

Lampiran .1

Pedoman Pertanyaan Penelitian.

Pertanyaan umum (ditanyakan ke semua informan)

1. Alasan bermain game online?
2. Berapa lama Bermain game Online ? (Karena Perfect World baru berjalan 2 tahun)
3. Berapa Jam yang dihabiskan dalam seminggu untuk bermain?
4. Kapan Pertama kali Bermain Perfect World?
5. Apa Alasan Utama Bermain Game Perfect World ? (konteks diluar permainan)
6. Mengapa Memilih Perfect World sebagai Game yang dimainkan dari game yang lain ? (konteks di dalam permainan)
7. Apakah fasilitas dalam Perfect World yang sudah anda gunakan?
8. Apakah Event dan Petualangan Yang sudah anda lakukan dalam Perfect World?
9. Apakah pernah mendapatkan reward dari pengembang PW ataupun dari gamer lain di PW?
10. Apakah pernah membeli barang atau antar gamer/melalui situs penjualan?

Pertanyaan Spesifik

Informan dengan Keterikatan Status sosial

Identitas

1. Apakah ada Identitas khusus anda dalam kelompok (guild) anda?
2. Apakah ada Identitas Khusus dari kelompok anda? (simbol, sebutan)
3. Apa tanggung jawab dan hak dari jabatan tersebut?
4. Pengalaman selama ini memimpin apakah membuat anda di kenal di dunia online dan dunia nyata?
5. Apakah Kriteria pemimpin dalam "Perfect World" menurut pendapat anda?
6. Apakah selama ini anda menggunakan identitas dalam game untuk dunia nyata?
7. Apakah anda membuat karakter anda menyerupai diri anda secara fisik?
8. Apakah bermain Perfect World membantu kehidupan nyata anda?
9. Bagaimana cara anda untuk mengenalkan guild anda, dengan kompetisi? Atau dengan cara lain?
10. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll)

Komunitas

1. Apakah Peran utama anda dalam kelompok (guild) anda?
2. Apakah peran tersebut berpengaruh di dunia Nyata?
3. Berapa banyak pemain yang harus anda pimpin?
4. Bila melakukan kegiatan bersama apakah seluruh anggota mematuhi anda?
5. Apakah anda sering diminta bantuan oleh sesama gamer sebagai pemimpin?
6. Bagaimana penerapan peraturan itu selama ini?

7. Pengalaman selama ini memimpin apakah ada kesulitan dalam memobilisasi anggota misalnya?
8. Apa sanksi atau Hukuman bagi anggota yang tidak patuh peraturan
9. Apakah anda merasa punya tanggung jawab untuk membantu anggota (terutama yang baru)?
10. Bagaimana anda berkomunikasi dengan anggota kelompok anda apabila tidak online?
11. Apakah komunitas ini membantu kehidupan nyata anda?

Teknologi

1. Menurut anda apakah dengan bermain game online seseorang mampu belajar sesuatu yang dapat diterapkan di dunia nyata?
2. Pendapat anda tentang kasus adiksi terhadap video game?
3. Apa yang anda lakukan apabila anda tidak bisa online untuk waktu yang lama?
4. Bagaimana pendapat anda tentang gamer sering diasosiasikan dengan merusak semangat belajar?
5. Seberapa besar peran Game Online saat ini menurut anda?
6. Apakah anda tahu berapa banyak gamer yang memainkan Perfect World?
7. Apa yang anda lakukan ketika misalnya game online PW berakhir, dengan server ditutup?

Pertukaran Informasi

1. Bagaimana anda mendapat informasi mengenai Perfect World ?
2. Bagaimana anda mendapat informasi mengenai kelompok lain ?
3. Bagaimana anda membagi informasi tersebut ke anggota?
4. Bagaimana anda berinteraksi dengan kelompok lain?
5. Seberapa banyak pengaruh adanya kelompok lain terhadap kelompok anda?
6. Apakah ada semacam “pelatihan” untuk anggota yang ikut kelompok anda?

Informan dengan Keterikatan Ekonomi Identitas

1. Apakah ada Identitas khusus anda sebagai seorang penjual barang-barang online?
2. Apakah ada motif tertentu untuk berjualan ?
3. Bagaimana anda bertransaksi barang-barang online?
4. Apakah di dunia nyata banyak gamer yang meminta bantuan anda secara offline?
5. Apa pengaruh identitas penjual anda terhadap kehidupan nyata?
6. Apa syarat syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi penjual yang dipercaya?
7. Apa “Kelas” dalam permainan yang cocok untuk penjual ?
8. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll)

Komunitas

1. Ada berapa banyak kira kira penjual barang online dalam satu guild misalnya?
2. Apakah kelompok anda mendukung pekerjaan “online” anda?
3. Apakah ada aturan khusus dari kelompok untuk aktivitas transaksi semacam ini?
4. Apakah peran / jabatan anda dalam Guild ?
5. Bagaimana anda menghindari penipuan terutama mengenai kenyamanan dan keamanan transaksi?
6. Pengalaman selama ini apakah ada permasalahan dari kelompok dalam berjualan item di dunia online?

Teknologi

1. Menurut anda apakah dengan berjualan di dalam permainan ini anda bisa mendapatkan pembelajaran seperti di dunia nyata?
2. Apa yang anda lakukan apabila anda tidak bisa online atau bertransaksi dalam waktu yang lama?
3. Apakah penjualan item ini hanya dapat dilakukan melalui game dan media internet?
4. Apa yang anda lakukan apabila PW tidak memperbolehkan transaksi item ? atau server ditutup ?

Pertukaran Informasi

1. Bagaimana anda mencari Informasi mengenai item dan nilainya secara nyata?
2. Apakah ada standarisasi nilai barang atau karakter di dalam PW?
3. Bagaimana anda mencari calon pembeli untuk item tersebut
4. Bagaimana anda menghubungi calon pembeli? Online atau Offline?
5. Apakah ada kelompok khusus penjual yang anda ikuti?

Informan dengan Keterikatan Kelompok

Identitas

1. Apakah ada Identitas khusus anda dalam kelompok anda? (tidak harus guild)
2. Apakah ada Identitas Khusus dari kelompok anda? (simbol, sebutan)
3. Apa tanggung jawab dan hak dari menjadi anggota kelompok?
4. Apakah peran tersebut berpengaruh di dunia Nyata?
5. Apakah reward yang didapat dalam dunia online sebanding dengan di dunia nyata?
6. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll)
7. Apakah selama ini anda menggunakan identitas dalam game untuk dunia nyata?

Komunitas

1. Kelompok anda dibangun atas dasar pertemanan dunia nyata atau Online?
2. Apakah Peran utama anda dalam kelompok (guild) anda?
3. Berapa banyak pemain dalam kelompok yang anda ikuti?

4. Bila melakukan kegiatan bersama apakah anda mengikuti instruksi pemimpin?
5. Apakah ada aturan khusus dalam Guild anda?
6. Bagaimana penerapan peraturan itu selama ini?
7. Pengalaman selama ini apakah ada keluhan atau ketidakcocokan dengan guild tertentu atau pemimpinnya?
8. Apakah lebih baik dalam kelompok yang dikenal secara offline atau secara online?
9. Apakah anda sering diminta bantuan oleh sesama gamer ?

Teknologi

1. Apakah dengan bermain game online seseorang bisa belajar dan mendapatkan sesuatu yang nantinya berguna di dunia nyata?
2. Pendapat anda tentang adiksi terhadap video game?
3. Bagaimana pengaruh game tersebut terhadap penggunaan waktu, biaya, dan energi yang digunakan untuk tetap online?
4. Apakah yang anda lakukan bila ternyata nantinya PW ditutup?

Pertukaran Informasi

1. Bagaimana anda belajar cara bermain PW?
2. Apakah anda mendapatkan informasi dari guild atau pemain lain tentang cara bermain?
3. Apakah anda membantu gamer lain bila ia menawarkan informasi sebagai gantinya?
4. Apakah ada saling tukar informasi antar anggota baik informasi ttg game ataupun dunia nyata?

LAMPIRAN 2

Transkrip Wawancara

Pewawancara : Antonius Wisudarmoko

Informan : WILLY

Tanggal : 23 April 2010

Waktu : 18:12

Tempat : Tempat tinggal informan, Pasar Minggu

W adalah seorang mahasiswa yang kuliah di jurusan ilmu komputer di jakarta, berusia 24 tahun. Dia memainkan game perfect world awal 2009 dan saat ini memimpin sebuah guild yang berlokasi di daerah jakarta selatan. W merupakan seorang yang cukup informatif pertemuan dengan informan pertama kali dikarenakan relasi peneliti yang kebetulan merupakan kerabat dari W. W merupakan orang yang cukup mampu hal ini diketahui dengan melihat bahwa W memang seorang yang mempunyai barang barang yang cukup mewah. Secara keseluruhan W merupakan orang yang ramah dan sangat kooperatif terhadap keinginan peneliti untuk bertanya.

W mulai bermain perfect world dikarenakan diajak teman kuliahnya pada saat itu hal ini juga menjadi alasan nantinya W membentuk Guild karena ingin membentuk kelompok bermain berdasarkan hubungan pertemanan. Pembentukan guildnya berjalan di awal tahun 2010 dimana ia bersama temanya membuat Guild saat itu Guildnya baru berjumlah 15 orang yang kebanyakan berisikan teman teman dekat dari W.

Alasan utama W bermain game adalah sebetulnya dari ajakan teman yang sebelumnya sudah bermain, setelah mengetahui bahwa sebagian besar temannya bermain game perfect world, ia pun menjadi bersemangat. Secara khusus ia pun mencoba bermain serius di perfect world setelah sebelumnya hanya iseng iseng main dengan seingnya waktu ia pun lebih sering bermain dibandingkan teman temanya. Hal ini diikuti dengan kurangnya minat teman teman dari W untuk melanjutkan dikarenakan bosan bermain. Akhirnya W bermain hanya dengan tiga atau empat orang temanya, karena merasakan bosan maka W mencoba untuk membuat guild dengan menyumbang sejumlah gold temannya pun mereka mendirikan Guild dimana kegiatan W nantinya akan menjadi sumber analisa. Pemilihan karakter

W adalah seorang warrior dari clan manusia yang mempunyai kemampuan nyaris sama di semua lini, baik dalam jarak dekat ataupun menengah. Hal ini juga disebabkan bahwa ia lebih menyukai karakter yang simpel dan tidak merepotkan. W sendiri lebih memilih pertarungan jarak dekat dengan visualisasi karakter yang bersifat sedikit meyerupai dirinya terutama dalam tampilan rambut panjang. Hal ini juga disebabkan oleh keinginan agar mudah dikenali secara offline.

