



LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

A. Identitas Subyek

Nama :

Tempat/Tanggal lahir :

Usia :

Pendidikan :

Asal :

Urutan Kelahiran :

Jenis Kelamin :

Status marital :

Agama :

B. Latar Belakang Subyek

Masa kanak-kanak: hubungan subyek dengan keluarga dan saudara, hubungan dengan teman, sikap orang tua, pengalaman masa kecil yang berkesan yang diingat subyek hingga sekarang. Masa remaja: hubungan dengan teman, hubungan dengan lingkungan sosial, konsep diri, pandangan terhadap masa depan.

C. Kebutuhan-kebutuhan yang dimiliki oleh subyek (apa saja kebutuhan yang dimiliki oleh subyek dari pengguna *Game Online*, upaya dalam memenuhi kebutuhan, apa yang terjadi ketika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, seberapa besar berpengaruh terhadap hidup Anda).

D. Dampak-dampak (psikologis, psikis, perubahan aktivitas) yang dirasakan subyek.

E. Pandangan teman / keluarga terhadap subyek (menurut subyek).

PEDOMAN OBSERVASI

1. Kesan umum : kondisi fisik dan penampilan.
2. Bentuk perilaku dan penampilan yang ditampakkan subyek sewaktu melakukan wawancara
3. Kondisi kesehatan.
4. Hubungan yang terjalin antara subyek dengan keluarganya.
5. Hubungan yang terjalin antara subyek dengan teman-temannya.
6. Kondisi tempat tinggal subyek.
7. Kondisi fisik di sekitar lingkungan tempat tinggal subyek.

Hasil wawancara subyek 1

Pertanyaan	Jawaban	Need / Press
Halo..apa kabar..	Baik mbak..	
Bisa dimulai ya wawancaranya..	Bisa mbak..	
Bisa sebutkan nama kamu?	Febiyani Nursusti mbak..Feby panggilannya	
Oke Feby..Feby bisa cerita ga berapa jumlah saudara di rumah, urutannya bagaimana..Feby nomor berapa	Mmm..saya 3 bersaudara..saya sulung..adik saya 2..cewek satu, cowok satu..	
Feby asalnya dari mana	Dari Bogor saya mbak..	
Usianya sekarang berapa tahun	19 tahun	
Di rumah, hubungan saudara paling dekat dengan yang mana..perempuan atau laki-laki?	Yang perempuan..	
Kenapa..?	Yah..saya jagain lah mbak..adek cewe Cuma 1 ini.. <u>dibilangin lah biar ati-ati bergaul, ga macem-macem..saya kasi tau gitu..</u>	<i>N. exposition</i>
Jadi kamu mengajari adik-adik kamu ya	Iya mbak..kan saya nomor 1..cowok lagi..ya harus ngajarin..harus ngalah sama adiknya..tapi ya ndak kalah..	
Kalau hubungan dengan orang tua	Orang tua..saya sama ibu lumayan lebih dekat daripada sama bapak..	
Bisa diceritakan kenapa lebih dekat dengan ibu..kedekatannya seperti apa bentuknya	Ya..ibu kan seringan di rumah..bapak keluar lebih sering gitu..tapi ya saya dekat sama semua..Cuma lebih ke ibu..ya kan ibu suka mbuat kue-kue. Jadi saya Bantu ibu, nanti sambil mbuat kue, ya cerita gitu	
Sudah punya pacar?	Alhamdulillah sudah..hehehehehe (subyek tersenyum-senyum)	
Oh ya..pacarnya anak mana..	Kuliah di Jakarta mbak..	
O jadi pacaran jarak jauh ya	Iya mbak..	
Cara berkomunikasi bagaimana dengan pacar?	Ya kan ada HP, kalo ga ya ke warnet, chatngan pake kamera	
Intensitas pertemuan dengan pacar bagaimana?	Jarang mbak..yah ga apa apa mbak. Sering bertemu malah sering berantem	
Kegiatan kamu di kampus dan sekolah dulu bagaimana..kamu aktif tidak di kegiatan atau organisasi?	Lumayan mbak..di SMP aktif, di rumah juga ikut kalau ada yang berkaitan dengan agama..	
Kegiatan kamu di waktu luang apa?	Yah... <u>tidur, jalan-jalan, ngegame..</u>	<i>N. passivity</i>
Biasanya jalan-jalan ramai-ramai atau suka sendiri?	Ya kalo ada temen, ya bareng temen..kalo gak ada ya sendiri juga asik hehehehe (subyek tersenyum)	
Kalau nge <i>game</i> ..hobi atau sekedar iseng saja?	Awalnya iseng..terus kok lama-lama ketagihan..akhirnya jadi rutinitas	
Mulai kenal <i>game</i> , kapan?	Kelas 1 SMA	

