

Nama : Nico

Sekolah : SMA Petra 5

Q: Apakah anda seorang pemain *game* yang aktif?

A: Tidak juga, karena saya hanya bermain di waktu senggang dan bukan menjadi rutinitas karena banyak tugas dari sekolah sehingga waktu untuk bermain sedikit berkurang.

Q: Menurut anda tipe *game* seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan? offline atau online?

A: *Offline* karena bagi saya lebih menghemat biaya. Selain itu pilihan *game* yang di mainkan lebih bervariasi dan tinggal mengganti kaset jika sudah mulai membosankan.

Q: Model sistem permainan sudah semakin berkembang dan banyak pilihannya, salah satunya Role Playing Games, fighting, adventure, dan action. menurut anda sistem seperti apa yang cocok untuk dimainkan?

A: menurut saya *Role Playing Game* merupakan game yang tidak pernah berkurang peminatnya termasuk saya, alur cerita yang beragam membuat *game* jadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, level kesulitan yang di sediakan juga menantang untuk dimainkan.

Q: Jika di lihat secara keseluruhan, karakter di dalam *game* bisa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu realis, semi realis dan kartun. pendapat anda, karakter seperti apa yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Karakter kartun lebih terasa menyenangkan bila di mainkan karena selain menghibur terasa lebih menikmati petualangan.

Q: Semakin banyaknya perusahaan yang menciptakan mesin *game* membuat para *gamers* mempunyai banyak pilihan dalam memainkan *game*. Jika harus memilih, mesin *game* seperti apa yang anda pilih?

A: Kalau memilih saya lebih memilih computer *game* karena dari grafis lebih baik dari mesin *game* yang ada saat ini walaupun mesin – mesin *game* saat ini grafisnya cukup bagus tapi jika di bandingkan dengan computer masih kalah.

Q: *Mini game* juga tidak kalah menarik dengan *game* yang berat dalam “isi” seperti alur cerita yang panjang dan bercabang, sistem permainan yang rumit, dan tingkatan level yang bervariasi. Menurut anda contoh *mini game* seperti apa yang menarik dan alasan memilih *game* tersebut?

A: Wah cukup banyak, kebanyakan *game* yang saya mainkan dari *handphone* karena lebih fleksibel untuk di bawa dan bisa dimainkan kapan saja. Kenapa saya memilih *game* tersebut hanya untuk menghibur di waktu istirahat sekolah atau waktu senggang di rumah jika sedang bosan bermain *game* yang berat dalam “isi”.

Q: Dari segi alur cerita, banyak *game* yang menyajikan dengan berbagai cabang cerita sehingga pemain bisa bebas memilih ending sebuah *game*. Tetapi *game* dengan alur yang sederhana juga tidak kalah menarik, menurut anda alur cerita seperti apakah yang anda anggap paling cocok untuk sebuah *game*?

A: Sederhana, karena dari asalnya saya kurang menyukai alur yang rumit dan bercabang dan biasanya harus menamatkan *game* baru bisa melihat cabang alur yang lain. Cukup membuang waktu dan kecenderungannya bila sudah menamatkan *game* tersebut untuk mengulang sudah bosan. Selain itu alur yang sederhana selain bisa di ikuti juga lebih menghibur, tidak perlu berpikir keras karena saya main hanya mencari hiburan.

Q: *Game* yang saat ini beredar kebanyakan menggunakan bahasa Inggris atau Jepang dan hanya sedikit menggunakan bahasa lainya seperti Korea dan Indonesia. Menurut anda pilihan bahasa seperti apakah yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Karena saya kurang mengerti bahasa Inggris kalau bisa ya bahasa Indonesia supaya bisa lebih memahami cerita dari *game* tersebut. Karena kurang mengerti itulah biasanya saya tidak terlalu memperhatikan cerita *game* dan lebih langsung kepermainannya.

Q: Dalam kontrol sebuah *game* sangat bervariasi, seperti tombol kombo atau jurus yang bisa di keluarkan bila menggunakan tombol – tombol tertentu. Bagi anda kontrol *game* yang paling cocok buat anda?

A: Kadang saya suka dengan tombol yang rumit tapi jika hanya untuk menghibur saja saya lebih memilih tombol yang sederhana yang tidak membutuhkan kerja keras untuk mengingatnya.

Nama : Calvin P. L.

Sekolah : SMA Petra 5

Q: Apakah anda seorang pemain *game* yang aktif?

A: Tidak, karena memang dari dasarnya saya tidak terlalu suka bermain *game*

Q: Menurut anda tipe *game* seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan? offline atau online?

