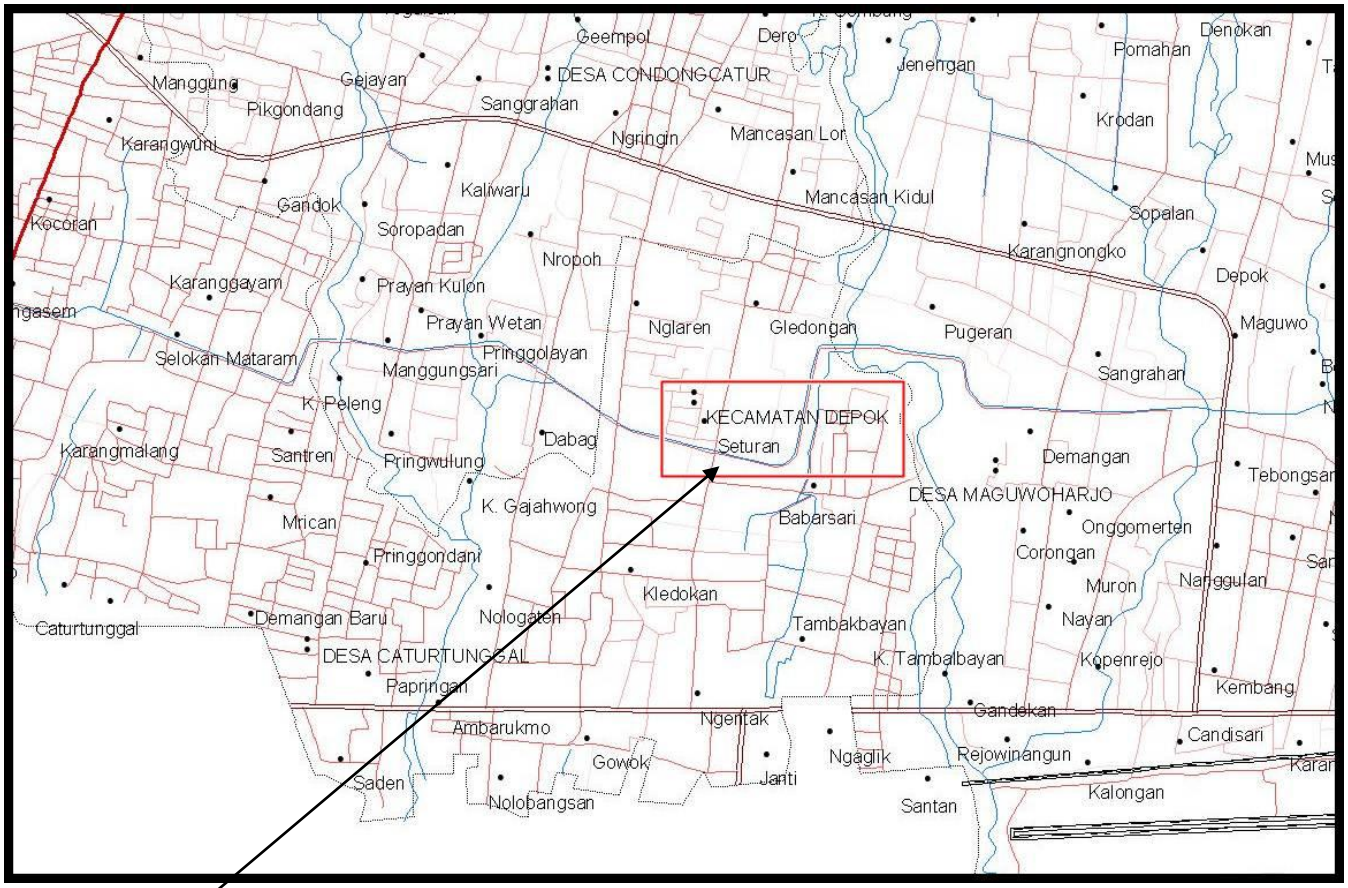
LAMPIRAN

PETA KECAMATAN DEPOK



Lokasi penelitian di Seturan, Caturtunggal, Depok Sleman

Lampiran 1

Lampiran 2

Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gb 1. Game center D'power
(Sumber: Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 2. Game center All Star
(Sumber: Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 3. Game center Undercocer
(Sumber: Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 4. Game center Bloop
(Sumber: Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 16 April 2012)

Gb 5. Wawancara Peneliti dengan Dky : pecandu *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 6. Wawancara Peneliti dengan Hmn : Pecandu *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 17 April 2012)

Gb 7. Aktifitas mahasiswa bermain *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 17 April 2012)

Gb 8. Wawancara Peneliti dengan Fzi : Pecandu *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 9. Wawancara Peneliti dengan Htm : Pecandu *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 22 Maret 2012)

Gb 10. Wawancara Peneliti dengan Yda : Pecandu *game online*
(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 17 April 2012)

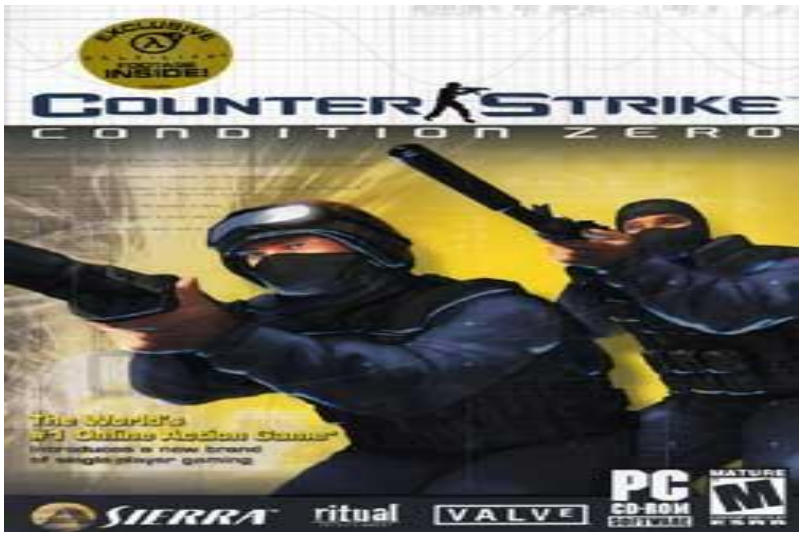
Contoh game yang dimainkan oleh pacandu *game online*

Gb 11. Atlantica Game online

(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 21 Maret 2012)

Gb 12. Dota Game Online

(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 21 Maret 2012)



Gb 13. Counter Strike Game Online

(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 21 Maret 2012)

Gb 14. Three Kingdom Game Online

(Sumber:Dokumen Pribadi diambil pada Tanggal 21 Maret 2012)

Lampiran 3

Instrumen Penelitian

PEDOMAN OBSERVASI

Tanggal Observasi :

Tempat :

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi	
2.	Jumlah mahasiswa bermain *game online*	
3.	Waktu mahasiswa bermain *game online*	
4.	Tempat mahasiswa bermain *game online*	
5.	Jenis *game online* yang di mainkan mahasiswa	
6.	Bagaimana perilaku gamer	
7.	Berapa lama waktu bermain *game online*	

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara dengan mahasiswa yang bermain *game online*

I. Identitas Diri

a. Nama :

b. Jenis Kelamin :

c. Umur :

d. Perguruan Tinggi :

e. Daerah asal :

II. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?
2. Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?
3. Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?
4. Berapa jumlah uang kiriman orang tua anda?
5. Dimana biasanya anda bermain *game online*?
6. Dengan siapa anda bermain *game online*?
7. Berapa jam anda dalam bermain *game online*?
8. Apa yang menarik dari *game online*?
9. *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?
10. G*ame online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?
11. Alasan lebih bermain *game online* tersebut?
12. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?
13. Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?
14. Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?
15. Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

16. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

B. Pedoman wawancara dengan petugas *game online center*

I. Identitas Diri:

a. Nama :

b. Usia :

c. Pendidikan :

d. Alamat :

II. Daftar Pertanyaan:

1. Kapan game center berdiri?
2. Bagaimana proses berdirinya game center ini?
3. Sudah berapa lama anda bekerja di game center ini?
4. Berapa banyak mahasiswa yang berkunjung di game center ini?
5. Bagaimana perkembangan game center ini?

