638	,961
VAR00012	100,13	601,361	,780	,961
VAR00013	99,57	603,771	,708	,961
VAR00014	99,93	604,754	,782	,961
VAR00015	100,63	613,275	,553	,962
VAR00016	99,70	606,907	,646	,961
VAR00017	100,33	626,851	,290	,963
VAR00018	100,77	606,323	,641	,961
VAR00019	99,27	619,513	,516	,962
VAR00020	101,03	615,826	,540	,962
VAR00021	100,37	592,999	,869	,960
VAR00022	100,37	601,689	,775	,961
VAR00023	99,67	610,506	,694	,961
VAR00024	99,93	606,754	,703	,961
VAR00025	100,30	613,666	,578	,962
VAR00026	99,80	612,717	,657	,961
VAR00027	100,33	611,540	,538	,962
VAR00028	100,00	602,621	,641	,961
VAR00029	100,10	598,576	,659	,961
VAR00030	99,93	601,030	,743	,961

VAR00031	100,73	608,133	,635	,961
VAR00032	100,20	599,269	,747	,961
VAR00033	100,43	611,909	,594	,962
VAR00034	100,07	589,237	,802	,960
VAR00035	99,90	601,610	,763	,961
VAR00036	100,40	607,421	,634	,961
VAR00037	100,77	606,806	,681	,961
VAR00038	100,27	606,271	,660	,961
VAR00039	100,00	618,414	,404	,963
VAR00040	99,10	634,990	,109	,963
VAR00041	100,80	615,890	,477	,962
VAR00042	100,33	609,540	,578	,962

b. Setelah Uji Coba putaran 1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,964	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	94,23	600,116	,397	,964
VAR00002	93,40	611,697	,295	,964
VAR00003	94,50	596,603	,633	,963
VAR00004	94,47	595,499	,568	,963
VAR00005	95,07	595,168	,570	,963
VAR00006	94,97	596,861	,491	,964
VAR00007	93,70	606,493	,392	,964
VAR00008	94,23	596,254	,526	,963
VAR00009	94,23	582,185	,775	,962
VAR00010	94,43	598,392	,523	,963
VAR00011	94,77	591,426	,648	,963
VAR00012	94,37	584,792	,772	,962
VAR00013	93,80	587,338	,696	,963
VAR00014	94,17	588,006	,776	,962
VAR00015	94,87	595,637	,565	,963
VAR00016	93,93	590,271	,637	,963
VAR00018	95,00	589,241	,642	,963

VAR00019	93,50	602,466	,511	,963
VAR00020	95,27	598,064	,554	,963
VAR00021	94,60	576,110	,870	,962
VAR00022	94,60	585,007	,769	,962
VAR00023	93,90	593,748	,685	,963
VAR00024	94,17	589,730	,703	,963
VAR00025	94,53	596,395	,582	,963
VAR00026	94,03	595,895	,649	,963
VAR00027	94,57	593,909	,549	,963
VAR00028	94,23	585,357	,647	,963
VAR00029	94,33	581,678	,658	,963
VAR00030	94,17	584,282	,739	,962
VAR00031	94,97	590,516	,647	,963
VAR00032	94,43	582,530	,743	,962
VAR00033	94,67	594,782	,594	,963
VAR00034	94,30	572,700	,798	,962
VAR00035	94,13	584,878	,758	,962
VAR00036	94,63	589,964	,643	,963
VAR00037	95,00	589,172	,694	,963
VAR00038	94,50	589,500	,654	,963
VAR00039	94,23	602,047	,386	,964
VAR00041	95,03	598,654	,478	,964
VAR00042	94,57	592,944	,569	,963

Setelah uji coba putaran 2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,964	39

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	90,80	589,890	,398	,965
VAR00003	91,07	586,340	,636	,963
VAR00004	91,03	585,413	,566	,964
VAR00005	91,63	584,999	,571	,964
VAR00006	91,53	586,464	,496	,964
VAR00007	90,27	596,685	,380	,964