A: *Offline*, saya tidak terlalu suka bermain di tempat yang ramai seperti warnet atau sejenisnya. Karena waktu bermain membutuhkan konsentrasi, dan saya tidak suka di ganggu saat bermain.

Q: Model sistem permainan sudah semakin berkembang dan banyak pilihannya, salah satunya *Role Playing Games, fighting, adventure, dan action*. menurut anda sistem seperti apa yang cocok untuk dimainkan?

A: *Role Playing Games*, selain lebih seru dan keren dalam bermain saya tidak suka ending yang cepat selesai. Jadi kalau bermain RPG lebih bisa menikmati karena lama selesainya.

Q: Jika di lihat secara keseluruhan, karakter di dalam *game* bisa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu realis, semi realis dan kartun. pendapat anda, karakter seperti apa yang cocok untuk sebuah *game*?

A: saya suka grafik yang tajam seperti realis detail setiap karakternya membuat suasana game lebih nyata.

Q: Semakin banyaknya perusahaan yang menciptakan mesin *game* membuat para *gamers* mempunyai banyak pilihan dalam memainkan game. Jika harus memilih, mesin game seperti apa yang anda pilih?

A: computer game, karena biasanya game komputer punya kualitas yang lebih baik dari mesin – mesin game yang lain.

Q: *Mini game* juga tidak kalah menarik dengan *game* yang berat dalam “isi” seperti alur cerita yang panjang dan bercabang, sistem permainan yang rumit, dan tingkatan level yang bervariasi. Menurut anda contoh mini game seperti apa yang menarik dan alasan memilih *game* tersebut?

A: *Farm frenzy*, karena tantangan di setiap level membuat ingin terus mencoba. Selain itu grafiknya juga tidak kalah dengan *game* yang lainnya.

Q: Dari segi alur cerita, banyak game yang menyajikan dengan berbagai cabang cerita sehingga pemain bisa bebas memilih ending sebuah *game*. Tetapi game dengan alur yang sederhana juga tidak kalah menarik, menurut anda alur cerita seperti apakah yang anda anggap paling cocok untuk sebuah *game*?

A: alur yang rumit, dengan alur yang rumit saya tertantang untuk memecahkannya dan biasanya alur yang rumit ada puzzle atau kode – kode tertentu yang menunggu untuk di pecahkan.

Q: *Game* yang saat ini beredar kebanyakan menggunakan bahasa Inggris atau Jepang dan hanya sedikit menggunakan bahasa lainya seperti Korea dan Indonesia. Menurut anda pilihan bahasa seperti apakah yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Bagusnya sih memang bahasa Indonesia, tapi untuk saya lebih memilih bahasa Inggris karena bisa sekalian belajar. Biasanya dengan bermain sambil belajar saya bisa lebih mengenal bahasa tersebut.

Q: Dalam kontrol sebuah *game* sangat bervariasi, seperti tombol kombo atau jurus yang bisa dikeluarkan bila menggunakan tombol – tombol tertentu. Bagi anda kontrol *game* yang paling cocok buat anda?

A: Saya suka tombol yang rumit karena dengan tantangan dari variasi tombol yang ada untuk mengeluarkan jurus atau option – option rahasia membuat game jadi tidak membosankan.

Nama : Ang Siau Fang

Sekolah : SMP Petra 5

Q: Apakah anda seorang pemain *game* yang aktif?

A: tidak terlalu hanya di waktu luang baru bermain game apalagi sekarang sudah kelas 3 lagi persiapan ujian.

Q: Menurut anda tipe *game* seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan? offline atau online?

A: *Offline*, karena bisa dimainkan kapan saja tanpa harus tersambung dengan internet dan tentunya hemat biaya.

Q: Model sistem permainan sudah semakin berkembang dan banyak pilihannya, salah satunya *Role Playing Games, fighting, adventure, dan action*. menurut anda sistem seperti apa yang cocok untuk dimainkan?

A: *Adventure*, karena bagi saya lebih tertantang. Dengan *game* yang tidak terlalu rumit tetapi sensasi bertualang dan tantangan yang di berikan tidak kalah dengan game yang lebih rumit.

Q: Jika di lihat secara keseluruhan, karakter di dalam *game* bisa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu realis, semi realis dan kartun. pendapat anda, karater seperti apa yang cocok untuk sebuah *game*?

A: saya suka model karakter yang lucu, karena itu saya pilih kartun. selain tidak membosankan. Dengan karakter yang lucu membuat saya ingin memainkan game itu terus.

Q: Semakin banyaknya perusahaan yang menciptakan mesin *game* membuat para *gamers* mempunyai banyak pilihan dalam memainkan game. Jika harus memilih, mesin game seperti apa yang anda pilih?