Lampiran 4

Hasil Observasi

PEDOMAN HASIL OBSERVASI

No.	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi	1. Power Game Center di Jalan Perumnas 163 Seturan, Catur Tunggal, Depok, Sleman. 2. All Star Game Net di Jalan Perumnas Seturan APH EIII No. 1 Depok, Sleman. 3. Bloop Game Center di Jalan Seturan Raya 106 A, Depok, Sleman. 4. Undercover Game Center di Jalan Raya Vila Seturan Indah Blok C 11, Depok, Sleman.
2.	Jumlah mahasiswa bermain *game online*	Jumlah mahasiswa yang bermain *game online* ada 11 orang mahasiswa.
3.	Waktu mahasiswa bermain *game online*	01Maret- 28 Mei 2012
4.	Tempat bermain *game online*	Setiap mahasiswa yang bermain *game online* tersebut mempunyai tempat favorit masing-masing tergantung kenyamanan yang mereka rasakan.
5.	Jenis *game online* yang di mainkan mahasiswa	*Game online* yang sering dimainkan oleh para gamers yaitu *Counter Strike, Dota, Ragnarog, Point Blank*.
6.	Bagaimana perilaku gamers	perilaku gamers dapat dilihat dari mengurus diri yang cenderung rendah ketika mereka mengalami kecanduan *game online*. Hal ini dapat dilihat dari pola makan dan pola tidur yang tidak

		teratur. Pola bermain gamers dapat dilihat dari jenis game yang gamers mainkan berjenis game *adventure*. Selain dari jenis game dapat dilihat bahwa gamers telah mengenal permainan *game online* sejak mereka di SMA dan mereka lebih senang bermain *game online* secara berkelompok. Pola interaksi sosial gamers dapat dapat dikatakan cenderung rendah ketika mereka mengalami kecanduan. Hal ini dapat dilihat dari interaksi mereka dalan kesehariannya lebih banyak berinteraksi dengan teman gamers dan minat mereka terhadap kegiatan lain cenderung rendah.
7.	Berapa lama waktu bermain *game online*	Dalam sehari mahasiswa yang bermain *game online* lebih 6 jam, berbeda lagi kalo hari libur meraka bermain game bisa sampe 20 jam lebih, bahkan mereka tidak pulang kekost atau kekontrakan, mereka tidur di game center.

Lampiran 5

Hasil Wawancara

LAPORAN HASIL WAWANCARA

1. Wawancara Dengan Mahasiswa yang Bermain *Game Online*

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : Bloop Game Center /Pukul 12.00 WIB

Identitas Informan

a. Nama : DKY

b. Jenis Kelamin : Laki-laki

c. Umur : 21 Tahun

d. Perguruan Tinggi : Universitas Gajah Mada

e. Daerah asal : Kulon Progo, Yogyakarta

f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 1.000.000, 00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

   Informan 1 : Berawal dari ajakan kakak, temen-temen, dan karena faktor lingkungan

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 1 : Sejak awal kuliah, yaitu tahun 2008

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Infroman1 : Mulai aktif bermain *game online* tahun 2009

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 1 : Awalnya dulu saya bermain *game online*nya di Bloop Game Center, terus saya pindah di Gejayan yaitu di Studio One, dan pada akhirnya saya berpindah tempat lagi, karena saya merasa nyaman dengan tempat

Comment [T1]: prses

Comment [T2]: kpn

Comment [T3]: aktf

tersebut yaitu di tempat asal bermain saya yaitu di Bloop Game Center di Seturan.

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 1 : Saya bermain game dengan temen-temen comunitas game center

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 1 : Dulu waktu awal-awalnya saya bermain sampe 24 jam, jarang pulang kekost, tapi kalo untuk sekarang saya mengalami sedikit perubahan paling kalo maen sekarang sekitar 5-8 jam ajah mbak.

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 1 : Menurut saya fitur-fitur dalam game online tersebut, banyak tantangan-tantangannya gitu mbak, terus bisa menambah banyak teman gitu ajah sih mbak.

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 1 : Dari dulu sampe sekarang yang saya mainkan cuma Counter Strike ajah mbk, alasanya karena saya sudah kecanduan dengan game itu mbak, karena game itu ada tingkatan-tingkatannya gitu, jadi kalo belum mengalahkan musuhnya, saya masih merasa ingin terus-menerus memainkan game itu mbak, dan game CS ini banyak tantangannya mbak, pokoknya game CS itu serulah mbak.

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 1 : Ya itu mbak saya dari dulu cuma maen Counter Strike terus mbak.

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan1 : karena game CS itu banyak tantangan-tantangannya gitu, ceritannya seru mbak, pokoknya seru lah mbak game CS itu.

Comment [T4]: lks

Comment [T5]: rlsi

Comment [T6]: wkt brmn

Comment [T7]: jns game

Comment [T8]: game online yg srg dimnkn

Comment [T9]: alsn mn game tsb

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online?*

Informan 1 : Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, bisa menambah teman, bersenang-senang, menghilangkan stres, penah karena kuliah, ujian, dll.

Comment [T10]: kntngn

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 1 : Kerugian dari bermain *game online* itu menurut saya yang pertama jam tidur kurang maksimal mbak, berangkat kuliah sering terlambat, bahkan kadang saya lupa mbak sama jam kuliah, contohnya saja kemarin saya kuliah pagi, terus istirahat siang ada kuliah lagi, nah pada jam istrahat itu saya pergi ke Bloop Game Center ini mbak, saya saking asiknya maen game saya lupa deh kalo siang itu ada jam kuliah mbak, terus kerugian yang aku alami kuliahku jadi terbengkalai mbak, gak selesai-selesai akibat kecanduan bermain game online.

Comment [T11]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

Informan 1 : Ya itu tadi mbak, saya udah kecanduan sama game online, selain itu juga mendapat kenalan banyak teman.

Comment [T12]: alsn brmn game trs

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

Informan 1 : jenis game itu sendiri, banyak waktu luang, misal kuliah kalo ada.. abis kuliah langsung pulang.. tidur.. baca-baca.. mo ngapain lagi.. baca-baca juga paling-paling berapa jam seh.., satu jam aja dah bosan,, kalo gitu ya udah,, nge-game aja.. daripada bengong

Comment [T13]: fktr yg mmpngrhi

15. Peneliti : Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 1 : Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester. Terus kalo dampak negatifnya itu karena aku kan jarang pulang ke kontrakan ya mbak, jadi aku lupa dengan temen-temen kontrakan, jarang pulang kerumah orangtua, aku jadi boros mbak.

