

GLOSARIUM

- Banker** : Istilah lain dari pemain pada permainan *Baccarat*.
- Bot** : Program komputer yang dirancang untuk membalas pesan secara otomatis dengan kata kunci yang paling cocok
- Chip** : "Mata uang" yang digunakan dalam permainan *poker online* dan beberapa jenis judi lainnya. *Chips* ini diberi nilai selayaknya uang.
- Command** : Sebuah kalimat perintah agar dapat menjalankan suatu perangkat.
- Cryptologic** : Sebuah perusahaan yang mengembangkan perangkat lunak atau *software*.
- Dealer** : Seseorang yang memimpin suatu permainan judi.
- Figure** : Patung berukuran kecil dan menyerupai bentuk suatu karakter yang digunakan sebagai mainan atau barang koleksi. Figur karakter umumnya dirancang dalam pose tertentu.
- Hanafuda** : Permainan kartu yang berasal dari Jepang yang digunakan untuk bermain beberapa permainan lainnya. Makna secara harfiahnya adalah "kartu bunga".
- House Bill 647** : Sebuah peraturan yang mengatur kegiatan rekreasi.
- Kakegurui** : Orang yang sudah kecanduan dengan judi, biasanya orang tersebut akan mempertaruhkan banyak uang untuk satu permainan judi.
- Pachinko** : Permainan ketangkasan asal Jepang yang digunakan sebagai bentuk rekreasi permainan arkade atau sebagai mesin perjudian.
- Poker** : Salah satu permainan judi yang terkenal dan sudah pasti ada di suatu kasino.
- Roleplay** : Suatu kegiatan di mana seseorang akan bermain peran menjadi suatu karakter atau benda.
- Sugoroku** : Permainan papan dari Jepang, di mana para pemain melemparkan dadu, kemudian menggerakkan bidak

mereka sesuai dengan angka pada dadu.

Yakuza

: Secara harfiah berarti 8-9-3, kombinasi angka terburuk dalam permainan kartu *hanafuda*. *Yakuza* juga merupakan nama sindikat kejahatan terorganisir tradisional Jepang.



LAMPIRAN
Angket Penelitian

A. Soal Angket

Jenis Kelamin :

1. Sudah berapa lama Anda bergabung ke dalam Komunitas Quesera ?
 - >6 Bulan
 - < 6 Bulan
2. Dari mana Anda mengetahui Komunitas Quesera ?
 - Teman di sosial media bernama LINE
 - Timeline
3. Mengapa Anda bergabung di Komunitas Quesera ?
4. Apakah Anda pernah menonton *Anime* Kakegurui ?
 - Pernah
 - Tidak Pernah
5. Seberapa seringkah Anda menonton Kakegurui ?
 - Satu sampai dua kali seminggu
 - Tiga sampai empat kali seminggu
 - Tidak menentu
6. Apakah Anda pernah melupakan tanggung jawab sebagai murid karena menonton *Anime* Kakegurui ?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin
7. Apakah *Anime* Kakegurui mendorong Anda untuk bermain judi di Komunitas Quesera ?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin

8. Apakah Anda sering menirukan gaya berjudi karakter *Anime* Kakegurui ?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin
9. Apakah *Anime* Kakegurui mempengaruhi perilaku Anda ?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin
10. Perubahan perilaku apakah yang Anda rasakan setelah Anda menonton *Anime* Kakegurui ?
11. Dampak positif apakah yang Anda rasakan setelah menonton *Anime* Kakegurui ?
12. Dampak negatif apakah yang Anda rasakan setelah menonton *Anime* Kakegurui ?
13. Apa yang membuat Anda tertarik untuk bermain judi di Komunitas Quesera ?
14. Berapa lamakah Anda bermain judi di Komunitas Quesera dalam sehari ?
 - > 2 Jam
 - < 2 Jam
15. Dampak positif apakah yang dirasakan saat bermain judi di Komunitas Quesera ?
16. Dampak negatif apakah yang dirasakan saat bermain judi di Komunitas Quesera ?
17. Perubahan-perubahan perilaku apakah yang terjadi kepada Anda setelah berjudi di Komunitas Quesera ?
18. Apakah Anda sudah merasa kecanduan untuk berjudi di Komunitas Quesera ?
 - Ya
 - Tidak
 - Mungkin
19. Bagaimana cara Anda agar mengurangi bermain judi di Komunitas Quesera ?

20. Bagaimana cara Anda agar tidak kecanduan untuk berjudi di Komunitas Quesera ?
21. Menurut Anda, apakah Anime Kakegurui mempengaruhi perilaku Anda dalam Komunitas Quesera ?
- Ya
 - Tidak
 - Mungkin
22. Menurut Anda, apakah pengaruh tersebut berdampak positif terhadap perilaku Anda dalam Komunitas Quesera ?
- Ya
 - Tidak
 - Mungkin
23. Menurut Anda, apakah pengaruh tersebut berdampak negatif terhadap perilaku Anda dalam Komunitas Quesera ?
- Ya
 - Tidak
 - Mungkin*
24. Jika menurut Anda Anime Kakegurui mempengaruhi perilaku Anda dalam Komunitas Quesera, perubahan perilaku apakah yang Anda rasakan ?
25. Bagaimana cara Anda mengatasi dampak negatif dari Anime Kakegurui terhadap perilaku Anda di Komunitas Quesera ?