A: *Playstation*, lebih sedikit tombol – tombolnya tidak sebanyak komputer dan memang di khususkan untuk bermain jadi terasa lebih cocok saja buat saya.

Q: *Mini game* juga tidak kalah menarik dengan *game* yang berat dalam “isi” seperti alur cerita yang panjang dan bercabang, sistem permainan yang rumit, dan tingkatan level yang bervariasi. Menurut anda contoh mini game seperti apa yang menarik dan alasan memilih *game* tersebut?

A: *Dinner Dash*, susah untuk dimenangkan memang tapi jadi lebih ingin mencoba lagi karena ingin memecahkan setiap levelnya.

Q: Dari segi alur cerita, banyak game yang menyajikan dengan berbagai cabang cerita sehingga pemain bisa bebas memilih ending sebuah *game*. Tetapi game dengan alur yang sederhana juga tidak kalah menarik, menurut anda alur cerita seperti apakah yang anda anggap paling cocok untuk sebuah *game*?

A: yang sederhana saja, saya tidak suka berlama – lama saat bermain game karena ingin segera melihat ending dari game yang di mainkan.

Q: *Game* yang saat ini beredar kebanyakan menggunakan bahasa Inggris atau Jepang dan hanya sedikit menggunakan bahasa lainya seperti Korea dan Indonesia. Menurut anda pilihan bahasa seperti apakah yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Inggris lebih baik karena membantu saya untuk belajar bahasa Inggris setidaknya lebih mengerti sedikit tentang bahasa – bahasa yang digunakan.

Q: Dalam kontrol sebuah *game* sangat bervariasi, seperti tombol kombo atau jurus yang bisa dikeluarkan bila menggunakan tombol – tombol tertentu. Bagi anda kontrol *game* yang paling cocok buat anda?

A: Tombol yang sederhana sudah cukup untuk saya. karena kalau terlalu rumit jadi bingung harus menghafal semua tombol yang ada dan saya juga kurang suka yang terlalu rumit.

Nama : Hendra Kurniawan

Sekolah : SMK Petra 5

Q: Apakah anda seorang pemain *game* yang aktif?

A: Ya kurang lebih sering bermain game tapi juga tidak terlalu aktif juga

Q: Menurut anda tipe *game* seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan? offline atau online?

A: Saya suka bermain game online karena lewat online saya bisa membangun hubungan dengan lebih banyak orang jadi tidak sekedar bermain tetapi ada komunitas yang bisa di bangun.

Q: Model sistem permainan sudah semakin berkembang dan banyak pilihannya, salah satunya Role Playing Games, fighting, adventure, dan action. menurut anda sistem seperti apa yang cocok untuk dimainkan?

A: *Adventure*, saya menyukai petualangan karena tertantang dengan kesulitan dan *boss* di setiap levelnya. Kalau yang lain kurang saya minati karena memang hanya mencari tantangan tidak terlalu memikirkan cerita game tersebut.

Q: Jika di lihat secara keseluruhan, karakter di dalam *game* bisa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu realis, semi realis dan kartun. pendapat anda, karakter seperti apa yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Realis, saya suka sesuatu yang detail dan menyerupai aslinya terlihat lebih nyata dalam bermain *game* dan terasa lebih keren saja.

Q: Semakin banyaknya perusahaan yang menciptakan mesin *game* membuat para *gamers* mempunyai banyak pilihan dalam memainkan game. Jika harus memilih, mesin game seperti apa yang anda pilih?

A: Playstation yang paling nyaman saya gunakan, selain banyak pilihan gamenya grafisnya juga tidak kalah dengan *game* komputer.

Q: *Mini game* juga tidak kalah menarik dengan *game* yang berat dalam “isi” seperti alur cerita yang panjang dan bercabang, sistem permainan yang rumit, dan tingkatan level yang bervariasi. Menurut anda contoh mini game seperti apa yang menarik dan alasan memilih *game* tersebut?

A: Wah saya jarang bermain mini game, biasanya yang saya mainkan ya sport game seperti *Winning eleven* dan yang sejenisnya.

Q: Dari segi alur cerita, banyak game yang menyajikan dengan berbagai cabang cerita sehingga pemain bisa bebas memilih ending sebuah *game*. Tetapi game dengan alur yang sederhana juga tidak kalah menarik, menurut anda alur cerita seperti apakah yang anda anggap paling cocok untuk sebuah *game*?

A: Sederhana saja. Saya tidak suka yang terlalu lama dan tidak selesai – selesai membuat cepat bosan waktu dimainkan. selain itu saya juga mau segera lihat ending game tersebut.