Comment [T14]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : Bloop Game Center /Pukul 12.45 WIB

Identitas Informan

a. Nama : IVN
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Umur : 20 Tahun
d. Perguruan Tinggi : Universitas Gajah Mada
e. Daerah asal : Semarang
f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 2.000.000, 00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

Informan 2 : Berawal dari nyoba-nyoba dan mungkin karena bakat kali ya mbak.

Comment [T15]: prses

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

Informan 2 : Dari kelas 5 SD

Comment [T16]: kpn

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 2 : Mulai aktif bermain game online ya mulai kelas 5 SD itu.

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 2 : Awalnya dulu bermain game online di platinum, dan sekarang aku milih di bloop karena nyaman ma fasilitasnya kali yak mbak.

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 2 : Sendiri, kadang juga ajakan teman.

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 2 : Dari SMP itu sekitar 3 Jam, SMA 5-8 Jam, sekarang ni sampe 12 Jam.

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 2 : Nyari sensasi aja.

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 2 : Dotta, Ragnarog, ma Seal

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 2 : Dotta, Ragnarog, ma Seal

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 2 : Menyoba jadi yang terhebat

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 2 : Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, mikir lebih cepat, tambah teman, tambah musuh juga, dan anti boros menurut aku.

Comment [T17]: aktf

Comment [T18]: lks

Comment [T19]: rlsi

Comment [T20]: wkt brmn

Comment [T21]: jns game

Comment [T22]: game online yg srg dimnkn

Comment [T23]: alsn brmn game tsb

Comment [T24]: kntngn

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 2 : Kerugian dari bermain game online itu menurut aku jam tidur kurang maksimal, sering kelupaan waktu mau berangkat kuliah, contohnya yang seharusnya kuliah jam 7, aku jam 06.59 aku baru bangun, itu ajah mbak.

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

Informan 2 : Pingin jadi yang terbaik.

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

Informan 2 :belajar strategi, kek game strategi gitu kalo mau pinter ya harus banyak latihan.. jadi bisa nemuin strategi-strategi bagus.. nambah jam terbang.. soal pengalaman main juga penting kalo ngadepin musuh ga panik.. musuh pake strategi apa kita tahu cara ngadepinnya pake strategi yang mana gitu, dan kenyamanan dalam bermain game

15. Peneliti :Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 2 : Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak negatifnya cepet marah, positifnya ya bisa nambah banyak teman, meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris.

Comment [T25]: krgian

Comment [T26]: alsn brmn game trs

Comment [T27]: fktr yg mndrong

Comment [T28]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : Bloop Game Center /Pukul 01.00 WIB

Identitas Diri

a. Nama : HMN

b. Jenis Kelamin : Laki-laki

c. Umur : 22 Tahun

d. Perguruan Tinggi : UPN

e. Daerah asal : Yogyakarta

f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 1.500.000, 00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

   Informan 3 : Berawal dari diajakin temen

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 3 : Dari SMA

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 3 : Mulai aktif bermain *game online* tahun 2007

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 3 : Awalnya dulu saya bermain game onlinenya di Rumah, karena fasilitas di rumah kurang lengkap dan akhirnya saya bermain game online di Bloop game center ini.

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 3 : Saya bermain game dengan temen-temen comunitas game center

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

Comment [T29]: prses

Comment [T30]: kpn

Comment [T31]: aktf

Comment [T32]: lks

Comment [T33]: rlsi

Informan 3 : Dulu waktu awal-awalnya saya sampe nginep di game center mbak, tapi kalo untuk sekarang saya mengalami sedikit perubahan paling kalo maen sekarang sekitar 5-7 jam ajah mbak.

Comment [T34]: wkt brmn

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

Informan 3 : Kompetisi yang ada di game online itu mbak, selain itu saya seneng ketemu ma temen-temen comunitas *game online* .

Comment [T35]: dy trk game online

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

Informan 3 : Point Blank, Counter Strike, Dotta, 3 kingdom online, atlantica online.

Comment [T36]: jns game

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

Informan 3 : Saya lebih sering maen game Counter Strike

Comment [T37]: game online yg srg dimnkn

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

Informan 3 : alasan saya lebih memilih game ini karena banyak kompetisinya, ada tingkatan-tingktannya mbak, pokoknya seru lah mbak.

Comment [T38]: alsn brmn game tsb

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

Informan 3 : Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, menghilangkan stres, banyak temen, sama banyak musuh juga mbak, bisa nambah uang jajan mbak, tapi kalo maen game yang pake duit itu mbak.

Comment [T39]: kntngn

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 3 : Kerugian dari bermain game online itu menurut saya yang pertama kuliahku jadi terhambat gak selesai-selesai, meyita banyak waktu karena kesikan bermain game online sama lebih boros.

Comment [T40]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 3 : Mengejar musuh dalam game online tersebut.

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

    Informan 3 : Faktor yang mempengaruhi menurut saya pengaruh teman ma mengejar level dalam game itu mbak.

15. Peneliti : Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 3 : Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu menambah banyak teman, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester, bisa menambah uang saku. Terus kalo dampak negatifnya itu karena aku kan jarang pulang ke rumah mbak, kuliah ku jadi terbengkalai mbka, jadi gak selesai-selesai.

Comment [T41]: alsn brmn game trs

Comment [T42]: fktr yg mndrong

Comment [T43]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : All Star Game Center/Pukul 01.30 WIB

Identitas Diri

a. Nama : FZI
b. Jenis Kelamin : Laki-laki
c. Umur : 20 Tahun
d. Perguruan Tinggi : YKPN
e. Daerah asal : Kalimantan Timur
f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 1.500.000, 00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

   Informan 4 : Berawal dari teman

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 4 : Dari kecil

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 4 : Mulai aktif bermain *game online* SMP

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 4 : Biasanya aku di Power Game center tapi sekarang aku lebih sering di All Star Game Net, karena merurut sku tempatnya lebih deket ma kos ku, jadi lebih enak aja mbak.

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 4 : Teman

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 4 : Kurang lebih 10 jam

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 4 : Menurut saya banyak tantangannya.

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 4 : Game RPG, sama Dotta

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 4 : Dotta.

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 4 : Ya alasanya game Dotta itu fiturnya menarik, ceritannya menarik, terus *game* nya tu santai mbak, gak bikin kaget.

Comment [T44]: prses

Comment [T45]: kpn

Comment [T46]: aktf

Comment [T47]: lks

Comment [T48]: rlsi

Comment [T49]: wkt brmn

Comment [T50]: jns game

Comment [T51]: game online yg srg dimnkn

Comment [T52]: alsn brmn game tsb

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

Informan 4 : Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain game online itu, bisa menambah teman, bersenang-senang, menghilangkan stres, penah karena kuliah, ujian, dll.

Comment [T53]: kntngn

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 4 : Kerugian dari bermain game online itu menurut saya yang pertama lupa waktu kuliahku juga jadi terganggu mbak.

Comment [T54]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

Informan 4 : Penasaran ingin menaklukan masuh, kalo belum ketemu musuhnya rasanya gak mau berhenti maen game itu mbak, pinginya nambah-nambah terus sama mengejar level.

Comment [T55]: alsn brmn game trs

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

Informan 4 : kurangnya pengawasan dari orang tua, jenis game itu sendiri mbak, dan kondisi keuangan yang memungkinkan buat bermain game online, menurutku soal keuangan biasa-biasa aja.. ga ada masalah soal keuangan, sebenernya iya lumayan banyak uang yang dikeluarkan.. tapi masih cukup kok buat kebutuhan sehari-hari, dan biasanya kalo uangku abis gt minta ma ortu langsung dikirim mbak.

