**BLUEPRINT**

1. **Blue Print Skala Kecanduan Game Online**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Aspek** | **Indikator** | **Favorable** | **Unfavorable** | **Jumlah** |
| *Salience* (Arti) | -Menganggap bermain *game online* aktivitas yang penting  - *Game online* mendominasi pikiran, perasaan, dan  perilaku | 13, 24**\***, 36,  48**\*** | 4, 27, 38, 47\* | 5 |
| *Tolerance*  (Toleransi) | -Intensitas bermain *game online* yang bertambah  -Tidak dapat berhenti bermain *game*  hingga puas | 1, 5, 25, 37 | 14, 26, 39, 56 | 8 |
| *Mood modification* (Modifikasi suasana hati) | -Merasa tenang saat bermain *game online*  - Menjadikan bermain *game online* sebagai sarana penghilang rasa  stress | 12, 28\*,  40\*, 49 | 15, 29\*, 41,  42\* | 5 |
| *Withdrawal* (Penarikan Diri) | -Tidak bisa berhenti bermain *game online*  - Perasaan negatif yang muncul ketika dipaksa berhenti  atau tidak | 11, 17, 30,  53 | 2, 16, 31, 50 | 8 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | memainkan  *game online* |  |  |  |
| *Relapse*  (Pengulangan) | -Tidak bisa jika berlama-lama tidak memainkan *game online*  -Akan bermain *game online* kembali setelah dalam jangka waktu terntentu  tidak bermain | 3\*, 22, 35,  46 | 6, 21, 45\*, 55 | 6 |
| *Conflict*  (Konflik) | -Bertengkar antar pemain *game online* dan orang disekitar  -Dapat berbohong mengenai *game online* kepada siapapun  -Berkata kasar pada sesama pemain *game online*  -Mengabaikan  orang-orang disekitar | 9, 18, 32,  44 | 8\*, 20, 33, 51\* | 6 |
| *Problems*  (Masalah) | -Mengabaikan aktivitas- aktivitas lain  -Kehilangan  kontrol | 7, 19, 34,  52 | 10, 23, 43, 54 | 8 |
| Jumlah | | 23 | 22 | 45 |

Catatan : aitem dengan tanda \* adalah aitem yang gugur

1. **Blue Print Skala Kesepian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Favorable** | **Unfavorable** | **Jumlah** |
| *Personality*  (Kepribadian) | -Memiliki kepercayaan diri yang kurang  -Ketakutan akan orang  asing | 8, 3, 15, 21 | 23, 9, 10,18 | 8 |
| *Social desirability* (Keinginan Sosial) | -Keinginan untuk diterima di lingkungannya  -Keinginan untuk membangun  hubungan sosial | 4, 6, 7\*, 13 | 12\*, 22, 2, 17 | 6 |
| *Depression*  (Depresi) | -Mengalami tekanan dalam diri  -berkurangnya aktivitas  -Sering merasa  kelelahan | 1\*, 14, 5,  19 | 16, 24, 11, 20 | 7 |
| Jumlah | | 10 | 11 | 21 |

Catatan : aitem dengan tanda \* adalah aitem yang gugur

1. **Blue Print Skala Kontrol Diri**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Aspek** | **Indikator** | **Favorable** | **Unfavorable** | **Jumlah** |
| *Self-dicipline* (Kedisiplinan diri) | -Mampu berkonsentrasi terhadap tugas / pekerjaan  -Mampu menghindari hal-hal yang dapat mengganggu  fokusnya | 2, 10, 18,  37 | 3, 27, 22\*,  35\* | 6 |
| *Deliberate / nonimpulsive* (Tindakan non impulsif) | -Mampu bersikap tenang dan tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan dan bertindak  -Berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memutuskan  sesuatu | 1, 21, 33,  11 | 9, 19, 26\*, 34 | 7 |
| *Healthy habits* (Pola hidup sehat) | -Memiliki kebiasaan- kebiasaan yang sehat  -Menghindari  sesuatu yang | 16, 36\*, 7,  20 | 8, 15\*, 38\*, 4 | 5 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | berdampak buruk bagi  kesehatannya |  |  |  |
| *Work Ethic*  (Etos Kerja) | -Mampu menyelesaikan tugas / pekerjaan dengan baik  -Tidak mudah terpengaruh oleh hal-hal  diluar tugasnya | 14, 24, 29,  32 | 30, 31, 40\*,  25\* | 6 |
| *Reliability*  (Kehandalan) | Kemampuan untuk mengendalikan diri untuk melaksanakan semua  rencananya | 23, 5, 6, 13 | 12\*, 28, 39\*,  17 | 6 |
| Jumlah | | 19 | 11 | 30 |

Catatan : aitem dengan tanda \* adalah aitem yang gugur