

4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian pengaruh *game online* terhadap agresivitas remaja dapat dijabarkan dalam bahasan berikut ini, yang meliputi tentang : Jenis-jenis *Game online* yang paling sering dimainkan oleh Remaja usia 15-21 tahun pada bulan Maret-Mei 2009 di Surabaya dan Sidoarjo (1), Lama Permainan *game online* yang paling sering dimainkan oleh remaja usia 15-21 tahun pada bulan Maret-Mei 2009 di Surabaya dan Sidoarjo (2), dan tipe agresivitas yang muncul dalam bermain *game online* pada remaja usia 15-21 tahun di Surabaya dan Sidoarjo (3).

4.1. Jenis-jenis *Game Online* yang Dimainkan pada Bulan Maret-Mei 2009 Oleh Remaja Usia 15-21 Tahun di Surabaya dan Sidoarjo

Berdasarkan hasil observasi pada warnet *game online* di Surabaya dan di Sidoarjo, jenis-jenis *game* yang dimainkan di Surabaya pada bulan Maret-Mei 2009 adalah jenis *game* yang bergenre *RTS (Real Time Strategy)*, *FPS (First Person Shooter)*, *RPG (Role playing Game)*, *Action Adventure*, *Race*, *Turn Base Strategy*, dan *Sport*.

Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan selama bulan Maret-Mei 2009 untuk mengetahui jenis *game online* apa sajakah yang sering dimainkan oleh remaja pria dan juga remaja wanita yang dijabarkan dalam keterangan di bawah ini :

4.1.1. Jenis-jenis *Game Online* yang Paling Sering Dimainkan oleh Remaja Usia 15-21 Tahun pada Bulan Maret-Mei 2009 di Surabaya dan Sidoarjo

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan selama bulan Maret-Mei 2009, Jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja pria dan jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja wanita berikut adalah pemaparan hasil wawancara dengan subjek sumber data beserta analisis hasil wawancara dengan subjek sumber data:

1. Berikut adalah hasil wawancara dengan M. Ramadhan sebagai subjek sumber data mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya

Tabel 4.1. Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	<i>"Ini lagi main game WOW (World of Warcraft)"</i>
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	<i>"Game WOW"</i>
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut	<i>"Beberapa game itu juga ada yang bisa buat jual karakter. Harganya tergantung pasaran. Assesorisnya juga bisa di jual. Seperti jirah perang, magic, dan lain-lain pokoknya yang laku dijual. Apalagi Barang langka yang susah didapat waktu maen game. Pasti lebih mahal harganya. Tapi kalau yang niat main. Ya Cuma buat mempertahankan karakter aja. Kayak aku. Biasanya main game WOW buat Cuma mempertahankan karakter. Karakter ku sudah level tinggi. Tapi nanti kalau butuh duit, sewaktu-waktu bisa dijual."</i>

Tabel 4.1. Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan tersebut adalah	<p>“Karna mainannya bisa bikin karakter sendiri, ada ajang kompetisi bikin karakter, atau buat dijual karakternya di black market. Bukan isu sih. Ada yang sampe 1 karakter di harga 1 mobil. Jadi bikin karakter itu kayak jualan Barang antik, harganya kalo cocok sama yang mau beli ya muahal.”</p>
5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan	<p>“Ada <i>game</i> yang seru, tapi bisa main dirumah sendirian saja kayak Counter Strike (Condition Zero), Call of Duty (Modern Warfare), dan Battle Field (1942). Tapi di warnet <i>game</i> masih ada juga yang main <i>game</i> ini. Mainnya ngegrup biasanya. Jadi seru.”</p> <p>“Yang lebih jarang lagi main <i>game</i> Crazy Cart. <i>Game</i> buat iseng-aja tuh penghilang stress. Seru kalo rame-rame, tapi ga lama mainnya. Tantangannya kurang.”</p> <p>”Paling seru <i>game</i> jenis RPG, seperti Perfect World, LineageII II, Rasing Force Online, atau Seal Online.”</p>
6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan	<p>“<i>Game</i> itu seru kalo dimainin rame-rame, sama temen-temen nge <i>game</i>, ato temen-temen grup <i>game</i>, yang ketemu di-online”</p>

Tabel 4.1. Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (sambungan)

<p>7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan</p>	<p>“<i>Aku lagi suka main game WOW sekarang, main mempertahankan karakterku</i>”</p>
<p>8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja</p>	<p>“<i>Game yang sering dimainkan anak-anak usia SMP-SMA DotA, atau Gunbound.</i>” “<i>Kalau temen-temen cowok yang sudah SMA ke atas mainnya Perfect World, LineageII II, Rasing Force Online, World of Warcraft, atau Seal Online. Permainan yang cowok banget pokoknya.</i>”</p>

Sumber : Lampiran A.1 (Tanggal 28, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, dianalisis bahwa M. Ramadhan menggemari permainan berjenis *Role Playing Games* (RPG), *game World of Warcraft* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh M. Ramadhan jika dibandingkan dengan *game Counter Strike (condition Zero), Call of Duty (Modern Warfare), Battle Field (1942), Crazy Cart, Perfect World, LineageII II, Rasing Force Online, Seal Online. DotA, atau Gunbound* (pertanyaan no 5, 8), M. Ramadhan menggemari permainan yang dapat dimainkan dengan cara berkelompok (pertanyaan 6).

World Of Warcraft lebih diminati M. Ramadhan sebab adanya daya tarik untuk dapat menciptakan karakter, mempertahankan karakter, mengumpulkan aksesoris seperti jirah perang *magic* atau koleksi peralatan perlengkapan yang susah untuk didapatkan (langka). Permainan ini juga menimbulkan kompetisi antar pemain untuk menciptakan karakter yang terbaik. Faktor daya tarik yang

lain dari permainan ini adalah karakter yang diciptakan, jika menarik dan diminati pembeli yang mau untuk membeli dengan harga yang cukup tinggi (pertanyaan 3,4, dan 7).

2. Dibawah ini adalah hasil wawancara dengan Purwanto sebagai subjek sumber data mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya

Tabel 4.2 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	<i>"Conter Strike"</i>
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	<i>"Ini sudah dua bulan ini lagi asik main game Counter Strike, ngulang-ngulang misi"</i>
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan	<i>"Seru, tembak-tembakan, main jadi sniper, jadi tentara pembasmi teroris, teknik tembaknya, teknik main Baretanya, kaya main tembak-tembakan beneran"</i>
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah	<i>"Waktu nyerbu markas musuh, kaya perang beneran, mainnya kan bergrup tim"</i>

Tabel 4.2 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan	<i>“Game lain, ada game DotA Allstar, Perfect World, Call Of Duty 4 (Modern Warfare), Battlefield (1942), atau Rasing Force, War of Warcraft juga”</i>
6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan	<i>“Semuanya game tentang perang-perangan”</i>
7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan	<i>“Counter Strike, lebih memacu adrenalin, tembak-tembak tim, senjata yang digunakan macem-macam, primary weapon ma secondary weapon. Asik kalo di pake main tim, bisa ngatur strategi, kerja sama ma temen jadi anti teroris. Bisa man pake senjata, bunuh-bunuhan ga pake dipenjara”</i> <i>“antiteroris, misinya bunuh teroris, kalo terorisnya mati, bisa disable bom, atau membebaskan Sandra, antitero dapet duit banyak. Bisa buat beli senjata lagi yang lebih Baru, lebih bagus”</i>
8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja	<i>“Paling banyak dimainkan anak-anak game DotA atau RF”</i>

Sumber : Lampiran B.1 (Tanggal 29, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dianalisis bahwa Purwanto menggemari permainan berjenis *First Person Shooter (FPS) game Counter Strike* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh Purwanto daripada *game Dota Allstar, Perfect World, Call Of Duty 4 (Modern Warfare), Battlefield (1942), Rasing Force*, atau *War of Warcraft* (pertanyaan no 5, 8) dan Purwanto menggemari jenis permainan tentang perang-perangan (pertanyaan 6)

Counter Strike lebih digemari Purwanto sebab dalam *game* ini dapat memicu adrenalin Purwanto, terdapat kegiatan tembak menembak, yang seolah-olah memerankan tentara antiteroris, dengan menggunakan senjata seperti senjata yang digunakan oleh antiteroris asli, selain itu terdapat penghargaan jika setelah selesai melakukan aksi “pembasmian” teroris, maka tokoh yang dimainkan akan mendapatkan imbalan berupa mata uang yang dapat digunakan untuk membeli senjata yang lebih *Baru*, kesenangan yang lain yang menimbulkan ketertarikan bagi Purwanto adalah, adanya kesempatan untuk bisa bermain dengan tim dan bermain dengan menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Hal lainnya yang menimbulkan *game* ini menarik bagi Purwanto adalah. Timbulnya sensasi tersendiri selama melakukan aksi membunuh teroris, menjinakan bom yang dipasang oleh teroris, membebaskan sandera, bermain secara bebas tanpa takut akan hukum (pertanyaan 3,4, dan 7).

3. Berikut adalah hasil wawancara dengan Soleh sebagai subjek *sumber data* mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya

Tabel 4.3 Cuplikan Data Wawancara dengan Soleh
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	<i>“Game World Of World Craft”</i>
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	<i>“Game Rising Force Online”</i>
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan	<i>“Ini lagi ngulang game Rising Force Online bikin karakter Baru, sudah bosan sama karakter yang lama”</i>
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah	<i>“Di game Rising Force Online bisa berkomunikasi dengan banyak orang, item-item peralatan buat memperkuat avatarnya banyak, ada senjata, sihir, perisai, ada ratusan dari masing-masing karakter tiap level peralatannya beda. Enaknya bisa bermain kelompok. Kalau lagi perang dengan musuh bisa kolaborasi”</i>
5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan	<i>“Yang seru bisa main sama chatting, ngumpulkan item untuk avatar, karna tiap karakter peralatannya berbeda” “yang lain kaya DotA Allstar, Perfect World, atau War of Warcraft juga bagus”</i>
6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan	<i>“Game RPG rata-rata nyenengin buat dimainkan, tergantung yang mau main, lagi pengen main apa”</i>

Tabel 4.3 Cuplikan Data Wawancara dengan Soleh
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan	“Ya karna <i>game RF</i> bisa berkomunikasi dengan banyak orang, item-item peralatan buat memperkuat avatarnya banyak, ada senjata, sihir, perisai, ada ratusan dari masing-masing karakter tiap level peralatannya beda. Enaknya bisa bermain kelompok. Kalau lagi perang dengan musuh bisa kolaborasi, avatarnya bisa dijual”
8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja	“Biasanya rame-rame anak-anak SMP/SMA main <i>game</i> nya. Yang pulang sekolah main <i>game</i> yang gampang-gampang, kaya <i>Counter Strike, RF, DotA, semacam itu</i> ”

Sumber : Lampiran C.1 (Tanggal 31, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, dianalisis bahwa Soleh menggemari permainan berjenis *Role Playing Games (RPG) Rising Force Online* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh Soleh jika disbanding dengan *game DotA Allstar, Perfect World, atau War of Warcraft* (pertanyaan no 5, 9), dan Soleh menggemari permainan berjenis *Role Playing Game (RPG)* (pertanyaan 6).

Soleh lebih menggemari permainan *Rising Force Online* sebab dalam bermain *game* ini, dapat menggunakan media komunikasi berbentuk chatting, didukung dengan banyaknya pemain yang menggemari permainan ini, sehingga dapat berkomunikasi dengan lebih banyak pemain, jika dibanding dengan permainan lainnya. *Game Rising Force Online* lebih unggul jika dibanding dengan *game* lain sebab dapat membentuk karakter dengan didukung oleh *item* pelengkap untuk memperkuat avatarnya yang pada setiap level terdapat lebih

banyak pilihan item. Kelebihan yang lain dari permainan ini adalah kemampuan untuk berkolaborasi dengan pemain lain dalam misi menguasai suatu wilayah. Nilai lebih dari permainan ini adalah avatar yang bisa dijual dan ditukar dengan bentuk uang dalam (rupiah) (pertanyaan 3,4, dan 7).

4. Berikut adalah hasil wawancara dengan Nadya sebagai subjek sumber data mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya.

Tabel 4.4 Cuplikan Data Wawancara dengan Nadya
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	<i>"Ayo Dance Competition"</i>
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	<i>"Ini lagi nyoba main Ayo Dance, lucu bisa shopping, susah juga ternyata main game nya"</i>
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan	<i>"ini lagi nyoba main Ayo Dance, lucu bisa shopping, susah juga ternyata main game nya"</i>
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah	<i>"Ayo dance itu susah-susah gampang. Biasanya tepat pencet tombolnya, tapi kalo levelnya makin tinggi, makin banyak yang harus dipencet, makin cepet juga. Jadinya nyebelin deh. Jengkel karna ga bisa dapet Perfect"</i>

Tabel 4.4 Cuplikan Data Wawancara dengan Nadya
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
<p>5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan</p>	<p>“Kalau dulu sih semua permainan sudah pernah aku coba main semua, dari <i>Ayo Dance</i>, <i>Gunbond</i>, <i>Counter Strike</i>, <i>RF</i>, atau <i>DotA</i>. Cuma nyoba aja. Kalau sudah bisa ya ganti, kalau yang karakternya lucu-lucu masih sering aku mainkan kok”</p> <p>“<i>Counter Strike</i> lumayan seru tapi susah mainnya, temen-temen sempet ada yang suka. Tapi ngga banyak. Butuh konsentrasi tinggi buat main. Lagian membosankan kalau serius terlalu lama.”</p>
<p>6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan</p>	<p>“<i>Game</i> nya lucu, seru buat dimainin rame-rame”</p>
<p>7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan</p>	<p>“<i>Ayo Dance</i> itu susah-susah gampang. Biasanya tepat pencet tombolnya, tapi kalo levelnya makin tinggi, makin banyak yang harus dipencet, makin cepet juga. Jadinya nyebelin deh. Jengkel karna ga bisa dapet <i>Perfect</i>”</p> <p>”Kalau main rame-rame ma anak-anak seru-seruan siapa yang paling perfect, kaya main <i>DDR</i>, Cuma bedanya ini ga pake badan. Kalo kalah kan malu. Tapi paling Cuma ngomel-ngomel, trus main lagi, tapi kudu dapet bagus pas main lagi, ga boleh kalah sama anak-anak”</p>

Tabel 4.4 Cuplikan Data Wawancara dengan Nadya
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja	“Biasanya temen-temen ada juga main yang <i>DotA</i> , <i>Gunbound</i> juga. Permainan lainnya sulit dimainin, kalah, jadi bosan. Lagian karakternya lebih lucu yang di <i>DotA</i> ato <i>Gunbound</i> tapi lebih sering maen game seperti <i>Audition Ayo Dance</i> , <i>Street Idol</i> , ato kaya <i>Pang Ya</i> ”

Sumber : Lampiran D.1 (Tanggal 2, April 2009)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dianalisis bahwa Nadya menggemari permainan berjenis *Sport*, *game Audition Ayo Dance* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh saudari Nadya jika dibanding dengan *game Counter Strike*, *Rising Force Online*, *DotA*, *Street Idol*, atau *Pang Ya* (pertanyaan no 5, 8), dan Nadya menggemari *Game* yang sifatnya menyenangkan (pertanyaan 6).

Nadya lebih menggemari permainan *Audition Ayo Dance* sebab menurut Nadya *game* ini termasuk *game* yang bersifat menyenangkan. Disisi lain permainan ini memberikan kesan tersendiri, menimbulkan agresivitas untuk lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan misi yang ditentukan pada tiap-tiap level, yaitu menekan tombol tuts panah dengan benar sehingga memperoleh skor sempurna (pertanyaan 3,4, dan 7).

5. Berikut adalah hasil wawancara dengan Marisa sebagai subjek *sumber data* mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk

dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya.

Tabel 4.5 Cuplikan Data Wawancara dengan Marisa
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	<i>“Counter Strike”</i>
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	<i>“Aku doyanannya maen Counter Strike. Maennya Bareng jg ma temen-temen cowok”</i>
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan	<i>“Counter Strike, nih di counter strike yang Baru tantangannya lebih banyak dari yang seri sebelumnya”</i>
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah	<i>“Membebaskan Sandra dari teroris, tembak-tembak, main ber tim sama anak-anak cowok”</i>
5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan	<i>“Counter strike aja, ada sih Perfect World, tapi masih lebih seru main Counter Strike”</i>
6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan	<i>“Nyoba aja sih main Perfect World, tapi ribet, balik lagi ke Conter Strike aja”</i>
7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan	<i>“Musuhnya makin banyak ga mati-mati. Tapi senjatakmu terbatas. Belum lagi dibrondong peluru kiri kanan depan belakang. Bikin jengkel dan misuh-misuh kalau pas lagi main tapi seru”</i>
8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja	<i>“Macem-macem, DotA, Conter Strike, ga hapal nama-namanya”</i>

Sumber : Lampiran E.1 (Tanggal, 17 April 2009)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dianalisis bahwa Marisa menggemari permainan berjenis *First Person Shooter (FPS)*, game *Counter Strike* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh saudari Marisa jika dibanding dengan *Perfect World* atau *DotA* (pertanyaan no 5, 8).

Marisa lebih menggemari permainan *Counter Strike* sebab menurut Marisa *game* ini termasuk *game* yang bersifat menyenangkan. agresivitas untuk lebih berkonsentrasi dalam menyelesaikan misi yang ditentukan pada tiap-tiap level, yaitu membebaskan Sandra, menjinakkan bom dengan senjata yang terbatas dan bergabung dalam tim (pertanyaan 3,4, dan 7), dan Marisa adalah pemain *game online* yang gemar mencoba permainan *game*, tetapi menyukai permainan yang mudah dikuasai (pertanyaan 6).