VAR00008	90,80	586,234	,523	,964
VAR00009	90,80	572,234	,774	,963
VAR00010	91,00	588,069	,526	,964
VAR00011	91,33	581,057	,653	,963
VAR00012	90,93	574,616	,774	,963
VAR00013	90,37	577,551	,690	,963
VAR00014	90,73	578,133	,771	,963
VAR00015	91,43	585,289	,569	,964
VAR00016	90,50	580,466	,631	,963
VAR00018	91,57	579,013	,645	,963
VAR00019	90,07	592,271	,511	,964
VAR00020	91,83	587,799	,556	,964
VAR00021	91,17	566,282	,867	,962
VAR00022	91,17	575,178	,763	,963
VAR00023	90,47	583,637	,685	,963
VAR00024	90,73	579,720	,701	,963
VAR00025	91,10	586,162	,583	,964
VAR00026	90,60	585,834	,647	,963
VAR00027	91,13	583,499	,554	,964
VAR00028	90,80	575,476	,643	,963
VAR00029	90,90	571,541	,660	,963
VAR00030	90,73	574,340	,736	,963
VAR00031	91,53	580,257	,650	,963
VAR00032	91,00	572,552	,742	,963
VAR00033	91,23	584,323	,601	,963
VAR00034	90,87	563,085	,792	,962
VAR00035	90,70	574,838	,758	,963
VAR00036	91,20	579,545	,649	,963
VAR00037	91,57	578,944	,697	,963
VAR00038	91,07	579,444	,653	,963
VAR00039	90,80	591,890	,385	,965
VAR00041	91,60	588,179	,485	,964
VAR00042	91,13	582,533	,574	,964

2. Empati (35 aitem dari 42 aitem)

a. Sebelum uji coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	42

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	115.7667	245.702	.266	.923
VAR00002	115.9667	244.309	.243	.924
VAR00003	116.3000	240.217	.355	.923
VAR00004	116.0667	243.789	.397	.922
VAR00005	116.7667	237.495	.516	.921
VAR00006	115.7667	240.875	.551	.921
VAR00007	116.2333	242.116	.460	.922
VAR00008	115.8333	238.695	.517	.921
VAR00009	116.0667	230.133	.813	.918
VAR00010	116.1333	246.189	.146	.926
VAR00011	115.8333	238.489	.605	.921
VAR00012	116.1667	239.868	.337	.924
VAR00013	115.9667	237.551	.557	.921
VAR00014	115.5667	239.082	.582	.921
VAR00015	116.1333	237.568	.496	.921
VAR00016	115.5667	241.978	.482	.922
VAR00017	115.9667	238.516	.642	.920
VAR00018	115.7000	249.183	.136	.924
VAR00019	115.9333	237.995	.702	.920
VAR00020	116.4000	235.007	.489	.922
VAR00021	116.4333	243.426	.280	.924
VAR00022	116.1667	237.454	.548	.921
VAR00023	116.5333	245.637	.242	.924

VAR00024	116.0667	236.547	.668	.920
VAR00025	115.9667	237.068	.471	.922
VAR00026	115.8333	239.385	.521	.921
VAR00027	116.2333	237.702	.688	.920
VAR00028	116.0667	243.237	.358	.923
VAR00029	116.3667	242.447	.387	.922
VAR00030	115.9667	240.585	.429	.922
VAR00031	115.7333	239.857	.654	.921
VAR00032	116.4000	234.317	.668	.920
VAR00033	116.8000	268.097	-.694	.932
VAR00034	116.3000	232.769	.615	.920
VAR00035	116.5000	237.638	.562	.921
VAR00036	116.3000	235.941	.698	.920
VAR00037	116.0333	239.964	.630	.921
VAR00038	116.2333	240.254	.556	.921
VAR00039	116.4000	238.386	.501	.921
VAR00040	116.1667	235.523	.667	.920
VAR00041	116.6000	243.766	.330	.923
VAR00042	116.4000	237.559	.567	.921

b. Setelah uji coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00003	96.8667	221.292	.335	.939
VAR00004	96.6333	223.689	.425	.938
VAR00005	97.3333	218.782	.490	.937