Topik	Hasil
	1. Alasan bermain game online? Tujuan gw main game online adalah

Pertanyaan Umum	<p>untuk bermain bersama teman teman gw dan nyari teman teman baru untuk guild gw, ya karena sebelumnya gw diajak oleh temen gw dan bubar, sekarang gw bikin aja guild baru sambil maen dari awal lagi.</p> <p>2. Berapa lama Bermain game Online ? (Karena Perfect World baru berjalan 2 tahun) sejak 2005an</p> <p>3. Berapa Jam yang dihabiskan dalam seminggu untuk bermain? 5-6 jam sehari (35 jam)</p> <p>4. Kapan Pertama kali Bermain Perfect World? Awal januari 2009</p> <p>5. Apa Alasan Utama Bermain Game Perfect World ? (konteks diluar permainan) perfect world bisa membuat gw punya banyak temen2x diluar</p> <p>6. Mengapa Memilih Perfect World sebagai Game yang dimainkan dari game yang lain ? (konteks di dalam permainan) karena gambarnya bagus dan realistik dibanding yang lain</p> <p>7. Apakah fasilitas dalam Perfect World yang sudah anda gunakan? Semuanya udah gw cobain kok termasuk horse race (informan punya karakter lain)</p> <p>8. Apakah Event dan Petualangan Yang sudah anda lakukan dalam Perfect World? Hmmm ga semua ngga terlalu hafal tapi yang jelas yang dapetin senjata dan item baru pasti gw cobain</p> <p>9. Apakah pernah mendapatkan reward dari pengembang PW ataupun dari gamer lain di PW? Sampai saat ini belum pernah tapi klo dari temen temen gw sih sering terutama pas tuker tukeran item</p> <p>10. Apakah pernah membeli barang atau antar gamer/melalui situs penjualan? Pernah. Lewat indogame.com</p>
Identitas	<p>1. Apakah ada Identitas khusus anda dalam kelompok (guild) anda? Ya iyalah sebagai ketua kan uda terpampang tuh nama dan jabatan gw</p> <p>2. Apakah ada Identitas Khusus dari kelompok anda? (simbol,sebutan) ada sebutan chief , kaka, boss dan lain lain tapi itu Cuma panggilan sih gw lebih suka dipanggil will aja</p> <p>3. Apa tanggung jawab dan hak dari jabatan tersebut? Tanggung jawab itu dateng ketika hal ngga terduga. Apalagi klo masalah ama guild laen. Ada aje masalah yg timbul kayak waktu si S*** bermasalah ama Guild ***** padahal guild itu kan udah nguasain wilayah plus anggotanya berlevel tinggi kita omongin baik baik lewat forum guild itu di facebook, bahwa anggota kita ngga bermaksud mengejek tapi semata mata gara-gara adanya kesalahpahaman dengan bukti percakapan bahwa</p>

	<p>anggota mereka yg mulai ngejek duluan.konsekuensinya gw takut aja klo anggota kita di PK tanpa alasan yg jelas gr2x musuhn lagian kita masih guild kecil mana berani ama guild yg gede</p> <p>4. Pengalaman selama ini memimpin apakah membuat anda di kenal di dunia online dan dunia nyata? karena sering publikasi sih iya lumayan gw dapet banyak temen dariguild (kelompok) lain. Kalo di kampus orang kenalnya ya gw si willy aja tanpa ada hal yang khusus kadang malah ada temen kuliah gw lupa nama gw, beda klo ol malah banyak yang manggil nama gw entah anak anak guild gw ato teman gw</p> <p>5. Apakah Kriteria pemimpin dalam “Perfect World” menurut pendapat anda? Sebagai ketua Guild gw merasa bahwa gw punya teman teman yg nantinya bakal berkembang bersama gw, jadi sekarang gw lebih nyari anak anak baru, karena guild gw kan juga baru jadinya harus dibentuk dan diperkuat sampe bisa buat territorial war (perang antar guild untuk memperebutkan wilayah), sekarang aja guildnya masi level satu, pokoknya gw ngerasa jadi seorang pemimpin deh. Walaupun awalnya guild ini gw buat untuk iseng pertama kaliny ama temen temen gw aja</p> <p>6. Apakah selama ini anda menggunakan identitas dalam game untuk dunia nyata? Ngga sih kecuali ama yang tau kalo gw maen aja..</p> <p>7. Apakah anda membuat karakter anda menyerupai diri anda secara fisik? Ya supaya mudah dikenali kalo misalnya bertemu</p> <p>8. Apakah bermain Perfect World membantu kehidupan nyata anda? Membantu dalam beberapa hal seperti membebaskan gw dari kebosanan, klo dibilang belajar untuk jadi pemimpin ya gw disini belajarnya</p> <p>9. Bagaimana cara anda untuk mengenalkan guild anda, dengan kompetisi? Atau dengan cara lain? Publikasi di situs jejaring sosial (facebook)</p> <p>10. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll) ngga pernah soalnya malas aja bawa masalah dunia nyata waktu maen.</p>
Komunitas	<p>1. Apakah Peran utama anda dalam kelompok (guild) anda? Ketua Guild</p> <p>2. Apakah peran tersebut berpengaruh di dunia Nyata? nyata klo ama orang yang gw kenal.</p> <p>3. Berapa banyak pemain yang harus anda pimpin? Sekitar 17 orang</p> <p>4. Bila melakukan kegiatan bersama apakah seluruh anggota mematuhi anda? Iyalah kalo ngga patuh mah tinggal gw kick ajah, lagian kan tujuan guild buat bantu temen temen satu guild klo ga mau ngumpul ya buat apa?</p> <p>5. Apakah anda sering diminta bantuan oleh sesama gamer sebagai pemimpin? Iya kalo ol ya bareng teman gw lah sama aja kan kalo maen sendiri terus terusan ato cari temen baru lagi yang levelnya lumayan buat bantuin gw kan susah. Mending dibantuin ama orang yang lw bener percaya.. tapi kalo dalam guild gw sih boleh aja kenalan lebih lanjut apalagi klo cewe, asal orangnya bisa diajak bareng kan gw repot kalo misalnya maksa dy online.</p> <p>6. Bagaimana penerapan peraturan itu selama ini? Asal ada jadwal yang emang buat bareng quest ato FB, ya silahkan ikut. Kuncinya cm sering ol aja kok. Klo doi loyal ya gw naekin pangkatnya jadi kapten trus gw minta ajak temenya gt aja.</p>

	<p>7. Pengalaman selama ini memimpin apakah ada kesulitan dalam memobilisasi anggota misalnya? Ngga tuh selama ini sih masi baik baik saja soalnya setengah anggota guild gw kan temen temen gw juga. (P) kalo anggota suka keluar masuk gimana? Adalah konsekuensi bikin guild kan bebas lw bebas masuk bebas keluar , ada yang keluar gt aja kebanyakan ingin gabung ke guild laen, ato bahkan ada yang menipu yang id nya Ninn** itu udah terkenal penipu ulung dy sering transaksi dengan pemain lain dengan masuk ke guild itu, nah di guild kita udah ada yang nyaris ketipu mau tuker pet ama gold untungnya doi nyadar setelah gerak geraknya mencurigakan. Biasanya setelah dia ambil item lw dy langsung DC jadi ngga kedeteksi. Tapi klo yang di kick (dikeluarkan) ama gw sih biasanya karena bandel kalo dinasehatin, ngga nepatin janji ol dan lainnya.</p> <p>8. Apa sanksi atau Hukuman bagi anggota yang tidak patuh peraturan Sesimple di kick kok, klo bertindak macem macem di blacklist ajah lapor ama gm.</p> <p>9. Apakah anda merasa punya tanggung jawab untuk membantu anggota (terutama yang baru)? Kalo yang paling kentara ya waktu FB kita kan harus kompak komposisinya juga harus ditentukan siapa yang pengen jadi Tank (yang memancing monster dan dipukuli), siapa yang pengen jadi DD (damage dealer- yang sifatnya menyerang ke monster) dan siapa yang jadi Penyembuhnya kalo ada yg nyaris mokat ato mokat. Kalo ngga satu guild kan suka ngga kompak plus tiba tiba kacau, pembagian tugasnya ngga jelas sampe gagal (satu kelompok mati semua).Gw juga pernah ngalamin itu kok..ampe berantem lewat chat gt karena gagal.</p> <p>10. Bagaimana anda berkomunikasi dengan anggota kelompok anda apabila tidak online? Lewat situs facebook ato hape lah</p> <p>11. Apakah komunitas ini membantu kehidupan nyata anda? Kalo buat gw sih ngebantuin dapetin temen temen aja klo yang laen kadang bantuin pemain baru itu seru juga loh</p>
Teknologi	<p>1. Menurut anda apakah dengan bermain game online seseorang mampu belajar sesuatu yang dapat diterapkan di dunia nyata? Apa ya... gini aja deh kalo misalnya gw tau kerjasama dan taktik itu salah satunya di sini, klo gw mau jujur gw ngga melihat hal kayak gt di dunia nyata semuanya udah terlalu biasa buat gw , ga ada kepuasannya</p> <p>2. Pendapat anda tentang kasus adiksi terhadap video game? Adiksi itu kan ketika kalo ngga maen sehari rasanya gimana gt kan? Gw sih masi bisa ngontrol kok walaupun kadang gw maen tiap hari, kan hanya waktu kosong. Kalo gw lagi pergi gt kemana kan gw ga bisa maen tuh ? gw ga gelisah kok</p> <p>3. Apa yang anda lakukan apabila anda tidak bisa online untuk waktu yang lama? Nah itu dia sebetulnya sih agak bingung nanti gwnya tapi yah namanya juga hobi nanti gw cari cara lah supaya tetep online dari laptop kakak gw kan juga bisa, ato ya gw cari kesibukan lain lah.</p> <p>4. Bagaimana pendapat anda tentang gamer sering diasosiasikan dengan merusak semangat belajar? Ya ngga lah belajar ya belajar, maen ya maen asalkan udah selesai semua tugas ya gw maen. Lagian Kalo di rumah gw pendiem bro, santai aja, ketemu orang tua kalo udah sore menjelang malam dua duanya kerja dan kebetulan waktu kosong ya gw maen di rumah ato di warnet. Terkadang juga hari libur gw tetep maen kok. (P) kenapa musti di warnet? Gw lebih suka di warnet soalnya biasanya ketemu ama temen temen gw bisa</p>

