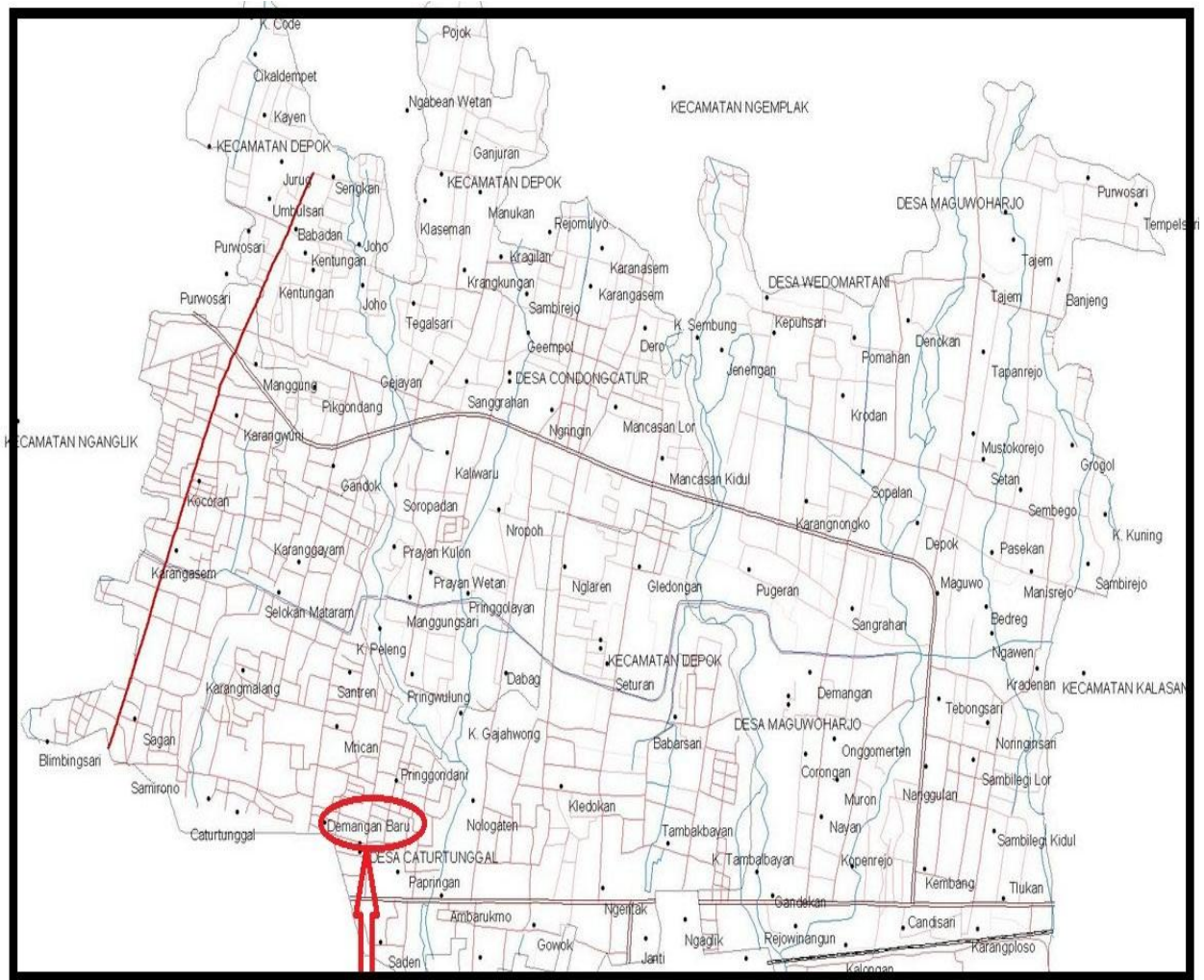


LAMPIRAN

Lampiran 1
PETA KECAMATAN DEPOK



Lokasi Penelitian di wilayah Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta

Lampiran 2

Pedoman Observasi

1. Hari/Tanggal :
2. Waktu :
3. Lokasi :

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Lokasi game	
2	Fasilitas warnet	
3	Jumlah video game	
5	Interaksi para gamer	
6	Jenis game yang dimainkan	
7	Seberapa lama para gamer bermain game	
8	Bagaimana perilaku para gamer	
9	Lainnya	

Lampiran 3

Pedoman wawancara

A. Untuk Mahasiswa Bermain Game

1. Identitas diri

- a. Nama :
- b. Jenis kelamin :
- c. Usia :
- d. Perguruan tinggi : Semester :
- e. Agama :
- f. Daerah Asal :
- g. Lama Tinggal di Jogja :
- h. Penghasilan Orang Tua :
- i. Uang Saku Perbulan :

2. Daftar pertanyaan

a. Perkenalan dengan game

- Sejak kapan tertarik dengan game?
- Kapan mulai bermain game?
- Sejak kapan mulai rutin bermain game? Intensitas?
- Apa yang menarik dari game?
- Game yang sudah dimainkan
- Game apa yang dimainkan saat ini?
- Alasan lebih memilih game tersebut?
- Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar game online?

- Pendapat mengenai perbedaan bermain game online dengan bermain game offline

b. Perilaku dalam game online

- Apa saja yang dilakukan dalam game online?
 - Bagaimana interaksi dalam game online?
 - Apa saja keuntungan yang didapatkan dalam bermain game?
 - Apa saja kerugian yang dialami?
 - Apa saja yang menjadi alasan online terus?
- Offline
- Bagaimana interaksi dilingkungan pergaulan diluar lingkungan gamer?
 - Adakah perubahan interaksi yang terjadi antara sebelum dan setelah menjadi gamer?
 - Adakah teman (dunia offline) tetap dalam bermain game?
 - Adakah teman (dunia online) tetap dalam bermain game?

c. Pemakaian Waktu

- Apa kegiatan sehari-hari? (bermain game atau ada kegiatan lain)
- Bagaimana dan apa pendapat mengenai waktu luang yang dipunya?
- Adakah jadwal tertentu untuk bermain game
- Berapa jam (rata-rata) waktu yang dipakai untuk bermain game dalam sehari....? Sebulan....?
- Saat apa saja? Intensitas bermain game?
- Bagaimana pengaruh bermain game dalam kegiatan lain?
- Apakah bermain game merupakan kegiatan untuk mengisi waktu luang?
- Apa yang dilakukan jika tidak ada game atau tidak bermain game.

d. Biaya

- Berapa jumlah uang (rata-rata) yang habis untuk bermain game dalam sehari?....dalam sebulan.....?
- Untuk keperluan apa saja uang tersebut? (terkait dengan gamers)
- Apakah ada anggaran tersendiri untuk bermain game?
- Bagaimana dengan kebutuhan lainnya, yang juga memerlukan biaya?
- Apakah juga mengorbankan pembiayaan keperluan lain untuk keperluan dalam game?
- Bagaimana komentar mengenai uang yang dikeluarkan untuk keperluan bermain game?

e. Tempat Bermain Game

- Dimana anda bisa bermain game
- Manakah yang menjadi tempat favorit anda?
- Apa alasan memilih tempat tersebut?
- Bagaimana pendapat mengenai tempat tersebut (pelayanan, fasilitas dan keunggulan dari tempat lain)

f. Peran Lingkungan Keluarga

- Denga siapa tinggal disini
- Apakah keluarga termaksud keluarga utuh
- Bagaimana intensitas pertemuan atau komunikasi dengan keluarga
- Bagaimana hubungan dengan keluarga?
- Seberapa jauh orang tua mengetahui anaknya seorang pecandu game?
- Bagaimana sikap mereka?
- Apakah orang tua membatasi ruang pergaulan

g. Keinginan Berhenti Nge-Game

- Adakah niat untuk berhenti bermain game, apa alasannya?
- Bagaimana perkembangan sampai sekarang
- Apa yang membuat anda lupa akan game
- Rencana jangka panjang, angka pendek untuk berhenti bermain game