VAR00006	96.3333	220.920	.578	.936
VAR00007	96.8000	221.959	.494	.937
VAR00008	96.4000	219.421	.511	.937
VAR00009	96.6333	210.792	.826	.934
VAR00011	96.4000	218.593	.631	.936
VAR00012	96.7333	220.892	.321	.940
VAR00013	96.5333	217.775	.575	.936
VAR00014	96.1333	219.499	.591	.936
VAR00015	96.7000	218.424	.487	.937
VAR00016	96.1333	222.257	.493	.937
VAR00017	96.5333	218.602	.671	.936
VAR00019	96.5000	218.052	.735	.935
VAR00020	96.9667	216.516	.463	.938
VAR00022	96.7333	218.547	.528	.937
VAR00024	96.6333	216.309	.714	.935
VAR00025	96.5333	219.085	.421	.938
VAR00026	96.4000	219.490	.543	.937
VAR00027	96.8000	218.028	.706	.935
VAR00028	96.6333	223.482	.366	.938
VAR00029	96.9333	223.582	.354	.938
VAR00030	96.5333	220.947	.436	.938
VAR00031	96.3000	220.286	.662	.936
VAR00032	96.9667	214.930	.675	.935
VAR00034	96.8667	213.568	.617	.936
VAR00035	97.0667	218.754	.541	.937
VAR00036	96.8667	215.982	.731	.935
VAR00037	96.6000	220.800	.613	.936
VAR00038	96.8000	220.303	.583	.936
VAR00039	96.9667	218.447	.524	.937
VAR00040	96.7333	215.582	.699	.935
VAR00041	97.1667	224.282	.324	.938
VAR00042	96.9667	219.206	.522	.937

LAMPIRAN C
UJI NORMALITAS

b. Uji Normalitas Kecanduan *Game Online* dan Empati

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
game_online	126	101.29	18.710	41	142
Empati	126	93.59	11.074	67	132

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		game_online	empati
N		126	126
Normal Parameters(a,b)	Mean	101.29	93.59
	Std. Deviation	18.710	11.074
Most Extreme Differences	Absolute	.098	.066
	Positive	.061	.066
	Negative	-.098	-.045
Kolmogorov-Smirnov Z		1.105	.746
Asymp. Sig. (2-tailed)		.174	.634

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

LAMPIRAN D
UJI KORELASI

a. Korelasi Kecanduan Game Online dengan Empati

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
game_online	101.29	18.710	126
Empati	93.59	11.074	126

Correlations

		game_online	empati
game_online	Pearson Correlation	1	-.333(**)
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	126	126
Empati	Pearson Correlation	-.333(**)	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	126	126

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN E
FREKUENSI GAMBARAN UMUM
RESPONDEN

a. Usia

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	13	10.3	10.3	10.3
	19	37	29.4	29.4	39.7
	20	56	44.4	44.4	84.1
	21	20	15.9	15.9	100.0
Total		126	100.0	100.0	

b. Jurusan

Jurusan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ekonomi	28	22.2	22.2	22.2
	Tehnik	6	4.8	4.8	27.0
	Desain	6	4.8	4.8	31.7
	IlmuKesehatan	23	18.3	18.3	50.0
	IlmuKomunikasi	22	17.5	17.5	67.5
	IlmuKomputer	16	12.7	12.7	80.2
	Hukum	9	7.1	7.1	87.3
	Fisioterapi	7	5.6	5.6	92.9
	Psikologi	6	4.8	4.8	97.6
	PDSG	3	2.4	2.4	100.0
Total		126	100.0	100.0	

c. Angkatan

Angkatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2014	67	53.2	53.2	53.2
	2015	59	46.8	46.8	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

d. Jenis Kelamin

JenisKelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	113	89.7	89.7	89.7
	perempuan	13	10.3	10.3	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

e. Jumlah Smartphone

Jumlah Smartphone

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	84	66.7	66.7	66.7
	2	38	30.2	30.2	96.8
	3	4	3.2	3.2	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

f. Tujuan Bermain

TujuanBermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mengisiwaktuluang	42	33.3	33.3	33.3
	Hiburan	54	42.9	42.9	76.2
	sosial	3	2.4	2.4	78.6
	hobi	27	21.4	21.4	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

g. Lamanya Bermain

Lamanyabermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 - 3 bulan	4	3.2	3.2	3.2
	4 - 6 bulan	12	9.5	9.5	12.7
	7 bulan - 1 tahun	14	11.1	11.1	23.8
	> 1 tahun	27	21.4	21.4	45.2
	> 2 tahun	69	54.8	54.8	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