Q: *Game* yang saat ini beredar kebanyakan menggunakan bahasa Inggris atau Jepang dan hanya sedikit menggunakan bahasa lainya seperti Korea dan Indonesia. Menurut anda pilihan bahasa seperti apakah yang cocok untuk sebuah *game*?

A: Bahasa Inggris dong biar negara kita tambah maju, kalau bahasa Indonesia kapan dong berkembangnya. Dari game juga saya belajar sedikit tentang bahasa Inggris

Q: Dalam kontrol sebuah *game* sangat bervariasi, seperti tombol kombo atau jurus yang bisa di keluarkan bila menggunakan tombol – tombol tertentu. Bagi anda kontrol *game* yang paling cocok buat anda?

A: Tombol yang rumit membuat saya jadi pusing karena tidak bisa menghafal keseluruhan jadi bukan menikmati *game* malah pusing dengan tombol yang ada.

Nama : Hans

Sekolah : SMA Petra 5

Q: Apakah anda seorang pemain *game* yang aktif?

A: Ya, saya biasa bermain di warnet dekat rumah.

Q: Menurut anda tipe *game* seperti apa yang menarik dan menyenangkan untuk dimainkan? offline atau online?

A: Jelas online karena lebih seru dari segi permainan rasanya tidak pernah selesai, selalu ada misi yang baru bila bermain game online. Juga bisa banyak kenalan dengan teman – teman yang ada di daerah lain.

Q: Model sistem permainan sudah semakin berkembang dan banyak pilihannya, salah satunya *Role Playing Games, fighting, adventure, dan action*. menurut anda sistem seperti apa yang cocok untuk dimainkan?

A: saya suka game *fighting* terasa seru saat mengeluarkan jurus – jurus yang susah atau menyerang musuh dengan jurus rahasia dan langsung kalah. Pokoknya ada kesan tersendiri saat bermain game *fighting*.

Q: Jika di lihat secara keseluruhan, karakter di dalam *game* bisa dibedakan menjadi 3 jenis yaitu realis, semi realis dan kartun. pendapat anda, karakter seperti apa yang cocok untuk sebuah *game*?

A: em yang kartun juga lucu kok. Dari grafisnya juga tetap bisa saya nikmati tidak cepat membuat bosan. Apalagi yang ada sedikit fantasinya seperti naga dan sebagainya.

Q: Semakin banyaknya perusahaan yang menciptakan mesin *game* membuat para *gamers* mempunyai banyak pilihan dalam memainkan game. Jika harus memilih, mesin game seperti apa yang anda pilih?

A: Playstation 2 yang sering saya pakai untuk bermain di rumah karena pilihan gamenya banyak dan grafisnya juga tidak kalah dengan komputer.

Q: *Mini game* juga tidak kalah menarik dengan *game* yang berat dalam “isi” seperti alur cerita yang panjang dan bercabang, sistem permainan yang rumit, dan tingkatan level yang bervariasi. Menurut anda contoh *mini game* seperti apa yang menarik dan alasan memilih *game* tersebut?

A: *Free Cell*.. ya rasanya itu yang pernah saya mainkan, kalau seperti dinner dash belum pernah. Hanya tahu saja.

Q: Dari segi alur cerita, banyak game yang menyajikan dengan berbagai cabang cerita sehingga pemain bisa bebas memilih ending sebuah *game*. Tetapi game dengan alur yang sederhana juga tidak kalah menarik, menurut anda alur cerita seperti apakah yang anda anggap paling cocok untuk sebuah *game*?

A: biasa mencari yang punya alur cerita yang panjang dan yang tidak monoton, karena kalau pendek dan cepat selesai gamenya jadi tidak menarik bagi saya. Untuk itu saya lebih memilih game yang seperti *Final Fantasy*.

Q: *Game* yang saat ini beredar kebanyakan menggunakan bahasa Inggris atau Jepang dan hanya sedikit menggunakan bahasa lainya seperti Korea dan Indonesia. Menurut anda pilihan bahasa seperti apakah yang cocok untuk sebuah *game*?

A: bahasa inggris rasanya lebih keren aja. Mungkin karena saya sering bermain game berbahasa inggris jadi lebih nyaman walaupun sedikit kurang mengerti bahasanya tetapi semakin lama saya belajar mengerti maksudnya.

Q: Dalam kontrol sebuah *game* sangat bervariasi, seperti tombol kombo atau jurus yang bisa dikeluarkan bila menggunakan tombol – tombol tertentu. Bagi anda kontrol *game* yang paling cocok buat anda?

A: tombol yang rumit mengasah ketrampilan tangan saya. Jadi sedikit ada efek bagusnya. Melatih punya respon yang cepat. Biasanya dari menggunakan tombol – tombol jurus di game *fighting*