6. Berikut adalah hasil wawancara dengan Ariq sebagai subjek *sumber data* mengenai permainan apakah yang sedang dimainkan, permainan apakah yang paling sering dimainkan, mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan tersebut, bagian yang paling menarik dalam permainan *game* yang paling sering dimainkan tersebut, selain *game* tersebut *game* apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan, mengapa *game-game* tersebut menarik untuk dimainkan, mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis *game* yang juga menarik untuk dimainkan, *game* apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja lainnya.

Tabel 4.6 Cuplikan Data Wawancara dengan Ariq
Mengenai Jenis Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Permainan apakah yang sedang dimainkan	" <i>Main game Perfect World, sudah satu bulan njalankan karakter</i> "
2. Permainan apakah yang paling sering dimainkan	" <i>Game Perfect World</i> "
3. Mengapa menggemari permainan yang paling sering dimainkan	" <i>Karakterku belum penuh senjatanya, asesornya juga masih kurang banyak.</i> "

Tabel 4.6 Cuplikan Data Wawancara dengan Ariq
Mengenai Jenis Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
4. Bagian yang paling menarik dalam permainan <i>game</i> yang paling sering dimainkan adalah	"Nunggu ketemu karakter-karakter yang punya <i>amor langka</i> "
5. Selain <i>game</i> tersebut, <i>game</i> apa sajakah yang juga menarik untuk dimainkan	" <i>DotA</i> "
6. Mengapa <i>game-game</i> tersebut menarik untuk dimainkan	" <i>Mirip ma Perfect World</i> "
7. Mengapa menggemari jenis permainan yang sering dimainkan jika dibandingkan dengan jenis <i>game</i> yang juga menarik untuk dimainkan	" <i>Bisa bikin karakter juga, tapi masih lebih lengkap kalo main Perfect World</i> "
8. <i>Game</i> apakah yang sering dilihat dimainkan oleh remaja	" <i>Teman-teman masih suka main DotA, karakternya sampai sekarang masih laku dijual, buat anak SMP atau SMA lumayan itu buat nambah-nambah uang saku. Apalagi karakter yang udah bagus. Bisa sampai juta harganya</i> "

Sumber : Lampiran F.1 (Tanggal 18, April 2009)

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, dianalisis bahwa Ariq menggemari permainan berjenis *Role Playing Games (RPG)*, *game Perfect World* (pertanyaan no 1, 2). *Game* tersebut lebih digemari oleh saudari Ariq jika dibanding dengan *game DotA*, (pertanyaan no 5, 8) dan Ariq menggemari permainan yang karakteristiknya sejenis dengan permainan sebelumnya (pertanyaan 6).

Ariq lebih menggemari permainan *Perfect World* sebab menurut Ariq *game* ini termasuk *game* yang bersifat menantang. Dibutuhkan banyak kesaBaran untuk memperoleh item-item yang dibutuhkan oleh Ariq, sebab membentuk suatu

karakter yang menyenangkan dan memang ingin di bentuk tetapi di lain sisi juga dapat dijual dalam mata uang rupiah. (pertanyaan 3,4, dan 7).

Dari hasil tabel wawancara dan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa Jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja usia 15-21 tahun adalah permainan yang *bergenre RTS (Real Time Strategy), RPG (Role Playing Game), FPS (First Person Shooter), Action Adventure, dan Sport.*

Dari hasil wawancara yang diperoleh mengenai jenis *game* yang paling sering dijumpai dan dimainkan menurut hasil dari wawancara kepada M. Ramadhan dan Purwanto, Ariq serta saudari Nadya dan Marisa, *game online* yang sering dimainkan pada bulan Maret-Mei 2009 adalah:

1. *Counter Strike*
2. *DotA*
3. *Audition Ayo Dance*
4. *Perfect World*
5. *Rising Force*
6. *World Of Warcraft*

Dari hasil observasi wawancara diatas diperoleh data mengenai *game* yang sering dimainkan oleh remaja pria usia 15-21 tahun di Surabaya pada bulan Maret-Mei 2009 adalah sebagai berikut :

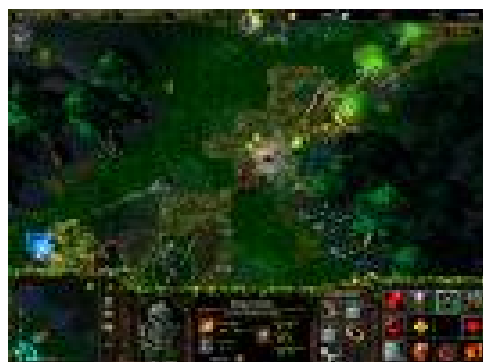
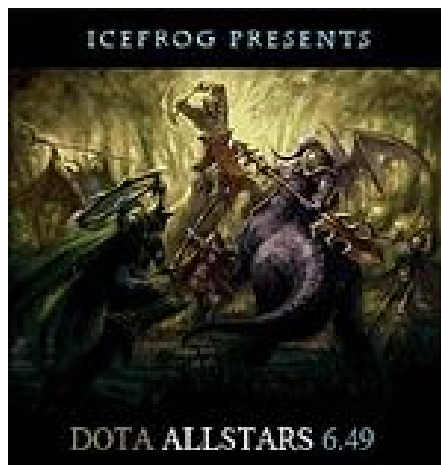
1. *DotA Allstar*
2. *Perfect World*
3. *LineageII II*
4. *Counter Strike (Condition Zero)*
5. *Call Of Duty 4 (Modern Warfare)*
6. *Rising Force*
7. *Gunbond*
8. *Battlefield (1942)*
9. *World Of Warcraft (WOW)*
10. *Seal Online*
11. *Crazi Cart*

Dari hasil observasi pada warnet *game online* mengenai *game* yang sering dimainkan oleh remaja wanita usia 15-21 tahun di Surabaya pada bulan Maret-Mei 2009 adalah sebagai berikut:

1. *Audition Ayo Dance*
2. *Perfect World*
3. *Pang Ya*
4. *DotA*
5. *Street Idol*
6. *Counter Strike (Condition Zero)*
7. *Rising Force*

Berikut ini adalah penjelasan mengenai *game* yang lebih diminati oleh remaja usia 15-21 tahun pada bulan Maret-Mei 2009 di Surabaya dan Sidoarjo:

1. *DotA Allstar*



GamBar 4.1 *DotA Allstar*

Sumber dari : *Google search, gamBar DotA Allstar*



GamBar 4.2 *DotA Allstar*

Sumber dari : *Google search, gamBar DotA Allstar*

Defence of The Ancients (DotA) adalah sebuah permainan *bergenre real time strategy (RTS)*. Peta buatan (*custom map*) untuk permainan komputer buatan Blizzard berjudul *warcraft III : frozen throne*, yang dibuat berdasarkan map ‘*Aeon Of Strife*’.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan ‘*ancient*’ musuh. Pemain dapat menggunakan tokoh kuat yang disebut ‘*hero*’ (pahlawan) yang dibantu oleh pahlawan sekutu dan anak buah petarung (*creep*) yang dapat dimainkan *online* dengan pemain lain melalui *bettle.net*.

Permainan ini terbagi menjadi 2 kelompok yang saling bertempur, yaitu *Sentinel* dan *Scourge*. Pemain tim *sentinel* memiliki markas yang terletak di pojok kiri bawah, sementara pemain tim *scourge* berbasis di pojok kanan atas map. Di pusat markas kedua tim terdapat ‘*ancient*’ yaitu sebuah bangunan yang harus dipertahankan oleh masing-masing tim. Bila *ancient* salah satu tim dihancurkan maka tim itu dinyatakan kalah dan permainan berakhir.

Permainan ini bergantung pada kemampuan pemain untuk memperkuat *hero* individual yang dimainkan. Dengan cara membunuh unit yang di kontrol oleh komputer atau menggunakan emas untuk membeli perlengkapan selama permainan, maka pemain dapat menaikkan *level*. Naik *level* menambah ketangguhan *hero* dan memperbolehkan pemain untuk menaikkan kemampuan pemain.

1. *Perfect World*



Gambar 4.3 *Perfect World*

Sumber dari : *Google search, gambar Perfect World*

Perfect World sebuah MMORPG yang dikembangkan oleh *Beijing Perfect World*. Permainan ini telah dirilis dalam beberapa versi di beberapa negara. *Perfect World* adalah permainan 3D MMORPG yang berdasarkan pada Mitologi Cina, yang berada pada sebuah dunia bernama Pangu. *Perfect World* berfokus pada terbang, dan banyak struktur bangunan dan area yang melayang. Permainan ini mempunyai siklus siang-malam dan cerah ke hujan, membuat pemandangan yang berbeda pada area tertentu tergantung waktu.

Berikut adalah Ras dan kelas sesuai dengan *Perfect World* Indonesia.

a. Manusia (*human*)

- Fah Shih (*Magician* (MG))

Mempunyai spesialisasi pada sihir api, air, dan tanah dan *crafts*. Aset terbesar mereka adalah INT yang membuat mereka bisa mengeluarkan sihir yang kuat, tetapi *image* sangat lemah jika terkena serangan fisik. Profesi ini kurang diminati karena karena sulit menggunakannya pada awal permainan dan semakin sulit pada tingkat lanjut, tetapi profesi ini bisa sangat kuat pada level tinggi.

- Wu Xia (*Warrior* (WR))

Pedang, Tombak, Kapak, Pisau, Fist dan Cakar, *Warrior* mempunyai spesialisasi pada jarak dekat. Kelebihan profesi ini adalah HP (*hit-point*) yang tinggi dan serangan jarak dekat yang kuat. Profesi ini lemah pada serangan sihir tetapi *Warrior* bisa melindungi dirinya dengan memakai *light armor*.

Ras Manusia bisa terbang dengan pedang, kemampuan ini akan muncul pada level 30.

b. Peri (*Winged Elf*)

- Yu Mang (*Archer* (AR))

Menggunakan serangan jarak jauh yang cepat adalah keunggulan profesi ini. Kombinasi antara *skill* seperti fa shi dan jarak jauh mereka bisa mengakibatkan serangan mematikan. Serangan *Bow*, *CrossBow*, *Slingshot* dan *sling* sangat bergantung pada *agility* (AGI) mereka. Kelemahan profesi ini adalah pemain harus dapat membagi poin antara (AGI) dan (STR) untuk dapat memakai *armor* yang baik, yang bisa melindungi mereka dari serangan sihir dan serangan jarak dekat. Moto profesi ini adalah "Habisi sebelum mencapai kita. Karena profesi ini sebagian besar poinnya digunakan untuk menaikkan (AGI) maka Job ini memiliki (STR) dan (INT) hanya sebatas persyaratan untuk *armor* saja. Moto profesi ini adalah "Habisi sebelum mencapai kita."

- Yu Ling (Priest (PR))
Memiliki spesialisasi pada penyembuhan dan skill pendukung (*buff*), Mereka dapat menyembuhkan, memberikan kutukan dan dapat memanggil elemen tanah dan angin. Profesi ini mempunyai pertahanan fisik dan sihir yang baik karena skill pendukungnya dan juga dan juga skill kutukannya. Karena prfoesi ini mendistribusikan sebagian besar poinnya pada (INT) maka pertahanan fisik profesi ini rendah. Tanpa *buff* mereka, Profesi ini sangat rentan diserang secara fisik.

Ras Peri (*Wing Elf*) dapat terbang sejak level 1, tetapi ras ini ketika terbang menghabiskan MP. Pada level 30 Ras ini akan memperoleh sepasang sayap yang tidak mengkonsumsi MP.

c. Siluman (*Untamed*)

- Ye Shou (*Bestial*) (Batasan Jenis Kelamin: jantan (BS))
Bestial adalah makhluk kuat yang bertarung paling depan di medan perang. Menggunakan kapak dan palu, profesi ini mempunyai *buff* HP dan jumlah HP yang besar. Walaupun gerakan profesi ini lambat, Bestial dapat berubah menjadi macan putih yang gerakannya cepat dan serangan yang besar.
- Yao Jing (*Fox Lady*) (Batasan Jenis Kelamin: betina)(FX)
Profesi ini memiliki kemampuan untuk mengeluarkan sihir *elemen wood, water, fire* dan kemampuan untuk menurunkan pertahanan lawan. Sebagai tambahan profesi ini adalah satu-satunya profesi yang dapat menggunakan dan memelihara pet untuk bertarung (semua profesi dapat mempunyai seekor *pet*, hanya *Fox Lady* yang dapat menggunakan untuk bertarung). Kelebihan profesi ini adalah pada *pet*-nya yang dapat menyerang diatas level karakter *Fox Lady*. Profesi ini dapat dikatakan sebagai profesi terkaya karena dengan memelihara *pet* mereka dapat menjual *pet* tersebut pada pemain lain atau menjualnya pada NPC. Kekurangan mereka: seperti pada profesi tipe sihir pada *Perfect World*, *Fox Lady* sangat lemah pada serangan fisik dan serangan fisik dapat berisiko mengganggu merapal sihir. Melawan monster, *Fox Lady* juga memiliki resiko yaitu monster dapat mengganti target serangan yang awalnya *pet*nya menjadi *Fox Lady* sebagai target. Siluman dapat terbang menggunakan hewan terbang, yang akan mereka peroleh pada level 30.

Fitur Permainan Perfect World ini adalah tentang memperebutkan wilayah, perang wilayah adalah perang guild untuk memperebutkan wilayah yang ada di *Perfect World*. Dengan status kepemilikan tersebut, maka para pemain akan mendapatkan banyak keuntungan terutama mendapatkan pajak dari wilayah yang direbut. Perebutan wilayah ini mirip seperti DotA dimana ada dua markas dan dua pihak yang bertarung. Sistem Tunggangan (*Mount system*) dari *Perfect World* terdiri dari beberapa hewan tunggangan seperti kuda, rusa, gajah, singa, dan tunggangan yang langka dapat diperoleh melalui DSQ (*Dragon Seeker Quest*). Busana Personal pemain dapat lebih mengekspresikan dirinya melalui pilihan busana yang banyak didalam permainan. Dan berbagai aksesoris yang ada diperoleh melalui item mall atau dari pemain lain.

Sistem Produksi permainan ini Pemain dapat memproduksi sendiri equipmentnya. Pemain dapat memilih dan meningkatkan empat skill produksi yang berbeda. *BlackSmithing* (membuat senjata), *Tailoring* (membuat armor), *Jewelry* (membuat bermacam aksesoris dan panah), dan *Pharmacist* (membuat *potion* dan *charm*). Pemain akan membutuhkan material untuk membuat item yang ingin dibuat. Barang yang dibuat akan mempunyai nama pemain yang membuatnya. Sistem pernikahan (*marriage*) seperti kebanyakan MMORPS, *Perfect World* memiliki sistem pernikahan yang lengkap. Pasangan pemain akan mendapatkan gelar suami atau istri, mempunyai kemampuan khusus pasangan, baju pasangan, dan *pet* khusus. Pernikahan membutuhkan item yang dapat diperoleh dari item mall.

Even tertentu *Perfect World* antara lain adalah Balapan Kuda, pemain berlevel 40 keatas dapat mengikuti even ini, seekor tunggangan tidak dibutuhkan. Tetapi pemain tidak bisa terbang. Pemenang akan mendapatkan medali, *EXP* dan *Skill Point* dan *Monthly Horse Ticket*. Perburuan Harta Karun, Semua pemain dapat mengikuti even ini. Terdapat empat lokasi yang berbeda dimana even bisa terjadi, Pemain harus membuka kotak harta karun kemudian akan muncul monster atau beberapa *potion*. Hadiahnya yang didapat dari even ini bervariasi. Reruntuhan Kuil Kuno, peserta even ini akan dibawa menuju reruntuhan kuil yang didalamnya terdapat monster tidak terlihat. Tujuan even ini adalah sampai ke ruangan terakhir secara cepat dan menemukan kotak harta karun terlebih dahulu. Pemenang akan *EXP* dan *SP* beserta hadiah.

2. *Lineage II*



Gambar 4.4 *Line Age II*

Sumber dari : *Google search, gambar Line Age II*

Lineage II adalah sebuah fantasi besar *multiplayer online* pern-bermain *game* (MMORPG) untuk PC, dan prequel menetapkan 150 tahun sebelum *Lineage*. Hal ini telah menjadi sangat populer dan sejak 1 Oktober, 2003 memulai di Korea Selatan, laporan 610.918 pengguna unik selama bulan Maret 2007.

Untuk mulai bermain *Lineage II*, pemain membuat karakter seperti mereka Penanya dalam permainan dari abad pertengahan gaya dunia maya. Manusia, dan *Elves Dark Elves* mulai dalam Kerajaan Aden saat *Dwarves* dan *Orcs* mulai dalam Kerajaan *Elmore*. Pemain dapat memilih dari salah satu *fighter* atau mistik profesi di awal, kecuali *Dwarves* dan *Kamael* yang hanya dapat memilih profesi *fighter*, pilihan ini bertindak sebagai suatu pola dasar untuk profesi pilihan. Setiap ras memiliki sekumpulan kelas, bahkan jika manusia, *elves* dan *elves* gelap memiliki banyak pelajaran yang sangat mirip dengan mereka di dalam negeri dua perlombaan lainnya.