h. Jenis Game Online

Jenis Game

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Role playing	112	88.9	88.9	88.9
	Sport	1	.8	.8	89.7
	Simulasi	10	7.9	7.9	97.6
	Action	3	2.4	2.4	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

i. Durasi Bermain

DurasiBermain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 - 5 jam	49	38.9	38.9	38.9
	6 - 10 jam	50	39.7	39.7	78.6
	11 - 15 jam	21	16.7	16.7	95.2
	> 15 jam	6	4.8	4.8	100.0
	Total	126	100.0	100.0	

LAMPIRAN F
KATEGORISASI

Hitungan Kategorisasi game online

$$\begin{aligned} \text{Sangat Rendah} &= X \leq (\mu - 0,5\sigma) \\ &X \leq (101,29 - 0,5 (18,710)) \\ &X \leq 101,29 - 9,355 \\ &X \leq 91,935 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &= (\mu - 0,5\sigma) < X \leq \mu \\ &101,29 - 0,5 (18,710) < X \leq 101,29 \\ &91,935 < X \leq 101,29 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &= \mu < X \leq (\mu + 0,5\sigma) \\ &101,29 < X \leq 101,29 + 0,5 (18,710) \\ &101,29 < X \leq 101,29 + 9,355 \\ &101,29 < X \leq 110,645 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat Tinggi} &= X > (\mu + 0,5\sigma) \\ &X > 101,29 + 0,5 (18,710) \\ &X > 110,645 \end{aligned}$$

Hitungan kategorisasi empati

Sangat Rendah = $X \leq (\mu - 0,5\sigma)$
 $X \leq (93,59 - 0,5 (11,074))$
 $X \leq 93,59 - 5,537$
 $X \leq 88,053$

Rendah = $(\mu - 0,5\sigma) < X \leq \mu$
 $(93,59 - 0,5 (11,074)) < X \leq 93,59$
 $88,053 < X \leq 93,59$

Tinggi = $\mu < X \leq (\mu + 0,5\sigma)$
 $93,59 < X \leq 93,59 + 0,5 (11,074)$
 $93,59 < X \leq 93,59 + 5,537$
 $93,59 < X \leq 99,127$

Sangat Tinggi = $X > (\mu + 0,5\sigma)$
 $X > 93,59 + 0,5 (11,074)$
 $X > 99,127$

Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Game online	Kategorisasi
91	sangat rendah
116	sangat tinggi
118	sangat tinggi
102	tinggi
141	sangat tinggi
105	tinggi
97	rendah
47	sangat rendah
47	sangat rendah
117	sangat tinggi
117	sangat tinggi
99	rendah
84	sangat rendah
108	tinggi
123	sangat tinggi
72	sangat rendah
53	sangat rendah
72	sangat rendah
70	sangat rendah
112	sangat tinggi
86	sangat rendah
70	sangat rendah
142	sangat tinggi
126	sangat tinggi
118	sangat tinggi
94	rendah
122	sangat tinggi
88	sangat rendah
78	sangat rendah
101	rendah
105	tinggi
54	sangat rendah
140	sangat tinggi
96	rendah
105	tinggi
88	sangat rendah
101	rendah
87	sangat rendah
105	tinggi

96	rendah
71	sangat rendah
82	sangat rendah
95	rendah
99	rendah
93	rendah
41	sangat rendah
106	tinggi
85	sangat rendah
61	sangat rendah
95	rendah
117	sangat tinggi
102	tinggi
84	sangat rendah
109	tinggi
106	tinggi
124	sangat tinggi
111	sangat tinggi
114	sangat tinggi
76	sangat rendah
130	sangat tinggi
93	rendah
74	sangat rendah
117	sangat tinggi
94	rendah
89	sangat rendah
95	rendah
91	sangat rendah
103	tinggi
100	rendah
95	rendah
101	rendah
99	rendah
124	sangat tinggi
92	rendah
86	sangat rendah
113	sangat tinggi
114	sangat tinggi
112	sangat tinggi
113	sangat tinggi
108	tinggi
102	tinggi