Masih aktif sampai sekarang?	Iya..sampai sekarang, <u>suka ikutan forum game online</u> dan kompetisi	<i>N.understanding</i>
Dulu awal kenal <i>game online</i> , mainnya apa?	<i>Ragnarok</i> ..paling asik itu..	
Kenapa paling asik..	Yah karena ada permainan memperebutkan dan mempertahankan sesuatu..	
Kenapa tertarik bermain <i>game online</i> ?	Ya..karena menurutku bukan sekedar maen juga sih mbak..kan ada interaksi dengan banyak orang di lain tempat, bisa kenalan, adu kemampuan, <u>tukar strategi</u> , wawasan, <u>tukar pikiran juga</u>	<i>N.aff.emotion</i> <i>N.understanding</i>
Apa dampak positif yang kamu rasakan dari permainan ini?	Ya itu tadi..kenal budaya orang di lain tempat, walau belum lihat langsung tapi punya gambaran dari apa yang diceritakan melalui percakapan <i>chat</i> , terus ya tentang <u>cara dan strategi permainan yang lagi dilakuin gitu</u> ..	<i>N.understanding</i>
Begitu ya..kalau dampak negatifnya?	Jarang sekolah deh yang pasti, uang cepet habis..baru dikasi pagi, sorean dah ludes, jarang belajar soale pengene maen terus	
Ada <i>budget</i> khusus ga untuk <i>ngegame</i> ?	Ga ada mbak..tapi ya diada-adain..kadang uang sekolah juga kepake	
Kira-kira sekali bermain berapa...dalam satu hari kamu bisa habis berapa di depan komputer warnet?	1 hari ya..10 ribu lah, sebulan kira-kira 300an ya mbak..tapi kan ya ga tiap hari..jadi kira-kira kurang lebihnya tuh 200 ribu	
Kapan terakhir <i>ngegame</i>	Kemaren malem, di Asia Net, itu Ngesrep	
Permainannya seperti apa..individu atau grup?	Grup..barengan gitu..ada 30 sampe 40 orang sekaligus..itu maen namanya <i>Counter Strike</i> atau CS an..	
Kalau CS, apa yang membuat kamu tertarik dari permainan itu?	CS itu ada teroris dan <i>counter</i> teroris, jadi kan adu kemampuan dan strategi juga	
Waktu bermain kamu dari jam berapa?	Rata-rata jam 9 malem sampe jam 3 pagi, kadang ya sampe pagi	
Kuliah kamu gimana?	Ya..terlantar..kalo pulang pagi kan jadi ga kuliah	
Ada efeknya untuk kesehatan kamu ga?	Pasti lah mbak..kan jarang istirahat..yah pilek, pusing, batuk..tapi kalo masih bisa bangun ya besoknya maen lagi	
Kan kamu kos, kalo pulang pagi..gimana?	Itulah..kadang ga tidur kos, diluaran kos sampai besok pagi ada yang mbukain pager	
Wah lama juga nunggunya ya..	Iya..he he he (subyek terkekeh)	
Keluarga kamu tau kamu <i>ngegame</i> ?	Jangan sampe lah tau..	
Kenapa jangan tau?	Yah.. (subyek menggaruk-garuk kepala) dulu pas SMA, ketauan <i>ngegame</i> , terus <u>dilarang ini itu, males juga..terus temen-temen juga nyuruh berenti</u>	<i>P. lack</i>
Tanggapan orang tua bagaimana tentang kebiasaan nge <i>game</i> kamu?	Yah..apa ya.. (subyek lama menjawab..) mmm..yah khawatir mungkin nilai turun,	