	<p>nyaris setengah hari gw di sono, berapa jam ya ? lama deh sempet gw ditelp pulang soalnya udah jam 10 malem, abis itu nyokap bikin internet di rumah. Tapi tetep aja gw lebih suka di warnet.</p> <p>5. Seberapa besar peran Game Online saat ini menurut anda? Buat gw sih lumayan buat ngisi waktu ama ketemu temen baru intinya maen yang lumayan bermanfaat lah buat gw</p> <p>6. Apakah anda tahu berapa banyak gamer yang memainkan Perfect World? Waktu awal sih banyak banget gw ama temen temen sekampus dulu kerjanya maen mulu sekarang udah agak berkurang makanya gw juga bikin guild baru dan karakter baru biar ketemu orang orang baru</p> <p>7. Apa yang anda lakukan ketika misalnya game online PW berakhir, dengan server ditutup?ya ga bakal dalam waktu dekat lah masi banyak yang maen kok, lagian kalo bener ditutup nih gw juga ga tau mau diapain paling nyari game sejenis.</p>
Pertukaran Informasi	<p>1. Bagaimana anda mendapat informasi mengenai Perfect World ? Dari temen temen kampus gw yang kebetulan maen</p> <p>2. Bagaimana anda mendapat informasi mengenai kelompok lain? Yah publikasi di forum forum lah ama di facebook.</p> <p>3. Bagaimana anda membagi informasi tersebut ke anggota? Ya kalo kebetulan ketemu online aja , klo temen gw mah gw omongin langsung</p> <p>4. Bagaimana anda berinteraksi dengan kelompok lain? Ya sampai saat ini sih masih biasa aja soalnya kita ngga nyari ribut , otomatis gw juga ngga banyak interaksi ama guild gede.</p> <p>5. Seberapa banyak pengaruh adanya kelompok lain terhadap kelompok anda? Ya karena ada guild laen gw harus ningkatin kemampuan kelompok gw, Tetep ada keinginan gw untuk “ngumpulin” char yang hebat ada karakter FX yang tipenya support tapi harganya 2,5 ditawar paling dapetnya 2,2 jt masi mahal buat gw, informasinya gw dapet dari forum forum kayak kaskus dan indogamer, ada juga yang dari facebook. gw dan temen gw pernah beli senjata pake duit sekarang dipake ama dy soalnya yang cocok jobnya cuma dy..</p> <p>6. Apakah ada semacam “pelatihan” untuk anggota yang ikut kelompok anda? Oke ya sama ajah lw pengen temen lw pinter bisa dikoordinir dan ngerti istilah waktu FB kan?si anu kemana si itu kemana ya gw ngasi contoh contohnya aja soal mereka belajar ato ngga sih bukan urusan gw, yang penting mereka tau tehnik dasar kayak nge-stun,nge-cancel momon(monster) yang lagi casting, jadi lw kagak kagok gt kalo ketemu lawan kuat. Jadi ya gw selalu ngasi tips buat mereka anggap aj nasehat diturutin syukur ngga ya tanggung diri.</p>

LAMPIRAN 3

Transkrip Wawancara

Pewawancara : Antonius Wisudarmoko
 Informan : ROLAND .M
 Tanggal 15 Mei 2010
 Waktu : 18.00
 Tempat : Rumah Kediaman Roland di daerah Blok M.
 Gambaran Informan

R adalah seorang pegawai di perusahaan bidang telekomunikasi berusia 29 tahun di Jakarta, sudah berkeluarga, dia memainkan Perfect World dari tahun 2008. Setelah sebelumnya memainkan beberapa game *online* dan cukup senang mencoba game game baru pada saat itu. Sebagai gamer ia cukup banyak menghabiskan waktu bermain game, antara lain juga disebabkan kegemarannya untuk menjual barang barang di dalam dunia *online*.

Ia mempunyai kehidupan yang cukup baik dengan kondisi bahwa ia bekerja setiap hari dan masih sempat mengurus anaknya. Hal ini dilakukannya terkadang sambil bermain anaknya belum genap berumur satu tahun, sehingga istrinya masih mengurus di rumah belum berani meninggalkan rumah untuk bekerja lagi (sebelumnya bekerja sebagai pegawai bank).

Alasan utama dari R bermain game adalah bahwa game memberikan ia rasa santai (relaksasi) dan kegiatan di dalam game bisa sangat produktif bagi dirinya yang kebetulan mencari tambahan dari dunia game sebagai pedagang barang barang *online*. R merupakan relasi dari Peneliti yang sebelumnya satu kelompok bersama Informan bermain game *online*. R sampai sekarang masih bermain game *online* pada saat teman2xnya sudah tidak bermain. Peneliti memanggil R dengan nama sebutan nya yaitu kisut, hal ini juga dikarenakan sudah cukup lama mengenal informan

Pemilihan Karakter

R memilih karakter onlinenya seorang Penyihir dari ras manusia dengan kemampuan memberikan damage jarak jauh yang besar. Disamping itu R mempunyai item item dan senjata khusus yang visualisasinya berwarna hitam kuning. Pemilihan ini didasarkan bahwa ia lebih sering menghadapi monster yang berkemampuan elemen sihir. Apabila dilihat karakter dari R berbeda jauh dengan tampilan fisiknya ia memilih bentuk yang lebih unik untuk karakter onlinenya.

--	--

Topik	Hasil
Pertanyaan Umum	<p>1. Alasan bermain game online? Buat relaksasi soalnya puas aja bisa main dan nyari untung dari permainan yang lw mainin</p> <p>(P) jadi unsumnya duit nih?</p> <p>Ya iyalah kadang waktu relaksasi lw juga harus bisa menghasilkan kebetulan gw punya bisnis kaya begini ya pasti ujung ujungnya butuh duit buat online kan?</p> <p>(P) oke, lalu?</p> <p>Ya anggap aja itu duit buat tetep maen game online lah kaya subsidi gt soalnya kalo lw ngga punya penghasilan lain kan lumayan tekor lu. Hal kayak gini yang ga bisa dibiarkan bisa bisa duit abis cuma buat maen doang</p> <p>2. Berapa lama Bermain game Online ? (Karena Perfect World baru berjalan 2 tahun) dari awal pertama kali ada tahun 2003.</p> <p>3. Berapa Jam yang dihabiskan dalam seminggu untuk bermain?</p> <p>3-6 jam (21-42 jam)</p> <p>4. Kapan Pertama kali Bermain Perfect World?baru di awal 2009 abis tahun baru gw rasa itu february atau januari deh.</p> <p>5. Apa Alasan Utama Bermain Game Perfect World ? (konteks diluar permainan) penasaran aja dengan game baru pada saat itu, en gw berusaha untuk tidak ketinggalan jaman hehehehe</p> <p>6. Mengapa Memilih Perfect World sebagai Game yang dimainkan dari game yang lain ? (konteks di dalam permainan) karena dia menawarkan banyak kesempatan buat ikut banyak event plus juga kesempatan dapetin banyak item langka, dia selalu update item mall loh.</p> <p>7. Apakah fasilitas dalam Perfect World yang sudah anda gunakan? Seluruhnya sudah, termasuk menikah di dalam game (istri dari Informan di dunia nyata juga bermain game online)</p> <p>8. Apakah Event dan Petualangan Yang sudah anda lakukan dalam Perfect World?beberapa event gw ngikut dan petualangan buat tetep jaga level lagian kalo bosan kan bisa dijual karakternya sekarang karakter gw bisa laku jutaan loh.</p> <p>(P) level tinggi ngaruh</p> <p>9. Apakah pernah mendapatkan reward dari pengembang PW ataupun dari gamer lain di PW? Belum sih dan gw ga masalah karena gw masih bisa beli hehehehe.</p> <p>10. Apakah pernah membeli barang atau antar gamer/melalui situs penjualan? Udah pasti sering lah ,</p> <p>(P) ya iya lah ya?seberapa sering sut?</p> <p>Hmm kalo dihitung seminggu adalah satu- dua transaksi baik pake duit beneran ataupun gold (uang dalam permainan).</p>

Identitas	<p>1. Apakah ada Identitas khusus anda sebagai seorang penjual barang-barang online? Yah dikenal dari username gw aja sih kan sering publikasi juga di forum jualan termasuk di kaskus.dan gw juga penjual yang terpercaya hahaha.</p> <p>2. Apakah ada motif tertentu untuk berjualan ? Motif gimana? (P) Ya tujuan lw deh berjualan buat apa? Emang ga repot lu sambil kerja? Hmmm ya gw kan harus dapat sesuatu lah selain bermain harus ada duitnya lah, kebetulan gw punya tiga alternatif online, rumah, warnet dan kantor, kalo di kantor gw paling ngecek email atau penawaran di forum, kalo di rumah gw baru online sambil “dagang” Kebutuhan Internet gw kan pasti kenceng biayanya jug gt bisa abis ratusan ribu per bulan untung udah unlimited. hahahaha, di rumah internet dipake ama istri gw klo siang kebetulan dia main juga, jadi ngga rugi rugi amatlah ngga bisa maen siangnya, dy juga lagi nawarin karakternya tuh buat dijual..</p> <p>3. Bagaimana anda bertransaksi barang-barang online? Ada kok Id gw di kaskus dan forum lainya intinya disitu gw promosi lah, ada daftar list barang yang bisa gw jual, yang ready stock gan hahaha, nah disono gw kasih id gw di PW juga supaya orang bisa ngenalin lagian kan harus ketauan batang hidungnya, terkadang orang takut kena tipu sampe minta COD (“cash on delivery”- bertemu baru dibayar). Tapi dari rekomendasi kaya kaskus gt gw survive lagian orang yg maen lama jg bisa bedain yg mana nipu mana ngga. Semuanya... gw ada rek BCA klo pgn transfer, klo gold bisa ketemu langsung di game, klo barter ya janji dimana gt..</p> <p>4. Apakah di dunia nyata banyak gamer yang meminta bantuan anda secara offline? Bantuan buat bikin item si pasti secara gw juga nguasain skill produksi , nah klo bantuan untuk bikin karakter ya? Hmmm pernah dulu tapi sekarang sih ngga banyak.</p> <p>5. Apa pengaruh identitas penjual anda terhadap kehidupan nyata? Ya keuntungan yang gw dapet lah setelah diubah jadi duit itu kok yang nyata.</p> <p>6. Apa syarat syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi penjual yang dipercaya? Jangan pernah nipu simple aja soalnya disini id lw bisa diinget dan lw gampang dilaporin.</p> <p>7. Apa “Kelas” dalam permainan yang cocok untuk penjual ? Saat ini sih foxlady soalnya dy cepat dapet duit dan cepat naek levelnya cukup gampang juga jual pet kan? (P) lah itu kan cewek? Yaelah ngga masalah yg jadi fokus adalah dy ngga tersentuh ama monster soalnya dia punya peliharaan yang bakal ngelindungin, plus peeliharaanya bisa dijual lagi cepet kaya dah lw maen pake FX. Kaya istri gw pake FX dia udah bisa langsung beli barang barang online dalam waktu sebulan.</p> <p>8. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll). Kalau sekarang sih udah jarang mungkin dulu waktu gw masi kuliah hahahaha, klo curhat curhat gt gw males lagian gw juga bukan orang yang suka cerita cerita.</p>
Komunitas	<p>1. Ada berapa banyak kira kira penjual barang online dalam satu guild misalnya? Ya ga tau juga sih satu aja udah ideal kok lagian semua bisa jadi penjual kok asal fokus belajar cara skillnya.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Apakah kelompok anda mendukung pekerjaan “online” anda? Yah sekarang guild *** lebih baik kondisinya gw cukup enjoy bisa dapet rank walaupun ngga ikut TW(perang antar guild), tapi mereka ngerti dengan keadaan gw mungkin juga karena kebanyakan mahasiswa dan udah kerja ya jadi bisa ngerti lah 3. Apakah ada aturan khusus dari kelompok untuk aktivitas transaksi semacam ini? Yang sekarang sih ngga ada. Kalo dulu ada ngga boleh ini itu lah 4. Apakah peran / jabatan anda dalam Guild ? gw biasa Cuma kapten aja soalnya gara gara level tinggi malu ah Cuma jadi anggota. 5. Bagaimana anda menghindari penipuan terutama mengenai kenyamanan dan keamanan transaksi? Nah ada beberapa ciri untuk memantau terutama yang dari guild kita kalo ada rumor penipuan dengan identitas tertentu. 6. Pengalaman selama ini apakah ada permasalahan dari kelompok dalam berjualan item di dunia online? Gw bukan orang yang betah, ya karena macem macem gini nih contohnya ada guild yg pernah ngelarang gw ngejual di luar anggota guildnya mana bisa gw bakal rugi kalo iya guildnya makmur orang TW aja jarang... yang lain bahkan ada yang kasusnya difitnah gw transaksi ama anggota guild yg sama trus dia bilang setelah selesai bahwa gw tipu dy, padahal dy aja yang salah kasi jumlah gold tapi tetep aja gw di kick ama ketuanya. Yang lain apa ya? Oh iya jadwal itu kan penting ya buat gw yg kerja... ada guild yg ngadain kumpul siang mulu ya gw ga bisa lah makanya gw langsung cabut keluar guild.
Teknologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut anda apakah dengan berjualan di dalam permainan ini anda bisa mendapatkan pembelajaran seperti di dunia nyata? Ya sama lah ama di dunia nyata kan lw belajar juga klo mau jualan nah gw juga mulai tau dari online terus pengaruh ke dunia nyata.. (P) itu mulai tau jualan barang online kapan? Mau dibilang mulai tahu dan ngeliat kesempatan ini ya waktu RO dulu kan ada tuh beberapa orang yang mulai jual jual karakter ato itemnya, gw mulai dari game itu lanjut ke game game lain sekarang gw jualan di Luna, PW, Seal, dan Idol juga. 2. Apa yang anda lakukan apabila anda tidak bisa online atau bertransaksi dalam waktu yang lama? Kalo misalnya gw ga bisa ol untuk waktu lama yah lumayan tersiksa lah tapi pasti yg lebih tersiksa orang yg pengen beli dari gw, mereka bisa berpaling ke yg lain belum tentu jujur kaya gw loh. 3. Apakah penjualan item ini hanya dapat dilakukan melalui game dan media internet? Ya kalo item kan harus dikasi nanti pembeli curiga lagi kalo gw minta duitnya duluan ato sebaliknya. 4. Apa yang anda lakukan apabila PW tidak memperbolehkan transaksi item ? atau server ditutup ? kalo misalnya ini terjadi ya karakter gw sih pasti ilang jadi agak nyesel tapi kebetulan kan gw ga maen PW aja jadi bisalah.
Pertukaran Informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana anda mencari Informasi mengenai item dan nilainya secara nyata? lihat forum forum aja , dari situ gw dapet perkiraan harganya. 2. Apakah ada standarisasi nilai barang atau karakter di dalam PW? Klo item dan nilainya itu sedikit rahasia bro gw ngga bisa kasitahu lw sorry tapi biasanya harganya udah gw tentuin standarnya berapa, tergantung kegunaan dan level itemnya lah, seberapa langkanya, terus juga seberapa keren nya (nilai estetik) kadang gw jg ga tau gw cari aja ada ngga orang