105	tinggi
106	tinggi
109	tinggi
99	rendah
110	tinggi
97	rendah
91	sangat rendah
99	rendah
105	tinggi
101	rendah
102	tinggi
85	sangat rendah
96	rendah
99	rendah
108	tinggi
107	tinggi
110	tinggi
117	sangat tinggi
137	sangat tinggi
125	sangat tinggi
107	tinggi
112	sangat tinggi
134	sangat tinggi
106	tinggi
118	sangat tinggi
119	sangat tinggi
101	rendah
119	sangat tinggi
83	sangat rendah
118	sangat tinggi
115	sangat tinggi
121	sangat tinggi
102	tinggi
103	tinggi
117	sangat tinggi
106	tinggi
116	sangat tinggi
103	tinggi
109	tinggi
97	rendah
120	sangat tinggi
112	sangat tinggi

106	tinggi
97	rendah
105	tinggi

Kategorisasi Empati

Empati	Kategorisasi
72	sangat rendah
107	sangat tinggi
83	sangat rendah
103	sangat tinggi
73	sangat rendah
88	sangat rendah
98	tinggi
102	sangat tinggi
105	sangat tinggi
82	sangat rendah
82	sangat rendah
99	tinggi
67	sangat rendah
117	sangat tinggi
86	sangat rendah
94	tinggi
132	sangat tinggi
106	sangat tinggi
122	sangat tinggi
68	sangat rendah
97	tinggi
112	sangat tinggi
105	sangat tinggi
79	sangat rendah
87	sangat rendah
103	sangat tinggi
83	sangat rendah
107	sangat tinggi
103	sangat tinggi
73	sangat rendah
87	sangat rendah
86	sangat rendah
77	sangat rendah
91	rendah

86	sangat rendah
73	sangat rendah
79	sangat rendah
100	sangat tinggi
97	tinggi
87	sangat rendah
83	sangat rendah
113	sangat tinggi
111	sangat tinggi
89	rendah
107	sangat tinggi
98	tinggi
105	sangat tinggi
87	sangat rendah
119	sangat tinggi
107	sangat tinggi
85	sangat rendah
97	tinggi
87	sangat rendah
99	tinggi
89	rendah
80	sangat rendah
103	sangat tinggi
107	sangat tinggi
83	sangat rendah
102	sangat tinggi
87	sangat rendah
82	sangat rendah
88	sangat rendah
94	tinggi
112	sangat tinggi
121	sangat tinggi
94	tinggi
80	sangat rendah
96	tinggi
88	sangat rendah
96	tinggi
90	rendah
89	rendah
88	sangat rendah
91	rendah
98	tinggi

98	tinggi
84	sangat rendah
93	rendah
94	tinggi
94	tinggi
94	tinggi
78	sangat rendah
91	rendah
87	sangat rendah
95	tinggi
95	tinggi
99	tinggi
92	rendah
90	rendah
92	rendah
94	tinggi
94	tinggi
99	tinggi
97	tinggi
89	rendah
91	rendah
95	tinggi
89	rendah
85	sangat rendah
89	rendah
102	sangat tinggi
89	rendah
85	sangat rendah
81	sangat rendah
97	tinggi
98	tinggi
84	sangat rendah
99	tinggi
102	sangat tinggi
92	rendah
82	sangat rendah
100	sangat tinggi
93	rendah
102	sangat tinggi
94	tinggi
102	sangat tinggi
84	sangat rendah

97	tinggi
94	tinggi
104	sangat tinggi
98	tinggi
95	tinggi
95	tinggi
98	tinggi
84	sangat rendah

LAMPIRAN G
CROSSTAB
DATA PENUNJANG

1. Empati dengan Usia

Crosstab

			Empati		Total
			rendah	tinggi	
Usia	18	Count	5	8	13
		% within Usia	38.5%	61.5%	100.0%
		% within Empati	8.3%	12.1%	10.3%
		% of Total	4.0%	6.3%	10.3%
	19	Count	15	22	37
		% within Usia	40.5%	59.5%	100.0%
		% within Empati	25.0%	33.3%	29.4%
		% of Total	11.9%	17.5%	29.4%
	20	Count	28	28	56
		% within Usia	50.0%	50.0%	100.0%
		% within Empati	46.7%	42.4%	44.4%
		% of Total	22.2%	22.2%	44.4%
	21	Count	12	8	20
		% within Usia	60.0%	40.0%	100.0%
		% within Empati	20.0%	12.1%	15.9%
		% of Total	9.5%	6.3%	15.9%
Total		Count	60	66	126
		% within Usia	47.6%	52.4%	100.0%
		% within Empati	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	47.6%	52.4%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.537 ^a	3	.469
Likelihood Ratio	2.551	3	.466
N of Valid Cases	126		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 6.19.

