

## LAMPIRAN

### KUISIONER PENELITIAN

Nama :.....  
Jenis Kelamin :.....  
Usia :.....tahun

Petunjuk :

1. Beri tanda silang utuk jawaban yang anda pilih
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan didalam daftar pertanyaan
3. Beri tanda Checklist (√) pada jawaban yang sudah tersedia antara 1 sampai 5, dengan kategori sebagai berikut :  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Ragu-Ragu  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju

Keterangan :

Kuesioner ini diajukan pada konsumen untuk penelitian dalam penulisan skripsi yang berjudul : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR.

1. Seluruh jawaban dan keterangan yang diberikan dijamin kerahasiaannya.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	RR	S	SS
		1	2	3	4	5
	<b>Game Mobile Legends</b>					
<b>Salience</b>						
1.	Saya bermain game mobile legends hingga larut malam					
2.	Saya bermain game mobile legends hingga lupa waktu makan					
3.	Saya membiarkan teman menunggu saat					

	saya bermain game mobile legend					
4.	Saya bermain game mobile legend kapan saja saat saya mau					
5.	Saya berusaha menyempatkan untuk bermain game mobile legends setiap hari					
<b>Mood Modification</b>						
6.	Saya marah disaat saya kalah bermain game mobile legends					
7.	Saya marah di saat saya tidak bisa bermain game mobile legends					
8.	Saya melampiaskan kemarahan dengan bermain game mobile legends					
9.	Saya marah disaat ada yang menghalangi saya untuk bermain game mobile legends					
<b>Tolerance</b>						
10.	Disaat saya diperintah orang tua, saya tetap melanjutkan bermain game mobile legends hingga selesai daripada menghentikannya.					
11.	Saya tidak bisa mengontrol lamanya bermain game mobile legends					
12.	Saya menyempatkan bermain game mobile legends saat sedang jam pelajaran kosong disekolah					
13.	Saya bermain game mobile legend hingga puas meskipun telah melebihi batas waktu.					
<b>Conflicts</b>						
14.	Bermain game mobile legends membuat saya tidak fokus belajar					
15.	Saya bertengkar dengan teman disaat bermain game mobile legends					

16.	Saya sering berkata kasar saat sedang bermain game mobile legends					
17.	Saya lebih mengutamakan bermain game mobile legends ketimbang untuk mengulang pelajaran disekolah					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	RR	S	SS
		1	2	3	4	5
<b>Perilaku Komunikasi Interpersonal</b>						
<b>Keterbukaan</b>						
18.	Saya menyapa terlebih dahulu bila ada teman baru di sekolah					
19.	Disaat saya kesal dengan guru, saya menceritakannya kepada teman di sekolah					
20.	Saya mengawali pembicaraan disaat mengobrol dengan teman di sekolah					
<b>Empati</b>						
21.	Saya mendengarkan teman saat berbicara dengan saya					
22.	Saya memberikan saran yang baik ketika teman di sekolah bercerita kepada saya					
<b>Dukungan</b>						
23.	Saya mengacungkan tangan terlebih dahulu sebelum memberikan saran kepada teman di sekolah					
24.	Saya ikut terlibat dalam obrolan teman di sekolah meskipun obrolanya tidak					

	menarik					
25.	Saya memberikan ucapan selamat kepada teman sekolah beprestasi					
<b>Rasa Positif</b>						
26.	Saya tetap menyapa teman di sekolah meskipun sedang marah dengan saya					
27.	Saya tersenyum di saat teman di sekolah mengejek saya karena saya yakin dia tidak tahu masalah yang sebenarnya					
28.	Saya tetap mengobrol kepada teman di sekolah meskipun ia pernah menyakiti saya					
<b>Kesetaraan</b>						
29.	Saya merangkul terhadap perbedaan pendapat dengan teman di sekolah saya					
30.	Saya berjabat tangan saat menerima keputusan dari teman di sekolah					
31.	Ketika saya melakukan kesalahan saya langsung mengucapkan maaf kepada teman di sekolah					

## LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Rizky Pratama  
NIM : 1152000127  
Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juni 2024

Judul Skripsi : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR

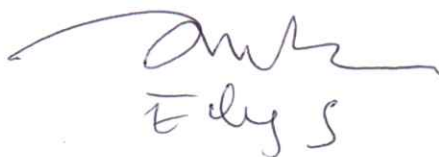
Catatan Perbaikan:

1. Deskripsi Distorsi <sup>Jawab</sup> Respond
2. Hilangkan uji Multikolinieritas, ~~gata~~
3. Hilangkan teori Komunikasi non verbal
4. Beri sumber pd kengalan pkn
5. Tambah uji linearitas pd Asumsi klasik
6. Tambah teori budhabetar

Surabaya, .....  
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,



Revisi dari Dosen Penguji,



Edy S

## LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Rizky Pratama

NIM : 1152000127

Judul Skripsi : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR

Catatan Perbaikan:

- PERDALAM LBM.

- TEORI PENOLONGANNYA HARUS BISA MENJELASKAN.

Surabaya, ..... 14 Juli 2024.  
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,



WIDIYATMO, EP.

Revisi dari Dosen Penguji,



WIDIYATMO, EP.

## LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Rizky Pratama  
NIM : 1152000127  
Hari/ Tanggal Ujian : Selasa, 25 Juni 2024

Judul Skripsi : DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA SEKOLAH DASAR

Catatan Perbaikan:

1. ~~Apakah main?~~

2. Landa temi talda banyak + gunahan temi yg paling relevan.

3. Cara prsentasi di perbaiki ya!

4. Analisa Perbaikan agar lebih

Surabaya, ..... 4 Juli 2024 .....  
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Revisi dari Dosen Penguji,

  
(Wahyu Kurnia)





UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : ♦ Administrasi Publik ♦ Administrasi Bisnis ♦ Ilmu Komunikasi  
♦ Magister Administrasi Publik ♦ Magister Ilmu Komunikasi ♦ Doktor Ilmu Administrasi  
Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)  
Telp. 031-5991742, 5931800 psw. 159 email : fisip@untag-sby.ac.id

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Rizky Pratama

NBI : 1152000127

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing I : Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom

Dosen Pembimbing II : Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom

Judul Skripsi : Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Antar Siswa Sekolah Dasar

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
1	13/3/24	sesuaikan metode yg judeal.		
2	13/3/24.	Situasikan dan Sinkronkan judul Bab III & IV		
3	26/3/24	Perbaikan: teor.		
4	23/4	Perbaikan: all progres		
5	24/5.	Perbaiki Keant/kuad		
6	30/5	Lengkapi Bab 1-2-3.		
7	4/6/25	lanjut		
8	13/6/25	Bab IV & V dilanjut		
9	13/6/25	Cari indikator		