Sebagai pemain-pemain non membunuh karakter (NPC) monster, mereka mengumpulkan poin pengalaman dan keahlian poin (SP). Pengalaman sebagai poin menumpuk, karakter dari tingkat meningkat, yang berarti berbagai atribut

karakter yang *augmented*. Pemain membeli dan kemudian mereka meng-*upgrade* karakter dari kemampuan menggunakan SP. Pemain bisa bermain sendiri atau sebagai bagian dari grup untuk memerangi monsters dan lengkap *quests Baru* keterampilan, poin pengalaman, dan item. *Player versus player* (PvP) adalah bagian penting dari permainan. Menyediakan berbagai permainan sosial, politik, ekonomi dan aspek-aspek yang dikembangkan melalui masyarakat dan tindakan dalam permainan, satu pemain. *Lineage II* fitur kepungan perang seperti aslinya. Untuk memastikan PvP tetap berada di bawah kontrol, desain mencakup Karma sistem yang memberikan konsekuensi negatif untuk membunuh pemain lain, meskipun mereka tidak memerangi kembali. Ketika sedang dalam keadaan kacau-balau (karma lebih tinggi dari angka nol), pemain yang memiliki tinggi probabilitas dari ketertinggalan item setelah dibunuh.

Saat ini terdapat sejumlah besar kelas (36) untuk semua ras semuanya. Setiap perlombaan dan kemudian kelas memiliki menetapkan jumlah *start Poin* sudah ditugaskan ke kelas mereka. Setelah menyelesaikan *quests* setelah mencapai tingkat 75, seorang pemain dapat menambahkan subclass dengan karakter. *Subclass* ini dimulai dari tingkat 40. Keterbatasan diletakkan di tempat yang dapat memilih satu *subclass* (misalnya *Dark Elves* tidak boleh memilih *Elf subclasses*. Selain itu, seorang pemain tidak dapat memilih kelas yang cocok dengan kelas utama (*Dark Avenger* tidak boleh menjadi *Paladin*, begitu pula yang *Treasure Hunter* mungkin tidak menjadi *Plains Walker*). Setelah *subclass* telah mencapai tingkat 75, pemain dapat memilih lain. Pahlawan adalah kaum bangsawan yang memiliki karakter dan berkompetisi dalam memenangkan *grand olimpiade* sedikitnya 1 dari 9 kali. Ada batas 35 *heroes* setiap saat, dan hanya karakter utama kelas akan menerima judul. Pahlawan menerima senjata dan kemampuan khusus, di samping itu, mereka mungkin berbicara secara global ke seluruh server mereka. Mereka juga menerima *glowing aura* sehingga mereka menonjol terhadap karakter lain.

Hewan Piaraan dalam *Lineage II*, seorang pemain dapat memperoleh rakasa melalui *pet* selesainya *quests*. Tidak seperti surat perintah atau sihir lainnya, sepanjang memenuhi persyaratan tertentu, *pet* tidak akan terikat oleh keterbatasan waktu, dan tidak akan dapat diberhentikan secara paksa. Hewan

peliharaan ini juga dapat terus paling item dalam persediaan mereka ketika mereka dipanggil, termasuk pet senjata dan baja yang dapat dilengkapi pada *pet*.

Permainan *Lineage II* berikut sebuah fiksi sejarah melalui set plots disebut "*Sagas*". Saat ini terdapat dua sagas; "*The Chaotic babad*" dan "*The Chaotic Arasy*". Besar-besaran update atau *expansions* dikenal sebagai "*Tawarikh*" dilakukan setiap enam bulan, yang memperkenalkan unsur-unsur cerita *Baru* serta fitur-fitur *Baru* dan menambahkan-ons. Setiap babad juga menambahkan banyak konten *Baru* pada *game*, termasuk keterampilan, *quests*, dan *Barang-Barang* daerah, beberapa kronik juga meningkatkan tingkat cap.

Lineage II diatur dalam dunia para pendahulunya, *Lineage*, walaupun storyline utama dimulai 150 tahun sebelum peristiwa di *Lineage*. Di dunia *Lineage II* dibagi menjadi tiga kerajaan, *Aden*, *Elmore*, dan *Gracia*. *Aden* terletak di selatan ibukota Batas *Outposts* puri adalah *Aden Castle*. *Elmore* terletak di sebelah utara yang meliputi *Outposts* dan *Goddard*, dan *Rune Schuttgart*. Puri adalah ibukota *Rune Castle*. *Gracia* terletak di sebelah Barat *Aden* dan *Elmore*. *Aden's* geografi berkisar antara pasir ke hutan tropis. *Elmore* lebih kasar yang kebanyakan bergunung-gunung di sepanjang daerah dengan musim dingin beku *wastelands*.

Karakter dalam *Lineage II* bertindak sebagai pemain dari Penanya dalam permainan. Pemain yang *afforded* hingga 7 karakter perserver. Saat ini terdapat enam ras dalam dunia *Lineage II* yaitu Manusia-yang mirip dengan manusia modern-hari dan semua yang ada di sekitar-karakteristik seimbang; yang *Elves*-unggul dengan ketangkasan, gerak, dan kecepatan casting, tapi lebih lemah offense; *Dark Elves* - tinggi dengan serangan sihir dan kemampuan perkelahian; *Orcs*-tinggi yang mempunyai HP dan MP tetapi gerakan lambat; *Dwarves*-kuat pergulatan penyerang dan master pengrajin dan Kamael-humanoids dengan satu sayap dan pekerjaan spesifik jender kelas. ^[4]

Hyeong-Jin Kim, Kepala Tim Produksi untuk *Lineage II*, datang dengan konsep dasar pada permainan di awal 2000, dan pembangunan dimulai pada bulan Oktober hingga November tahun yang sama. Kim dan produser James Bae telah dinyatakan bahwa alasan untuk mengembangkan prequel untuk *Lineage* daripada kesudahan adalah *Lineage* akan terus diperBarui sebagai permainan. Menurut

Kim dan Bae, permainan dari awal subjudul, "*The Chaotic babad*", dikembangkan dengan maksud untuk memainkan perang besar-besaran, strategi, konflik, dan kolaborasi yang diharapkan dapat mendorong keasyikan tersendiri diantara pemain.

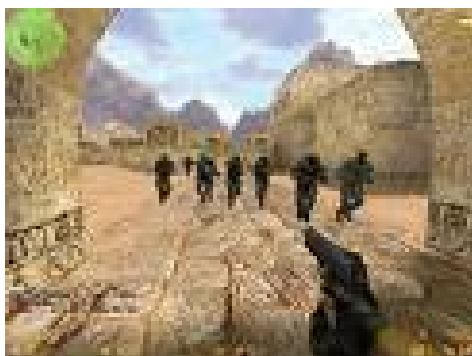
Andrew Park dari *Gamespot* mengatakan bahwa permainan *Lineage II* menawarkan baik repetitif melindas atau kaku tantangan, dan tidak cocok untuk casual *gamer* yang hanya bisa bermain satu jam atau kurang per hari. Allen 'Delsyn' Rausch mengatakan bahwa yang menarik dalam lomba itu, tidak seperti *Lineage II* ras lainnya, mereka secara khusus berfokus pada pahlawan jalur tingkat tinggi dengan jalur kelas tersendiri oleh seks. *Lineage II* merupakan *game* yang *honorable mention* untuk *The Game of the Year award*.

3. *Counter Strike (Condition Zero)*



GamBar 4.5 *Counter Strike*

Sumber dari : *Google search, gamBar Counter Strike*



GamBar 4.6 *Counter Strike*

Sumber dari : *Google search, gamBar Counter Strike*

Counter-Strike (biasa disingkat ke *CS*) adalah taktis pertama-orang jujur *Musiclvr* yang berasal dari *Half-Life* modifikasi oleh Minh “*Gooseman*” dan Jess “*Cliffe*” Clife. Yang telah diperluas menjadi seri sejak aslinya rilis, yang saat ini termasuk *Counter-Strike : Condition Zero*, *Counter-Strike: Source*, *Counter-Strike: antologi* dan *Counter-Strike* pada *Xbox*. *Counter-Strike* pits tim counter (teroris melawan tim teroris) dalam serangkaian putaran. Setiap putaran yang dimenangkan oleh baik menyelesaikan misi atau tujuan menghapuskan yang menentang kekerasan. Inkarnasi terBaru dari game, *Counter Strike: Source*, adalah berdasarkan Sumber mesin dikembangkan untuk *Half-Life 2*. Permainan saat ini yang paling diputar *Half-Life* modifikasi dalam hal pemain, menurut *GameSpy*. *Counter-Strike* dikembangkan pertama sebagai *Half-Life* modifikasi. Oleh karena itu dinamakan "*Half-Life: Counter-Strike*." Versi asli adalah seorang 3rd-party *Half-Life* modifikasi, tetapi sejak itu telah berkembang menjadi komersial dan kemudian mod diiklankan sebagai terpisah dalam permainan itu sendiri. Masih menggunakan dan berjalan di *Half-Life* mesin permainan dan didasarkan pada struktur tidak berubah.

Counter-Strike adalah permainan *First Person Shooter* dalam pemain bergabung baik teroris atau counter-teroris tim (atau menjadi penonton). Setiap tim mencoba untuk menyelesaikan misi tujuan atau menghapuskan melawan tim. Setiap satu putaran dimulai dengan dua tim, biasanya di seberang ujung peta dari masing-masing. *Player* dapat memilih untuk bermain sebagai salah satu dari delapan karakter yang berbeda standar model (empat untuk masing-masing pihak, meskipun *Counter-Strike: Condition Zero* ditambahkan dua model tambahan, sehingga total sampai sepuluh). Pemain biasanya diberikan beberapa detik sebelum dimulai putaran (dikenal sebagai "membekukan waktu") untuk mempersiapkan dan membeli peralatan, selama mana mereka tidak dapat menyerang atau berjalan atau memindahkan (*player* masih dapat membawa kerusakan, yang memiliki pemain terjatuh dari ketinggian tertentu beku selama waktu adalah satu-satunya cara seseorang dapat mengontrol pemain mulai "HP"). Mereka dapat membeli kembali ke daerah dalam menetapkan jumlah waktu untuk membeli peralatan (termasuk beberapa peta kustom netral "membeli zona" yang dapat digunakan oleh kedua tim). Setelah sepanjang telah berakhir,

pemain mempertahankan hidup mereka peralatan untuk digunakan pada putaran berikutnya, pemain yang dibunuh memulai putaran berikutnya dengan standar dasar mulai peralatan.

Standar moneter bonus yang diberikan untuk menang, kehilangan, membunuh musuh, yang pertama untuk menginstruksikan sandera yang mengikuti, yang menyelamatkan sandera atau menanam yang bom. Angka tim yang menampilkan nilai selain statistik untuk setiap pemain: nama, membunuh, kematian, dan ping (dalam milidetik). Papan angka yang juga menunjukkan apakah sebuah pemutar mati, yang membawa bom (bom pada peta), atau yang VIP (pembunuhan pada peta), meskipun informasi mengenai pemain pada melawan tim tersembunyi dari pemain sampai dia mati, karena hal ini informasi dapat penting.

Walaupun *Counter-Strike* ini sendiri adalah sebuah *mod*, ia telah mengembangkan sendiri komunitas penulis naskah dan pembuat *mod*. Menambahkan beberapa *mods bots*, sedangkan yang lain menghapus fitur permainan, dan lain-lain membuat berbagai mode permainan. Beberapa server administrator *mods* memberikan lebih fleksibel dan efisien atas server "*admin plugin*", karena sebagian besar disebut, telah menjadi sangat populer (lihat Metamod, AMX Mod dan AMX Mod X). Ada beberapa *mods* yang sangat mempengaruhi *game*, seperti *Gun* permainan, dimana pemain mulai dengan dasar pistol dan harus menerima *skor kills* senjata lebih baik, dan *Zombie Mod*, di mana satu tim terdiri dari zombies dan harus "menyeBarkan infeksi" oleh yang membunuh tim lainnya (yang hanya menggunakan pisau). Ada juga Superhero dan *Warcraft III mods* yang mencampur-orang pertama dari *game Counter-Strike* dengan sistem pengalaman, pemain yang memungkinkan untuk menjadi lebih kuat karena mereka terus bermain. Ada juga *Star Wars mod*, di mana Anda mendapatkan *lightsaber* bukan pisau, memiliki kemampuan khusus sesuai dengan karakter *starwars*, juga menerima peringkat berdasarkan peringkat militer AS, dan tujuannya adalah untuk menangkap yang *flag*. Permainan juga sangat dapat diatur pada akhir dari *player*, mengizinkan user untuk memasang atau bahkan membuat mereka sendiri kustom kulit, HUDs, *sprites*, dan efek suara, diberi alat-alat yang

tepat. Mods juga memiliki beberapa fitur yang disebut *rollthedice*, dimana sesuatu yang buruk atau baik yang terjadi pada anda ketika anda mengetik *rollthedice*.

Counter Strike telah menjadi target utama untuk eksploitasi oleh kacamata programmer sejak rilis-nya. Dalam permainan, kecurangan yang sering disebut sebagai "hacking" dalam rujukan kepada program atau "hax" dijalankan oleh pengguna.

Khas cheats adalah:

- a. *Wallhacks*, yang memungkinkan *player* untuk melihat melalui dinding. Ini bekerja dengan mengubah tampilan driver untuk menampilkan objek yang biasanya mengaburkan, atau mengubah *textures* ke permainan yang transparan. Satu-satunya benda dilihat pada layar *hacker* dari orang-orang yang dekat dengan hotel. Server tidak akan mengirim Anda karakter dari seluruh peta, sehingga Anda tidak dapat melihat di seluruh peta.
- b. *Speedhacks*, yang memberikan peningkatan kecepatan *player*. Ini bekerja dengan mengirim palsu sinkronisasi data ke server.
- c. Tidak ada kemunduran, yang menjaga dari pemutar gun bidikan langsung pada y poros tanpa pembayaran kembali dengan menghapus gun fisika.
- d. Tidak terseBar digunakan untuk membuat pemain dari senapan menembak lurus sepanjang sumbu x.
- e. *Aimbots*, yang bertujuan membantu pemutar pada musuh. Ini bekerja dengan menggerakkan pemutar tampilan untuk mengantisipasi musuhorang posisi.
- f. ESP, yang menampilkan teks informasi tentang musuh, seperti kesehatan, nama, dan jarak, dan juga informasi tentang senjata letaknya sekitar peta, yang dapat dilewatkan tanpa hack
- g. *Barel hack*, yang menampilkan *Baris* yang menggambarkan di mana musuh yang melihat
- h. Anti-flash dan anti-asap, yang menghilangkan flashbang dan granat asap efek. Ini branched off tembok hack.

Counter-Strike kontroversi yang dihadapi di bulan April 2007 ketika Jack Thompson, sekarang menjadi pengacara *disBarred* dari Florida, yang diduga pelaku dari Virginia Tech massal telah dilatih untuk membunuh dalam permainan, baik sebelum Cho Seung-Hui (yang jujur) telah diidentifikasi. Sumber berita

awalnya menyatakan bahwa Cho Seung-Hui hanya bermain *game* di sekolah tinggi, namun tidak ada video *game* apa yang ditemukan di asrama bersenjata api dari kamar, dan tidak ada bukti bahwa ia pernah bermain Counter-Strike. Thompson cela juga *Counter-Strike* pada 14 Februari 2008 Northern Illinois University bidikan *perpetrated* oleh Steven Kazmierczak pada hari setelah penembakan. Sementara itu dilaporkan bahwa Kazmierczak diputar *Counter-Strike* di perguruan tinggi, lembaga berita tunjukkan bahwa masalah kesehatan mental, dan bukan video *game*, yang kemungkinan culprits dalam penembakan. Pada tanggal 17 Januari 2008, sebuah pengadilan federal Brasil melarang semua penjualan *Counter-Strike* dan *Everquest* mengagumkan dan langsung penarikan dari toko-toko mulai dari semua yang akan *enforced*. Hakim federal di Brasil Carlos Alberto Simões de Tomaz, dari Minas Gerais bagian kehakiman, memerintahkan ban karena pada bulan Oktober 2007, menurut dia, permainan “yang tetap ada membawa rangsangan ke subversi dari ketertiban sosial, mencoba terhadap demokrasi dan negara berhak dan terhadap keselamatan publik”.

4. *Call Of Duty 4 (modern warfare)*



GamBar 4.7 *Call Of Duty*

Sumber dari : *Google search, gamBar Call OF Duty*

Call of duty 4 (modern warfare) merupakan permainan video berjenis FPS (*first person shooting*) yang dikembangkan oleh *infinity ward* yang dirilis pada 2007. Permainan bernuansa perang dunia II yang mempunyai perlengkapan perang selayaknya tentara modern dengan berbagai peralatan perang modern.

5. *Rising Force*



GamBar 4.8 *Rising Force*

Sumber dari : *Google search, gamBar Rising Force*

RF *online* (atau *Rising Force Online*) adalah *game online* (MMORPG) dengan nuansa gabungan antara fantasi dan masa depan dengan tema yang

menarik. Bermula di suatu galaxy bernama NOVUS pemain bisa memilih salah satu dari 3 bangsa yang ada untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukan seluruh jagad. Permainan ini berpusat pada konflik 3 ras untuk memperebutkan *resource* yang berharga yaitu tambang agar untuk memakmurkan bangsa tersebut dan bertempur untuk menaklukan seluruh jagad. Ada 3 ras yang ada di *game* ini:

- a. Acretia Empire: *Accretia* adalah *ras cyborg*. Sekarang mereka mempunyai tujuan untuk menguasai dunia. Tubuh metal mereka adalah yang paling kuat di dalam permainan dan mempunyai teknologi canggih, tetapi mereka tidak bisa memakai sihir. Ras ini mendirikan kekaisaran, yaitu *Acretia Empire*.