Comment [T56]: fktr yg mndrong

15. Peneliti : Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 4 : Menurut saya bisa menambah temen, meningkatkan konsentrasi, melatih cara berdagang, temen jadi banyak mbak, yang tadinya gak kenal jadi bisa kenal, menghilangkan stres karena tugas kuliah, abis ujian semester itu ajah mbak.jadi boros, lupa waktu, ma malas....

Comment [T57]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 4 April 2012

Tempat/Waktu : D'power Game Center/Pukul 14.45 WIB

Identitas Diri

a. Nama : HTM

b. Jenis Kelamin : Laki-laki

c. Umur : 21 Tahun

d. Perguruan Tinggi : UNY

e. Daerah asal : Yogyakarta

f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 400.000,00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

   Informan 5 : Diajakin temen

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 5 : Dari SMP kelas 2, SMA berhenti, dan kuliah lanjut maen game lagi

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 5 : Mulai aktif bermain game online pas kuliah.

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 5 : Awalnya dulu bermain diwarnet temen, kadang dirumah juga, dan sekarng di d'power game center ni.

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 5 : Temen-temen kuliah satu kelas dan comunitas game mbak

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 5 : Sehari 3 jam

Comment [T58]: prses

Comment [T59]: kpn

Comment [T60]: aktf

Comment [T61]: lks

Comment [T62]: rlsi

Comment [T63]: wkt brmn

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 5 : Kalo menurut saya itu Refresing, kalo pusing kuliah ya maen *game*

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 5 : Point Blank, aica, ragnarog

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 5 : Point blank

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 5 : Banyak teman, kita meminkan game itu satu team gt mbak, banyak kompetisinya. Saya juga ikut lomba kompetisi lomba. Di game center ini comunitas PB (Point Blank) ada dua.

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 5 : Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, seneng bisa nambah temen-temen baru.

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 5 : Kerugian dari bermain *game online* itu menurut aku jadi boros

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 5 : Strategi, belajar memimpin dari *game* itu.

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mempengaruhi mendorong anda dalam bermain *game online*?

    Informan 5 : Faktor temen, Cuma sekedar refresing

Comment [T64]: dy trk game online

Comment [T65]: jns game

Comment [T66]: game yg srg dimnkn

Comment [T67]: alsn brmn game tsb

Comment [T68]: kntngn

Comment [T69]: krgian

Comment [T70]: alsan brmn game trs

Comment [T71]: fktr yg mndrong

15. Peneliti : Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 5 : Lebih boros, bisa jadi lupa waktu, kesehatan ku juga jadi terganggu mbak.

Comment [T72]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 04 April 2012

Tempat/Waktu : D'Power Game Center/ Pukul 14.00 WIB

Identitas Diri

a. Nama : YDA

b. Jenis Kelamin : Laki-laki

c. Umur : 22 Tahun

d. Perguruan Tinggi : UPN

e. Daerah asal : Bengkulu

f. Jumlah uang kirim perbulan : Rp. 1.000.000, 00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?

Informan 6 : Hobi

Comment [T73]: prses

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

Informan 6 : Sejak awal kuliah, yaitu tahun 2009

Comment [T74]: kpn

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

Informan 6 : Mulai aktif bermain *game online* tahun 2010

Comment [T75]: aktf

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

Informan 6 : Awalnya dulu saya main *game online* di Platinum Game Center, sekarang pindah di d'power game center.

Comment [T76]: lks

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 6 : Main gamenya dengan temen-temen comunitas game center

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 6 : 6 jam

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 6 : Kompetisi

8. Peneliti : *Game* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 6 : Poin blank, atlantica online

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 6 : Point blank

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 6 : Suntuk dikos, gak ada kegiatan.

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 6 : Kalo poin blank itu kan bisa dijual, jadi bisa untuk mendapatkan uang, terus bisa menambah banyak teman juga mbak.

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 6 : Boros, kurang tidur.

13. Peneliti : Apa saja yang dapat menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 6 : Ya itu tadi mbak, saya udah kecanduan sama *game online*, selain itu juga mendapat kenalan banyak teman.

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain *game online*?

    Informan 6 : Faktor-faktor yang mempengaruhi itu menurut saya bisa menambah temen, temen jadi banyak mbak, yang tadinya gak kenal jadi bisa

Comment [T77]: rlsi

Comment [T78]: wkt brmn

Comment [T79]: dy trk game online

Comment [T80]: jns game

Comment [T81]: game online yg srg dimnkn

Comment [T82]: alsn brmn game tsb

Comment [T83]: kntungn

Comment [T84]: krgian

Comment [T85]: alsn brmn game trs

kenal, menghilangkan stres karena tugas kuliah, abis ujian semester itu ajah mbak.

Comment [T86]: fktr yg mndrong

15. Peneliti : Dampak perilaku sosial apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 6 : Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu menambah banyak teman, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester. Terus kalo dampak negatifnya karena aku kan uda kecanduan, jadi susah untuk berhenti nge game.

Comment [T87]: dmpk perlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 17 April 2012

Tempat/Waktu : Undercover game center/18.00 WIB

Identitas Informan

a. Nama : WHY

b. Jenis Kelamin : laki-laki

c. Usia : 22 tahun

d. Pengguruan Tinggi : YKPN

e. Daerah Asal : Kalimantan Timur

f. Jumlah kiriman perbulan : ± Rp. 1.200.000,00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar *game online*?

Informan 7 : Diajakin temen, dan karena faktor lingkungan

Comment [T88]: prses

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

Informan 7 : SMP kelas 2

Comment [T89]: kpn

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 7 : Sejak kuliah tahun 2008

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 7 : Di Undercover soalnya deket dengan kost

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 7 : Temen kuliah, Comunitas Dotta

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain bermain game center?

   Informan 7 : ±7 jam perharinya, kalo hari libur begadang ampe pagi jam 06.00 WIB

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 7 : Hubungan dengan orang lain, terutama dengan temen yang diluar negeri, kita juga bisa belajar bahasa inggris

8. Peneliti : *Game online* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 7 : Conter Strike, Dotta, Point Blank, Ragnarok Online

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 7 : Dotta

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 7 : Lebih seru, dalam game Dotta jarang ada kecurangan.

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 7 : Bisa menambah uang saku, menambah teman, Enjoy.

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 7 : Lupa waktu, boros, kuliah terganggu IP menurun.

13. Peneliti : Apa saja yang menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 7 : Seru-seruan ngegame bareng temen-temen comunitas.

Comment [T90]: aktf

Comment [T91]: lks

Comment [T92]: rlsi

Comment [T93]: wkt brmn

Comment [T94]: dy trk game online

Comment [T95]: jns game

Comment [T96]: game online yg srg dimnkn

Comment [T97]: alsn brmn game trb

Comment [T98]: kntngan

Comment [T99]: krgian

Comment [T100]: alsn brmn game trs

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda menjadi kecanduan bermain *game online*?

    Informan 7 : kurangnya pengawasan dari keluarga "„gak tahu dan gak perlu tahu orangtua kalo aku pecandu game... soalnya kalo sampai tahu saya main tiap hari sampai pagi gini pasti gak boleh,, bisa-bisa kiriman seret.."

15. Peneliti : Dampak *game online* pada perilaku sosial anda?

    Informan 7 : Kesehatan terganggu, contohnya saja merokok,, jadi lebih boros.