2. Empati dengan Jenis Kelamin

Crosstab

			Empati		Total
			rendah	tinggi	
Jenis Kelamin	laki-laki	Count	54	59	113
		% within Jenis Kelamin	47.8%	52.2%	100.0%
		% within Empati	90.0%	89.4%	89.7%
		% of Total	42.9%	46.8%	89.7%
	perempuan	Count	6	7	13
		% within Jenis Kelamin	46.2%	53.8%	100.0%
		% within Empati	10.0%	10.6%	10.3%
		% of Total	4.8%	5.6%	10.3%
Total		Count	60	66	126
		% within Jenis Kelamin	47.6%	52.4%	100.0%
		% within Empati	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	47.6%	52.4%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	.012 ^a	1	.911		
Continuity Correction ^b	.000	1	1.000		
Likelihood Ratio	.012	1	.911		
Fisher's Exact Test				1.000	.573
N of Valid Cases ^b	126				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 6.19.

b. Computed only for a 2x2 table

3. Empati dengan Jenis *Game Online*

Crosstab

			Empati		Total
			rendah	tinggi	
Jenis Game	Role playing	Count	56	56	112
		% within Jenis Game	50.0%	50.0%	100.0%
		% within Empati	93.3%	84.8%	88.9%
		% of Total	44.4%	44.4%	88.9%
Sport	Sport	Count	1	0	1
		% within Jenis Game	100.0%	.0%	100.0%
		% within Empati	1.7%	.0%	.8%
		% of Total	.8%	.0%	.8%
Simulasi	Simulasi	Count	3	7	10
		% within Jenis Game	30.0%	70.0%	100.0%
		% within Empati	5.0%	10.6%	7.9%
		% of Total	2.4%	5.6%	7.9%
Action	Action	Count	0	3	3
		% within Jenis Game	.0%	100.0%	100.0%
		% within Empati	.0%	4.5%	2.4%
		% of Total	.0%	2.4%	2.4%
Total	Total	Count	60	66	126
		% within Jenis Game	47.6%	52.4%	100.0%
		% within Empati	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	47.6%	52.4%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	5.326 ^a	3	.149
Likelihood Ratio	6.905	3	.075
N of Valid Cases	126		

a. 5 cells (62.5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .48.

4. Empati dengan Durasi Bermain dalam Sehari

Crosstab

			Empati		Total
			rendah	tinggi	
Durasi Bermain	1 - 5 jam	Count	12	37	49
		% within Durasi Bermain	24.5%	75.5%	100.0%
		% within Empati	20.0%	56.1%	38.9%
		% of Total	9.5%	29.4%	38.9%
	6 - 10 jam	Count	21	29	50
		% within Durasi Bermain	42.0%	58.0%	100.0%
		% within Empati	35.0%	43.9%	39.7%
		% of Total	16.7%	23.0%	39.7%
	11 - 15 jam	Count	21	0	21
		% within Durasi Bermain	100.0%	.0%	100.0%
		% within Empati	35.0%	.0%	16.7%
		% of Total	16.7%	.0%	16.7%
	> 15 jam	Count	6	0	6
		% within Durasi Bermain	100.0%	.0%	100.0%

	% within Empati	10.0%	.0%	4.8%
	% of Total	4.8%	.0%	4.8%
Total	Count	60	66	126
	% within Durasi Bermain	47.6%	52.4%	100.0%
	% within Empati	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	47.6%	52.4%	100.0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	40.842 ^a	3	.000
Likelihood Ratio	51.805	3	.000
N of Valid Cases	126		

a. 2 cells (25.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.86.