Accretia adalah otak organik yang memiliki tubuh mekanik. Bukan merupakan Robot yang bergerak dengan program, namun mereka patuh pada aturan, aturan untuk mencapai kesempurnaan. Walaupun Sikap individualis tidak diperbolehkan, kesadaran diri tetap ada; Perkumpulan *Accretia* tidak terlihat seperti pikiran yang menyatu. Mereka diciptakan dan di didik untuk evolusi dalam satu kesatuan. Namun, kesempurnaan dalam level yang lebih tinggi hanya dapat dicapai melalui kesempurnaan individu. *Accretia* merupakan keturunan langsung dari Peneliti EMC, manusia yang melahirkan *Bellato* dan *Cora* melalui percobaan mereka. Dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan dedikasi dari para pendahulu mereka, mereka berhasil mengembangkan ilmu pengetahuan pada level yang lebih tinggi. Kebudayaan *Accretia* adalah pengetahuan dan pemikiran rasional. Hal ini membuat mereka terus mencari pengetahuan dan penjelasan rasional dan solusi untuk permasalahan, pada setiap level. Menjadi prajurit adalah belajar taktik dari pertempuran sebelumnya atau memimpin peneliti mencari metode kloning *Baru* dengan mempelajari anatomi bangsa lain. Pasukan *Accretia*, memiliki tubuh mekanik sepenuhnya dan hanya memerlukan sedikit kebutuhan.

- b. *Bellato* Union :*Bellato* Union merupakan bangsa petualang yang memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Dalam menjalani petualangannya, bangsa *Bellato* banyak didukung dengan berbagai macam teknologi. *Bellato* mampu membuat Massive Armor Unit (MAU) dan senjata untuk dipergunakan dalam peperangan. Tingkat gravitasi yang tinggi di planet asal *Bellato* membuat

tubuh mereka pendek, tetapi fisik mereka cukup kuat dan pandai. *Bellato* juga merupakan ahli ekonomi dan berdagang. Keserakahan telah mendorong mereka untuk pergi ke planet lainnya, untuk menjajah dan mendapatkan resources lebih. Untuk memperluas sampai akhir alam semesta, *Bellato* ingin memastikan bahwa Sektor Novus tidak jatuh dalam kekuasaan *Accretia* atau *Cora*. Keinginan untuk tumbuh dan berkembang pasti akan membuat alam semesta diliputi kekacauan.

Peralatan mekanik *Bellato* semula diproduksi untuk kemajuan penelitian, dan pembangunan bukan untuk keperluan pertempuran. Dalam kemajuan teknologi, berbagai macam *Armor Unit* diproduksi dalam jumlah besar dan dikembangkan untuk dapat bertahan dalam pertempuran.

Pada pertempuran awal menunjukkan bahwa *Armor Unit* membawa kemenangan besar untuk Federation. Hal ini membuat pengeluaran biaya pertahanan nasional membengkak, karena banyaknya *Armor Unit* yang diproduksi untuk pasukan pertahanan. Dalam catatan pertempuran Novus *Armor Unit* Sebelumnya juga menunjukkan beberapa kali kekalahan dengan *Launcher Accretia*, dan hal ini melemahkan kekuatan pasukan. Kekalahan ini disebabkan oleh *Armor Unit* tidak di design untuk kondisi geografis planet Novus, setelah itu hak untuk memproduksi diberikan kepada penduduk Novus, kemudian *Armor Unit* di desain ulang supaya cocok di planet Novus.

- c. Holy Alliance *Cora* : Holy Alliance *Cora* adalah suatu bangsa dengan peradaban spiritual yang amat kuat budayanya di bidang agama dan seni sihir. Berdasarkan sejarah, bangsa *Cora* sendiri merupakan bangsa yang terbentuk dari campuran beberapa negara dan bangsa yang memiliki kepercayaan sama. Penampilan mereka juga amat menarik, laki-lakinya tinggi tegap, dan perempuannya elok dan cantik. Bangsa *Cora*, bertempur untuk keselamatan mereka dari gangguan bangsa lain. Ahli dalam pertempuran baik secara fisik maupun sihir, ilmu dan senjata mereka pada umumnya adalah *Barang* yang diberkati oleh dewa mereka, DECEM. Holy Alliance *Cora* merupakan bangsa dengan kemampuan sihir terkuat, sehingga *Cora* adalah satu-satunya bangsa yang mampu memanggil *Animus* untuk membantu mereka dalam pertempuran.

DECEM membuat dunia yang dilupakan menjadi keindahan, dan *Cora* diciptakan untuk menjalankan keinginan DECEM. Mengetahui bahwa mereka bangsa yang terpilih, *Cora* berkumpul berdasarkan kepercayaan kepada Dewa mereka. Tujuan "Hidup" mereka adalah mendekati diri dengan Dewa mereka. Bagi *Cora*, yang menjalankan keinginan Decem akan memperoleh kekuatan, kemampuan, dan lebih kuat dalam *Dark Force*. *Dark Force* adalah hadiah yang paling berharga diberikan *Decem* untuk anak-anaknya. Keinginan Decem adalah *Cora* tidak boleh merusak planet atau makhluk hidup yang ada, mereka harus menjaga dan memeliharanya, karena melukai planet adalah melukai Decem sendiri. *Cora* hanya diperbolehkan untuk menggunakan resource untuk kepentingan Decem saja. Mereka melakukan semuanya dengan alam, dan meningkatkan keindahannya. *Cora* mengolah logam dengan *Dark Force*, mengolah logam untuk menciptakan item dan senjata tanpa menyebabkan polusi. Semua teknologi *Cora* diperkuat dengan *Dark Force*. Baju dan *armor Cora* dibuat dari bahan natural, pakaian yang mereka gunakan sangat lembut dan fleksibel. *Cora* percaya bahwa tubuh mereka adalah tempat suci untuk Decem. *Cora* menjaga kecantikan, dan menjaga kebersihan tubuh mereka dengan baik. *Cora* mencintai dan menghargai tubuh demi penyesuaian diri dengan DECEM.

Seperti banyak MMORPG, pemain akan memilih 1 bangsa dan bertarung melawan monster untuk mendapat poin pengalaman (*Experience*). RF mempunyai banyak tipe monster di area yang berbeda:

- a. HP - *Hit Point* adalah status yang paling penting dalam permainan yaitu status darah anda, pada karakter anda adalah *Bar* berwarna merah
- b. FP - *Force Point* sama dengan *mana* atau kapasitas *force* anda, didalam permainan dengan wujud *Bar* biru
- c. SP - *Stamina Point* digunakan untuk berlari, menggunakan *booster* dan beberapa skill tertentu
- d. Def. Gauge - *Bar* yang mempengaruhi tingkat pertahanan, kemungkinan block, dan hindaran serangan
- e. *Exp. Point* - *Persen experience* yang telah didapat untuk dapat naik level (maksimal level saat ini 55)

- f. Attack - Keseluruhan kemampuan serangan yang dipakai (senjata, *armor*, *potion*, *skill*, aksesoris)
- g. *Force* Attack - Kekuatan serangan *force* (*fire*, *water*, *terra*, *wind*, *darkness*, *holy*)
- h. Rata-rata Pertahanan - Total pertahanan dari suatu karakter (senjata, *armor*, *potion*, *skill*, aksesoris)
- i. Rata-rata. Defense Power - Nilai dari kekuatan *armor*, yang mempengaruhi *Def Gauge*
- j. Aspd - Kecepatan serangan karakter (*attack speed*)
- k. Accuracy - Akurasi dari serangan karakter (akurasi dapat mencegah lawan untuk menghindar dari serangan)
- l. Dodge - Kemampuan karakter dalam menghindari serangan lawan
- m. Jarak Dekat - Membuat karakter dapat menggunakan *armor* dan senjata jarak dekat dengan level lebih tinggi. Meningkatkan stamina dan kekuatan serangan jarak dekat.
- n. Jarak Jauh - Membuat karakter dapat menggunakan *armor* dan senjata jarak jauh dengan level lebih tinggi. Meningkatkan kekuatan serangan jarak jauh dan FP.
- o. *Force* (*Bellato* & *Cora*) - Dapat menggunakan Tongkat dan *Armor Force* dengan level lebih tinggi. Meningkatkan kekuatan serangan *Force*.
- p. Perisai - Dapat menggunakan Perisai dengan level lebih tinggi. Dan meningkatkan *Block Rate*.
- q. Pertahanan - Meningkatkan maksimum HP.

Tiap ras mempunyai PT spesial sendiri antara lain :

- a. Summon (*Cora*) - Dapat memperkuat *Animus* dengan cara men-*summon Animus* (*paimon*, *hecate*, *innana*, *isis*)
- b. *Launcher* (*Accretia*) - Dapat menggunakan senjata *Launcher* dan *armor Launcher* dengan level lebih tinggi. Meningkatkan kekuatan serangan *Launcher* .
- c. Unit (*Bellato*) - Dapat meng-*upgrade* MAU dengan komponen yang lebih baik. (Persyaratan level juga harus dipenuhi).

Pilihan karakter ras yang dimunculkan dalam permainan ini, seperti:

- a. *Warrior* - *Warrior* mempunyai kekuatan yang besar dan stamina spesialisasinya pada jarak dekat. *Warrior* level 30 bisa berubah profesi, menjadi *destroyer* atau *gladius* untuk bangsa *Accretia* , menjadi *commando* atau *miller* untuk bangsa *Bellato*, dan menjadi *champion* atau *knight* untuk bangsa *Cora* .
- b. *Ranger* - *Ranger* mengandalkan kecepatan dan akurasi, mereka kuat dalam pertarungan jarak jauh. Setelah level 30 *Ranger* bisa berubah profesi. *Ranger* *Accretia* bisa berubah menjadi *Gunner* yang spesialisasinya pada senjata *Launcher* .
- c. *Spiritualist* - *Spiritualist* menggunakan kekuatan sihir untuk melawan musuhnya dengan menggunakan tongkat sihir. Bangsa *Accretia* tidak bisa berubah profesi menjadi *Spiritualis*. Setelah level 30 *Spiritualis* *Bellato* bisa berubah menjadi *psyper* atau *chandra*. Sedangkan *Spiritualist* *Cora* bisa menjadi *Summoner* atau *caster*.
- d. *Specialist* - *Specialist* mempunyai banyak kemampuan khusus yang bervariasi tergantung rasnya. mereka berkemampuan membuat *Barang* dan hampir kuat di segala area.
- e. Setelah level 30 *specialist* *Bellato* bisa menjadi *pilot* atau biasa disebut *Driver/Armor Rider (MAUs)*. *Specialist* yang memilih menjadi *Engineer (Accretia)* atau *Craftman (Bellato/Cora)* pada level 30 bisa menjadi *guard towers*.
- f. Pada level 40 karakter anda bisa berubah profesi kembali. Profesi membuat anda mempunyai kemampuan tambahan dan mempunyai senjata khusus. Tiap profesi berbeda di setiap ras.

Setiap ras mempunyai kemampuan khusus yang unik:

- a. *Launcher System* : *Launcher* merupakan senjata pemusnah massal yang hanya dimiliki oleh bangsa *Accretia* . Senjata *Launcher* ini memiliki daya hancur yang sangat besar, tujuan diciptakan senjata ini hanya untuk melenyapkan makhluk hidup.
- b. *Launcher* mempunyai type peluru yang berbeda-beda, 1 peluru biasa dan 4 type peluru ber-elemen (*fire, water, wind, terra*,). Ada 2 type *Launcher* yaitu

Launcher & flame thrower. *Launcher* unit memiliki fungsi spesial apabila digunakan dengan *Siege Kit*. Apabila menggunakan *Siege Kit* dengan senjata *Launcher*, *Accretia* akan masuk kedalam *Siege Mode* dimana *Accretia* tidak bisa bergerak selama didalam *Siege Mode*, tetapi serangan dan daya hancur yang dihasilkan akan lebih besar (tergantung *Siege Kit* yang dipakai).

- c. *Massive Armor Unit (MAU)* : *Massive Armor Unit* atau MAU adalah senjata perang raksasa bangsa *Bellato* yang bentuknya menyerupai robot. MAU memiliki kemampuan pertahanan, serangan, dan element *resist* sangat besar, sehingga MAU mempunyai peranan sangat penting bagi bangsa *Bellato* dalam pertempuran melawan *Accretia* dan *Cora*.
- d. Bangsa *Bellato* mempunyai 2 macam MAU yaitu MAU *Goliath(melee)* dan MAU *Catapult(range)*. *Goliath* jika mencapai level 40 akan menjadi advanced *Goliath*. *Catapult* jika mencapai level 40 menjadi advanced *Catapult*. Anda hanya dapat memperbaiki dan men-tunning MAU di MAU DEALER. MAU otomatis akan hancur ketika HP MAU menjadi 0.
- e. *ANIMUS* : Sumber kekuatan dari bangsa *Cora* adalah dewa mereka. Oleh karena itu DECEM, Dewa *Cora* meminjamkan penjaganya untuk membantu bangsa *Cora* yang disebut "*Animus*". *Animus* akan sangat membantu Holy Alliance *Cora* dalam pertempuran Suci mereka dalam melawan *Accretia* dan *Bellato*. *Animus* ini sendiri terdiri dari berbagai macam jenis, mulai dari *Hecate (stun)*, *Inanna (heal)*, *Isis (double damage)* dan *Paimon (close range)*. Hanya profesi *Summoner* pada bangsa *Cora* yang memiliki kemampuan untuk memanggil *Animus*. *Summoner* harus rajin untuk melatih *Animus* miliknya sehingga menjadi teman dalam bertempur yang kuat. Setiap *Animus* mempunyai kemampuan bertambah *exp* yang berbeda-beda, yakni: *-Inanna*, bertambah ketika anda disembuhkan *-Hecate*, bertambah ketika *hecate* menyerang level lawan yang sepadan atau lebih tinggi dari levelnya *-Paimon*, bertambah ketika diserang level yang sepadan atau lebih tinggi dari levelnya *-Isis*, hampir sama dengan *hecate* namun *isis* mempunyai damage tertinggi dari semua *Animus*

Pemain menerima *Contribution Point* (CP) setiap membunuh karakter dari ras lain dan juga menyelesaikan misi. Karakter di setiap ras yang memiliki nilai CP tertinggi (top 30) bisa memasuki pemilihan untuk menjadi pemimpin bangsa (*Archon*) selama 1 minggu atau sebagai salah satu dari empat anggota dewan (wakil *archon*, tim penyerangan, tim pertahanan, atau tim pembantu). Lima Patriot ini yang bisa berkomunikasi dengan seluruh rasnya melalui global ras chat. dan menjadi pemimpin dalam *Chip War*.

6. *Gunbound*



GamBar 4.9 *Gunbound*

Sumber dari : *Google search, gamBar Gunbound*

Gunbound adalah sejenis *Multi Player Game Online* (MPGO) yang mempunyai pemain terdiri dari seluruh daerah mencakup area perusahaan tersebut. GB Indonesia dijalankan oleh situs Boleh.com bekerja sama dengan perusahaan Korea, [Softnyx]. *Gunbound* mempunyai banyak peminat karena mempunyai sistem avatar yang unik di mana user bisa membeli avatar dengan mengumpulkan uang dari pertarungan-pertarungan dengan lawannya. Di *Gunbound* Anda tidak perlu bersusah payah, Anda hanya perlu bertarung menggunakan kendaraan khusus yang bermacam-macam kegunaan dan spealisasinya lalu menembak

lawan-lawan Anda baik secara individual (1 lawan 1) maupun beregu (hingga 4 lawan 4).

Mempunyai cara bermain berdasarkan giliran, permainan ini bergenre simulasi-balistik. Di GunBound, terdiri dari 2 tim yang saling melawan dan menembak jika gilirannya tiba dengan kendaraan tempur yang disebut *Mobile*. Setiap *Mobile* mempunyai tiga senjata yang unik, yaitu senjata tipe "1", "2", dan "SS" (*Special Shot*). Beberapa Faktor seperti kondisi wilayah, kecepatan angin dan beberapa fenomena cuaca membuat pemain untuk mengganti target sasarannya dan pengaturan kekuatan tembak sementara berpikir mengenai strategi pada saat yang sama. Gunbound juga mengimplementasikan Sistem *delay* giliran yang dipengaruhi oleh *Mobile*, tipe senjata dan *item* yang digunakan pemain atau waktu yang digunakan untuk menembak menghasilkan waktu yang lebih lama untuk menembak.

Karakter pengguna bisa memakai pakain dan aksesoris lain yang disebut Avatar. Masing-masing avatar membuayai bonus status yang akan membantu pemain di dalam permainan. *Gold* (mata uang dalam permainan) didapatkan dari pertarungan bisa dibelanjakan untuk membeli avatar. Avatar bisa juga dibeli dengan menggunakan cash. *Cash* dibeli dengan menggunakan uang asli melalui *voucher*.

Permainan ini mempunyai total 18 kendaraan. Dua di antaranya hanya bisa didapatkan dengan keberuntungan ketika memilih mobile secara acak. 17 mobile lainnya tersedia di pilihan. Masing-masing mobile dapat dikelompokkan ke dalam 3 kategori yaitu: tipe mekanik, tipe perisai, dan tipe bionic. Masing-masing mempunyai kelemahan dan keunggulan seperti halnya batu, kertas, gunting. Setiap mobile mempunyai perbedaan pertahanan dan tingkat darah. Mereka juga mempunyai perbedaan jangkauan sudut untuk menembak, dan perbedaan serangan. Kendaraan yang dapat digunakan seperti:

- a. Tipe Mekanik: *Armor*, *NakMachine*, *RaonLauncher* , *BigFoot*, *Knight*, *Aduka*, *Kalsiddon*
- b. Tipe Perisai: *Mage*, *Lightning*, *A.Sate*, *JD*
- c. Tipe Bionik: *Ice*, *Dragon*, *Grub*, *Trico*, *Boomer*, *Turtle*, *J.Frog*

Setiap pemain hanya mempunyai satu nyawa selama permainan. Setelah mati (jika jumlah pemain lebih dari 1 orang), pemain akan mengakses *three-in-a-row*, yaitu permainan slot berputar yang bisa memperoleh gold, mengganti arah angin, membantu melawan musuh dengan menjatuhkan item/bom pada pemain musuh yang masih hidup. Mode ini yang sering digunakan oleh para pemain GunBound

Mode *Tag* hampir sama dengan mode *Solo*, dengan hanya satu perbedaan yaitu pemain diperbolehkan memilih 2 mobile pada awal pertandingan. Di dalam mode ini, setiap pemain diizinkan mengganti sekali per putaran antara mobil primer (utama) dan mobile sekunder. Darah mobil sekunder hanya setengah dari total darah. Pemain tidak bisa mengganti Mobile jika sudah mati.