	<p>nawarin brg itu. Nah kalo negonya kita gunain telp atau chatting biar lebih cepet, karena penting banget jadi ngganya itu diketahuin segera. Kadang yg nawar bisa ampe belasan orang soalnya. Dan gw ngambil bid tertinggilah. Tapi klo udah jadi ngga bakal gw kasi ke orang lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana anda mencari calon pembeli untuk item tersebut ya menggunakan tempat jualan online lah soalnya para pemain game kan nyarinya di situ (internet) ngga di tempat lain 4. Bagaimana anda menghubungi calon pembeli? Online atau Offline? <p>Penjualan macam gini ya idealnya dilakukan online lah ngga bisa juga, kan gw bukan orang yang jualan di warnet ato sebagainya, orang yg ketemu langsung emang gw minta ke warnet deket rumah gw... biar dy bisa liat transaksinya sekaligus cuma 20% transaksi ampe COD gini kebanyakan udah percaya sih. Klo sampe PW ngga laku ato ditinggalkan bahkan ditutup gw belum tau paling ya gw jualan di game lain aja.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah ada kelompok khusus penjual yang anda ikuti? Ngga ada dan setau gw belum ada kelompok penjual, kecuali temen yg udah kenal sebelumnya.

LAMPIRAN 4

Transkrip Wawancara

Pewawancara : Antonius Wisudarmoko

Informan : GREGOR

Tanggal 23 Mei 2010

Waktu : 14.00

Tempat : Restoran Pizza Hut di daerah Tebet

Gambaran Informan

G adalah seorang mahasiswa yang kuliah di jurusan Biologi di Bandung, berusia 24 tahun. Dia memainkan game perfect world pertengahan 2009. Ia adalah seorang yang sangat pintar di kampusnya, antara lain ia pernah memberikan pengajaran kepada calon calon doktor dan magister di kampusnya terutama tentang berbahasa Inggris aktif. Secara keseluruhan G mempunyai fisik yang besar sehingga terkadang menakutkan untuk beberapa orang. Namun kepribadiannya ternyata berbeda jauh dengan ciri fisiknya ia sangat baik terutama kepada teman teman peer groupnya. Informan G merupakan kerabat jauh dari Peneliti yang kebetulan memang terkenal suka bermain game *online* perfect world. Kesediaan G untuk menjadi Informan dari awal memang membantu penelitian ini. G berperan sebagai mahasiswa yang lebih kritis ia mencoba menjelaskan beberapa fakta menarik tentang game dan permainan *online* lalu sampai fakta fakta menarik tentang biologi. Ia membaca hal ini dari buku buku bahasa Inggris dan internet, sehingga Ia lebih dikenal sebagai si *translator* kalo teman kuliahnya ada yang tidak mengerti tulisan bahasa Inggris.

Pemilihan karakter.

G memainkan Bestial salah satu bentuk prajurit siluman berbentuk harimau, yang menggambarkan kekuatan fisik untuk bertarung jarak dekat. Hal ini ditunjang dengan bahwa ia lebih sering atau menyukai pertarungan jarak dekat karena sangat seru dan jantan. Apalagi dia sering diadakan oleh teman teman di dunia online sebagai karakter yang kuat bertahan dan punya kemampuan lebih dalam menyerang fisik. Pemilihan karakter menurut G merupakan pilihan yang paling penting untuk menjadi apa, tipe permainan, walaupun ia mengakui karakternya juga butuh karakter2x lain yang bisa menyembuhkan apabila musuhnya kuat.

Topik	Hasil
Pertanyaan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alasan bermain game online? Memang suka main game pada awalnya, Bermain game online diawali dari permainan console pada saat itu aku bermain game di rumah sendiri. Bermain console lalu bosan kemudian beralih ke komputer pada saat muncul Ragnarok Online (RO) aku nyoba pertama kali. 2. Berapa lama Bermain game Online ? (Karena Perfect World baru berjalan 2 tahun) Pada tahun 2003 saat RO muncul yah berarti sekitar 7 tahun yah. 3. Berapa Jam yang dihabiskan dalam seminggu untuk bermain?

	<p>Mulai dari 4 sampai 7 jam sehari (36- 49 jam)</p> <p>4. Kapan Pertama kali Bermain Perfect World?</p> <p>Awal awal keluarnya di tahun 2008, pertengahan tahun itu kalo ngga salah.</p> <p>5. Apa Alasan Utama Bermain Game Perfect World ? (konteks diluar permainan)</p> <p>memang suka game jenis ini sebelumnya di konsol setelah sebelumnya main RTS (real time shooting). Kebetulan juga seluruh teman kuliah main game ini.</p> <p>6. Mengapa Memilih Perfect World sebagai Game yang dimainkan dari game yang lain ? (konteks di dalam permainan)</p> <p>game ini lebih mengasyikan dibanding yang lain lagipula banyak juga peminatnya. Alasan lain apa ya? Oh ya game ini kan ngga ada tamatnya jadi bisa dimainkan terus menerus</p> <p>7. Apakah fasilitas dalam Perfect World yang sudah anda gunakan?</p> <p>Fasilitas lelang, guild, barter, ama balapan</p> <p>8. Apakah Event dan Petualangan Yang sudah anda lakukan dalam Perfect World?</p> <p>Event aku belum pernah. Sedangkan petualangan klo diajak saja ngga ngitung juga udah berapa kali lumayan sering.</p> <p>(P) klo dalam seminggu ?</p> <p>Bisa empat atau lima kali.</p> <p>9. Apakah pernah mendapatkan reward dari pengembang PW ataupun dari gamer lain di PW?</p> <p>Aku ngga pernah mendapatkan sesuatu dari Game master, kalo dari pemain lain ya tentunya setelah aku bantu aja, paling dikasih senjata yang dia ngga bisa gunain.</p> <p>10. Apakah pernah membeli barang atau antar gamer/melalui situs penjualan?tidak pernah agak takut kalau di luar game takutnya kena tipu atau lainnya..</p>
Identitas	<p>1. Apakah ada Identitas khusus anda dalam kelompok anda? (tidak harus guild)</p> <p>Ngga ada hehehe, aku emang ikut kelompok karena emang guild fakultas ku.</p> <p>(P)Kok ngga yang lain gor? Ngga pengen jadi yang lain?</p> <p>Yah Kalau dibilang ngga penting ya ngga penting bang , aku di situ bener bener jadi kayak penggembira defense, waktu daerah kita diserang aku hanya sebagai prajurit dan langsung mati mempertahankan wilayah, tapi itu</p>

	<p>seru, hanya main konyol konyolan.</p> <p>2. Apakah ada Identitas Khusus dari kelompok anda? (simbol,sebutan)</p> <p>Aku dikenal sebagai petarung jarak dekat yg cukup handal, makanya gampang nambah teman, ya iya aku selalu main sama temen temen kampusku Apa tanggung jawab dan hak dari menjadi anggota kelompok?</p> <p>3. Apakah peran tersebut berpengaruh di dunia Nyata?</p> <p>Hmm kalo dunia nyata sih ngga aku rasa karena itu ideal banget itu dunia..beda ama dunia nyata, (P) Bedanya apa?</p> <p>Yah kan dunianya beda disana emang lumayan terkenal karena defensenya cukup tinggi. Di dunia nyata mah aku ngga dikenal bahkan oleh teman kampusku, makanya jarang juga ada orang yang kenal aku dari online.</p> <p>4. Apakah reward yang didapat dalam dunia online sebanding dengan di dunia nyata?</p> <p>Ngga juga kalo di dalam game kan buat senang aja tapi pengaruh langsung ke dunia nyata mah ngga ada Cuma bikin semangat main lagi aja.</p> <p>5. Apakah anda sering membawa permasalahan dunia nyata ketika main (sharing dll)</p> <p>Apakah selama ini anda menggunakan identitas dalam game untuk dunia nyata? Kalo di luar ya aku ngga pake lah buat apa lagian biasanya temen temen ku secara offline udah kenal daripada repot nyari lagi. Di Guild Kov itu Cuma buat hura hura klo diluar ya kita belajar bertentangan. juga ga perlu reveal kecuali emang itu temen di kampus yang pengen tahu atau penasaran ama aku.</p> <p>giliran dapet temen justru ngga reachable kayak Surabaya...hah?...jauh amat...atau Semarang... ya otomatis kita ketemu online mulu karena jam nya bareng aja ampe akhirnya kadang aku berkelompok ama mereka (orang diluar guildnya) terus. Karena emang mereka butuh petarung jarak dekat.</p>
Komunitas	<p>1. Kelompok anda dibangun atas dasar pertemanan dunia nyata atau Online?</p> <p>Guild ini dibentuk dengan kesadaran para pemainnya untk membuat guild khusus dari fakultas. Karena fakultas lain udah buat yah namanya juga pengen eksis , tujuannya dibentuk hanya karena itu, sehingga isinya pun orang orang yang ngga pernah serius maen, walalupun ada sih orang yang nhabisin 7 jam di warnet buat nyari item ato ningkatin levelnya kalo aku sih bang ngga suka terlalu serius tapi setiap kali mau main ya selalu ada aja temenya.</p> <p>kalo kita punya guild fakultas kan minimal punya kebanggaan dikit lah maupun hancur isi pemainnya hahahaha</p> <p>2. Apakah Peran utama anda dalam kelompok (guild) anda?</p> <p>Anak buah, (penggembira defense istilahnya) Pemimpin mau sehebat apapun kan musti ada anak buahnya bang, jadi posisi ku juga penting banget karena selain level yang tinggi jumlah pemain dalam satu guild berpengaruh loh...yang paling banyak yang pasti menang, soalnya kan jatohnya lawanya kena keroyok melulu.</p> <p>3. Berapa banyak pemain dalam kelompok yang anda ikuti? Sekitar 20 an aku lupa klo ga salah 27 ato lebih deh</p> <p>4. Bila melakukan kegiatan bersama apakah anda mengikuti instruksi pemimpin? Pastilah aku juga tau apa yang harus dilakukan ketika bertahan ya aku memang tugas utamanya itu jadi pasti ditugasin kalo buat bertahan.</p> <p>5. Apakah ada aturan khusus dalam Guild anda?</p> <p>Nggak ada...</p>

