

LAMPIRAN

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

1. Dokumentasi Proses Penelitian Ryan dan Keluarganya



Proses Wawancara dengan Ryan



Proses Wawancara dengan Orang Tua Ryan



Ryan ketika sedang bermain game online di rumahnya

**2. Dokumentasi Proses Penelitian Vicky Dengan
Keluarganya**



Proses wawancara dengan Vicky



Proses wawancara dengan Jimmy (Adik Vicky)



Vicky ketika sedang bermain game dengan teman Kelompok Gamenya di rumahnya

3. Dokumentasi Proses Penelitian Iwa dan Keluarganya



Proses wawancara dengan Iwa



Proses wawancara dengan Rica (Kakak Iwa)



Iwa ketika sedang bermain laptop di rumahnya

4. Dokumentasi Proses Penelitian Hans dan Keluarganya



Proses wawancara dengan Hans



Proses wawancara dengan Samuel (Saudara sepupu Hans)



Hans ketika bermain Mobile Legends dengan temannya



Hans ketika berinteraksi dengan adiknya

5. Dokumentasi Proses Penelitian Alex dengan Keluarga



Proses wawancara dengan Alex



Proses wawancara Sharon (Adik Alex)



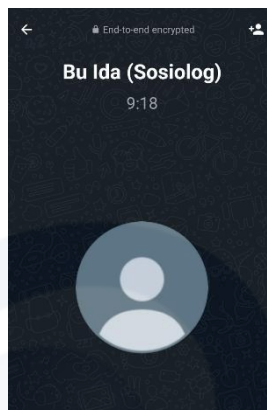
Alex ketika sedang bermain game Mobile Legends

**6. Dokumentasi Wawancara dengan Edward Septianto Gani,
M. Psi (Psikolog)**



Proses wawancara dengan Pak Edward (Psikolog)

**7. Dokumentasi Wawancara dengan Bu Ida Ruwaida, S.Sos,
M.Si (Sosiolog)**



Proses wawancara dengan Ibu Ida melalui Voice call (Sosiolog)

Profil Key Informan



Nama : Mercynov Glorian Jeses Padua

TTL : 25 November 2001

Status : Mahasiswa



Nama : Vicky Fransisco

TTL : 1 November 2001

Status : Mahasiswa



Nama : Vanness Iwata

TTL : 28 September 2002

Status : Mahasiswa



Nama : Hans Fredy

TTL : 28 September 2001

Status : Sudah bekerja



Nama : Alexander Hansen Candra

TTL : 17 Juni 1996

Status : Mahasiswa/Wirausaha



Nama : Edward Septianto Gani, M.Psi

TTL : 15 September 1994

Status : Psikolog



Nama : Ida Ruwaida, S.Sos, M.Si

TTL : 6 Desember 1965

Status : Sosiolog

Transkrip Wawancara

i. Untuk Anggota Kelompok Game IES

1. Sebelumnya, apakah kesibukan subjek saat ini selain bermain *Mobile Legends*?
2. Sudah berapa lama subjek bermain *Mobile Legends* ini dan tergabung dalam Kelompok game ini?
3. Dalam 1 hari, berapa lama durasi waktu untuk bermain *Mobile Legends* bersama teman Kelompok game ini?
4. Bagaimana cara subjek membagi waktu dalam kesibukan dalam bekerja dan juga dalam bermain *Mobile Legends* dengan teman komunitas? (khusus yang sudah bekerja)
5. Apakah yang dirasakan oleh subjek dalam bermain *Mobile Legends*?
6. Apakah ada tujuan dari subjek dengan bergabung dengan Kelompok game *online* ini?
7. Seberapa dekatkah hubungan subjek dengan teman teman di Kelompok *Mobile Legends* ini?
8. Bagaimana tingkat keterbukaan subjek dalam berkomunikasi dengan sesama anggota di Kelompok game ini?
9. Apakah dari lingkup game *online* tersebut subjek merasa terdapat perubahan perilaku dalam cara berkomunikasi?
10. Apakah dengan rutinnya bermain *Mobile Legends* dengan teman Kelompok ini, subjek merasa berpengaruh kepada proses komunikasi antara subjek dengan keluarga?
11. Bagaimana proses komunikasi yang terjalin antara subjek dengan keluarga dalam keseharian? (sebelum dan sesudah mengenal game *online* dan bergabung Kelompok game)
12. Bagaimana tingkat keterbukaan dari subjek sendiri ketika berkomunikasi dalam keluarga? (sebelum dan sesudah mengenal game *online* dan bergabung Kelompok game)
13. Apakah subjek merasa nyaman atau yakin dengan penerapan pola komunikasi tersebut? Alasannya?

ii. Untuk Keluarga Anggota Kelompok Game IES

1. Bagaimana intensitas komunikasi dan tingkat keterbukaan subjek selama ini dalam lingkungan keluarga? (sebelum dan sesudah mengenal lingkup game *online*)
2. Apakah ada perubahan perilaku atau cara berkomunikasi dari subjek dengan keluarga semenjak mengenal lingkup game *online*?
3. Bagaimana proses komunikasi dan kebersamaan dari keluarga sendiri selama ini?