Comment [T101]: fktr yg mndrong

Comment [T102]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 17 April 2012

Tempat/Waktu : Undercover game center/18.15 WIB

Identitas Informan

a. Nama : PTR
b. Jenis Kelamin : laki-laki
c. Usia : 25 tahun
d. Pengguruan Tinggi : UPN
e. Daerah Asal : Solo
f. Jumlah kiriman perbulan : ± Rp. 1.000.000,00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar *game online*?

   Informan 8 : Diajakin temen, dan karena faktor lingkungan

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 8 : SMA kelas 3

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 8 : Sejak kuliah semester 2

Comment [T103]: prses

Comment [T104]: kpn

Comment [T105]: aktf

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 8 : Di Undercover

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 8 : Temen kuliah, temen maen

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain bermain game center?

   Informan 8 : ±10 jam perharinya

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 8 : Refresing

8. Peneliti : *Game online* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 8 : Dotta, Ragnarok Online, RF, Point Blank, Seal

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 8 : Dotta, RF

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 8 : Game RF banyak pertempurannya, kalo game Dotta itu banyak temen yang maen, jadi lebih asik aja.

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 8 : Pengembangan diri, Menjaga komunitas, Menambah temen, Menambah pemasukan. Dalam sebulan itu bisa menghasilkan Rp.500.000-1.000.000

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 8 : Jam tidur kebalik, yang seharusnya malem itu waktunya buat tidur, tetapi saya gunakan untuk bermain game online.,.. begitu juga sebaliknya,.. Kuliah jadi terganggu, dan akhirnya gak lulus-lulus ampe sekarang

Comment [T106]: lks

Comment [T107]: rlsi

Comment [T108]: wkt brmn

Comment [T109]: dy trk game online

Comment [T110]: jns game

Comment [T111]: game online yg srg dimnkn

Comment [T112]: alsn brmn game tsb

Comment [T113]: kntngn

Comment [T114]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 8 : Hobby

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda menjadi kecanduan bermain *game online*?

    Informan 8 : Faktor game itu sendiri, faktor banyaknya waktu luang, karena sekarang ini saya sudah semester atas, kuliah tinggal skripsi, kadang selesai mengerjakan skripsi, pusing, ya sudah saya tinggal main game online aja deh.

15. Oeneliti : Dampak *game online* pada perilaku sosial anda?

    Informan 8 : Jadi malas, Boros, Pergaulan sempit

Comment [T115]: alsn brmn game trs

Comment [T116]: fktr yg mndrong

Comment [T117]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 17 April 2012

Tempat/Waktu : Undercover game center/18.10 WIB

Identitas Informan

a. Nama : JFI
b. Jenis Kelamin : laki-laki
c. Usia : 28 tahun
d. Pengguruan Tinggi : YKPN
e. Daerah Asal : Medan
f. Jumlah kiriman perbulan : ± Rp. 3.000.000,00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar *game online*?

   Informan 9 : Sekedar Iseng-iseng

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

   Informan 9 : 2005

Comment [T118]: prses

Comment [T119]: kpn

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

   Informan 9 : Akhir tahun 2005

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

   Informan 9 : Dl dikost, mulai tahun 2006 Di Undercover

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

   Informan 9 : Temen

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain *game online*?

   Informan 9 : ±15 jam perharinya

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

   Informan 9 : Hubungan sesama play, interaksinya.

8. Peneliti : *Game online* apa saja yang pernah anda mainkan?

   Informan 9 : Perfect World

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

   Informan 9 : Perfect World

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

    Informan 9 : Pertama kali maen game tersebut, dan sudah merasa asik ma game perfect world

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

    Informan 9 : Menambah temen, refresing, menghasilkan duit.

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

    Informan 9 : Boros, kuliah terganggu, dl saya gak pernah kuliah, kalo ada tugas gak pernah ngerjain, saya meminta orang untuk mengerjakan tugas kuliah, dan membayarnya.

Comment [T120]: aktf

Comment [T121]: lks

Comment [T122]: rlsi

Comment [T123]: wkt brmn

Comment [T124]: jns game

Comment [T125]: game online yg srg dimnkn

Comment [T126]: alsn brmn game tsb

Comment [T127]: kntngn

Comment [T128]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 9 : Bosan karena kuliah, iseng-iseng

Comment [T129]: alsn brmn game trs

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda menjadi kecanduan bermain *game online*?

    Informan 9 : Banyak waktu kosong, kurangnya pengawasan dari orangtua, ya tahu orangtuaku, tapi gak tahu kalo sampai tiap hari di game center.. tahunya cuma aku suka main game gitu aja

Comment [T130]: fktr yg mndrong

15. Peneliti : Dampak *game online* pada perilaku sosial anda?

    Informan 9 : Jadi pemalas, jadi boros, menimbulkan efek ketagihan, kehidupan real menjadi berantakan, membuat orang terisolisir dengan lingkungan sekitar, mengganggu kesehatan, mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit, jadi lebih boros, tapi juga ada dampak positifnya, bisa menambah banyak teman.

Comment [T131]: dmpk prlku sos brmn game online

Tanggal Wawancara : 17 April 2012

Tempat/Waktu : Undercover game center/18.30 WIB

Identitas Informan

a. Nama : AGN
b. Jenis Kelamin : laki-laki
c. Usia : 21 tahun
d. Pengguruan Tinggi : UII
e. Daerah Asal : Jambi
f. Jumlah kiriman perbulan : penghasilan sendiri ± Rp. 2.000.000,00

1. Peneliti : Bagaimana awal proses anda menjadi penggemar *game online*?

Informan 10 : Iseng

2. Peneliti : Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?

Informan 10 : Kelas 6 SD

3. Peneliti : Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?

Informan 10 : Sejak kuliah semester 4

4. Peneliti : Dimana biasanya anda bermain *game online*?

Informan 10 : Di Undercover

5. Peneliti : Dengan siapa anda bermain *game online*?

Informan 10 : Temen

6. Peneliti : Berapa jam anda dalam bermain bermain game center?

Informan 10 : ±12 jam perharinya

7. Peneliti : Apa yang menarik dari *game online*?

Informan 10 : Seru, hubungan sesama play

8. Peneliti : *Game online* apa saja yang pernah anda mainkan?

Informan 10 : Ragnarok Online, Aica, Rohan

9. Peneliti : *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?

Informan 10 : Tergantung masa

10. Peneliti : Alasan lebih bermain *game online* tersebut?

Informan 10 : Tergantung banyak atau tidak yang memainkan game tersebut.

11. Peneliti : Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?

Informan 10 : Bisa menghasilkan duit, menambah temen dan dari bermain game bisa belajar berbisnis.

12. Peneliti : Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?

Informan 10 : Lupa waktu, kuliah terganggu, dan sering gak berangkat kuliah.

Comment [T132]: prses

Comment [T133]: kpn

Comment [T134]: aktf

Comment [T135]: lks

Comment [T136]: rlsi

Comment [T137]: wkt brmn

Comment [T138]: dy trk game online

Comment [T139]: jns game

Comment [T140]: game online yg srg dimnkn

Comment [T141]: alsn brmn game tsb

Comment [T142]: kntngn

Comment [T143]: krgian

13. Peneliti : Apa saja yang menjadi alasan bermain *game online* terus?

    Informan 10 : Tuntutan penghasilan

14. Peneliti : Faktor apa saja yang mendorong anda menjadi kecanduan bermain *game online*?

    Informan 10 : Faktor temen, faktor kurangnya pengawasan dari orangtua.

