

DAFTAR PUSTAKA

- Anonime. (2019a). *Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi Di Era Digital*. Baktikominfo. https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/dampak_positif_dan_negatif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806
- Anonime. (2019b). *Lima Manfaat Main Game online*. Acerid. <https://www.acerid.com/lima-manfaat-main-game-online/>
- Burlian, P. (2016). *Patologi Sosial*. PT Bumi Aksara.
- Efendi, N. A. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game online dan Dampak Negatif Bagi Pelajar* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. http://eprints.ums.ac.id/29906/15/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Emria Fitri, Lira Erwinda, I. I. (2018). *Konsep Adiksi Game online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling*. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4, 9. <https://www.studocu.com/id/document/telkom-university/akuntansi/lecture-notes/272-845-2-pb-nothing/11714154/view>
- Fernando R, G. (2018). *Hubungan Antara Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar* [Universitas Lampung]. http://digilib.unila.ac.id/30458/3/SKRIPSI_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf
- Hasdy, D. (2015). *Identifikasi Faktor-faktor Sosial Anak Pemain Game (Gamers)*. Universitas Hasanuddin.
- Herabudin. (2015). *Pengantar Sosiologi*. Pustaka Setia.
- Istiqomah, K. (2016). *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak (Studi Kasus Kelas V SD Islam Al Madina Semarang)* [Universitas Islam Negeri Walisongo]. <http://eprints.walisongo.ac.id/6197/>

- Jaya, E. S. (2018). *WHO Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental, Bagaimana “Gamer” Indonesia Bisa Sembuh? The Conversation.*
- Kogoya, D. (2015). *Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua. E-Journal “Acta Diurna,” IV(4).*
<https://media.neliti.com/media/publications/93163-ID-dampak-penggunaan-handphone-pada-masyara.pdf>
- Maros, B. K. (2019). *Kecamatan Maros Baru Dalam Angka 2019.* BPS Kab Maros.
<https://maroskab.bps.go.id/publication/2019/09/26/43f3fad5fc74408c2efd22db/kecamatan-maros-baru-dalam-angka-2019.html>
- Maros, B. K. (2020). *Kabupaten Maros Dalam Angka 2020.* BPS Kab Maros.
<https://maroskab.bps.go.id/publication/2020/04/27/15ac0013c6b6841152f00952/kabupaten-maros-dalam-angka-2020.html>
- Martanto, A. (2014). *Perilaku Kecanduan Game online ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta.* Universitas Sebelas Maret.
- Ngafifi, M. (2014). *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi, II(4).* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfh/article/download/26/16/2171>
- Noor, J. (2017). *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah.* Kencana.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, XXVII(2).*
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>
- Nurlaela dan Sangkala Ibsik. (2017). *Dampak game online terhadap moral anak di desa malili kecamatan malili kabupaten luwu timur. Jurnal Tomalebbi.*
<http://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/download/3669/2084>

- Rohman, K. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Game online*. Jurnal Perempuan dan Anak. *Jurnal Perempuan Dan Anak*, II(1). <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/martabat/article/view/1435>
- Rudyansah. (2014). *Dampak Game online Terhadap Pelajar dan Mahasiswa*. Universitas Hasanuddin.
- Silalahi, U. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. PT Refika Aditama.
- Soekanto, S. dan B. S. (2015). *Sosiologi Suatu Pengantar* (Revisi). PT Raja Grafindo.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Trisnani, R. P. dan S. Y. W. (2018). *Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game online Pada Anak*. *Jurnal Sosiolog*, II(2), 72.
- YIN, R. K. (2014). *Studi Kasus: Desain dan Metode*, Penerjemah: M.Djauzi Mudzakir. Rajawali Pers.
- Zamroni, M. (2009). *Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya Terhadap Kehidupan*. *Jurnal Dakwah*, X(2). <https://media.neliti.com/media/publications/77248-ID-perkembangan-teknologi-komunikasi-dan-da.pdf>

**L
A
M
P
I
R
A
N**

LAMPIRAN I

PEDOMAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Tanggal Wawancara :

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses seorang menjadi pecandu Game Online di Lingkungan Kassi Kebo?
 - a. Bagaimana asal mula anda mengenal permainan online?
 - b. Dalam sehari berapa lama waktu yang anda habiskan untuk bermain game online?
 - c. Bagaimana perasaan anda ketika anda bermain game online dan tidak?
 - d. Bagaimana anda membagi waktu dalam sehari untuk melakukan kegiatan selain bermain game?
 - e. Apakah kamu pernah bolos sekolah hanya untuk bermain game online?
 - f. Bagaimana sikap keluarga kamu (orangtua) melihat kamu bermain game?
2. Bagaimana peran teman *Peer Group* terhadap anak pecandu game online di Lingkungan Kassi Kebo?
 - a. Apakah kamu bermain game bersama dengan teman keseharian kamu?
 - b. Apakah kamu bermain game karna ajakan teman kamu?
 - c. Bagaimana pertemanan kamu sebelum dan setelah bermain game online?
 - d. Lebih suka mana jalan keluar atau bermain game di rumah?
 - e. Apakah kamu seorang proplayer dalam permainan yang kamu mainkan?
 - f. Berapa pengeluaran anda selama bermain game online?
 - g. Apakah kamu pernah berfikir untuk berhenti bermain game online?