Pada mode *Score*, sasarannya adalah membunuh atau menjatuhkan musuh sampai nyawa musuh menjadi nol. Nyawa di mode *Score* tergantung pada banyaknya anggota tim pemain dalam pertandingan ditambah 1 nyawa $((n + 1))$. Sebuah tim menang jika nyawa tim musuhnya menjadi nol, atau tidak ada lagi pemain musuh yang tersisa di lapangan. Pemain yang mati bisa memilih lokasi jatuhnya mobile jika ingin bermain lagi dan harus menunggu sebanyak 4 giliran.

Sasaran mode ini adalah menghancurkan target yang disebut *Jewel*. Setiap *Jewel* mempunyai nilai yang berbeda terdiri dari -5, 5, 10, dan 25. Menembak musuh tidak akan mengurangi darahnya, tapi bisa menghancurkan tanahnya. Sebuah tim menang jika mencapai skor 100, atau menjatuhkan musuh sampai tidak ada yang tersisa.

Di GunBound, ada 9 ikon cuaca yang mempengaruhi kekuatan tembakan. Ikon cuaca ini adalah lightning (petir), tornado, *force/api* (simbol matahari), laser/thor, wind/ angin (simbol komet), land (simbol gunung es), proteksi (simbol bulan sabit), dan ignorance (simbol gerhana bulan). Ikon ini akan bersiklus sepanjang pertandingan dan banyaknya bergantung pada peta yang dipilih. Lighting (petir), *force/api*, dan laser/thor akan menambah kekuatan serangan Anda. Proteksi membuat semua pemain memperoleh sedikit tambahan darah. Tornado mengubah arah serangan peluru. Wind (angin) mengganti arah dan kekuatan angin. Land meningkatkan kehancuran pada tanah jika terkena serangan. Ignorance menghilangkan kegunaan *item* dan perisai perlindungan.

7. *Battlefield (1942)*

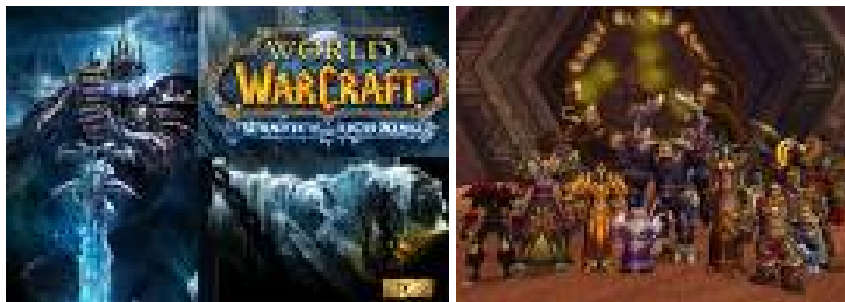
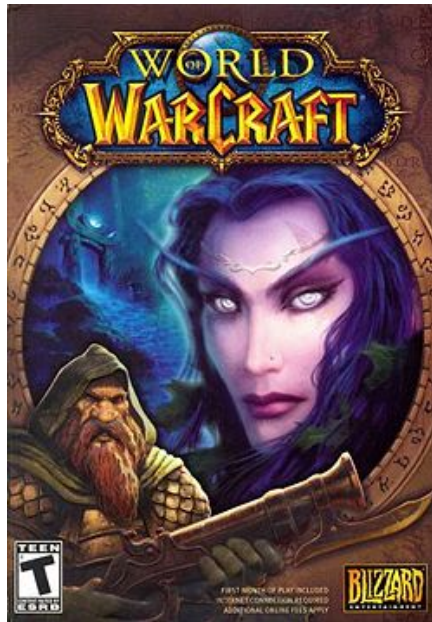


Gambar 4.10 *Battlefield*

Sumber dari : *Google search, gambar Battlefield*

Battlefield franchise yang merupakan rangkaian komputer dan konsol *game* yang dimulai dengan PC / Mac permainan *Battlefield 1942*, rangkaian dikembangkan oleh EA Digital Illusions, dan diterbitkan oleh Electronic Arts. Permainan fitur fokus pada peta dan kendaraan besar peperangan di luar tradisional orang pertama shooters. Daya tarik utama dari mereka adalah permainan *game online* dan seri telah terjual 17 juta kopi di bulan Agustus 2008. *Star Wars Battlefront* dan *sequels* telah dipengaruhi oleh seri ini. Rangkaian memiliki dikenali 6-beat sting yang sering digunakan dalam promosi bahan untuk permainan.

8. *World of Warcraft*



Gambar 4.11 *World Of Warcraft*

Sumber dari : *Google search, gambar World Of Warcraft*

World of Warcraft, sering disebut sebagai *WoW*, merupakan sebuah *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) oleh Badai Salju Hiburan. Ini merupakan keempat dirilis dalam mengatur permainan fantasi *Warcraft* semesta, yang pertama kali diperkenalkan oleh *Warcraft: Orcs & Humans* in 1994. *World of Warcraft* berlangsung dalam *Warcraft* dunia Azeroth, dua tahun setelah peristiwa pada kesimpulan badai salju dari rilis

sebelumnya *Warcraft*, *Warcraft III: The Frozen Arasy*. Badai Salju Hiburan mengumumkan *World of Warcraft* pada tanggal 2 September 2001. Permainan ini dirilis pada 23 November 2004, yang merayakan ulang tahun dari 10 *Warcraft franchise*. Pertama perluasan set permainan, *The Burning usaha*, yang dirilis pada 16 Januari 2007, ekspansi set kedua, *Wrath of the Lich King*, yang dirilis pada 13 November 2008.

Dengan lebih dari 11,5 juta pelanggan bulanan, *World of Warcraft* saat ini terbesar di dunia MMORPG dalam istilah-istilah tersebut, dan memegang Guinness World Record untuk MMORPG yang paling populer. Pada bulan April 2008, *World of Warcraft* telah diperkirakan terus 62% dari *massively multiplayer online game* (MMOG) pasar.

Seperti lainnya MMORPGs, pemain mengontrol karakter Penanya dalam permainan di duniaketiga orang melihat (dengan pilihan untuk bermain dalam satu orang), mengeksplorasi lansekap, memerangi berbagai monsters, menyelesaikan quests, dan interaksi dengan NPCs atau pemain lain. Secara umum dengan banyak MMORPGs, *World of Warcraft* memerlukan *player* untuk membayar langganan, baik dengan membeli permainan kartu pra-untuk memilih jumlah waktu bermain, atau dengan menggunakan kartu kredit atau kartu debit untuk membayar secara berkala. Untuk memasukkan permainan, pemutar harus memilih realm (atau server). Setiap kalangan bertindak sebagai individu salinan permainan dunia, dan termasuk dalam salah satu dari aturan-menetapkan empat kategori. Realms adalah salah satu pemain versus *Player* (PvP), di mana antara buka melawan pemain yang lebih umum, atau *Player* versus lingkungan (PvE), di mana fokus lebih terfokus pada diri monsters dan menyelesaikan quests; roleplay (RP) varian dari kedua jenis tersebut realm juga tersedia. Pada PvP atau RP-PvP server *player* yang dapat membuat karakter milik baik Horde Aliansi atau golongan, tetapi tidak keduanya. Realms juga oleh kategori bahasa, dalam permainan dengan dukungan bahasa yang tersedia. Musik dapat memindahkan karakter antara realms didirikan untuk biaya.^[16] Kemudian pemain bisa memilih salah satu dari mereka sebelumnya dibuat karakter atau membuat yang *Baru* satu.

Untuk membuat karakter *Baru*, dalam menjaga dengan storyline dalam permainan sebelumnya dalam seri *Warcraft*, pemain harus memilih antara

menentang golongan dari Aliansi atau Horde. Karakter dari menentang golongan elementer dapat melakukan komunikasi dan perdagangan, namun hanya anggota fraksi yang sama dapat berbicara, email, grup, dan berbagi Guilds. Pemutar memilih karakter dari ras *Baru* (spesies), seperti Orcs atau trolls untuk Horde atau Manusia atau Dwarves untuk Aliansi. Musik juga harus memilih kelas untuk karakter, dengan pilihan seperti mages, *Warrior* s imam dan tersedia, beberapa kelas dibatasi untuk ras tertentu.

Sebagai karakter menjadi lebih maju, mereka mendapatkan berbagai bakat dan kemampuan, memerlukan pemutar untuk menentukan kemampuan dari karakter. Profesi seperti jahitan, blacksmithing, pertambangan, dan memasak pertama bantuan juga dapat dipelajari oleh karakter. Karakter juga bentuk atau bergabung Guilds, sehingga karakter yang sama serikat buruh unified komunikasi, bersama serikat buruh nama, dan mungkin identitas, pertukangan bank dan pajak. Banyak bermain *World of Warcraft* melibatkan "questing". Quests ini, juga disebut "tugas" atau "misi", biasanya tersedia dari pemain non-karakter (NPCs). quests biasanya pahala pemutar poin dengan pengalaman, produk, atau dalam permainan uang. Juga melalui quests yang banyak permainan dari cerita itu dikatakan, baik melalui teks dan quest melalui scripted NPC tindakan. Quests dihubungkan oleh sebuah tema umum, dengan quest berikutnya dipicu oleh selesainya sebelumnya, membentuk quest rantai. Quests umumnya melibatkan membunuh sejumlah makhluk, mengumpulkan sejumlah sumber daya, mencari yang sulit untuk mencari objek, berbicara ke berbagai NPCs, mengunjungi lokasi tertentu, interaksi dengan objek di dunia, atau memberikan *Barang* dari satu tempat ke tempat lain.

Sedangkan karakter dapat diputar sendiri, pemain juga dapat dengan grup lain untuk menanggulangi lebih menantang konten. Dengan cara ini, karakter yang digunakan dalam kelas khusus peran dalam sebuah grup. *World of Warcraft* menggunakan "beristirahat bonus" sistem, meningkatkan tingkat karakter yang dapat memperoleh pengalaman poin setelah pemain telah menghabiskan waktu dari permainan. Apabila karakter mati, ia menjadi hantu (atau seikat untuk elf karakter) di dekat makam. Karakter dapat dibangkitkan oleh karakter lain yang memiliki kemampuan, atau dapat mandiri oleh kembali

bergerak dari di kuburan untuk tempat mereka meninggal. Jika ini adalah lokasi unreachable, mereka dapat menggunakan NPC khusus yang dikenal sebagai roh penyembuh untuk kembali pada makam. Apabila karakter mati item yang sedang dijalankan menurunkan, memerlukan dalam permainan uang dan pakar NPC untuk memperbaiki mereka. Item yang telah diturunkan menjadi sangat unusable sampai mereka diperbaiki.

World of Warcraft berisi berbagai mekanisme untuk *player-versus-player* (PvP) bermain. Beberapa realms membolehkan pemain-pemain lawan-memerangi hampir di mana saja di dunia permainan. Dalam lingkungan ini, anggota menentang golongan dapat saling menyerang di hampir setiap waktu atau lokasi. *Player-versus-lingkungan* (PvE) server, dengan kontras, yang memungkinkan pemain untuk memilih untuk tidak terlibat dalam pertempuran melawan pemain lain. Pada server jenis kedua, ada daerah khusus di dunia di mana-gratis-untuk memerangi semua diperbolehkan. Battlegrounds, misalnya, mirip dengan dungeons: hanya menetapkan jumlah karakter dapat memasuki satu kawasan, namun tambahan salinan kawasan yang dapat dibuat untuk mengakomodasi tambahan pemain. Setiap kawasan yang telah menetapkan tujuan, seperti menangkap bendera atau mengalahkan yang menentang umum, yang harus diselesaikan dalam rangka untuk memenangkan medan perang. Persaingan di battlegrounds imbalan karakter dengan tanda-tanda kehormatan dan poin yang dapat digunakan untuk membeli baja dan senjata.

World of Warcraft adalah massively *multiplayer online role-playing game*. Selain berbagi dengan "Warcraft" nama dengan real-time strategipermainan dalam *Warcraft* seri, sudah diatur dalam dunia Azeroth dan memiliki arah yang mirip seni. *World of Warcraft* berlangsung dalam 3D perwakilan dari *Warcraft* semesta yang pemain dapat berinteraksi dengan mereka melalui karakter. Permainan dunia ini memiliki tiga benua di dunia Azeroth dan terpisah dikenal sebagai planet Draenor, rumah asli dari Orc dan Draenei ras, sekarang disebut Outland. Dalam dunia permainan ini, pemain menggunakan karakter untuk mencari lokasi, dan kekalahan makhluk quests lengkap, antara lain kegiatan-kegiatan seperti itu. Dengan melakukan ini, maka

karakter mendapatkan pengalaman poin. Setelah menetapkan jumlah poin yang telah didapat, karakter tingkat keuntungan, membuka pilihan untuk belajar keterampilan *Baru* atau kemampuan, menjelajahi wilayah *Baru* dan *Baru* mencoba quests. Sebagai pemain *Baru* menjelajah lokasi, sejumlah transportasi pintas telah tersedia. Pemain dapat menemukan "penerbangan tuan" *Baru* ditemukan di lokasi dan kemudian menggunakan NPCs mereka untuk terbang ke lokasi sebelumnya ditemukan di bagian lain di dunia. Musik juga dapat menggunakan fasilitas seperti perahu atau zeppelins untuk berpindah dari satu dari benua di Azeroth yang lainnya. Meskipun permainan dunia masih wajar sama dari hari ke hari, acara musiman yang mencerminkan dunia nyata pada acara seperti Halloween, Natal, Anak Minggu, tengah musim panas dan Paskah telah ditambahkan. Lokasi juga dapat berubah-ubah seperti cuaca hujan, salju dan badai debu.

Sejumlah fasilitas yang tersedia saat karakter dalam kota dan kota. Di setiap kota besar karakter dapat mengakses bank untuk sejumlah item, seperti harta atau crafted item. Setiap bank adalah karakter yang unik, dengan pemain bisa membeli ruang penyimpanan tambahan. Di kota-kota besar dari Azeroth, Lelang rumah juga ada sebagai cara untuk karakter untuk menjual *Barang* kepada orang lain dalam cara yang sama ke situs lelang *online* seperti seperti eBay. Musik juga dapat menggunakan kotak surat, yang dapat ditemukan hampir di setiap kota. Kotak surat dapat digunakan untuk mengumpulkan *Barang-Barang* di memenangkan pelelangan dan juga untuk mengirim pesan, item dan bahkan dalam permainan uang ke karakter lain.

Beberapa tantangan yang sulit dalam *World of Warcraft* membutuhkan pemain ke grup bersama-sama untuk mengalahkan mereka. Ini biasanya berlangsung di dungeons, juga dikenal sebagai *contoh*, bahwa sekelompok karakter dapat masuk bersama-sama. Istilah berasal dari setiap kelompok atau pihak yang terpisah atau menyalin contoh dari penjara gelap bawah tanah, lengkap dengan mereka sendiri untuk mengalahkan musuh dan harta mereka sendiri atau imbalan. Hal ini memungkinkan pemain untuk menjelajahi daerah dan quests lengkap tanpa pemain lain di luar grup campur. Dungeons yang

menyebarkan melalui permainan dunia dan dirancang untuk karakter dari berbagai kemajuan. Khas penjara gelap bawah tanah akan memungkinkan hingga lima karakter untuk memasukkan sebagai bagian dari sebuah grup. Beberapa dungeons memerlukan lebih banyak pemain ke grup bersama-sama dan membentuk sebuah raid keterbatasan ukuran (hingga empat puluh pemain) untuk menghadapi beberapa tantangan yang paling sulit. Seperti halnya penjara gelap bawah tanah berbasis raid tantangan, beberapa makhluk hidup di lingkungan normal permainan yang dirancang untuk raids untuk menyerang.

World of Warcraft pertama kali diumumkan oleh Badai Salju di ECTS perdagangan menunjukkan pada bulan September 2001. Pengembangan permainan mengambil kira-kira 4-5 tahun, dan termasuk pengujian ekstensif. 3-D grafis *WoW* dalam menggunakan elemen-elemen grafis milik mesin awalnya digunakan dalam *Warcraft III*.^[36] Permainan ini dirancang untuk menjadi sebuah lingkungan dimana pemain yang diizinkan untuk melakukan apa yang mereka harap. Quests adalah opsional dan panduan yang dirancang untuk membantu pemain, memungkinkan pengembangan karakter, dan tersebar ke seluruh karakter yang berbeda zona untuk mencoba pengembangan untuk menghindari apa yang disebut 'player tumbukan'. interface permainan yang memungkinkan pemain untuk menyesuaikan tampilan dan kontrol, dan untuk menginstal dan menambahkan-ons modifikasi lainnya.