15. Peneliti : Dampak *game online* pada perilaku sosial anda?

    Informan 10 : Sering bolos kuliah, selain itu juga ada dampak positifnya yaitu bisa menambah temen dan bisa menambah penghasilan, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan dalam kemampuan mengetik, melatih kemampuan dalam berdagang,.

Comment [T144]: alsn brmn game trs

Comment [T145]: fktr yg mndrong

Comment [T146]: dmpk prlku sos brmn game online

2. Wawancara Dengan Pengelola *Game Center*

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : Bloop game center/12.30 WIB

Identitas Informan

a. Nama : AMD

b. Usia : 27 Tahun

c. Pendidikan : SMA

d. Alamat : Yogyakarta

1. Peneliti : Kapan game center berdiri?

   Pengelola 1 : Sudah sekitar 5 tahun yang lalu

2. Peneliti : Sudah berapa lama anda bekerja di game center ini?

   Pengelola 1 : Saya menjadi pengelola game center ini sudah 2 tahun

3. Peneliti : Berapa banyak mahasiswa yang berkunjung di game center ini?

   Pengelola 1 : Jumlah mahasiswa yang bermain *game online* ada kurang lebih 20 mahasiswa.

4. Peneliti : Bagaimana perkembangan game center ini?

Comment [T147]: dbngun

Comment [T148]: wkt

Comment [T149]: jmlh

Pengelola 1 : Dilihat dari perkembangannya, dari hari ke hari semakin rame, apalagi kalo malam hari.

Comment [T150]: prkbmngan

Tanggal Wawancara : 22 Maret 2012

Tempat/Waktu : All Star game center/10.30 WIB

Identitas Informan

a. Nama : IM

b. Usia : 20 Tahun

c. Pendidikan : SMK

d. Alamat : Yogyakarta

1. Peneliti : Kapan game center berdiri?

Pengelola 2 : Game center ini berdiri pada tahun 2010

Comment [T151]: dbngun

2. Peneliti : Sudah berapa lama anda bekerja di game center ini?

Pengelola 2 : Saya bekerja di game center ini sudah 1,5 tahun

Comment [T152]: wkt

3. Peneliti : Berapa banyak mahasiswa yang berkunjung di game center ini?

Pengelola 2 : Dalam sehari ada kurang lebih 30 mahasiswa yang bermain *game online*.

Comment [T153]: jmlh

4. Peneliti : Bagaimana perkembangan game center ini?

Pengelola 2 : Dilihat dari perkembangan dari hari ke hari tergantung jam sekolah, bisa dibilang kadang rame kadang juga sepi.

Comment [T154]: prkmbngn

Tanggal Wawancara : 4 April 2012

Tempat/Waktu : D'Power game center/14.30 WIB

Identitas Informan

a. Nama : WJY

b. Usia : 25 Tahun

c. Pendidikan : SMA

d. Alamat : Sleman

1. Peneliti : Kapan game center berdiri?

   Pengelola 3 : Tahun 2010

Comment [T155]: dbngun

2. Peneliti : Sudah berapa lama anda bekerja di game center ini?

   Pengelola 3 : Saya bekerja di game center ini kurang lebih sudah 1,5 tahun.

Comment [T156]: wkt

3. Peneliti : Berapa banyak mahasiswa yang berkunjung di game center ini?

   Pengelola 3 : banyak mahasiswa yang mengunjungi game center tersebut kurang lebih 30 mahasiswa.

Comment [T157]: jmlh

4. Peneliti : Bagaimana perkembangan game center ini?

Pengelola 3 : perkembangannya semakin rame.

Comment [T158]: prkmbngn

Tanggal Wawancara : 17 April 2012

Tempat/Waktu : Undercover game center/18.30 WIB

Identitas Informan

a. Nama : AND

b. Usia : 27 Tahun

c. Pendidikan : SMA

d. Alamat : Yogyakarta

1. Peneliti : Kapan game center berdiri?

Pengelola 4 : Game center ini berdiri kira-kira sudah 5 tahun

Comment [T159]: dbngun

2. Peneliti : Sudah berapa lama anda bekerja di game center ini?

Pengelola 4 : 1,5 tahun

Comment [T160]: wkt

3. Peneliti : Berapa banyak mahasiswa yang berkunjung di game center ini?

Pengelola 4 : 25 mahasiswa yang bermain *game online*.

Comment [T161]: jmlh

4. Peneliti : Bagaimana perkembangan game center ini?

Pengelola 4 : Kalau dilihat dari perkembangan game center ini kalo siang tidak begitu rame, tetapi kalo malam banyak mahasiswa yang bermain game online di game center ini, apalagi kalo hari libur.

Comment [T162]: prkmbngn

TABEL CODING

NO	Singkatan	Penjelasan
1.	Prses	Proses penggemar *game online.*
2.	Kpn	Kapan tertarik dengan *game online.*
3.	Aktf	Aktif bermain *game online.*
4.	Lks	Lokasi bermain *game online.*
5.	Rlsi	Dengan siapa bermain *game online.*
6.	wkt brmn	Berapa jam dalam bermain *game online.*
7.	Jnis game	Jenis *game online.*
8.	game online yg srg dmnkn	*Game online* yg sering dimainkan.
9.	Alsn brmn game tsb	Alasan memilih *game online* tersebut.
10.	Kntngn	Keuntungan bermain *game online.*
11.	Krgian	Kerugian bermain *game online.*
12.	Alsn mn game trs	Alasan bermain *game online* terus.
13.	Fktr yg mndrong	Faktor yg mendorong bermain *game online.*
14.	Dmpk prlku sos brmn game online	Dampak perilaku sosial bermain *game online.*
15.	Dbngun	Kapan game center ini berdiri.
16.	Wkt	Sudah brp lm bekerja di game center.
17.	Jmlh	Bnyk mahasiswa yang berkunjung.
18.	Prkmbngan	Perkembangan game center.

DATA HASIL WAWANCARA INFORMAN GAMERS

NO.	Kode	Keterangan	Uraian (sesuai dengan No. Informan)
1.	01	Proses	1. Berawal dari ajakan kakak, teman-teman dan karena faktor lingkungan. 2. Berawal dari nyoba-nyoba dan karena mempunyai bakat bermain *game online*. 3. Berawal dari ajakan teman. 4. Berawal dari teman. 5. Diajakin temen. 6. Hobi. 7. Diajakin temen dan karena faktor lingkungan. 8. Diajakin temen dan karena faktor lingkungan. 9. Sekedar iseng-iseng. 10. Iseng.
2.	02	Kapan	1. Sejak awal kuliah, yaitu tahun 2008. 2. Dari kelas 5 SD. 3. Dari SMA. 4. Dari kecil. 5. Dari SMP kelas 2. 6. Sejak awal kuliah tahun 2009. 7. SMP kelas 2. 8. SMA kelas 3. 9. Tahun 2005.