	<p>(P) hmm kok ngga ada ? apa bagi kamu aja? Aturan khusus kaya aku bilang Cuma buat hura hura, guild ini ngga punya kekhususan kalo kalah ya kalah klo menang ya oke soalnya kan Cuma mahasiswa fakultasku yg bisa ikut kelompok ini. Sebagai arena kumpul kumpul juga.</p> <p>(P) Cuma buat kumpul kumpul. Ya bagi aku Fungsi Guild dan bermain kan emang itu cuma sebagai media stress release yang utama dimana aku bisa melupakan sebentar masalah masalah di dunia nyata, dan berperan di dunia online bang. Ada sih temen ku bisa sampai 7 jam main untuk ngejar ngejar level ato item.</p> <p>6. Bagaimana penerapan peraturan itu selama ini? (tidak ada aturan khusus untuk online.)</p> <p>7. Pengalaman selama ini apakah ada keluhan atau ketidakcocokan dengan guild tertentu atau pemimpinya? Hmmm ngga pernah ada masalah khusus sih antara aku dengan pemimpin di guild karena dari awal aku juga ngga ikut guild guild lain.</p> <p>8. Apakah lebih baik dalam kelompok yang dikenal secara offline atau secara online? Ya offline lah lebih jelas siapa klo yang offline pasti akrab nantinya di online tapi klo kebalikanya kan belum tentu.</p> <p>9. Apakah anda sering diminta bantuan oleh sesama gamer ? Bantuan klo orang yg dikenal oke aja minimal temen lah soalnya klo bukan rasanya kurang enak apalagi klo dy nuntut banyak, minta tolong ini atau itu.</p>
Teknologi	<p>1. Apakah dengan bermain game online seseorang bisa belajar dan mendapatkan sesuatu yang nantinya berguna di dunia nyata? Belajar sesuatu sih iya tapi kalo di dunia nyata kayaknya ngga deh soalnya kan itu beda banget</p> <p>2. Pendapat anda tentang adiksi terhadap video game? Adiksi itu pasti terjadi ketika teknologi juga makin maju bang. (P) Maksudnya? Yang bikin ilmu komputer dan perangkat komputer maju pesat kan game, jadi ngga bisa menyalahkan game karena memang seluruh perkembangan teknologi komputer diarahkan kepada game. Hal itu sangat mudah terjadi bang pertama orang main lalu ia bermain dengan kompetisi, makin ketat kompetisinya makin berlomba lomba orang untuk menaikan level karakter mereka, hasilnya ketagihan terhadap online game apalagi ini kan ngga ada tamatnya ga kaya konsol.</p> <p>3. Bagaimana pengaruh game tersebut terhadap penggunaan waktu, biaya, dan energi yang digunakan untuk tetap online? Ya hanya buat melepas stress tapi terkadang aku juga ngga bisa rileks karena harus naik level, nah karena itu terkadang sangat bertentangan di dunia nyata dan online, kayaknya sayang kalo ngga naik level. Its like a border-less world, dibanding console game , its more than a game yang ngambil portion of your life(sebagian dari kehidupanmu), that what I feel about the game, mentally.asalkan kita bisa memenuhi porsi buat hidup itu udah cukup, untuk terus bermain game.makanya aku juga ngga mau jadi pemimpin atau jabatan apapun soalnya tanggung jawabnya besar harus ngorbanin tidur juga.</p> <p>4. Apakah yang anda lakukan bila ternyata nantinya PW ditutup? ya ngga bisa nebak juga gimana ya? Cari game lain yg mirip lah.</p>
Pertukaran Informasi	<p>1. Bagaimana anda belajar cara bermain PW? Ya belajar dari konsol lah kalo main konsol dulu belajar main bareng sepupu sepupu, kalau perfect world informasinya cukup jelas kok ka nada layar bantunya.</p>

	<p>2. Apakah anda mendapatkan informasi dari guild atau pemain lain tentang cara bermain? Kalo soal itu aku dapet dari teman teman ku , informasinya ngga lebih dari cara ngatur skill terus cara melakukan petualangan, distribusi status di PW sesuai dengan kelasnya.</p> <p>3. Apakah anda membantu gamer lain bila ia menawarkan informasi sebagai gantinya? Ngga juga, tergantung orangnya bisa dipercaya atau tidak..., lebih baik kenal dahulu klo temen pasti aku bantu ngga usah dikasi hadiah atau informasi pun.</p> <p>4. Apakah ada saling tukar informasi antar anggota baik informasi ttg game ataupun dunia nyata? Informasi? (P) Informasi kaya kerjaan atau apa gt ga harus barang online? Ngga pernah sih hanya sampai pada curhat kuliah dan sekolah karena online bareng anak SMP dan SMA pulang sekolah dan Mahasiswa bubar. Informasi di dalam game pun cuma aku bicarain dalam game “what in the game stays in the game” informasinya baik mengenai distribusi status karakter maupun informasi kelas yang penting buat diketahui</p>

Lampiran 5.

Data data yang diambil dari forum

Antropko (peneliti): menurut kalian maen PW bisa bikin ketagihan ampe adiksi ngga sih?

Ulilchan : menurut aku sih bisa aja.

tapi semua tergantung dr pribadi orang yang maen.

ada yang maen pw cuma iseng2 aja, tp karena pendiriannya kuat, ya maen pw bner2 cm iseng2 aja kalau ada waktu luang.

ada juga yang bener2 ketagihan atau addicted banget sama pw. saking ketagihannya sampai lupa waktu, sampai lupa kewajiban, sampai lupa lingkungan. aku ada teman yg addict banget sejak kenal pw, dia sampai sering banget bolos sekolah dengan alasan ini itu, sampai lupa belajar sampai nilainya merosot. bahkan ada juga yg rela dapet uang dr mana aja demi bisa beli vocer. prihatin juga yang kayak gini.

kalau aku sih emang suka sama pw, dan sering ada waktu untuk maen pw. tapi ttp tidak mengenyampingkan kehidupan real yang jauh leih penting kok. anggap pw sebagai hiburan aja . .

Antropko (peneliti) : Kecanduan PW ketika ...

Night Devine :Kalo saia : ketika tiada hari tanpa bermain PW , ketika habis uit buat gold / koin

Emphysema : Kecanduan PW ketika dapet Fashion baru dengan warna Favorit..

Yayaorange : kecanduan PW ketika dapet Pacar di Ingame

Kotarolastid : kecanduan pw ketika banyak manusia2 seperti yg diatas dan di bawah

Flinthart :

Originally Posted by emphysema [▶](#)

Kecanduan PW ketika dapet Fashion baru dengan warna Favorit..

Huahahah sama... tapi saya sih udah cocok ama busana char saya yang sekarang. Jarang banget liat yang padupadankan busana kek saya. Apalagi warnanya Garnet red.

Btw gw juga bakalan sering maen/kecanduan kalo lagi banyak gold. Entah belanja pot MP/HP, atau bikin Equipment.

Mamaterz: gw sih masih terkagum2 ama grafik environmentnya sampe saat ini. jadi WQ = saat menikmati pemandangan PW hehehe

Surgabiru : kecanduan maen PW gara-gara dapet komunitas yang enak jadi gak boring

Emphysema :

Originally Posted by flinthart *Huahahahh sama... tapi saya sih udah cocok ama busana char saya yang sekarang. Jarang banget liat yang padupadankan busana kek saya. Apalagi warnanya Garnet red.*

hihi kita memang sehat~ cc Ethe kiss pliz

Aprodhite:

Quote:

Originally Posted by surgabiru 
kecanduan maen PW gara-gara dapet komunitas yang enak jadi gak boring

stuja kk, tp w tuh kecanduan klo quest yg w jalanin dah selesai, jd pngn ambil n selesin quest lanjutannya...hehehe biz PW tuh game yg menurut w .ngasah otaq beud dah..mpe mumed ndiri...klo dah nyerah minta contexan sm pemain yg dah pernah nyelesin quest itu

Brutons : kecanduan pw saat ad konflik antar komunitas alias guild dan terjadi perang kapan dan dimana saja tanpa terduga alias pk2an dan tentu saja saat tw

Alexandria23 : Simple... Ketika Tangan gatel pengen PK Orang

Alvernord : kecanduan PW ktika..... dah kecanduan dri lv 1

ehem2 lebih tepatnya kecanduan PW ktika lg ga ad kerjaan

St4ry4n : kecanduan PW ketika ada tmen PW (ga kenal/kenal) ngajak ngobrol..