World of Warcraft hampir universal dipuji oleh kritikus setelah rilis, berikut masa tinggiantisipasi sebelum memulai. Meskipun permainan berikut model yang sama kepada orang lain dalam genre dan telah dicatat karena banyak konsep akrab Dari Permainan Peran, pendekatan Baru untuk mengurangi jeda antara menemukan permainan yang baik liked.^[22] Sebuah contoh umum adalah pendekatan Baru untuk karakter kematian; sebelumnya di MMORPGs pemain yang akan menderita tinggi untuk karakter hukuman mati, sedangkan di *WoW* player yang dapat pulih dan mulai bermain cepat.^[14] Memerangi adalah wilayah di mana "down" atau jeda antara putar yang dikurangi. Memungkinkan karakter oleh semua jenis pulih dari kerusakan diambil, pemain bisa kembali untuk memerangi cepat. Ia merasa bahwa perubahan dalam pacing akan

membuat lebih mudah untuk gaya kasual pemain, yang akan dapat bermain untuk waktu singkat dan masih mencapai sesuatu, sementara masih memiliki kedalaman permainan yang akan menarik pemain di semua tingkatan kepentingan dalam genre. Konsep tentang "beristirahat bonus", atau meningkatkan nilai di mana seorang pemain dari karakter telah memperoleh pengalaman menyambut juga sebagai salah satu cara bagi pemain untuk segera mengejar ketinggalan dengan teman-teman mereka.

Questing itu digambarkan sebagai bagian integral, sering digunakan untuk melanjutkan storyline atau memimpin pemain melalui permainan. Tingginya jumlah quests di setiap lokasi yang terkenal, serta imbalan untuk menyelesaikan mereka. Penyalahgunaan tadinya merasa bahwa berbagai quests dihapus kebutuhan untuk pemutar untuk "menggilas" atau melaksanakan tugas-tugas yang repetitif untuk muka mereka karakter. Quests tampaknya juga memerlukan pemain untuk menjelajahi setiap bagian dari permainan dunia, berpotensi menyebabkan masalah untuk sosial atau *gamers roleplayers* mencari suatu tempat sepi. Quests pemutar yang diperlukan untuk mengumpulkan *Barang-Barang* dari makhluk corpses dari mereka telah dibunuh juga tak populer, dengan rendah "drop menilai" atau kesempatan untuk menemukan item yang dibutuhkan membuat mereka merasa repetitif sebagai jumlah makhluk akan perlu dibunuh untuk menyelesaikan quest. Beberapa kritik disebutkan kurangnya quests yang diperlukan untuk pemain grup sampai membuat permainan merasa seperti itu dirancang untuk bermain solo,^[56] sedangkan yang lain mengeluh bahwa beberapa contoh atau penjara gelap bawah tanah berbasis grup quests tidak ramah untuk pemain *Baru* dan dapat berlangsung selama beberapa jam sampai selesai. Setelah rilis, sejumlah quests memiliki kesalahan atau bug yang mungkin akan membuat mereka untuk menyelesaikan, sementara banyak pemain *Baru* di wilayah tertentu yang berarti ada sering tidak membunuh makhluk, atau pemain yang akan harus menunggu dan bergiliran untuk membunuh makhluk tertentu dalam rangka untuk menyelesaikan quest.

Karakter yang dirasakan dilaksanakan dengan baik, dengan masing-masing kelas muncul pilihan "bersemangat dan menarik", yang memiliki

mekanisme yang berbeda dan unik, dan masing-masing ras memiliki tampilan dan nuansa berbeda. Karakter pembangunan juga liked, dengan bakat mekanisme yang menawarkan pilihan untuk pemain dan profesi pilihan yang memuji. Karakter pilihan yang merasa menjadi rendah, tetapi detail karakter model telah memuji. Tampilan pada permainan dunia telah memuji oleh kritik. Paling populer adalah fitur pemutar yang dapat berjalan dari satu ujung ke benua yang lain tanpa harus menghentikan sementara di "loading" layar "sedangkan bagian dari permainan yang diambil dari penyimpanan. Lingkungan yang digambarkan sebagai "hati", dengan pemain menemukan kesulitan menjadi hilang dan setiap daerah di dunia permainan yang berbeda melihat bahwa blends dari satu ke yang berikutnya. Kritik lingkungan dijelaskan sebagai "suatu hati campuran kartun, seni fantasi, dan realisme. Permainan ditemukan untuk berjalan pada berbagai sistem, meskipun beberapa dijelaskan sebagai dasar dan disebutkan bahwa mekar grafis dapat efek blur sesuatu. Having said that, satu reviewer yang dijelaskan mampu terbang lebih panjang dari pemandangan sebagai "sangat atmospheric". Para pengguna yang suka, yang digambarkan sebagai "sederhana", dengan tooltips membantu untuk mendapatkan pemain dimulai.

Audio telah diterima dengan baik, terutama latar belakang musik. Dengan menempatkan musik ke berbagai wilayah di dunia permainan, pemeriksa merasa bahwa fantasi gaya pencelupan ditambahkan ke dan bahwa nilai ulangan itu meningkat. suara dan suara yang digunakan oleh karakter dan NPCs, serta keseluruhan suara efek yang dirasakan untuk menambahkan "kepribadian" untuk permainan. World of Warcraft memenangkan beberapa penghargaan dari kritikus pada rilis, termasuk Editor's Choice Awards. Selain itu, ia memenangkan beberapa penghargaan tahunan dari media, yang digambarkan sebagai yang terbaik dalam permainan RPG dan MMORPG. Seperti lainnya MMORPGs, perusahaan telah muncul dan menawarkan untuk menjual emas virtual dan layanan terkait.

9. Seal Online



GamBar 4.12 Seal Online

Sumber dari : *Google search, gamBar Seal Online*

Seal Online (bahasa Korea, 씨 온라인) adalah sebuah *Massively Multiplayer Online Role-Playing game*, yang dibuat oleh perusahaan Korea, *Grigon Entertainment*. *Seal Online* memiliki kelebihan berupa tampilan kartun dan monster yang sangat lucu. Tidak seperti MMORPG lainnya, *Seal Online* lebih ke arah permainan petualangan. *Seal Online* membuat pemain dapat mengontrol karakter mereka masing-masing.

Level yang diberikan pun batasannya cukup tinggi, sehingga pemain dapat terus meningkat level mereka dan mencari *Barang* dan perlengkapan yang sesuai dengan level mereka. :

- a. *Beginner* : Karakter paling dasar di dalam *Seal Online*. Setelah mencapai level 10, pemain dapat memilih satu dari enam profesi lanjutan yang disediakan.
- b. *Knight* : Profesi bertahan yang bertarung dengan menggunakan pedang dan perisai. Mereka memiliki tingkat pertahanan yang tinggi.
- c. *Warrior* : Profesi yang sangat kuat dalam bertarung. *Warrior* menggunakan pedang dengan dua tangan untuk memberikan luka yang besar.
- d. *Mage* : Profesi yang menggunakan kekuatan sihir. Walaupun tingkat pertahanannya lemah tetapi besar kekuatan sihir yang digunakannya sangat besar.

- e. Cleric : Profesi dengan kemampuan serangan fisik dan penyembuhan. Mereka sangat setia kepada ajaran suci dan hidup dengan melayani Tuhan dari Shiltz.
- f. Clown : Clown menggunakan pisau dan kartu untuk melakukan serangan kepada musuh mereka.
- g. Craftsman : Craftsman dapat membuat berbagai *Barang* dan menempa *Barang* ke dalam tingkat yang cukup berbahaya. Craftsman dapat melindungi diri mereka dengan *Barang* yang mereka buat dan palu untuk melukai musuhnya.
- h. Destroyer: Profesi Tingkat Dua dari Knight. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Knight. Beberapa skillnya berfungsi untuk menghancurkan kemampuan senjata dan *armor* lawan. Dengan menggunakan Shield dan senjata *Baru* berupa kapak, Destroyer merupakan salah satu profesi yang memiliki pertahanan besar.
- i. Paladin: Profesi Tingkat Dua dari Knight. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Knight. Berkat dari kekuatan suci, Paladin memiliki skill serangan yang kuat, penambahan pertahanan, serta kemampuan menyembuhkan dan dapat dipastikan bahwa profesi ini sulit untuk dikalahkan. Kemampuan penambahan hindarannya juga akan semakin mempersulit pihak lawan.
- j. *BarBarian*: Profesi Tingkat Dua dari *Warrior* . Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari *Warrior* . Tipe *Warrior* frontal yang mengandalkan skill serangan yang berbahaya. Skill pasif serangannya mampu membuat lawan menjadi terdiam setelah terkena serangannya, sehingga memungkinkan *BarBarian* untuk terus melukai lawannya.
- k. Blademaster: Profesi Tingkat Dua dari *Warrior* . Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari *Warrior* . Blademaster mempunyai kelebihan dalam Combo Attack. Damage dari combonya sangatlah besar. Skill Retaliate memungkinkan untuk membalikkan damage dari lawan yang melukainya, serta memiliki skill yang dapat melemahkan kemampuan serangan dan pertahanan musuh.
- l. Priest: Profesi Tingkat Dua dari Cleric. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Cleric. Berkat kekuatan Elim memberinya kemampuan untuk memberkati teman-temannya dengan lebih dahsyat lagi. Memiliki skill pelindung yang dapat melindunginya dari serangan lawan. Bersama Priest, kamu tidak perlu takut untuk melawan siapapun.

- m. Prophet: Profesi Tingkat Dua dari Cleric. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Cleric. Prophet merupakan tipe battle, yang memiliki kemampuan penambahan kekuatan serangan. Prophet mampu mengurangi pertahanan dan akurasi musuh, serta kekuatan Combo yang ditingkatkan akan membuat lawan kesulitan menghadapinya.
- n. Assassin: Profesi Tingkat Dua dari Jester. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Clown. Assassin mementingkan serangan daripada pertahanan. Assassin adalah satu-satunya job yang memungkinkan untuk menggunakan 2 senjata sekaligus. Kemampuan hindaran yang lincah, pergerakan yang cepat, serta skill serangan kilat berupa teleport ke lawan adalah kelebihan dari Assassin.
- o. Trickster: Profesi Tingkat Dua dari Jester. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Clown. Profesi yang mengandalkan skill melempar sebagai serangan utamanya. Tidak hanya itu, kemampuan melempar dari Trickster sangat mematikan. Skill penambah serangan melempar ditambah dengan penambahan jarak lemparan dapat membuatnya sulit untuk didekati oleh musuh.
- p. Freezer: Profesi Tingkat Dua dari Magician. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Mage. Mage elemen air, dengan kekuatan dapat membekukan dan memperlambat gerakan lawan. Freezer mampu menciptakan sebuah pelindung yang menetralkan serangan musuh, ditambah dengan kekuatan untuk melipatgandakan kecepatan casting magic, membuatnya ditakuti lawan.
- q. Burner: Profesi Tingkat Dua dari Magician. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Mage. Mage elemen api, dengan kemampuan pengendalian elemen apinya, membuat magic yang dimiliki akan semakin dahsyat. Tidak hanya itu, pelindung api akan melindunginya sekaligus memantulkan kembali serangan lawannya.
- r. Bomber: Profesi Tingkat Dua dari Craftsman. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Craftsman. Merupakan tipe petarung, dilengkapi dengan palu besar dan skill Bom yang berbahaya. Salah satu kemampuannya dapat mengurangi pertahanan lawan dan mengakibatkan lawan tidak dapat beregenerasi kembali.

- s. Smith: Profesi Tingkat Dua dari Craftsman. Merupakan profesi lanjutan yang dapat dipilih dari Craftsman. Berbeda dengan Bomber, profesi ini lebih memiliki skill pendukung daripada skill penghancur. Selain itu, skill menempa Smith sangatlah istimewa dan tidak dapat dibandingkan dengan profesi lainnya.

Setiap karakter dalam permainan ini memiliki skill seperti:

- a. Sleep : Skill dasar untuk regenerasi.
- b. Trade : Skill untuk melakukan transaksi.
- c. Bank : Untuk membuat sebuah akun di Bank Shiltz.
- d. Martial Combo : Dasar untuk melakukan serangan combo yang dapat dilakukan oleh semua profesi.
- e. Vending Shop : Untuk dapat membuat sebuah toko yang menjual *Barang*.
- f. Purchasing : Untuk dapat membuat sebuah toko yang membeli sebuah *Barang*.
- g. Fishing : Skill untuk memancing di danau atau sungai.
- h. Emoticon : Skill untuk melakukan sebuah ekspresi.
- i. Party : Skill untuk membuat sebuah grup atau seorang pemain menggunakan sebuah fitur dinamakan "Speed party" untuk menemukan pemain lain yang ingin membentuk sebuah Grup.

10. Crazy Cart

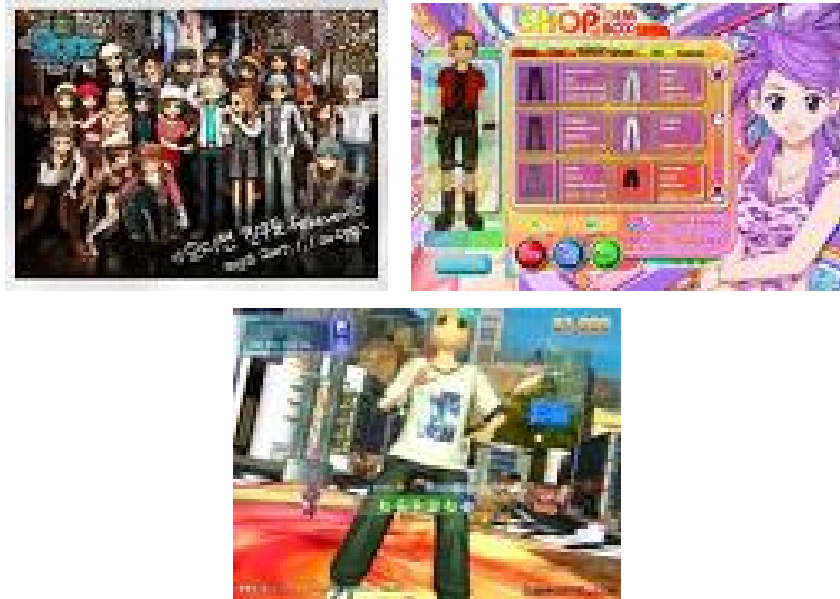


Gambar 4.13 Crazy Cart

Sumber dari : *Google search, gamBar Crazy Cart*

Crazy Cart adalah *game* olah raga pertama di Indonesia yang menyediakan karakter yang imut, *gamer* juga bisa memilih *track* lintasan dan jenis kendaraan yang bervariasi.

11. *Audition Ayo Dance*



GamBar 4.14 *Audition Ayo Dance*

Sumber dari : *Google search, gamBar Audition Ayo Dance*

Audition ayo dance adalah permainan dengan *avatar* yang berlimpah dan lagu yang keren dan termasuk katagori *game casual*. *Game* ini mengangkat tema tarian dan musik. Pemain di ajak untuk mengikuti irama dan irama lagu yang diwakili oleh tanda panah yang muncul pada layar monitor. *Game* ini merupakan versi komputer dari permainan *archade DDR (dance-dance revolution)*, dengan menekan tombol panah dan *space Bar*, maka akan muncul beragam nilai seperti *perfect*, *great*, dan *cool* yang akan muncul setelah *finish move* adalah gerakan penutup oleh *avatar* dengan gerakan spesial.

12. *Street Idol*



Gambar 4.15 *Street Idol*

Sumber dari : *Google search, gambar Street Idol*

Street Idol adalah *game virtual 3D* dengan gaya *casual* yang memiliki jenis *game* tentang musik, fashion dan *dance* dengan tema fashion pergaulan yang trendi. Cara memainkannya adalah dengan bersantai-santai dan menikmati aneka lagu-lagu dalam *game*. *Idol street* membedakan dengan *game-game* yang sudah ada pada umumnya adalah dengan memperkenalkan gaya *casual* anak muda, kompetisi yang menyenangkan, *control* yang mudah dalam bermain, dan terdapat fasilitas *chatting* dengan teman main dan mampu menciptakan karakter avatar yang sesuai dengan style pribadi mereka.

13. *Pangya*



GamBar 4.16 *Pangya*

Sumber dari : *Google search, gamBar Pangya*

Pangya adalah sebuah *multiplayer golf game* berjenis *sport* yang didalamnya bisa bermain *golf* bersama dengan pemain lain secara *online*.

4.2. Lama Permainan *Game Online* yang Paling Sering Dimainkan oleh Remaja Usia 15-21 Tahun pada Bulan Maret-Mei 2009 di Surabaya dan Sidoarjo

Lama bermain *game online* yang dimainkan oleh remaja pria berbeda dengan lama bermain yang dihabiskan oleh remaja wanita. Berikut adalah hasil cuplikan hasil wawancara pada subjek *sumber data* beserta analisis hasil wawancara dari subjek *sumber data* yang dipaparkan sebagai berikut :

1. Berikut adalah hasil wawancara dengan M. Ramadhan sebagai subjek sumber data mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya

Tabel 4.7 Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	<i>“kalau main game WOW seharusnya bisa setengah hari, dari pulang kuliah jam 5 bisa pulang sampai jam 11 malam, minimal kalo lagi pengen main ya 3-4 jam seharusnya”</i>
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	<i>“tiap hari aku main game online, walaupun sebentar. Kalo ngga main berarti lagi sibuk ada urusan penting”</i>

Sumber : Lampiran A.2 (Tanggal 28, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, disimpulkan bahwa M. Ramadhan menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 3-4 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu maksimal 6 jam dalam sehari. (pertanyaan 1). M. Ramadhan menghabiskan waktu setiap harinya untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

2. Berikut adalah hasil wawancara dengan Purwanto sebagai subjek *sumber data* mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya.

Tabel 4.8 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	<i>wah, karna aku doyan banget main game ini minimal 4 jam kayaknya aku main game. Kalo maksimal ya bisa dari pulang kuliah sampe pagi, sampe ngantuk, bisa sampe jam 2 atau jam 3 pagi”</i>

Tabel 4.8 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	<i>“ini lagi musim ujian, stress, refreshingnya ke sini, main game online”</i>

Sumber : Lampiran B.2 (Tanggal 29, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, disimpulkan bahwa Purwanto menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 4 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu hingga pagi hari dalam seharinya. (pertanyaan 1). Purwanto menghabiskan waktu untuk refresing selama ujian untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

- Berikut adalah hasil wawancara dengan Soleh sebagai subjek *sumber data* mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya.