	kesehatan juga ga dijaga,..	
Kalau tadi teman-teman kamu yang melarang itu, apa tanggapan mereka?	Hahahaha (subyek terbahak-bahak) mereka lebih parah mbak..saya dikata orang idiot, gara-gara jadi ga nyambungan kalo diajak bicara, ga kayak dulu, ketawa-ketawa..sekarang jadi diem, banyak tidurnya di kelas	
Dengan perubahan kamu seperti itu, kamu nyaman-nyaman saja?	Ya nyaman aja..ya saya tau saya berubah..nyadar juga sih..	
Kalau orang tua menegur, kamu bagaimana?	Ya ... (subyek berpikir) ya ngeles lah..mbela diri..ya bilang aja iya iya..hehehehe (subyek terkekeh)	
Kalau kamu tidak bermain <i>game</i> , rasanya bagaimana memangnya?	Wah..rasanya ada yang janggal..kayak kosong aja..jadi bawaannya ya pengen ngegame terus	
Kepuasan apa sih yang kamu dapat dari aktivitas <i>gaming</i> ini?	Kepuasan batin ..ha ha ha ha.. (subyek terbahak-bahak) kepuasannya maya ya mbak..ga riil, tapi ya puas aja. Kayak alkohol, kalo ada masalah, minum aja alkohol tar juga lupa kan..sebetulnya itu lari dari masalah aja	
Sosialisasi kamu bagaimana?	mmm..(subyek tampak memikirkan jawaban) ya memang mengganggu sosialisasi sih, katanya temen-temen kos sekarang saya cuek banget sama lingkungan.. <u>kayak diacuhin aja saya</u> ..saya juga acuhin balik lah..akhirnya ya senengnya kumpul sama <i>gamers</i>	<i>P. lack</i>
Apakah kamu tergabung di komunitas <i>gamers</i> ?	Iya..komunitasnya di warnet itu deket rumah..ada juga komunitas CS	
Biasanya kalau lagi kumpul, mainnya apa?	Macem-macem.. <i>Ragnarok, CS, raising force, ayo dance</i> , dan <i>game online</i> lain. Tapi yang paling menarik dan sering dimainkan ya CS karena kan bisa rame-rame	
Awalnya dulu sebelum maen <i>game online</i> , maen apa.. <i>nintendo</i> atau apa gitu ..	Oh..awalnya ya <i>PS an (Play Station)</i> , <i>game offline</i> .. <u>saya suka permainan yang ada suaranya</u> ..jadi sekalian ada <i>rhyming</i> nya juga ada <i>game</i> petualangan.. <u>mata jadi seger liat animasinya</u>	<i>N.sentienc</i>
Aktivitas setelah ngegame apa?	<u>Paling seneng saya nongkrong di kucingan</u> , gitu juga di kampus, kumpul sama orang <i>gamers</i> di kucingan, nanti mbahas permainan lagi	<i>N.passivity</i>
Untuk teknik-teknik baru dan permainan baru, kamu tau dari mana selain dari teman-teman?	Tau dari majalah..saya suka beli majalah <i>game</i> , saya baca.. <u>jadi nambah pengetahuan</u>	<i>N. cognizance</i>
Apa yang ingin dicapai dari ngegame?	Apa ya..(subyek nampak berpikir) <u>pengennya selalu naik level nya</u> , kemampuan karakter yang dimainkan, kan	<i>N.achievement</i>