Theluckynumb : Kecanduan PW saat pengen naek lvl n punya duit banyak

Nokia5350 : Kecanduan PW, Saat menghadapi momen berdarah2 pada saat pk2an,,

Hehehehe,,

Absolute4ria : kecanduan PW pas ada IM baru widih langsung shopping hhahhaa biasa saya kan suka shopping di game maupun di dunia asli apalagi klo ada busana ama pet ride baru langsung habis uang

Avaboy : gw main pw itu karna punya fitur yg lebih dibanding game lain..

bener2 sesuai judul perfect world..  tp ada 1 hal dampak negatif nya yg cukup besar.. mungkin dari lv 1-50an belum gitu berasa.. tp klo dah 60++ mulai kenal perangnya PW ituberasa..

pw termasuk game yg ada unsur politiknya yg dimana kubu yg terkuat bisa menindas kubu lain seenaknya klo gk seneng (mumpung di game gitu loh.. bisa berkuasa knp ngak..).. sebutannya sih KAS KOS KAS KOS.. klo org yg gk tau

apa2 kena KOS kan kasian jg.. jadi game rusuh yg bawaannya "u nyenggol gue pasti gue bacok".. hasilnya hampir tiap hari ada aja yg ribut ampe bawa2 ke real life.. komunitasnya kurang solid.. bawaannya perang mulu.. kadang baca shout aja bisa bikin panas sendiri.. dampak negatif buat player sangat tinggi.. kalo lyto mah "emang gue pikirin yg penting vocer gue laku tuh" katanya.. klo soal komunitas di banding game model2 seal online n sejenisnya itu jauh.. game online itu buat having together antar player.. kalo game buat rusuh itu hikmah nya yg bisa kita ambil apa ya..?? 🤔

kalo demen war ya di teritorial war nya aja.. selepas itu marilah kita berdamai.. 😊

LYTO jg mesti perhatiin hal ini.. mikir gimana caranya agar komunitas player jd lebih solid..

Ravenkarasu : bener...bener2 OOT 🤔, tp gw setuju ama u, game ini mang maen politik. klo satu komunitas dah kuat pasti deh nindas yg lemah, sok jago, bis nindas pasti deh hina yg lemah "cupu", bikin panas mata (bukan kuping, kan tulisan bukan bicara 🤔)
misal aja ad org sok jago brada di komunitas kuat, suka PK org, trus hina2, bis itu ternyata dia kena PK org lain, paling lapor ama petinggi2nya di komunitas, minta bantuan klo si "A" PK dia, ah ga dewasa bgt deh...

sori OOT jg gw 🤔, nih back to topiknya.
alasan maen PW:

1. game laen dah mulai merugikan gw, misal RO,RF,Seal, cheat ny merugikan gw bgt yg g pernah pake cheat. mang sih PW nih jg ada cheatnya, tp utk skrg lom merugikan gw. mo maen Fly For Fun Internasional lagi, koneksinya g kuat 🤔, padahal dah lv 75 ringmaster 😞
2. fiturnya keren, bisa renang ma terbang, 🤔
3. lagi mo dapetin hati seorang cew,

Unyilwang : gw pribadi sih karena banyak temen real life yg maen.

Sebenarnya dah adem tentrem maen wow, but temen2 wa teriak 'woi nyil, coba game ini, rusuhnya antar clan, TW isitilahnya'
Begitu denger rusuhnya antar clan, langsung aku tertarik sebab model2 pvp kayak gitu (mirip aoc) yg gw demen banget. kalo wow or warhammer kan konsepnya realm vs realm.

Dan gw suka juga mereka lvl80an cukup bisa diachieve dlm waktu yg masuk akal, so bisa rusuh. wa tidak suka game yg forever grinding karena style wa lebih suka mentokin lvl, terus rusuh sampe berkarat
gw lebih fun maen game yg bisa menikmati content ndak melulu grinding

itu buat wa, mungkin beda buat yg laen

Cheers

Kondisi pada saat server down:

Oracleboy :

aduuu aduuuhhh

gimana nih gag bisa masuk server

trus yg TW gimana nih??

apa diadakan siaran ulang ya? 😊

apes bener deh...

Guild gw udah TW sebelum gangguan ini

mana td lagi narik2 DES

pasti mokad nih char gue 😞

gimana nasib anda yg lain?

Exoholic : wah gila...dah 1 1/2 jam 😂😂

oiii gm cepet lahhh....dah uring2an neh gww

Cahkere : minggu ini minggu yang kacau buat PW Indo 🙄

barusan mau login nada sambung nya.....

Halo Dewa Dewi,

Sementara ini Dewa Dewi tidak dapat masuk ke dalam server Perfect World dikarenakan adanya Gangguan Jaringan.

Kami mohon maaf atas ketidaknyamanan ini.

Kompensasi Pls.....

dalam seminggu ini dah 2x ya kalo ga salah ? hehehehe char gw seh terakhir gw

parkir di tempat yang aman 🙄📱

kalo DC masal setau gw ga seketika out dari server dech, DC yang kemaren groto gw mokad tuh, untung char na ngga.

Creddy : makin parah, makin sering aja kejadian down gini

LAMPIRAN 6

Artikel Dari Situs Berita Online

1 dari 8 Orang Indonesia adalah Pemain Game Online

<http://www.wikimu.com/News/DisplayNews.aspx?id=11010>

Minggu, 12-10-2008 06:31:17 oleh: [Yunus Bani Sadar](#)

Kanal: [Gaya Hidup](#)

Potensi pasar di Indonesia untuk produk-produk permainan kreatif ternyata didominasi oleh produsen game luar negeri. Terhitung 80 persen game online adalah produk buatan luar negeri. Dengan jumlah penduduk 200 juta lebih, Indonesia menjadi wilayah paling empuk untuk melakukan penetrasi terhadap produk-produk asing.

Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, hingga saat ini jumlah warung internet yang tersebar di seluruh Indonesia mencapai 5 juta warnet dengan rata-rata tiap warnet memiliki 10 komputer. "Sementara pengguna game online rata-rata 6 orang per warnet, maka setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan permainan interaktif tersebut," ungkapnya.

Atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain game online. Dengan kondisi pasar seperti itu, Indonesia menjadi pasar yang cukup potensial untuk industri permainan interaktif. Industri permainan interaktif sendiri, berdasarkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif Indonesia mempunyai pengertian sebagai kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan pada media komputer, video, konsol, telepon genggam, dan jaringan internet, yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.

Sedangkan kriteria untuk menentukan sebuah permainan disebut permainan interaktif adalah permainan yang menggunakan aplikasi piranti lunak pada Komputer (online maupun stand alone), konsol (Playstation, XBOX, Nitendo dll), Telepon genggam, maupun alat ketangkasan lainnya. Namun, kondisi pasar yang liquid tersebut ternyata tidak dirasakan oleh produsen permainan interaktif di level domestik. Penetrasi produk asing membuat produsen dalam negeri seakan hanya menjadi penonton di negeri sendiri. Sebagai contoh, Lolly menceritakan bahwa Universitas Bina Nusantara (Binus) pernah membuat film animasi sebanyak 52 seri. Ketika ditawarkan ke semua stasiun televisi di Indonesia, film tersebut tidak ada yang mau membeli. "Akhirnya, mereka (Binus, -red), menjualnya ke Korea, dan laku. Ternyata, sekarang film itu dialih bahasakan ke bahasa Indonesia karena ada stasiun TV yang mau membelinya dengan harga yang jauh lebih mahal," tuturnya.

Kenyataan ini dirasakan oleh Lolly sebagai suatu hal yang ironis. "Masyarakat kita sepertinya lebih senang membeli produk luar negeri, padahal produk tersebut sebenarnya karya lokal," keluhnya. Senada dengan Lolly, Ketua Asosiasi Penggiat Mainan Edukatif dan Tradisional Indonesia (APMETI) Dhanang Sasongko mengungkapkan kekhawatiran yang sama. "Jika kondisi ini dibiarkan, maka pada 2010 nanti, Indonesia hanya akan jadi penonton," ungkapnya.

Potensi industri dari permainan interaktif, seperti diungkapkan oleh Lolly, masih terbuka sangat lebar, tidak hanya di Indonesia, namun di negara-negara maju. Lolly mencontohkan, di Amerika Serikat, penjualan game online Grand Theft Auto (GTA) mampu membukukan keuntungan hingga 4,6 triliun rupiah hanya dalam tempo seminggu. Angka tersebut mengalahkan pendapatan penjualan tiket bioskop dari film Transformer yang hanya berhasil membukukan keuntungan sebesar 1,4 triliun rupiah.

Senada dengan Lolly, Dhanang mengungkapkan bahwa segmen terbesar dari permainan interaktif adalah anak-anak dan remaja. "Segmen ini berada dalam jumlah yang terbesar dalam populasi

orang Indonesia, dan segmen ini mempunyai karakter yang bisa berubah, dan menyukai hal-hal yang baru," ujar pria yang juga aktif di Yayasan Sumbangsih Untuk Negeri. "Tapi, ancaman terbesar kita adalah dari luar negeri," imbuhnya seraya mengatakan bahwa anak-anak sekarang lebih hafal tokoh- tokoh dalam komik Naruto, dan tidak mengerti siapa Pandawa, atau Gatotkaca. Berkaitan dengan Sumber Daya Manusia (SDM), Lolly mengungkapkan bahwa jumlah pengembang atau developer game di Indonesia baru sebesar 20 developer dengan SDM sekitar 114 orang. Kurangnya SDM ini dijawab oleh Beng Rahardian dari Akademi Samali Jakarta, sebuah akademi seni berbasis gambar dan komik, dengan mengatakan bahwa minimnya SDM tidak menunjukkan bahwa orang Indonesia tidak mampu bikin game. "Banyak orang Indonesia yang karyanya dibeli oleh produsen dari luar negeri, bahkan banyak juga yang bekerja di luar negeri," ujarnya.

Dhanang menambahkan, industri permainan kreatif juga tidak mendapat dukungan yang signifikan dari dunia bisnis, khususnya dari segi pembiayaan dan distribusi. Banyak lembaga perbankan yang tidak mau mengucurkan kredit kepada perusahaan-perusahaan pembuat game. "Selain itu, para produsen game juga seringkali tidak tahu produknya harus dijual kemana di dalam negeri, karena tidak ada distributor yang mau mendistribusikan," imbuhnya.

Selain kedua problem tersebut, industri permainan interaktif masih harus menghadapi tembok besar pembajakan yang membuat Indonesia menempati peringkat ke-12 negara pembajak terbesar di dunia. Untuk itu, Dhanang mendesak pemerintah untuk melakukan proteksi terhadap hasil karya pengembang game di Indonesia dengan kebijakan yang mendukung penciptaan iklim bisnis yang lebih sehat. Serta perlu dibentuk sebuah wadah untuk mengembangkan permainan interaktif menjadi sebuah industri yang mampu memberi kontribusi terhadap ekonomi kreatif Indonesia. "Wadah tersebut berisikan orang-orang dari kalangan industri, pengembang *game*, pemerintah dari lintas departemen, akademisi, dan juga komunitas pengguna, sehingga dapat terintegrasi dengan baik," ujar Dhanang.

Yunus

Wartawan

Artikel ini juga ditampilkan di www.beritanya.com

Jumat, 06/02/2009 09:36 WIB

Game Online di Indonesia Makin Subur

<http://www.detikinet.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-online-di-indonesia-makin-subur>

Trisno Heriyanto - detikinet



Peluncuran Crazy Kart (eno/inet)

Jakarta - Ketertarikan masyarakat Indonesia akan game online tampaknya memang tidak bisa dipungkiri. Lyto, penerbit game online di Indonesia menuturkan, saat ini penggunaanya sudah mencapai 6 juta orang.

