

APPENDIX

Appendix 1

Questionnaire

1. Jenis Kelamin
 - A) Laki-laki
 - B) Perempuan
2. *Video Game* apa yang sering anda mainkan?
 - A) *Mobile Legends*
 - B) *PUBG Mobile*
 - C) Lainnya sebutkan:
3. Apakah anda merasa puas dengan *video game* yang anda mainkan?
 - A) Ya
 - B) Tidak
4. Apakah menurut anda *Video Game* itu sangat mudah untuk didapatkan?
 - A) Ya (bisa melalui *Playstore, App store, Steam, Epic Games*)
 - B) Tidak
5. Apakah bermain sebuah *video game* mempengaruhi emosi atau mental anda (bersifat manipulatif)?
 - A) Ya
 - B) Tidak
6. Bagaimana menurut anda harga sebuah *video game*?
 - A) Sangat terjangkau (murah)
 - B) Tidak terjangkau (mahal)
 - C) Jawaban lain (menyediakan kolom kosong untuk responden memberi jawaban lain)

7. Apakah *video game* menciptakan gaya hidup lokal yang mendunia (*Local Global*)?
- A) Ya (Melalui *video game* yang saya mainkan yang dikarenakan jangkauannya mendunia, saya bisa berkomunikasi ketika bermain dengan orang-orang luar negeri sehingga terkadang dapat memahami gaya hidup mereka)
 - B) Tidak
8. Apakah *video game* mencerminkan kehidupan sehari-hari anda?
- A) Ya (mencerminkan cara tatanan hidup, jenjang pendidikan, dan juga daya kreatifitas)
 - B) Tidak
9. Apakah *video game* mencerminkan periode tertentu suatu kehidupan seperti acara hari besar?
- A) Ya (permainan dalam *Video Game* merepresentasikan periode tertentu seperti natal, paskah, *thanksgiving* dll.)
 - B) Tidak
10. Apakah *video game* memiliki sifat yang sementara
- A) Ya (beberapa *video game* memang bersifat sementara karena konten yang diberikan dalam video game tidak bersifat abadi)
 - B) Tidak
11. Apakah *video game* bersifat praktis?
- A) Ya
 - B) Tidak
12. Apakah *Video Game* bisa menghasilkan keuntungan secara finansial?
- A) Bisa, melalui penjualan akun dan partisipasi dalam turnamen
 - B) Tidak bisa

13. Apakah cerita/plot dan latar belakang pemilihan karakter dalam *Video Game* membuat anda lebih tertarik untuk bermain?
- A) Ya
 - B) Tidak, karena latar belakang karakter hanyalah pelengkap dalam sebuah *video game*
14. Apakah asesoris yang dipakai oleh karakter dalam *video game* (macam baju, dan senjata yang dipakai) membuat anda lebih tertarik dalam bermain?
- A) Ya
 - B) Tidak, asesoris yang dikenakan hanyalah sebagai pelengkap dalam *video game*
15. Apakah penentuan peta jalan permainan yang anda terapkan ke karakter yang anda mainkan membuat anda lebih senang dalam bermain?
- A) Ya,
 - B) Tidak, hal tersebut hanyalah salah satu regulasi yang harus diikuti untuk bermain *video game*
16. Apakah ketertarikan anda dalam bermain *game* adalah karena membuat anda dapat mengalir atau (*nge-flow*) untuk melanjutkan permainan sehingga bisa melegakan diri dan merasa rileks?
- A) Ya
 - B) Tidak
17. Apakah bahasa yang dipakai dalam *game* yang anda mainkan menggunakan konsep imersi berbagai macam bahasa namun mayoritasnya adalah penggunaan Bahasa Inggris)?
- A) Ya, *mayoritas* Bahasa Inggris digunakan dalam dialog, petunjuk dan menu utama
 - B) Tidak
18. Apakah dengan bermain *video game* kosakata dalam Bahasa Inggris anda bertambah?

- A) Ya
- B) Tidak

19. Apakah salah satu faktor ketertarikan anda untuk bermain *video game* dikarenakan judul yang dipakai menggunakan Bahasa Inggris?

- A) Ya
- B) Tidak

20. Apakah *game* yang anda mainkan mempunyai suatu mekanisme yang membuat anda memiliki gaya bermain tersendiri (khas)?

- A) Ya, bermain *game* membuat saya bisa mengembangkan teknik gaya bermain tersendiri (khas)
- B) Tidak, saya main apa adanya

21. Apakah melalui bermain *game* membuat anda merasakan emosi yang menyenangkan atau emosi yang lainnya?

- A) Ya bermain *game* membuat saya mengenal berbagai emosi dan terutama adalah emosi yang menyenangkan