	seneng kalo udah diakui orang gitu,..makin hebat karakter yang dimainkan kan <i>nick name</i> kita makin dikenal sama orang-orang, disitu tuh mbak kepuasannya maen <i>game</i>	
Apa pengaruh <i>game</i> dalam kehidupan kamu sehari-hari? Positif dan negatifnya?	Positifnya..punya banyak temen <i>game</i> , bisa lupa kalau ada masalah..negatifnya makin nambah masalah karena nguras uang, tenaga, pikiran..banyak dampak negatifnya tapi sulit berenti karena udah <u>kecanduan</u> ..kadang juga utang sama temen, uang kuliah kadang kepake juga..kadang tengah bulan dah minta kiriman uang..saya jadi pengen kerja sambilan aja	<i>N. affiliation</i> <i>N. playminth</i>
Ada gangguan sama motorik kamu tidak..yah misal kan sering pegang <i>joystick</i> gitu, ga kaku gitu tangannya?	O ada..tangan sering keram,,kesemutan..pegel..kadang sampe mata berair, merah..mantengin computer mulu ga istirahat	
Pencernaan kamu ada gangguan tidak?	Saya ada maag, kadang kalo kelupaan sampe sakit pinggangnya,, <u>maagnya kumat</u>	<i>P. physical danger</i>
Pertanyaan terakhir ya Feby, kalau untuk kompetisi, apakah masih rutin kamu ikuti?	Sudah jarang mbak..sekarang udah ada sisi agak bosannya..sekarang kalo saya ngegame Cuma untuk ngilangin stress aja, bukan yang sampe rutin seperti dulu..Cuma buat seneng-seneng aja.	
Baiklah..terima kasih ya sudah membantu..	Sama-sama mbak..	

Hasil wawancara subyek 2

Pertanyaan	Jawaban	Need / Press
Hi, gimana kabarnya?	Baik mbak..	
Bisa dimulai ya wawancaranya..	Siip..	
Bisa sebutkan nama kamu?	Panggil aja Ryan. Inisial sebut aja RRS.	
Bisa diceritakan Ryan anak ke berapa dari berapa bersaudara?	Aku punya satu adik perempuan, aku sendiri anak pertama.	
Ryan asalnya dari mana	Aku lahir di Temanggung dan tinggal disana sampe kelas tiga SLTP. Abis lulus aku nerusin SMA di Magelang.	
Berapa umur Ryan sekarang?	24 tahun	
Di rumah, hubungan saudara paling dekat dengan yang siapa?	Papa.	
Kenapa..?	Yah..buatku papa laki-laki yang tangguh bisa sabar banget ngadepin mama yang kurang waras itu.	
Gimana hubungan kamu dengan mama?	Wah,itu panjang ceritanya... mama tu perempuan yang keras banget. Aku aja sampe ga betah tinggal sama dia. Heran aja koq bisa ada mama yang lebih mentingin monyet itu daripada anaknya. Padahal papa udah sabar banget ngadepin kelakuan mama yang aneh-aneh.	
Maksudnya monyet?	Ya itu tuh, cowo kurang ajar yang bikin mama cerai sama papa. Ga tau diri tu cowo... udah tinggal numpang di rumah, ga bisa kerja, lagaknya bikin mata sepet ngliait dia. Bayangin aja, mama sampe pelit ngluarin duit buat anaknya gara-gara ngidupin tu cowo. Wah, pokoknya panjang banget ceritanya.	
Klo ga keberatan, bisa diceritain?	Ummm...jadi gini, dulu waktu aku masih kecil hidupku baik banget. Mama papa masih akur, hidupku terjamin, wah..isinya Cuma seneng-seneng, sering pergi sama papa mama maen kemana gitu. Tapi ya sejak monyet itu muncul semua jadi berantakan. Dari umur sembilan taun sampe SMP aku dipaksa ikut sama mama soalnya papa mama cerai dan sejak itu aku kudu ngliait tu monyet tiap hari. Heran, padahal papa jauh lebih baik tapi bisa-bisanya mama lebih milih cowo itu. Mama jadi berubah banget... <u>sering ngomel ga karuan, kerjaan marah-marah terus sama anak</u> . Makanya waktu SMA	<i>P.Agression,emo,verb</i>