Tabel 4.9 Cuplikan Data Wawancara dengan Soleh
Mengenai Lama Waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	<i>“Main game online ga krasa udah 3 jam ternyata mainnya, itu kayanya minimal. Kalo maksimal biasanya jam 11 sudah balik ke rumah, ngerjakan tugas. Ya kalo mulainya jam 4 atau jam 5 sekitar 6-7 jam sehari”</i>
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	<i>“kalau lagi senggang, biasanya main game online”</i>

Sumber : Lampiran C.2 (Tanggal 31, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, disimpulkan bahwa Soleh menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 3 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu maksimal 6-7 jam dalam seharinya. (pertanyaan 1). Soleh menghabiskan waktu pada saat senggang untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

4. Berikut adalah hasil wawancara dengan Nadya sebagai subjek *sumber data* mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya.

Tabel 4.10 Cuplikan Data Wawancara dengan Nadya
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	<i>“kalo main game online Cuma sebentar, tergantung temen-temen betah ato ngga main game nya, kalo aku sendiri ya paling 1-2 jam. Pernah 3 jam ga kerasa mainnya, soalnya asik banget Bareng temen-temen, jadi lupa kalo ada jam kuliah. Mbolos deh..”</i>
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	<i>“Main Game Cuma buat having fun sebentar, main di game center, itu juga buat buang waktu ke jam kelas selanjutnya kok. Lagian ga nyaman suasananya banyak cowok, mereka ribut sendiri jadi males buat lama-lama main disana.”</i>

Sumber : Lampiran D.2 (Tanggal, 2 April 2009)

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, disimpulkan bahwa Nadya menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 1-2 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu maksimal 3 jam dalam seharinya. (pertanyaan 1). Nadya menghabiskan waktu sewaktu-waktu untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

5. Berikut adalah hasil wawancara dengan Marisa sebagai subjek *sumber data* mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya

Tabel 4.11 Cuplikan Data Wawancara dengan Marisa
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	“ <i>Cuma 2 jam. kalo lagi pengen lama-lama ya 4 jam. Trus pindah ke tempat lain</i> ”
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	“ <i>kalo main game ga bisa lama-lama. Ada jadwal latian lain jadi paling kalau luang waktunya</i> ”

Sumber : Lampiran E.2 (Tanggal, 17 April 2009)

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, disimpulkan bahwa Marisa menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 2 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu maksimal 4 jam dalam seharinya. (pertanyaan 1). Marisa menghabiskan disaat waktu luangnya untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

6. Berikut adalah hasil wawancara dengan Ariq sebagai subjek *sumber data* mengenai Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari dan Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain *game online* dalam setiap harinya.

Tabel 4.12 Cuplikan Data Wawancara dengan Ariq
Mengenai Lama waktu dalam Bermain *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain <i>game</i> yang paling sering dimainkan dalam 1 (satu) hari	"3 jam kayaknya. Kalo maksimal 5 jam. Itu kalau malem minggu atau besoknya hari libur"
2. Apakah ada keinginan untuk mengkhususkan diri bermain <i>game online</i> dalam setiap harinya	"Ini kalo lagi pulang sekolah males bimbingan belajar, maen di <i>game</i> sampe waktunya bimbingan selesai"

Sumber : Lampiran F.2 (Tanggal 28, April 2009)

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, disimpulkan bahwa Ariq menghabiskan waktu untuk bermain *game* minimal selama 3 jam dalam satu harinya, dan menghabiskan waktu maksimal 5 jam dalam seharinya. (pertanyaan 1). Ariq menghabiskan disaat waktu setelah pulang sekolah untuk bermain *game online* (pertanyaan 2).

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa penggolongan tingkatan pemain *game* remaja berdasarkan lama waktu permainan dapat di golongkan menjadi :

- a. Pemain ringan-sedang, yang hanya bermain selama 1-2 jam dalam sehari
- b. Pemain sedang-berat, yang bermain minimal selama 3 jam dalam sehari

Hal ini di sebabkan oleh tingkat kesulitan bermain *game* dan perbedaan karakteristik memilih jenis permainan yang diinginkan oleh remaja pria dan remaja wanita. Serta kemauan menghabiskan waktu yang digunakan oleh remaja pria berbeda jika dibandingkan dengan remaja wanita.

Berikut adalah hasil wawancara yang di tuliskan dalam tabel tentang jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja pria usia 15-21 tahun dan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* pada bulan Maret-April 2009 di Surabaya dan Sidoarjo :

Tabel 4.13 Jenis *game online* yang sering dimainkan dan lama waktu permainan oleh remaja pria usia 15-21 tahun di Surabaya dan Sidoarjo pada bulan Maret-Mei 2009

No	Nama <i>game</i>	Jenis <i>game</i>	Lama permainan minimal (rata-rata dalam 1 hari)	Lama permainan maksimal (rata-rata dalam 1 hari)
1.	DotA	RTS	30 - 90 Menit	> 3 jam
2.	Perfect world	RPG	45 - 90 Menit	> 3 jam
3.	LineageII II	RPG	45 - 90 Menit	> 3 jam
4.	Counter strike (condition Zero)	FPS	45 - 90 Menit	> 2 jam
5.	Call of duty (modern warfare)	FPS	45 - 90 Menit	> 2 jam
6.	Rasing <i>force Online</i>	RPG	45 - 90 Menit	> 3 jam
7.	Gunbond	RTS	30 menit	> 2 jam
8.	Battle field (1942)	FPS	30 - 90 Menit	> 2 jam
9.	World of warcraft	RPG	45 - 90 Menit	> 3 jam
10.	Seal <i>online</i>	RPG	45 - 90 Menit	> 3 jam
11.	Crazy cart	Race	30 menit	> 3 jam

Berikut adalah hasil observasi yang di tuliskan dalam tabel tentang jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja wanita usia 15-21 tahun dan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* pada bulan Maret-April 2009 di Surabaya dan Sidoarjo :

Tabel 4.14 Jenis *game online* yang sering dimainkan dan lama waktu permainan oleh remaja wanita usia 15-21 tahun di Surabaya dan Sidoarjo pada bulan Maret-Mei 2009

No	Nama <i>game</i>	Jenis <i>game</i>	Lama permainan minimal (rata-rata dalam 1 hari)	Lama permainan maksimal (rata-rata dalam 1 hari)
1.	Audition Ayo dance	sport	30 Menit	> 1,5 jam
2.	Street idol	sport	30 Menit	> 1,5 jam
3.	Pang ya	sport	30 Menit	> 1,5 jam
4.	dotA	RTS	30 Menit	> 1,5 jam
5.	Perfect World	RTS	30 Menit	> 1,5 jam
6.	Counter Strike	FPS	30 Menit	> 1,5 jam
7.	Rising <i>Force</i>	Racing	30 Menit	> 1 jam

4.3. Agresivitas yang Muncul dalam Bermain *Game Online* pada Remaja Usia 15-21 Tahun di Surabaya dan Sidoarjo

Prilaku agresif merupakan salah satu respon yang muncul sebagai reaksi dari rasa frustrasi. Prilaku akan semakin meningkat atau menurun tergantung sejauh mana pengukuhan diterima. Dari hasil wawancara pada *sumber data* diperoleh data *game online* mempengaruhi agresivitas *sumber data* pada saat memainkan permainan yang dimainkan oleh sumber data dalam bermain *game* yang sering dimainkan. Berikut adalah tabel data hasil wawancara dengan subjek *sumber data* mengenai kapan agresivitas tersebut muncul secara disadari maupun tidak oleh *sumber data* yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Berikut adalah hasil wawancara dengan M. Ramadhan sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkah timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*.

Tabel 4.15 Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	“Ada, semangat buat main <i>game</i> , kalau temen-temen semua ngumpul, jadi lebih semangat buat main <i>game</i> , ngumpul rame-rame Bareng-Bareng”
2. Bentuk agresif yang muncul saat bermain <i>game</i>	“Mainnya jadi gila-gilaan, ya triak-triak lah, misuh-misuh, sampe usil ngerjain pemain lain”

Tabel 4.15 Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
 Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i>	<i>“Biasanya kalau sudah jengkel ya mainnya kasar, keyboard ma mause biasanya jadi korban. Maksudnya ya seperti mencet tombolnya lebih keras, atau mousenya dibanting-banting biar ga macet kadang juga menggebrak soundsystem, atau monitor, biar ga lemot, juga kadang nendang CPU kalau mulai parah lemotnya”</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>“Sering ya emosi waktu main, ga tau waktu main sendiri, atau rame-rame pas anak-anak ngumpul. Kadang ya memukul/ nggebrak meja. Atau membanting mouse. Sampai sempat di tegur penjaga warnet, itu gara-gara kalah main.”</i>
5. Apa yang terjadi setelah reaksi negatif tersebut muncul	<i>“Kalau ditegur operator warnetnya ya berhenti, kalau ngga ya diterusin”</i>
6. Adakah niatan untuk melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i>	<i>“Iya kadang kalo lagi asik main ga sadar ya misuh, misuh-misuh ngga jelas kadang bercanda, kadang emang marah, ke temen, ke chating, atau yang ngga di kenal tapi reseh”</i>
7. Tindakan apakah yang muncul menanggapi niatan melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain	<i>“Paling diem dulu, kalo berisik banget Baru pasang headset. Kadang sengaja triak ngumpat. Maksudnya ngumpatin yang berisik, atau ngganggu tadi.”</i>

Tabel 4.15 Cuplikan Data Wawancara dengan M. Ramadhan
 Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
8. Adakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	“Dampak negatif paling ya nambah musuh, duit abis, tugas kampus kelupaan ngga kegarap, pulang kemaleman, janji kelupaan”

Sumber : Lampiran A.3 (Tanggal 28, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, disimpulkan bagian dari permainan yang dimainkan oleh M. Ramadhan yang memicu munculnya agresivitas adalah dapat berkumpul dengan teman-teman untuk bermain *game online* secara bersama-sama. (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game online* adalah munculnya keinginan bermain dengan teriakan, mengumpat, maupun mengganggu pemain lain (pertanyaan 2).

Agresivitas negatif yang timbul selama M. Ramadhan bermain *game online* adalah bermain dengan lebih agresif, menghentakkan keyboard dan mouse, memukul dan menendang peralatan komputer (pertanyaan 3) bentuk tindakan agresivitas yang disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* tindakan memukul meja, membanting mouse (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah menghentikan bentuk agresivitas yang dilakukan pada saat mendapat teguran dari pihak pengelola warnet (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tindakan agresivitas yang muncul berupa umpatan yang ditujukan untuk bercanda maupun untuk mengungkapkan emosi (pertanyaan 6). bentuk agresivitas yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* adalah tindakan mengumpat dengan sengaja dan ditujukan bagi pemain yang melakukan tindakan mengganggu (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negatif yang secara langsung dirasakan oleh M. Ramadhan pada saat maupun setelah bermain *game online* adalah memperbanyak musuh, kehabisan uang, kelalaian tugas, pulang tidak tepat waktu, tidak mampu menepati janji (pertanyaan 8).

2. Berikut adalah hasil wawancara dengan Purwanto sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkah timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*.

Tabel 4.16 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	<i>“main Counter Strike yang seru tapi bikin jengkel itu waktu kaget tiba-tiba ketembak atau kena bom. Pasti ga senjata misuh. Kaget soalnya”</i>
2. Bentuk agresif yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>“kayak tadi, misuh-misuh. Agak kenceng biar puas, teman ku tadi ga kedengeran. Ya kalo mati ya udah. Nunggu lagi.</i>
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i>	<i>“Mukul-mukul meja sih biasanya.”</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>“ya dari misuh-misuh itu yang akhirnya jadi nyolot. Biasanya di chatting. misuh-misuh”</i>
5. Apa yang terjadi setelah reaksi negatif tersebut muncul	<i>kalo lagi pas “panas” ya jadi nya “geger”. Lebih jadi lagi kalo misuh-misuhnya keroyokan.”</i>

Tabel 4.16 Cuplikan Data Wawancara dengan Purwanto
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
6. Adakah niatan untuk melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i>	<i>“ngga, kalo ada yang bikin masalah ya paling diem aja, kalau parah ya di datengin, ditanya maunya apa. Kalo ngajak bertengkar ya diladeni”</i>
7. Tindakan apakah yang muncul menanggapi niatan melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain	<i>“ya paling mukul Barang, meja, atau apa gitu, atau keluar warnet, ngrokok”</i>
8. Adakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	<i>“ga ada dampak negatif, paling kalo masih kesel ya pulangny cari musuh buat balapan di jalan mau pulang ke rumah”</i>

Sumber : Lampiran B.13 (Tanggal, 29 Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.16 diatas, disimpulkan bagian dari permainan yang dimainkan oleh Purwanto yang memicu munculnya agresivitas adalah pada saat permainan perang, tokoh yang dimainkan tertembak atau terkena bom (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat pada saat permainan perang, tokoh yang dimainkan tertembak atau terkena bom adalah mengumpat dengan keras (pertanyaan 2).

Bentuk dampak agresivitas yang timbul selama Purwanto bermain *game online* adalah memukul meja (pertanyaan 3) bentuk tindakan agresivitas yang disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* adalah mengumpat, hingga memancing persoalan pada media chatting (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah bertengkar (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tindakan agresivitas untuk menyakiti orang lain yang muncul berupa tindakan pasif, yaitu tidak mencari masalah, tetapi

mempertahankan diri (pertanyaan 6). bentuk pengganti agresivitas yang sifatnya ingin melukai yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* adalah memukul meja, memukul property warnet, (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negatif yang secara langsung dirasakan oleh Purwanto pada saat maupun setelah bermain *game online* adalah kalau masih merasa emosi, maka dilampiaskan pada kegiatan selanjutnya setelah bermain *game online* (pertanyaan 8).

3. Berikut adalah hasil wawancara dengan Soleh sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkah timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*.

Tabel 4.17 Cuplikan Data Wawancara dengan Soleh
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	<i>“Yang bikin semangat ya kalau temen satu grup ngatur strategi dulu, kudu tau siapa kudu lawan mana dulu biar menang, ada yang ga paham, biasanya ngatur strategi dulu di chatingan, ato triak-triak ke anak-anak. Itu biasanya yang bikin rame misuh-misuh ga jelas”</i>

Tabel 4.17 Cuplikan Data Wawancara dengan Soleh
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
2. Bentuk agresif yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>"Biasanya ya nyalahin anak-anak lewat chatting, siapa tuh yang tolol, ngumpat-ngumpat juga, ngawur ae maine, biasanya kadang menang. Anak-anak yang mati."</i>
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i>	<i>"Kalau bertengkar gara-gara main game nya sendiri jarang. Biasanya main game, ya main beneran. Ada yang curang ya tanding ulang. Kalo masih ga trima ya main single, 1 lawan 1"</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>"Negatif, apa ya.. main game ya gitu aja ga ada yang negatif kok.."</i>
5. Apa yang terjadi setelah reaksi negatif tersebut muncul	<i>Faktor negatif? Marah? Jengkel gitu kah? Ya ngrokok di depan"</i>
6. Adakah niatan untuk melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i>	<i>"Ngga pernah"</i>
7. Tindakan apakah yang muncul menanggapi niatan melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain	<i>"Ngga ada, damai-damai aja"</i>
8. Adakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	<i>"Apa ya, paling bangun telat besoknya, atau tugas ngga kegarap"</i>

Sumber : Lampiran B.3 (Tanggal 29, Maret 2009)

Berdasarkan tabel 4.17 diatas, dianalisis bagian dari permainan yang dimainkan oleh Soleh yang memicu munculnya agresivitas adalah. mampu mengatur strategi pada saat bermain *game online* untuk memenangkan permainan (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game online* adalah tindakan mengumpat pada layanan chatting maupun tidak pada layanan chatting (pertanyaan 2).

Bentuk dampak agresivitas yang timbul selama Soleh bermain *game online* adalah bermain *game* dengan sungguh-sungguh dan menghindari kecurangan (pertanyaan 3) tidak ada bentuk tindakan agresivitas disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah merokok (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tidak ada tindakan agresivitas untuk menyakiti orang lain yang muncul (pertanyaan 6). Tidak ada bentuk pengganti agresivitas yang sifatnya ingin melukai yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negatif yang secara langsung dirasakan oleh Soleh pada saat maupun setelah bermain *game online* adalah bangun kesiangan dan melalaikan tugas kuliah (pertanyaan 8).

4. Berikut adalah hasil wawancara dengan Nadya sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkah timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*.

Tabel 4.18 Cuplikan Data Wawancara dengan Nadya Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	<i>"hm.. apa ya, mungkin kalau lagi main, makin main, makin semangat ya?"</i>
2. Apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain <i>game</i> tersebut	<i>"ya main aja, pengen dapet skor tinggi, dapet perfect, kalo main lawan temen-temen kudu menang dong"</i>
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i> tersebut	<i>"Maen game itu Cuma buat have fun, cari game yang lucu-lucu. Kalo bikin kalahan tarus jadi bosen. Mainya juga rame-rame ma temen-temen".</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i> tersebut	<i>"apa ya.. bête aja kalo anak-anak cowok ribet sendiri. Jadi males lama-lama main di warnet game"</i>
5. Apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain <i>game</i> tersebut	<i>"tetep main aja, kita juga ga kalah berisiknya kok hehehe.. kalo udah males banget ya udahan mainnya"</i>
6. Apakah pernah ada niat untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i> tersebut	<i>"nggak ada"</i>
7. Apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niat untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i> tersebut	<i>"nggak ada"</i>
8. Apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	<i>"dampak negatif, telat kuliah, duit habis"</i>

Sumber : Lampiran D.3 (Tanggal, 2 April 2009)

Berdasarkan tabel 4.18 diatas, disimpulkan bagian dari permainan yang dimainkan oleh Nadya yang memicu munculnya agresivitas adalah keinginan untuk bermain *game* dengan sungguh-sungguh (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat keinginan untuk bermain *game* dengan sungguh-sungguh adalah keinginan untuk memperoleh skor sempurna (pertanyaan 2).