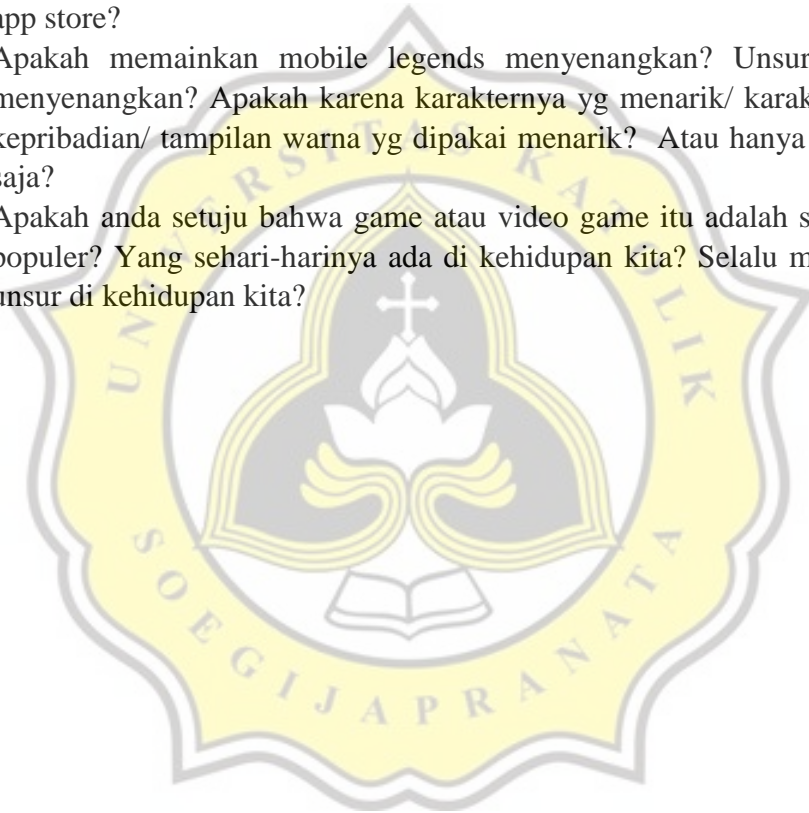
B) Saya tidak merasakan emosi apa-apa

Emosi yang saya rasakan adalah:

Appendix 2

Interview Questions

1. Mengapa anda suka bermain game?
2. Game favoritnya apakah mobile legends?
3. Apakah mobile legends itu mudah dijumpai/ditemukan melalui gadget anda? Semisalkan ketika anda membuka Youtube atau sedang di google ada iklan mengenai game tersebut? Atau mungkin selalu tersedia di playstore ataupun app store?
4. Apakah memainkan mobile legends menyenangkan? Unsur apa saja yg menyenangkan? Apakah karena karakternya yg menarik/ karakter sesuai dgn kepribadian/ tampilan warna yg dipakai menarik? Atau hanya bermain biasa saja?
5. Apakah anda setuju bahwa game atau video game itu adalah sebuah Budaya populer? Yang sehari-harinya ada di kehidupan kita? Selalu melekat sebagai unsur di kehidupan kita?



Appendix 3

Interview 1

Interviewer 1: Selanjutnya, kita akan melakukan sesi wawancara, sebelum itu perkenalkan saya Cindy sebagai Grand Ambassador Grand Order. Saya akan melakukan sesi wawancara perwakilan dari tim Poke. Tim Poke boleh dong memperkenalkan diri namanya siapa, sekolah atau kuliah di mana, atau mungkin sudah kerja?

Interviewee 1: Nama saya Ardo dari tim Poke. Status saya sekarang masih mahasiswa aktif di Unika fakultas ekonomi dan bisnis.

Interviewer 1: Oke, kita akan melakukan sesi wawancara. Sebelumnya saya Cindy dari tim panitia mengucapkan selamat karena sdh menempuh babak di grand final. Pertanyaan pertama, mengapa kamu suka bermain game?

Interviewee 1: Karena gabut aja, ga ada kerjaan ya cara isi waktunya dengan main game. Itu sih

Interviewer 1: Oke selanjutnya, game favorit apa di Mobile Legend. Maksudnya ada game lain selain Mobile Legend?

Interviewee 1: Ga ada sih untuk sekarang

Interviewer 1: Menurut kamu, mobile legend itu udah ditemukan di gadget kamu ga? Kayak misalnya kamu lagi buka youtube terus tiba-tiba muncul iklan ML atau di appstore atau playstore mungkin selalu muncul Mobile Legend?

Interviewee 1: Oh banyak. Mobile Legend sangat mudah untuk ditemukan. Lagi buka Instagram, berandanya muncul Mobile Legend. Di appstore juga ada Mobile

Legend. Di youtube ada. ya menurutku Mobile legend udah game yang gede lah, jadi gampang untuk didapatkan.

Interviewer 1: Oke, lalu unsur yang menarik apa atau yang menyenangkan gitu dari mobile legend, mungkin karakternya atau mungkin teknik bermain gamenya atau unsur yang lainnya gitu?

Interviewer 1: Yang menarik dari mobile legend yang pasti skinnya lebih bagus. Kemudian di developernya itu banyak melakukan perubahan, sehingga mekanisme kita bermain selalu berubah, dan kita elbih bisa mengimprove untuk menemukan cara bermain yang lebih tepat untuk di match yang terbaru. Itu sih menurutku yang menarik.