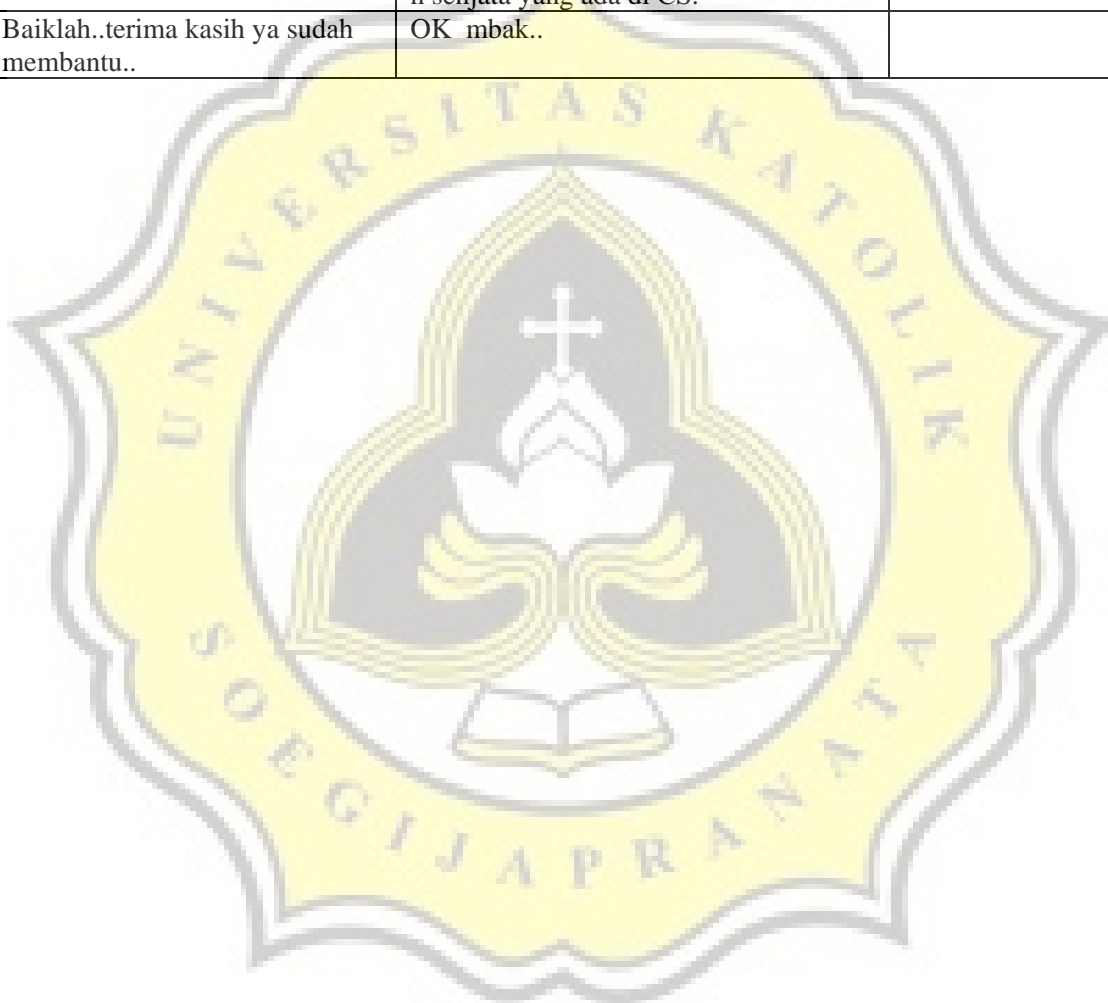
	aku pindah ke Magelang ikut papa. Bisa jadi gila juga klo idup sama mama n monyet itu yang kelakuannya ga beda ma anak kecil. Ngga tau apa mereka ga mau tau klo sering digosipin tetangga. Mbok ya klo mo idup bareng skalian nikah, ga gini caranya. Cowo kok ga bisa jaga martabat perempuan di depan masyarakat. Makanya <u>aku juga jadi sering berantem sama dia, suka nglawan dia.</u>	<i>N.Agression, emo, verb</i>
Berantemnya seperti apa?	Ya perang mulut gitu. Dia ga punya hak buat mencampuri urusanku. Mama ya sinting, justru belain monyetnya daripada anaknya. Makanya aku hamper tiap hari berantem sama mama juga. Ga betah di rumah... <u>pengen ktemu papa aja ga boleh.</u> Jadinya ya aku sering kelayapan n tidur di rumah temen klo udah males banget di rumah.	<i>P.Dominance Restraint</i>
Lo, kenapa ga boleh ketemu papa?	Ga tau tu mama... mungkin mama takut klo anaknya tau klo papanya yang bener, emaknya yang ga waras.	
Kalau hubungan kamu dengan papa gimana?	Buatku papa laki-laki yang top banget. Papa bisa berkepala dingin, sabar. <u>Semua perilakunya pas buat dicontoh.</u> Papa tuh penganut paham demokratis, jadi dia ngebiarin anaknya bereksplorasi dengan kehidupan. Papa yakin aku bisa bertanggung jawab sama diri sendiri, dan itu bikin aku mikir panjang setiap mau nglakuin sesuatu. Ini bikin aku ngrasa dihargai dan aku jadi mikir banget tiap mau nglakuin sesuatu karena aku ga mau terlibat masalah. <u>Istilahnya aku jadi terkontrol sejak ikut sama papa.</u>	<i>P.Good influence P.Dominance indecement</i>
Papa sekarang kerja di mana?	Ooo, klo papa udah lama pensiun. Dulu sih papa jadi pegawai negri.	
Gimana hubungan kamu sama adek?	Sekarang dia kuliah di Solo jadi aku jarang banget ketemu dia. Tapi hubungan kami bagus aja, Cuma ya klo ngobrol ga kya ngobrol ma temen cowo. Lagian sejak aku pindah ke Magelang dulu itu kan aku memang udah jarang ktemu dia n ngobrol ma dia.	
Bisa diceritain gimana masa kecil kamu dulu sama temen-temen kamu?	Aku punya temen dekat yang biasanya aku nginep di rumahnya. Kan dulu aku sering berantem sama mama jadi aku lebih banyak maen ma temen. <u>Dulu hobiku nongkrong di jalan.</u> Mabok,	<i>N.Passivity</i>