			10. Kelas 6 SD.
3.	03	Aktif	1. Mulai aktif bermain *game online* tahun 2009. 2. Mulai aktif maen *game online* sejak kelas 5 SD. 3. Mulai aktif bermain *game online* tahun 2007. 4. Mulai aktif SMP. 5. Mulai aktif waktu awal kuliah. 6. Mulai aktif bermain *game online* tahun 2010. 7. Sejak kuliah tahun 2010. 8. Sejak kuliah semester 2. 9. Akhir tahun 2005. 10. Sejak kuliah semester 4.
4.	04	Lokasi	1. Awalnya dulu saya bermain *game online*nya di Bloop Game Center, terus saya pindah di Gejayan yaitu di Studio One, dan pada akhirnya saya berpindah tempat lagi, karena saya merasa nyaman dengan tempat tersebut yaitu di tempat asal bermain saya yaitu di Bloop Game Center di Seturan. 2. Awalnya dulu bermain *game online* di platinum, dan sekarang saya milih di bloop karena nyaman sama fasilitasnya mbak. 3. Awalnya dulu saya bermain *game online*nya di Rumah, karena

			fasilitas di rumah kurang lengkap dan akhirnya saya bermain *game online* di Bloop game center ini. 4. Biasanya saya di D'power Game center tapi sekarang saya lebih sering di All Star Game Net, karena menurut saya tempatnya lebih deket sama kos saya, jadi lebih enak aja mbak. 5. Awalnya dulu bermain diwarnet temen, kadang dirumah juga, dan sekarng di d'power game center ini. 6. Awalnya dulu saya main *game online* di Platinum Game Center, sekarang pindah di d'power game center. 7. Di Undercover soalnya deket dengan kost 8. Di Undercover. 9. Di kost, mulai tahun 2006 di Undercover. 10. Di Undercover.
5.	05	Relasi	1. Saya bermain game dengan temen-temen comunitas game center. 2. Sendiri, kadang juga diajakin temen. 3. Saya bermain game dengan temen-temen comunitas game center.

			4. Temen 5. Temen-temen kuliah dan komunitas game mbak. 6. Main gamenya dengan temen-temen comunitas game center. 7. Temen kuliah, Comunitas *Dotta*. 8. Temen kuliah dan temen maen. 9. Temen. 10. Temen.
6.	06	Waktu bermain	1. Dulu waktu awal-awalnya saya bermain sampai 24 jam, jarang pulang kekost, tapi kalau untuk sekarang saya mengalami sedikit perubahan paling kalo main sekarang sekitar 5-8 jam saja mbak. 2. Dari SMP itu sekitar 3 Jam, SMA 5-8 Jam, sekarang ini sampai 12 Jam. 3. Dulu waktu awal-awalnya saya sampe menginap di game center mbak, tapi kalau untuk sekarang saya mengalami sedikit perubahan paling kalo maen sekarang sekitar 5-7 jam ajah mbak. 4. Kurang lebih 10 jam. 5. Sehari 3 jam. 6. 6 jam. 7. ±7 jam perharinya, kalo hari libur begadang sampi pagi jam 06.00 WIB.

			8. ±10 jam perharinya. 9. ±15 jam perharinya. 10. ±12 jam perharinya
7.	07	Daya tarik	1. Menurut saya fitur-fitur dalam *game online* tersebut, banyak tantangan-tantangannya mbak, terus bisa menambah banyak teman gitu ajah sih mbak. 2. Nyari sensasi aja. 3. Kompetisi yang ada di *game online* itu mbak, selain itu saya seneng ketemu ma temen-temen comunitas *game online.* 4. Menurut saya banyak tantangannya mbak. 5. Kalo menurut saya itu Refresing, kalo pusing kuliah ya maen *game.* 6. Kompetisi. 7. Hubungan dengan orang lain, terutama dengan temen yang diluar negeri, kita juga bisa belajar bahasa inggris. 8. Refresing. 9. Hubungan sesama play, interaksinya 10. Seru, dan hubungan sesama play.
8.	08	Jenis game online	1. Dari dulu sampe sekarang yang saya mainkan cuma Counter Strike ajah mbk, alasanya karena

			saya sudah kecanduan dengan game itu mbak, karena game itu ada tingkatan-tingkatannya gitu, jadi kalo belum mengalahkan musuhnya, saya masih merasa ingin terus-menerus memainkan game itu mbak, dan game CS ini banyak tantangannya mbak, pokoknya game CS itu serulah mbak. 2. Dotta, Ragnarog, ma Seal 3. Point Blank, Counter Strike, Dotta, 3 kingdom online, atlantica online. 4. Game RPG, sama Dotta 5. Point Blank, aica, ragnarog 6. Poin blank, atlantica online 7. Dota 8. Conter Strike, Dotta, Point Blank, Ragnarok Online 9. Perfect World 10. Ragnarok Online, Aica, Rohan
9.	09	Game online yg sering dimainkan	1. Ya itu mbak saya dari dulu cuma maen Counter Strike terus mbak 2. Dotta, Ragnarog, ma Seal 3. Saya lebih sering maen game Counter Strike 4. Dotta. 5. Point blank 6. Point blank 7. Dotta

			8. Dotta, RF 9. Perfect World 10. Tergantung masa
10.	10	Alasan bermain game tersebut	1. karena game CS itu banyak tantangan-tantangannya gitu, ceritannya seru mbak, pokoknya seru lah mbak game CS itu. 2. Menyoba jadi yang terhebat 3. alasan saya lebih memilih game ini karena banyak kompetisinya, ada tingkatan-tingktannya mbak, pokoknya seru lah mbak 4. Ya alasanya game Dotta itu fiturnya menarik, ceritannya menarik, terus *game* nya tu santai mbak, gak bikin kaget. 5. Banyak teman, kita meminkan game itu satu team gt mbak, banyak kompetisinya. Saya juga ikut lomba kompetisi lomba. Di game center ini comunitas PB (Point Blank) ada dua 6. Suntuk dikos, gak ada kegiatan 7. Lebih seru, dalam game Dotta jarang ada kecurangan 8. Game RF banyak pertempurannya, kalo game Dotta itu banyak temen yang maen, jadi lebih asik aja 9. Pertama kali maen game tersebut, dan sudah merasa asik ma game

			perfect world 10. Tergantung banyak atau tidak yang memainkan game tersebut
11.	11	Keuntungan	1. Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, bisa menambah teman, bersenang-senang, menghilangkan stres, penah karena kuliah, ujian, dll. 2. Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, mikir lebih cepat, tambah teman, tambah musuh juga, dan anti boros menurut aku. 3. Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, menghilangkan stres, banyak temen, sama banyak musuh juga mbak, bisa nambah uang jajan mbak, tapi kalo maen game yang pake duit itu mbak. 4. Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain game online itu, bisa menambah teman, bersenang-senang, menghilangkan stres, penah karena kuliah, ujian, dll. 5. Keuntungan yang saya dapatkan dalam bermain *game online* itu, seneng bisa nambah temen-temen baru 6. Kalo poin blank itu kan bisa dijual, jadi bisa untuk

			mendapatkan uang, terus bisa menambah banyak teman juga mbak. 7. Bisa menambah uang saku, menambah teman, Enjoy. 8. Pengembangan diri, Menjaga komunitas, Menambah temen, Menambah pemasukan. Dalam sebulan itu bisa menghasilkan Rp.500.000-1.000.000 9. Menambah temen, refresing, menghasilkan duit 10. Bisa menghasilkan duit, menambah temen dan dari bermain game bisa belajar berbisnis.
12.	12	Kerugian	1. Kerugian dari bermain *game online* itu menurut saya yang pertama jam tidur kurang maksimal mbak, berangkat kuliah sering terlambat, bahkan kadang saya lupa mbak sama jam kuliah, contohnya saja kemarin saya kuliah pagi, terus istirahat siang ada kuliah lagi, nah pada jam istrahat itu saya pergi ke Bloop Game Center ini mbak, saya saking asiknya maen game saya lupa deh kalo siang itu ada jam kuliah mbak, terus kerugian yang aku alami kuliahku jadi

			terbengkalai mbak, gak selesai-selesai akibat kecanduan bermain game online. 2. Kerugian dari bermain game online itu menurut aku jam tidur kurang maksimal, sering kelupaan waktu mau berangkat kuliah, contohnya yang seharusnya kuliah jam 7, aku jam 06.59 aku baru bangun, itu ajah mbak 3. Kerugian dari bermain game online itu menurut saya yang pertama kuliahku jadi terhambat gak selesai-selesai, meyita banyak waktu karena kesikan bermain game online sama lebih boros. 4. Kerugian dari bermain game online itu menurut saya yang pertama lupa waktu kuliahku juga jadi terganggu mbak. 5. Kerugian dari bermain *game online* itu menurut aku jadi boros 6. Boros, kurang tidur 7. Lupa waktu, boros, kuliah terganggu IP menurun 8. Jam tidur kebalik, yang seharusnya malem itu waktunya buat tidur, tetapi saya gunakan untuk bermain game online.,.. begitu juga sebaliknya,.. Kuliah jadi terganggu, dan akhirnya gak lulus-lulus ampe sekarang