Interviewer 1: Oke terus setuju ga kalo Mobile Legend atau game yang lain itu sebagai unsur yang melekat dalam kehidupan sehari – hari, kayak misalnya sehari ga main game itu kayak rasanya gimana gitu?

Interviewee 1: Itu kembali ke setiap pribadi masing masing ya. Kalo ditanya untuk saya pribadi, ya kalo sehari ga megang Mobile Legend rasanya kayak aneh. Jadi kayak sebelum tidur harus main dulu sama temen-temen, nge push rank sampe bener –bener yang capek banget baru selesai.

Interviewer 1: Okey terimakasih.. Sebelum saya menutup wawancara ini saya kembalikan ke ketua, apakah ada pertanyaan tambahan?

Interviewer 2: Ya kalo denger jawaban dari Ardo ya, itu wow. Itu emang jawaban seorang gamers sejati. Ardo apakah kamu setuju kalo video game itu adalah budaya populer atau budaya yang akan selalu ada untuk kedepannya?

Interviewee 1: Setuju sih setuju aja, karena saya juga mengikuti dunia game sudah dari SD. SD itu masih jamannya point blank, kemudian periode berikutnya ada COC lah, Dota juga. jadi setiap tahunnya pasti ada game baru yang nantinya akan menjadi trend sendiri.

Interviewer 2: Okey, mungkin sudah cukup sih dari tim Poke. Terimakasih atas jawabannya yang sangat menarik dan meramaikan acara. Saya kembalikan ke Grand Ambassador.



Interview 2

Interviewer 1: Oke selanjutnya perwakilan dong dari tim Nightmare Zodiac.

Interviewee 2: Halo selamat malam.

Interviewer 1: Boleh memperkenalkan diri namanya siapa, sekolah atau kuliah di mana?

Interviewee 2: Nama saya xxx.

Interviewer 1: Okey langsung aja ke pertanyaan pertama. Sama seperti tadi, apakah anda suka bermain game?

Interviewee 2: Untuk dua tahun terakhir saya suka bermain game. Tapi untuk 2 bulan terakhir ini saya sudah tidak mood bermain game sama sekali.

Interviewer 1: Kok ga mood itu kenapa?

Interviewee 2: Kalo ditanya itu mungkin sudah waktunya saya pensiun ya, apalagi dalam ML itu saya dari season 1 sudah bermain dan ini sudah season 21, mungkin sudah saatnya saya pension juga.

Interviewer 1: Ooo okey, tapi game favoritnya mobile legend atau ada yang lain?

Interviewee 2: Buat game favorit mungkin yang bergenre multiplayer online battle arena, kayak ML, Dota. Mungkin yg paling sering dimainkan ya mobile Legend karena simple di HP bisa dimainkan, ga seperti Dota yang harus di PC.

Interviewer 1: Oke selanjutnya menurut kamu Mobile Legend itu mudah ditemukan di gadget, kayak semisal tadi di youtuube atau di Playstore selalu muncul Mobile Legend?

Interviewee 2: Mungkin iklan- iklannya lebih sering muncul ya. Apalagi seperti di sosmed seperti facebook, twitter, instagram juga bisa muncul.

Interviewer 1: Okey, next menurut kamu Mobile Legend itu menyenangkan atau tidak? Lalu unsur apa yang menyenangkandari Mobile Legend?

Interviewee 2: Untuk dikata menyenangkan mungkin menyenangkan sewaktu masih di season awal 1 hingga season 7 ya dan untuk unsur yang menyenangkannya itu kita bisa bertemu dan menjalin hubungan dengan orang – orang baru di luar sana secara online.

Interviewer 1: Okey, selanjutnya apakah kamu setuju bahwa game atau video game itu sebuah budaya populer?

Interviewee 2: Kalau sebuah budaya populer itu mungkin kurang setuju, tapi bisa dikatakan sebagai sebuah pengembangan budaya ya, karena dulu kan game itu tidak ada. Kalaupun ada, waktu dulu video game tidak se bagus sekarang grafiknya. Jadi mungkin saya beranggapan video game itu sebuah pengembangan dari budaya permainan yang dulu – dulu gitu.

Interviewer 1: Oke. Bagaimana ketua masih ada pertanyaan tambahan?

Interviewer 2: Saya tidak menyangka xxx masuk final ini ya. Selamat ya mas Aryo bisa masuk ke grand final pada malam hari ini. Mungkin dari pertanyaan aku sudah cukup sih, karena juga sudah menjawab dari kedua sisi ya. Terimakasih.



0.54% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

0.91% IN QUOTES 

Report #13890741

CHAPTER 1 INTRODUCTION 1.1 Background of the Study Internet technology has been making many cultures global. Because of this, many people are learning about the different kinds of popular culture from different parts of the world. One of those cultures is video games (Reid, 2014). The popular culture of video games is interesting to discuss and make research on. It is interesting because the writer does not only play video games as a hobby but also wants to take advantage of whatever culture has been shared through video games. There are two-point seven billion users worldwide that have been recorded as players of video games (<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>). This high number influences the writer to try and understand why people like playing video games. From the writer's own experience, playing video games gives the enjoyment of both gameplay and story series that is put in the video games. For the writer, playing video games is like reading