Bentuk dampak agresivitas yang timbul selama Nadya bermain *game online* adalah keinginan untuk bermain *game* untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain (pertanyaan 3) bentuk tindakan agresivitas disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* adalah timbulnya perasaan tidak nyaman (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah tetap melanjutkan bermain, tetapi jika merasa sangat tidak nyaman segera menghentikan permainan *game* (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tidak ada tindakan agresivitas untuk menyakiti orang lain yang muncul (pertanyaan 6). Tidak ada bentuk pengganti agresivitas yang sifatnya ingin melukai yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negatif yang secara langsung dirasakan oleh Nadya pada saat maupun setelah bermain *game online* adalah terlambat masuk kuliah, dan uang saku berkurang (pertanyaan 8).

5. Berikut adalah hasil wawancara dengan Marisa sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkan timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*

Tabel 4.19 Cuplikan Data Wawancara dengan Marisa
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	<i>"Bikin marah-marah kalau mati, nunggu anak-anak slesai main dulu. Baru bisa main lagi. Jengkel ya kadang misuh, naruh keyboard. Ma ngliatin anak-anak yang masih main."</i>
2. Bentuk agresif yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>"Kalo udah jengkel banget. Ngomel."</i>
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i>	<i>"Ya pernah misuh-misuh, tapi Cuma sekedar aja. Ga sampe nyolot apalagi sampai berdebat. Yang aktif membela kan temen-temen cowok. Mereka yang umpat-umpatan."</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>"Kelompok game ku biang reseh, karena cewenya cuma dua, yang lain cowok semua. Sering banget cowok-cowok kelompok kita maen umpat-umpatan".</i>
5. Apa yang terjadi setelah reaksi negatif tersebut muncul	<i>"seru.. ngliatin anak-anak, apalagi sampe pada bertengkar"</i>
6. Adakah niatan untuk melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i>	<i>"Kalau niatan sih ngga ada. Cuma pernah ikutan liat waktu anak-anak mukulin anak. Walaupun cewek, Cuma berdua. Ngga takut ngliatin"</i>
7. Tindakan apakah yang muncul menanggapi niatan melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain	<i>"Ikutan jadi sporter, hehehe... "</i>
8. Adakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	<i>apa yah.. ngga ada.. biasa aja"</i>

Sumber : Lampiran E.3 (Tanggal, 17 April 2009)

Berdasarkan Tabel 4.19 diatas, disimpulkan bagian dari permainan yang dimainkan oleh Marisa yang memicu munculnya agresivitas adalah. Saat karakter yang dimainkan *game over* (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game online* adalah tindakan mengomel (pertanyaan 2).

Agresivitas yang timbul selama Marisa bermain *game online* adalah tindakan mengumpat hanya sekedar bereaksi spontan (pertanyaan 3). Bentuk tindakan agresivitas yang disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* adalah tindakan mengumpat dengan sengaja (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah menonton teman-temanya bertengkar (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tindakan agresivitas yang muncul berupa keinginan untuk melihat adanya perkelahian yang disebabkan oleh keagresivitasan teman-teman permainan *game online* (pertanyaan 6). Bentuk agresivitas yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* adalah memberikan support untuk melakukan tindakan agresivitas yang cenderung memicu terjadinya tindakan kekerasan (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negative yang secara langsung tidak dirasakan oleh Marisa pada saat maupun setelah bermain *game online* (pertanyaan 8).

6. Berikut adalah hasil wawancara dengan Ariq sebagai subjek *sumber data* mengenai apakah ada faktor-faktor agresif, baik positif maupun negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut (jengkel, marah, semangat), apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor agresif yang muncul saat bermain *game* tersebut, pernahkah timbul reaksi negatif saat bermain *game* tersebut, reaksi negatif seperti apakah yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor reaksi negatif yang muncul saat bermain *game* tersebut, apakah pernah ada niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah reaksi yang muncul untuk menyikapi faktor niatan untuk melakukan tindakan agresivitas yang merugikan pada pemain lain saat memainkan *game* tersebut, apakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain *game online*.

Tabel 4.20 Cuplikan Data Wawancara dengan Ariq
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online*

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah ada agresivitas yang dirasakan, saat bermain <i>game</i> tersebut (jengkel, marah, semangat bermain)	<i>“Jengkel kalo lagi ngincer harta jarahan musuh, eh mati duluan. Kalau mati sebelum menang ga bisa balik lagi ke game yang tadi. Nunggu ketemu karakter-karakter yang punya amor langka.”</i>
2. Bentuk agresif yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>“Misuh-misuh di chating biasanya, nyari tadi karakternya siapa yang bikin reseh, kalo ngga ketemu ya misuh-misuh.”</i>
3. Pernahkah timbul tindakan negatif saat bermain <i>game</i>	<i>“wah, kalo sama temen-temen, yang bikin marah-marah ya kalo rebutan jarahan perang. Karakterku belum penuh senjatanya, asesorisnya juga masih kurang banyak.”</i>
4. Reaksi negatif seperti apa yang muncul saat bermain <i>game</i>	<i>“Yo misuh-misuh.. wayah ku dapet harta karun malah ngga jadi”</i>
5. Apa yang terjadi setelah reaksi negatif tersebut muncul	<i>“Namanya juga main game. Misuh-misuh ya wajar. Kalau ada yang reseh (dengan sengaja memicu kekacauan), ya jadinya bales-balesan misuh. Kadang selesainya ya bertengkar.”</i>
6. Adakah niatan untuk melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain saat memainkan <i>game</i>	<i>“Ngga, main yo main”</i>
7. Tindakan apakah yang muncul menanggapi niatan melakukan tindakan yang merugikan pada pemain lain	<i>“niatan aja, pengen nya yo yo opo enak e ae.. tapi kalo sampe tukaran yo males”</i>

Tabel 4.20 Cuplikan Data Wawancara dengan Ariq
Mengenai Jenis Agresivitas pada Permainan *Game Online* (Sambungan)

Pertanyaan	Jawaban
8. Adakah dampak negatif yang dirasakan saat ataupun setelah bermain <i>game online</i>	<i>“dampak negatif, yo paling kalo ketauan mbolos main game, dapet surat cinta dari sekolah. Duit sanguku yo abis.. tapi kalo karakter ku jadi kan bisa tak jual”</i>

Sumber : Lampiran F.3 (Tanggal, 18 April 2009)

Berdasarkan tabel 4.20 diatas, dianalisis bagian dari permainan yang dimainkan oleh Ariq yang memicu munculnya agresivitas adalah. timbulnya rasa jengkel jika permainan yang dimainkan tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan (pertanyaan no 1). Bentuk agresivitas yang ditimbulkan pada saat berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game online* adalah tindakan mengumpat jika suasana permainan tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan (pertanyaan 2).

Agresivitas yang timbul selama Ariq bermain *game online* adalah marah, saat tujuan yang diinginkan dalam bermain *game* tidak tercapai (pertanyaan 3) bentuk tindakan agresivitas yang disertai dengan emosi yang muncul pada saat bermain *game online* adalah tindakan mengumpat (pertanyaan 4) tindakan yang dilakukan untuk menghentikan agresivitas yang disertai emosi tersebut adalah melanjutkan melakukan tindakan mengumpat (pertanyaan 5).

Dalam bermain *game online* tindakan tidak ada agresivitas yang muncul (pertanyaan 6). bentuk agresivitas yang sengaja ditimbulkan dalam bermain *game online* adalah tindakan pasif, yang mampu merespon agresivitas sewaktu-waktu (pertanyaan 7). Sedangkan dampak negatif yang secara langsung dirasakan oleh Ariq pada saat maupun setelah bermain *game online* adalah tindakan (pertanyaan 8).

Berikut adalah tabel observasi mengenai percakapan yang terjadi pada saat 2 orang bermain *game online* Counter Strike pada warnet *game online* di Surabaya Timur.

Tabel 4.21 Hasil Observasi Pada *Game Center* di Surabaya Timur 20 April 2009

Tanggal Observasi	Keterangan data Agresif verbal
<p>Tanggal 20 bulan 4, 2009, jam 8.33</p>	<p>“buruan coyy.,gua mau liat..” “Kasih..kasih..kasih aja..” “ah taaaeeekkk..cooookkk.. aaaahhhh..” “Lok’en ta..gathel..digawe mati yok’opo yo..” “tembaki terus ae gakpopo..” “kesuen..” “wayaku.. jannccookk..” “kapok..mati mati kon..” “lek wes mari montore di <i>Baret</i> ae..” “gathel kabeh..” “asu.males aku lek wes onok back up-ane ngene..” “apes..” “ngene iki lego lek wes mati terus di sniper..dhieerrrr..hhehhehe” “oooo..oke..” “lhu..jangkriiikk..” “kon ojok terlalu maju..” “aku iki nang mburimu..tapi koq mati kabeh iki..” “gag kethok..” “wei..masuk masuk..awas..” “ahahhahahaha..janciiikk..oooo gathel!.. asuuuu!!..” “wong wis di sniper ngono lho mas, musuhne..” “ancyooooookkk!!..” “yeeaaaahhh...wuhuuuuuu..singer..” “heeeehhh ayo maju..pas nang ngarepku..” “wuuuuuhhh..di brondong ngene..” “wahahhahhaaa..tai!” “anciiikkk..mburine akeh..”</p>

Tabel 4.21 Hasil Observasi Pada *Game Center* di Surabaya Timur 20 April 2009
(Sambungan)

Tanggal Observasi	Keterangan data Agresif verbal
<p>Tanggal 20 bulan 4, 2009, jam 8.33</p>	<p>“iyo,mburine akeh..” “mokong!” “ayo!..” “mbonjrot mbonjrot nang kene..” “lho,sampeyan chatting?..” “ahahhaaa..kebodohan pak mas iki..” “coookk” “wayahe sampeyan lho mas..” “wakeh mas..” “ancooooookkkkk!!!..” “markas..markas..markase endi?” “entekno iku weee..” “wah..telat aku!!..” “ati ati..sebelah kiri..” “ancookk..goblok..” “wayamu..” “markas A..markas A jeh..wakeh.. ” “hah?metuo..metuo ae..mbalik maneh..” “pancet” “ilang kabeh..” “ancooooookkkkk!!!..” “ayo...spesialis..”</p>

Tabel 4.21 Hasil Observasi Pada *Game Center* di Surabaya Timur 20 April 2009
(Sambungan)

Tanggal Observasi	Keterangan data Agresif verbal
<p>Tanggal 20 bulan 4, 2009, jam 8.33</p>	<p>“wes wes wes..beres beres..” “gathell..” “lapo..lawan ae..” “ancooooookkkk...teko ngarep cooooookkkk..” “asu!” “kepung..kepung..” “ati ati..” “cok” “bah mati nang embong..” “cok,pembantaian massal..” “asli” “cok..gendeng coookk..opo opoan iki?..” “tak gawe dewean..” “woi...gak kethok aku pek..” “woi say say,,omong omongan woi..goblok kabeh..” “ngurusi arek arek..” “bridge..bridge” “woi ngarep deweee...back back..woiii” “cooooookkk..gatheeeeelllll!!!” “anciiiiikkkk!!!..” “gatheelll!” “back back back..blakang blakang..”</p>

Tabel 4.21 Hasil Observasi Pada *Game Center* di Surabaya Timur 20 April 2009
(Sambungan)

Tanggal Observasi	Keterangan data Agresif verbal
<p>Tanggal 20 bulan 4, 2009, jam 8.33</p>	<p>“awas”</p> <p>“wes yoo..siap siap yooo.tak lempar yo...”</p> <p>“gak onok cak..”</p> <p>“bridge..bridge..”</p> <p>“woi gathel!”</p> <p>“markas..markas..jancoookkk..”</p> <p>“westa, mati kabeh ta iki?..”</p> <p>“wes yoo..”</p> <p>“lhoooo..gak ono wong e.. lanjut.. bridge..”</p> <p>“wuih gatheeelll...jancoookkk..keparaaaaatttt!!!”</p> <p>“hooooiiii..hooooii..jampuuutttt..”</p> <p>“asuuuuuu..”</p> <p>“wes..mati kabeh?..”</p> <p>“tinggal 1..”</p> <p>“markas..markas..”</p> <p>“coooooooooooooookkkkkkk!”</p> <p>“hahahhahahahhaa..”</p> <p>“tebas!!”</p> <p>“cok!! Oo gathel yooo...”</p> <p>“yeeee..gak kenek yeee..”</p> <p>“woi..woi..wooooooiii”</p> <p>“woooooiii..aku ditembaki gatheeelll!! Tulungono aku..”</p>

Tabel 4.21 Hasil Observasi Pada *Game* Center di Surabaya Timur 20 April 2009
(Sambungan)

Tanggal Observasi	Keterangan data Agresif verbal
<p>Tanggal 20 bulan 4, 2009, jam 8.33</p>	<p>“wani piro??jancooooookk!!” “aduh posisiku..” “ayo coookk!!” “buyar!! Konyol..gathel!..peteng cak!” “ayo kurang sak menit..kurang sak menit..” “jamput!!asu!!oke!” “woooii..coookkk..gathel!!” “garek pirang detik..” “kurang pirang detik apane?..” “wes..enthek..enthek..”</p>

Sumber : Hasil Observasi *Game* Center tanggal 20 April 2009

4.3.1. Tindakan Agresivitas yang Tidak Mengarah pada Kekerasan

Dari data yang diambil berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada warnet *game online* diatas, diperoleh kesimpulan data agresivitas yang ditunjukkan remaja pada saat bermain *game* antara lain seperti :

1. Agresivitas untuk berkumpul bersama teman-teman untuk bermain *game*
2. Agresif untuk bermain permainan yang dimainkan dalam *game online*
3. Keinginan bermain *game* dengan teriakan, umpatan, maupun mengganggu pemain lain
4. Bermain *game* dengan lebih agresif, seperti menghentakkan keyboard, menghentakkan mouse, memukul dan menendang peralatan computer.
5. Mencari masalah pada media chatting

6. Bermain *game* dengan sungguh-sungguh dan menghindari bermain secara curang
7. Memukul meja, memukul property warnet
8. Menyebabkan timbulnya keinginan untuk merokok
9. Tindakan mengumpat,
10. Yang dimaksud tindakan mengumpat disini adalah ucapan yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan memberi peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang cenderung mengajak untuk bermusuhan (*misuh*) seperti: “taaaaeekkk”, “cooookkk”, “gathel”, “asu”, “jangkriiikk”, “goblok”, “keparaaaaatttt”.
11. Tindakan membalas *chatting* dengan kata-kata yang mengumpat ataupun dialek daerah yang kasar dengan tujuan mengejek, ataupun membalas ejekan dari teman yang dirasa menyinggung
12. Memainkan atau menekan tuts *keyboard* dengan tekanan atau kecepatan lebih cepat tetapi tidak tergolong kasar dan masih teratur hal ini berhubungan dengan lebih agresif dalam memainkan permainan yang dimainkan.

Dari hasil wawancara dan observasi diatas dapat disimpulkan bahwa, remaja pria cenderung lebih mudah terpancing untuk melakukan agresivitas jika dibandingkan dengan remaja wanita. Seperti ungkapan kata-kata jorok hingga kata-kata yang menjurus pada pelecehan terhadap pemain lain. Sedangkan remaja wanita cenderung menghindari tindakan agresif.

4.3.2. Tindakan Agresivitas yang lebih mengarah pada Kekerasan

Tindakan agresif mengancam terkadang ditimbulkan oleh remaja pria yang terjadi tersinggung dengan kata-kata pada layanan chat oleh pemain lain pada *game*, adanya rasa tidak suka dengan prilaku pemain lain, sengaja meluapkan agresivitas tidak pada tempatnya, maupun karena beberapa kendala teknis dalam *game center* yang dapat mengakibatkan tindakan agresif seperti :

1. Timbulnya reaksi untuk menyudutkan atau bertengkar kepada individu maupun kelompok lain bermain *game online*
2. Timbulnya tindakan perusakan properti (server) *game online*
3. Tindakan pengancaman yang berujung pada perkelahian.

4.3.3. Tindakan Agresivitas yang mengarah pada Kekerasan

Tindakan agresif menyakiti yang ditimbulkan oleh remaja pria yang terjadi karena kekalahan dalam bermain *game* atau tersinggung dengan kata-kata pada layanan *chat* pada *game*, maupun beberapa kendala teknis dalam *game center* dapat mengakibatkan tindakan kekerasan seperti :

1. Timbulnya tindakan pengeroyokan kepada individu maupun kelompok bermain dalam *game online*
2. Timbulnya tindakan pemukulan kepada individu maupun kelompok bermain *game online*
3. Tindakan perusakan properti pribadi kepada individu maupun kelompok bermain dalam *game online*.

Tindakan agresif menyakiti yang ditimbulkan oleh remaja pria yang terjadi karena kekalahan dalam bermain *game* atau tersinggung dengan kata-kata pada layanan chat pada *game*, maupun beberapa kendala teknis dalam *game center* dapat dipicu oleh adanya kelompok tertentu yang solid, dan hubungan kelompok yang menjadi kekeluargaan serta faktor emosi remaja yang belum mampu bertanggung jawab.