			9. Boros, kuliah terganggu, dl saya gak pernah kuliah, kalo ada tugas gak pernah ngerjain, saya meminta orang untuk mengerjakan tugas kuliah, dan membayarnya 10. Lupa waktu, kuliah terganggu, dan sering gak berangkat kuliah.
13.	13	Alasan bermain game terus	1. Ya itu tadi mbak, saya udah kecanduan sama game online, selain itu juga mendapat kenalan banyak teman. 2. Pingin jadi yang terbaik 3. Mengejar musuh dalam game online tersebut 4. Penasaran ingin menaklukan masuh, kalo belum ketemu musuhnya rasanya gak mau berhenti maen game itu mbak, pinginya nambah-nambah terus sama mengejar level. 5. Strategi, belajar memimpin dari *game* itu. 6. Ya itu tadi mbak, saya udah kecanduan sama *game online*, selain itu juga mendapat kenalan banyak teman. 7. Seru-seruan ngegame bareng temen-temen comunitas 8. Hobby 9. Bosan karena kuliah, iseng-iseng 10. Tuntutan penghasilan

14.	14	Faktor yang mendorong	1. banyak waktu luang, misal kuliah kalo ada.. abis kuliah langsung pulang.. tidur.. baca-baca.. mo ngapain lagi.. baca-baca juga paling-paling berapa jam seh.., satu jam aja dah bosan,, kalo gitu ya udah,, nge-game aja.. daripada bengong 2. belajar strategi, kek game strategi gitu kalo mau pinter ya harus banyak latihan.. jadi bisa nemuin strategi-strategi bagus.. nambah jam terbang.. soal pengalaman main juga penting kalo ngadepin musuh ga panik.. musuh pake strategi apa kita tahu cara ngadepinnya pake strategi yang mana gitu, dan kenyamanan dalam bermain game 3. Faktor yang mempengaruhi menurut saya pengaruh teman ma mengejar level dalam game itu mbak. 4. kurangnya pengawasan dari orang tua, dan kondisi keuangan yang memungkinkan buat bermain game online, menurutku soal keuangan biasa-biasa aja.. ga ada masalah soal keuangan, sebenernya iya lumayan banyak uang yang dikeluarkan.. tapi

			masih cukup kok buat kebutuhan sehari-hari, dan biasanya kalo uangku abis gt minta ma ortu langsung dikirim mbak. 5. Faktor temen, Cuma sekedar refresing 6. Faktor-faktor yang mempengaruhi itu menurut saya bisa menambah temen, temen jadi banyak mbak, yang tadinya gak kenal jadi bisa kenal, menghilangkan stres karena tugas kuliah, abis ujian semester itu ajah mbak 7. kurangnya pengawasan dari keluarga ,,gak tahu dan gak perlu tahu orangtua kalo aku pecandu game... soalnya kalo sampai tahu saya main tiap hari sampai pagi gini pasti gak boleh,, bisa-bisa kiriman seret..” 8. Faktor game itu sendiri, faktor banyaknya waktu luang, karena sekarang ini saya sudah semester atas, kuliah tinggal skripsi, kadang selesai mengerjakan skripsi, pusing, ya sudah saya tinggal main game online aja deh. 9. Banyak waktu kosong, kurangnya pengawasan dari orangtua, ya tahu orangtuaku, tapi gak tahu kalo sampai tiap hari di game center.. tahunya cuma aku suka main

			game gitu aja 10. Faktor temen, faktor kurangnya pengawasan dari orangtua
15.	15	Dampak perilaku sosial bermain game online	1. Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu menambah banyak teman, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester. Terus kalo dampak negatifnya itu karena aku kan jarang pulang ke kontrakan ya mbak, jadi aku lupa dengan temen-temen kontrakan, jarang pulang kerumah orangtua, aku jadi boros mbak. 2. Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak negatifnya cepet marah, positifnya ya bisa nambah banyak teman. 3. Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu menambah banyak teman, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester, bisa menambah uang saku. Terus kalo dampak negatifnya itu karena aku kan jarang pulang ke rumah mbak, kuliah ku jadi terbengkalai mbka, jadi gak selesai-selesai. 4. jadi boros, lupa waktu, ma malas.... 5. Lebih boros, terus kalo dampak

			negatifnya bisa jadi lupa waktu, kesehatan ku juga jadi terganggu mbak. 6. Dampak perilaku menurut saya itu, dari dampak positifnya yaitu menambah banyak teman, menghilangkan stress karena tugas kuliah, abis ujian semester. Terus kalo dampak negatifnya karena aku kan uda kecanduan, jadi susah untuk berhenti nge game 7. Kesehatan terganggu, contohnya saja merokok,, jadi lebih boros. 8. Jadi malas, Boros, Pergaulan sempit 9. Jadi pemalas, molor waktu kuliah, jadi lebih boros, tapi juga ada dampak positifnya, bisa menambah banyak teman. 10. Sering bolos kuliah, selain itu juga ada dampak positifnya yaitu bisa menambah temen dan bisa menambah penghasilan.

DATA HASIL WAWANCARA PENGELOLA GAME CENTER

NO.	Kode	Keterangan	Uraian (Sesuai dengan No. Pengelola)
1.	01	Dibangun	1. Sudah sekitar 5 tahun yang lalu. 2. Game center ini dibangun pada tahun 2010. 3. Tahun 2010 4. Sudah 5 tahun berdiri.
2.	02	Waktu	1. Saya menjadi pengelola game center ini sudah 2 tahun. 2. Saya bekerja di game center ini sudah 1,5 tahun. 3. Saya bekerja di game center ini kurang lebih sudah 1,5 tahun 4. 1,5 tahun
3.	03	Jumlah	1. Jumlah mahasiswa yang bermain *game online* ada kurang lebih 20 mahasiswa. 2. Dalam sehari ada kurang lebih 30 mahasiswa yang bermain *game online.* 3. banyak mahasiswa yang mengunjungi game center tersebut kurang lebih 30 mahasiswa. 4. 25 mahasiswa yang bermain *game online.*
4.	04	Perkembangan	1. Dilihat dari perkembangannya, dari hari ke hari semakin rame, apalagi kalo malam hari. 2. Dilihat dari perkembangan dari hari ke hari tergantung jam sekolah, bisa dibilang kadang

			rame kadang juga sepi. 3. perkembangannya semakin rame. 4. Kalau dilihat dari perkembangan game center ini kalo siang tidak begitu rame, tetapi kalo malam banyak mahasiswa yang bermain game online di game center ini, apalagi kalo hari libur.