LAMPIRAN 2
DOKUMENTASI BERUPA GAMBAR-GAMBAR



Gambar 4: Wawancara dengan informan



Gambar 5: Wawancara dengan informan




Gambar 6: Wawancara dengan informan



Gambar 7: Aktifitas Setelah Wawancara dengan informan

LAMPIRAN 3

Surat Pelayanan Terpadu Satu Pintu


PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Asoka No. 1 Telp. (0411)373884 Kabupaten Maros
email: admin@dpmptsp.maroskab.go.id Website: www.dpmptsp.maroskab.go.id

IZIN PENELITIAN
Nomor: 309/XI/IP/DPMTSP/2020

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros Nomor : 310/XI/REK-IP/DPMTSP/2020

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

N a m a : NUR MASYITA
Nomor Pokok : E411 10 008
Tempat/Tgl.Lahir : MAROS / 28 Juni 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : MAHASISWA
Alamat : JL. MELATI KOMPLEKS PASAR SENTRAL MAROS
Tempat Meneliti : LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :


"TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE (STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSI KEBO KELURAHAN BAJU BODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS"


Lamanya Penelitian : 11 November 2020 s/d 11 Desember 2020

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 10 November 2020
Kepada DINAS,

ANDI ROSMAN, S. Sos, MM
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip : 19721108 199202 1 001



Tembusan Kepada Yth.:

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNHAS di Makassar
2. Arsip

LAMPIRAN 4

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
KECAMATAN MAROS BARU
KELURAHAN BAJUBODOA

Jl. Takdir No. 118 Kassikebo, Email: kelurahanbajubodoa230317@gmail.com Kode Pos 90515

SURAT KETERANGAN
Nomor : 75 /04.1003/ IV /2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Kelurahan BajuBodoa Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros, Menerangkan bahwa :

Nama : NUR MASYITA
Pekerjaan : Mahasiswa S1/ UNHAS
NPM/ Jurusan : E411 16 008/ Sosiologi

Benar telah melaksanakan penelitian di Kelurahan BajuBodoa pada tanggal 11 November 2020 s/d 11 Desember 2020 dalam rangka skripsi yang berjudul :

“ TINJAUAN SOSIOLOGIS PECANDU GAME ONLINE (STUDI KASUS DI LINGKUNGAN KASSIKEBO KELURAHAN BAJUBODOA KECAMATAN MAROS BARU KABUPATEN MAROS)”

Demikian Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 05 April 2021
KELURAHAN

RUDI S. IP
Nip. 19870107 200701 1 001

Tembusan :

1. Arsip....

LAMPIRAN 5

Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Curriculum Vitae

Data Pribadi/ Personal Details

Nama/ *Name* : Nur Masyita
Tanggal Lahir/ *Date of Birth* : Maros, 28 Juni 1999
Alamat/ *Address* : Jl. Melati No. 34 Maros
Asal Daerah/ *Origin* : Kabupaten Maros
Jenis Kelamin/ *Gender* : Perempuan
Hobi/ *Hobby* : Menyanyi dan Nonton Film
Status Marital/ *Marital Status* : Belum Menikah
Warga Negara/ *Nationality* : Indonesia
Agama/ *Religion* : Islam
Departemen/ *Departement* : Sosiologi
Surel/ *E-mail* : nurmasyita2806@gmail.com



Data Keluarga /Family Details

Ayah/ *Father* : H. Hafid. HG
Ibu/ *Mother* : Hj. Suryani. HT
Saudara /*Brother/Sister* : 1). Nur Indah
2). Nur Azizah

Riwayat Pendidikan:

Tahun	Sekolah/ Universitas	Jurusan	Jenjang
2004 – 2010	SDN 3 Maros		Sekolah Dasar
2010 – 2013	SMPN 1 Maros		Sekolah Menengah Pertama
2013 – 2016	SMAN 1 Maros	IPS	Sekolah Menengah Atas
2016 – 2021	Universitas Hasanuddin	Sosiologi	Perguruan Tinggi

Riwayat Organisasi:

Lembaga	Jabatan	Tahun
KEMASOS Fisip Unhas	Anggota	2016 – 2021