Lampiran 2

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Game center Shelter diambil pada tanggal 15 Oktober 2012

(dok. pribadi)



Gambar 2. Game center Oz GameNet diambil pada tanggal 15 Oktober 2012

(dok. pribadi)



Gambar 3. Game center Oz GameNet diambil pada tanggal 15 Oktober 2012
(dok. pribadi)



Gambar 4. Game center The Jack's diambil pada tanggal 15 Oktober 2012
(dok. pribadi)



Gambar 4. Game center The Jack's diambil pada tanggal 15 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 5. Wawancara pecandu game diambil pada tanggal 14 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 6. Wawancara pecandu game diambil pada tanggal 15 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 7. Wawancara pecandu game diambil pada tanggal 17 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 8. Aktivitas bermain game diambil pada tanggal 18 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 9. Aktivitas bermain game diambil pada tanggal 14 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 10. Aktivitas bermain diambil pada tanggal 15 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 11. Game Dota diambil pada tanggal 14 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 12. Pertempuran Game Dota diambil pada tanggal 21 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 13. Three Kingdom Game Online diambil pada tanggal 21 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 14. Point Blank diambil pada tanggal 19 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 15. Dragon Nest Guild and Party diambil pada tanggal 15 Oktober 2012 (dok. pribadi)



Gambar 16. Wartune
diambil pada tanggal 17 Oktober 2012
(dok. pribadi)



Gambar 17. Game Counter Strike
diambil pada tanggal 17 Oktober 2012
(dok. pribadi)



Gambar 14. Atlantica Game online
diambil pada tanggal 15 Oktober 2012
(dok. pribadi)

DAFTAR ISTILAH

Avatar	= karakter virtual dalam game online
Ban	= pembatasan akses bermain (skorsing)
BOT computer	= program illegal/sesuatu yang bekerja otomatis sebab digerakan oleh computer
Buddy	= teman/kolega
Buddy list	=daftar teman
Cheat	= kecurangan kode-kode untuk mempermudah
Chaos	= nama server dalam game Ragnarok Online
Config.dat	= sebuah file dalam seatu program untuk mengatur jalanya program tersebut
Cupu	= tidak hebat/bodoh/kurang baik/gagal
di-GB	= dibantu menaikan level
equipt	= equipment, perlengkapan avatar
experience	= nilai sebagai ukuran untuk menaikan level
fenrir	= nama server dalam game Ragnarok Online
gamer	= penggemar game
gamers	= penggemar fanatik game
game play	= permainan game
gestalt	= kesatuan bentuk
guild	= clan
happy hour	= waktu pada saat diberlakukan potongan harga
nunting	= kegiatan berburu (monster)
iris	= nama server dalam game Ragnarok Online
leveling	= kegiatan menaikan level avatar
loki	= nama server dalam game Ragnarok Online
maintenance	= masa istirahat/
overall rank	= daftar peringkat keseluruhan

pecandu gane = seseorang yang sukar berhenti bermain game
 PvP = arena perang sesama avatar dalam game
 rare item = barang langka
 stat = komposisi distribusi point avatar
 self-create = penciptaan identitas-identitas
 self-fashion = penggunaan identitas seperti penggunaan pakaian (pergantian sesuka hati)
 simulation = meniru keadaan aslinya
 system online database= system penyimpanan data secara online
 the schizophrenic cyberspace= kekacauan makna-makna dalam kehidupan di cyberspace
 user = pengguna/penyewa tempat persewaan
 woE = perang clan dalam Ragnarok Online

SINGKATAN

Exp = Experience
 GM = Game Master
 GP = Game Point
 LAN = Lokal Area Network
 MMORPG = Massively Multiplayer Online Role Playing Game
 OL = Online
 PvP = Player Versus Player
 RO =Ragnrok Online
 RPG =Role Playing Game
 RyL = Risk Your Life
 WCG = World Cyber Game
 WoE =War Of Emperium