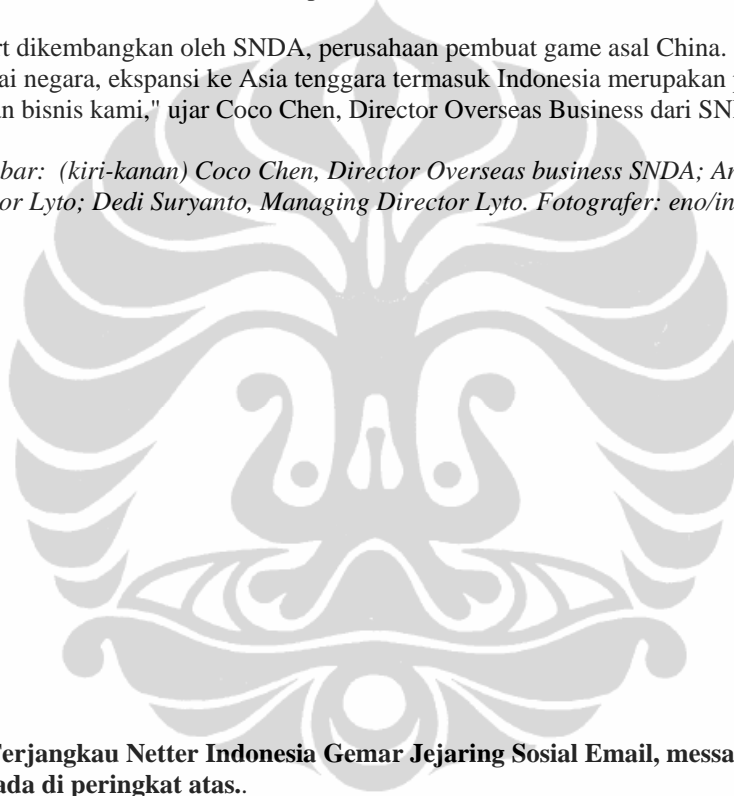
Perusahaan yang menghadirkan game seperti Ragnarok Online dan Idol Street itu kini coba meluncurkan game baru. Game bertajuk Crazy Kart ini merupakan permainan balap online yang dijanjikan sangat menyenangkan.

Sebelumnya, game ini telah beredar di China, Hong Kong, India, Filipina, Thailand dan Vietnam. Game bertemakan balapan Gokart ini diharapkan dapat diminati oleh semua kalangan masyarakat.

"Disajikan dengan grafis yang lucu-lucu, gameplay yang menyenangkan membuat game ini dapat dinikmati baik pria maupun wanita," ujar Dedi Suryanto, Managing Director Lyto, dalam acara peluncuran yang diadakan di Pantai Indah Kapuk, Jakarta, Kamis (05/02/2009).

Game Crazy Kart dikembangkan oleh SNDA, perusahaan pembuat game asal China. "Kami telah sukses di berbagai negara, ekspansi ke Asia tenggara termasuk Indonesia merupakan proses alami bagi pertumbuhan bisnis kami," ujar Coco Chen, Director Overseas Business dari SNDA.

Keterangan gambar: (kiri-kanan) Coco Chen, Director Overseas business SNDA; Andi Suryanto, President Director Lyto; Dedi Suryanto, Managing Director Lyto. Fotografer: eno/inet. (wsh / wsh)



Internet Kian Terjangkau Netter Indonesia Gemar Jejaring Sosial Email, messaging, dan social network ada di peringkat atas..

http://teknologi.vivanews.com/news/read/42576-netter_indonesia_gemar_jejaring_sosial

Jum'at, 20 Maret 2009, 18:00 WIB
Muhammad Firman, Indra Darmawan



(muhammad.firman/VIVAnews)

VIVAnews - Para peselancar Internet Indonesia ternyata tak melulu online hanya untuk urusan serius atau pekerjaan semata. Banyak di antara mereka justru terhubung internet untuk melakukan aktivitas sosial di dunia maya. Hal itu terungkap dari hasil survei perilaku pengguna internet di Indonesia yang dilakukan oleh Yahoo dan TNS Taylor Nelson Sofres di Indonesia.

“Berkomunikasi melalui jejaring sosial merupakan alasan kedua teratas bagi pengguna internet di Indonesia,” ujar Suresh Subramaniam, Deputy Managing Director TNS Indonesia, saat

memaparkan hasil surveinya di Hotel Le Meridien Jakarta, Jumat 20 Maret 2009.

Kegiatan sosial di dunia maya itu merupakan motivasi paling kuat kedua setelah mencari informasi dan berita. Sementara motivasi ketiga setelah jejaring sosial adalah mencari hiburan di internet. Tak hanya itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa mengunjungi situs jejaring sosial menjadi kegiatan paling populer setelah mengakses e-mail dan menggunakan layanan pesan instan.

Dari total pemakai internet, 59 persen mengakses e-mail. Sementara pengguna internet yang mengunjungi situs jejaring sosial memiliki persentase yang sama dengan pengguna layanan pesan instan, dengan persentase 58 persen. Selain melakukan kegiatan sosial, pengguna internet yang memakai layanan mesin pencari menduduki urutan keempat (56 persen) dan membaca berita online di urutan kelima (47 persen).

Selain itu, aktivitas blogging juga menjadi kegiatan yang termasuk populer di kalangan netter Indonesia. Pasalnya, tak kurang dari 36 persen pengguna internet selalu mengupdate blog mereka. “Lebih dari satu di antara tiga pengguna internet di sini melakukan aktivitas blog,” Suresh menjelaskan.

Kegiatan Online Terpopuler	Persentase
Menggunakan e-mail	59%
Menggunakan pesan instan	58%
Mengunjungi situs jejaring sosial	58%
membaca berita online	47%
Mengerjakan blog atau situs pribadi	36%
Bermain game online	35%
Mengunggah/mengunduh musik	34%
Membaca berita olahraga	30%
Mengunggah/mengunduh foto	29%
Mencari kerja secara online	20%
Transaksi Online Banking	5%
Membeli produk secara online	3%

Tingginya kebutuhan terhadap jejaring sosial, juga ditandai oleh besarnya animo pengguna internet mengunjungi situs-situs jejaring sosial. Buktinya, jejaring sosial Friendster juga menjadi situs ketiga teratas yang dikunjungi pengguna internet Indonesia, setelah situs Google dan yahoo.

Di antara situs sosial, Friendster masih menjadi situs teratas, dengan 92 persen pengguna yang

mengunjunginya. Di tempat kedua, situs Google Group mampu mengumpulkan 29 persen dari total pengguna, dan Facebook berada di urutan ketiga dengan 27 persen pangsa pasar. • VIVAnews

<http://olahraga.kompas.com/read/2009/03/20/2028042/pengguna.internet.indonesia.didominasi.remaja>

Pengguna Internet Indonesia Didominasi Remaja

Jumat, 20 Maret 2009 | 20:28 WIB

JAKARTA, KOMPAS.com - Pengguna internet di Indonesia ternyata sebagian besar cenderung berusia muda. Hasil penelitian Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS) Indonesia menunjukkan pengakses terbesar di Indonesia adalah mereka yang berusia antara 15-19 tahun. "Dari 2.000 responden yang mengikuti survei ini, didapat hasil sebanyak 64 persen adalah anak muda," kata Sures Subramanian Deputy Manager Director TNS, dalam acara pemaparan hasil survei yang dilakukan Yahoo dan TNS, di Jakarta (20/3).

Sementara pada peringkat dua ditempati oleh pengguna berusia 20-24 tahun dengan prosentase 42 persen dan urutan terakhir ditempati usia 45-50 tahun. Tidak hanya itu, masih dari hasil penelitian yang sama, 53 persen dari anak usia 15-19 tersebut ternyata menggunakan mengakses internet dari warnet.

"Itu disebabkan oleh mereka mempunyai waktu luang yang lebih banyak dibanding para pekerja. Dan warnet menjadi pilihan karena belum banyak masyarakat yang mempunyai internet di rumah," kata Sures.

Yang menarik adalah *handphone* ataupun PDA menjadi sumber akses internet terbesar kedua setelah warnet bagi anak usia 15-19 tahun yakni sebesar 19 persen, sedangkan mengakses di rumah hanya sebesar 13 persen. Mengakses internet di sekolah sebesar 10 persen dan sisanya adalah mengakses menggunakan WiFi dari laptop.

Sementara itu, secara keseluruhan masyarakat Indonesia masih mengandalkan akses internet melalui warnet. "Sebesar 83 persen mereka mengakses melalui warung internet," kata Sures.

Lalu, sebanyak 22 persen masyarakat Indonesia menggunakan internet melalui *handphone* atau PDA dan baru 19 persen mengakses internet dari kantor. Sedangkan yang mengakses internet dari rumah hanya sebesar 16 persen.

Margaretha Soleman, M.Si, Psi menuliskan dampak buruk secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain game online dan cara-cara penyembuhannya.

<http://www.rpgmakerid.com/general-discussion-f17/dampak-kecanduan-game-t1758.htm>

SECARA SOSIAL:

- * Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang.
- * Pergaulan kita hanya di game on line saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.
- * Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

* Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

SECARA PSIKIS:

- * Pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang sedang kita mainkan. Kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan.
- * Membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita.
- * Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, mencuri uang, dll.
- * Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

SECARA FISIK:

- * Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak
- * Kesehatan jantung menurun akibat bergadang 24 jam bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.
- * Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga
- * Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.

Cara menyembuhkan para pecandu game online.

1. Unsur yang paling penting adalah niat, kebulatan tekad dan kontrol diri untuk dapat terlepas dari kecanduan game online dan kembali menata kehidupan yang terganggu akibat kecanduan itu.
2. Setelah ada niat, kita pun perlu mengakui bahwa kita tidak berdaya melawan keinginan untuk bermain dan mengakui bahwa hidup kita jadi tidak terarah dan tidak teratur akibat game online itu.
3. Berdoa, minta pertolongan dan kekuatan Tuhan untuk dapat lepas dari kecanduan ini.
4. Buatlah daftar alasan mengapa ingin menghentikan kecanduan game on-line. Kita dapat bertanya ke keluarga atau teman dekat untuk membantu kita melengkapi daftar itu. Tempelkan daftar ini di tempat yang mudah dilihat oleh kita untuk membantu menguatkan komitmen kita.
5. Buatlah rencana kapan kita mau berhenti sepenuhnya. Kontrol diri sangat penting dalam hal ini. Kurangi secara bertahap frekuensi bermain game online.
6. Tuliskan keuntungan yang dirasakan selama mengurangi dan membatasi bermain game online. Ketika kita kembali bermain tanpa mengenal batas waktu setelah kita berhasil berhenti bermain, bukan berarti rencana kita gagal. Hal itu wajar terjadi. Yang terpenting adalah kita belajar dari pengalaman kita agar hal itu tidak terjadi lagi

Penelitian Manfaat Bermain Game

http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=513&Itemid=1

Main game sebenarnya bermanfaat atau tidak? Kita sering mendengar efek efek negatif dari main game, seperti sekolah atau kerjaan terbengkalai, pelajaran tertinggal dan sebagainya. Lalu pertanyaannya muncul, apakah ada manfaat dari main game itu?

Di tengah perdebatan pengaruh buruk yang ditimbulkan dari game, ada juga yang melakukan

penelitian tentang manfaat yang didapat oleh gamer dari sebuah video game.

Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain game.

Dalam riset tersebut, para gamers usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Yang pertama, adalah gamer yang dilatih dengan game Medal of Honor (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali.

Gamer-gamer ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau multitasking bahasa kerennya.

“Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta” kata Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester.

“Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi” tegas Bavelier.

Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu.

Menurut C. Shawn, rekan Bavelier, kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam visual skill (atau penglihatan).

Berbagai macam tugas/quest yang terdapat dalam game action (misalnya mendeteksi musuh baru, melacak musuh, menghindari serangan, dll) dapat melatih berbagai aspek dari kemampuan visualisasi terhadap kurikulum Sekolah

Menurut Professor Angela McFarlane, Direktur Teachers Evaluating Educational Multimedia, "guru-guru mengalami kesulitan untuk memanfaatkan game pada saat jam pelajaran sekolah karena penggunaan video game tidak termasuk dalam kurikulum nasional"

McFarlane menambahkan bahwa, seandainya, game-game tertentu dapat dimainkan di dalam kelas secara legal dan merupakan bagian dari kurikulum, mungkin bukti dari penelitian para ahli tentang manfaat video game dapat dirasakan.

Murid-murid yang memainkan game Battle of Hasting (game perang antara Normandia dan Saxon di Hasting), di mana mereka berperan sebagai prajurit ataupun jenderal dalam game tersebut, juga memberikan manfaat bagi para pemainnya.

Penelitian menunjukkan bahwa Game ini membantu meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis.

James Paul Gee, penulis buku "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan game dalam tugas murid-muridnya.

“Kalau ilmuwan dan kalangan militer sudah memanfaatkan game sebagai simulasi dan pengajaran, kenapa sekolah tidak melakukan yang sama?”

Selain itu para peneliti di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika, sudah memulai proyek yang mereka namakan “Education Arcade”. Proyek ini selain melibatkan peneliti, desainer game, pelajar dan mahasiswa, serta mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan menggunakan game-game komputer dan video game di dalam kelas.

“Walaupun main game menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak positif dan negatifnya terhadap gamer, masih saja game sering kali

diremehkan.” Itu pernyataan dari Mark Griffiths, profesor di Nottingham Trent University, Inggris.

Untuk menyeimbangkan antara pro dan kontra terhadap game, selama lima belas tahun terakhir ini ia melakukan riset. Hasilnya? “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan,” ujar Griffiths.

Menurut Griffiths, game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya chemotherapy. Dengan main game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Selain itu, bermain game ternyata bisa mengurangi kepikunan pada saat menjelang berumur. “Bermain (videogame) bersama cucu sangat baik bagi para lansia. Sebab, kami tahu bahwa interaksi sosial mampu meningkatkan kemampuan daya pikir para manula,” kata peneliti yang juga profesor psikologi dari University of Illinois, Amerika Serikat, Dr Arthur F. Kramer. Dalam penelitian yang dilansir jurnal *Psychology and Aging* edisi Desember disebutkan, studi itu melibatkan 40 lansia sehat dengan range usia antara 60-70 tahun. Awalnya, para partisipan mengikuti beberapa variasi tes mental. Riset tersebut menunjukkan manula yang bermain videogame dengan strategi berat bisa meningkatkan skor mereka berdasarkan jumlah ujicoba daya ingat.

Riset mencakup 49 manula yang secara acak ditugasi untuk main videogame, dan kelompok yang tidak ditugasi main game selama lebih dari sebulan. Kelompok main game menghabiskan waktu 23 jam untuk terlibat dalam “Rise of Nations, video game dimana para pemain berkeinginan mencapai dominasi dunia. Menguasai dunia membutuhkan setumpuk tugas berat termasuk strategi militer, membangun kota-kota, mengelola ekonomi dan memberi makan rakyat.” game-ron-21

Ketika penelitian berakhir, kemampuan mental mereka kembali diuji. Jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memainkan video game, pemain Rise of Nations menunjukkan peningkatan yang lebih besar soal cara kerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan kemampuan berganti tugas.

Jadi manfaat dari bermain game, dapat disimpulkan dalam beberapa point sebagai berikut:

- Bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial.
- Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan gamers-gamers lainnya secara multiplayer
- Bagi manula (lansia) , bisa mengurangi efek kepikunan.
- Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.
- Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas
- Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi – terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak cowok.
- Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.
- Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain.
- Bisa membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan.

Orangtua Asyik Main Game, Bayi Mati Kelaparan

<http://berita.liputan6.com/luarnegeri/201005/279357/Orangtua.Asyik.Main.Game.Bayi.Mati.Kelaparan>

Desika Pemita

30/05/2010 19:43

Liputan6.com, Seoul: Suami-isteri di Korea Selatan dihukum, Jumat (28/5) waktu setempat, karena meninggalkan anak mereka yang baru lahir sampai mati kelaparan, sementara mereka asyik bermain *online game* tentang membesarkan anak.

Sang suami, seorang sopir taksi berusia 41 tahun, dan istrinya yang berusia 25 tahun itu dihukum dua tahun penjara. Hukuman kepada si isteri harus ditunda karena dia sedang mengandung. Ia akan menjalani masa hukuman di penjara setelah melahirkan. Pasangan yang hanya diidentifikasi dengan nama keluarga, Kim, memiliki tujuh hari untuk mengajukan banding.

Menurut jaksa, pasangan tersebut bermain di warnet rata-rata 10 jam setiap hari dan hanya memberi makan sang bayi sekali sehari. Anak perempuan itu yang terlahir prematur dan beratnya hanya 2,5 kilogram. Seringkali mereka memberikan susu formula yang sudah basi dan mereka juga memukul ketika sang bayi menangis karena kelaparan.

Mereka menemukan sang bayi tewas ketika kembali ke rumah di Suwon, selatan Seoul, setelah lelah karena seharian bermain *game* pada September tahun lalu. Mereka bersembunyi di rumah kerabat setelah operasi menyatakan sang bayi meninggal karena gizi buruk.

Pengadilan Distrik Suwon dalam putusannya menyatakan, "Ini merupakan tindakan yang tidak manusiawi karena terdakwa bahkan meninggalkan tanggung jawab yang paling mendasar sebagai orang tua."

Kasus itu mengejutkan publik Korea Selatan yang prihatin atas fenomena kecanduan *online game* di negara 49 juta penduduk itu. Pemerintah Korea Selatan mengatakan ada 2 juta pecandu Internet di Korea Selatan, yang dianggap sebagai salah satu negara yang paling canggih dalam teknologi informasi. (MSNBC/YUS)

Serasa Superhero, Ujungnya Sakit

http://www.sumeks.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=5429:serasa-superhero-ujungnya-sakit&catid=38:metropolis&Itemid=89

Sabtu, 03 April 2010 02:59

Bermain game, kadang membuat orang sampai lupa waktu dan merawat diri. Saking gilanya, para gamer—sebutan pemain game—kerab meninggalkan makan dan minum. Nah, lho. Apa jadinya? Michael, anggota tim Virulent, mengaku sakit maagnya kambuh saat asyik bermain game seharian. Ia lupa makan. Makanya, sekarang ia mulai membatasi diri. "Kadang mainnya hanya tiga jam, kalau lagi asyik sekitar 12 jam lah," tukasnya kepada Sumatera Ekspres, kemarin.

Pengalaman sakit yang dirasakan Michael belum seberapa jika dibandingkan dengan temannya.

“Ada satu teman saya, main game sampai 72 jam non-stop. Akhirnya ia menderita sakit tipus dan terpaksa dirawat di rumah sakit. Itu masih mending kak, bahkan di Jawa atau di luar negeri malah ada yang sampai meninggal karena bermain game,” ungkapnya yang langsung dibenarkan rekannya Rendi.

Hal senada dikatakan Anton, gamer lainnya. Meski mengaku tidak sampai menderita sakit parah, ia pernah terserang demam, batuk dan flu akibat terlalu lama bermain game.

Nah, jika sudah seperti itu, biasanya ia memilih untuk beristirahat di rumah hingga kondisinya membaik. Tapi, begitu sudah baikan, ia akan kembali ke warnet untuk bermain game bersama teman-temannya.

“Ya, biasa saja. namanya kecapekan, tentu bisa sakit,” tukasnya seraya mengatakan, jika sudah kumpul bersama teman-teman, ia betah berlama-lama main game. Saat akhir pekan, libur nasional atau libur sekolah biasanya mereka sampai rela bergadang sekadar untuk bermain game online.

Memang, terangnya, apa yang mereka lakukan tersebut mendapatkan keluhan dan teguran dari orang tua masing-masing. “Namanya sudah keasyikan, lama-lama (dimarahi orang tua, red) sudah menjadi hal yang biasa, sudah kebal,” tandasnya.

Jika Michael, Rendi, dan Anton merasakan dampak negatifnya, lain lagi dengan gamer cewek yang satu ini. Namanya Vinny,. Ia mengaku sangat menikmati permainan game dan berusaha untuk tidak sakit.

“Kuncinya, game itu bukan untuk bikin kita sakit. Jadi, bisa-bisa kita mengatur waktu kapan bermain dan kapan istirahat,” tuturnya bijak. Bagi Vinny, dengan bermain game apa yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata ini, bukan mustahil dalam dunia game jadi kenyataan.

Ketika main game, orang bisa berenang, menyelam bahkan terbang seperti layaknya seorang superhero yang diidolakan saat kecil. Sebut saja, si manusia baja Superman dan si manusia kelelawar Batman.

Cukup dengan menggunakan alat kontrol berupa stik, keyboard atau sebuah mouse, gamer bisa mengendalikan tokoh dalam game sesuka hati. Apakah akan melakukan perbuatan yang baik atau melawan hukum seperti tindak kekerasan, penganiayaan, aksi saling pukul, saling bunuh dan pembantaian massal.

“Itu semua bebas kita perbuat di dalam game,” ujarnya. Tapi ingat...!!! Jangan sampai itu benar-benar dilakukan di dunia nyata. “Yang jelas, main game ini bisa membuat kita mengekspresikan diri tanpa ada larangan atau batasan. Kita bebas untuk melakukan apa yang kita mau,” ujarnya lagi.

Bila di dunia nyata, Vinny lebih dikenal sebagai gadis yang sedikit pendiam dan kurang banyak bicara, maka lain halnya di dunia game. Ia bertindak sesuka hatinya. “Main game itu seru kak, serasa kita menjadi tokoh atau karakter yang kita kendalikan tersebut,” terangnya. Gadis berambut harazuku itu mengaku lebih menyukai game genre petualangan seperti DotA dan perang yakni Point Blank (PB). Alasannya, banyak aksi menegangkan yang ia lakukan. “Ya, termasuk bisa bunuh membunuh orang, kalau aslinya kan tidak bisa,” katanya lantas tersenyum. Menurut Vinny, awal ketertarikannya terhadap dunia game, khususnya game online karena dikenalkan oleh sepupu dan teman-teman.

Setelah mencoba sekali, ia pun ingin mengulanginya lagi. Tanpa sadar, akhirnya ia ketagihan untuk terus bermain game. Apalagi, terangnya, saat dulu masih duduk di bangku sekolah, tak jarang ia pergi ke warnet hanya sekadar bermain game online. Namun, sekarang itu jarang diulangi lagi. Saat senggang, ia lebih memilih bermain game di rumah. Setidaknya, ia memanfaatkan tiga unit notebook untuk bermain game. (mg13)