	teler, ngedrug, mpe tidur aja di jalan. Jalan udah kya rumah sendiri, bahkan jauh lebih nyaman daripada rumah asli.	
Berapa lama kamu menjalani kehidupan seperti itu?	Selama SMP. Makanya mama jadi mikir trus ngebolehkan aku tinggal sama papa. Waktu itu kacau banget. Sekolah berantakan, sering bolos, sering diskors, ga peduli mo dapet nilai berapa. Yang jelas tiap rapotan nilai selalu dibawah rata-rata. Hamper ga naik kelas aku, tapi untung mama punya koneksi orang dalem jadi aku bisa naek kelas. Di sekolah aku ga punya temen. Mungkin karena aku banyak diem n milih mojok makanya anak-anak lain pikir aku aneh.	
Pernah nyoba gabung sama gank atau komunitas tertentu?	Iya. Kan aku dulu nge- <i>punk</i> . Lebih tepatnya, <i>street punk</i> . Biar orang banyak yang mikir negatif tentang mereka, tapi aku nyaman sama mereka. Anak-anaknya baik n setia kawan.	
Terus gimana kehidupan kamu selanjutnya, setelah pindah Magelang?	Jauh lebih menyenangkan. <u>Aku punya hobi baru, maen papan (<i>skateboard</i>)</u> . Ya sempet keasikan banget maen papan jadi jarang ngumpul lagi ma anak <i>punk</i> .	<i>N.Playmrth</i>
Gimana dengan sekolah kamu?	Kbetulan sekolahku di Magelang enak banget. Anak-anaknya kebanyakan berasal dari latar belakang keluarga yang ceritanya ga jauh beda sama aku. Hampir semuanya punya masalah dengan keluarga. Mungkin itu sebabnya aku jadi nyaman bareng mereka dan bisa ngobrol ma mereka tanpa kuatir dianggap aneh atau dihakimi. Ya aku mulai bisa cerewet sejak itu. Aku jadi termotivasi belajar, dan nilaiku naik drastis. Banyak yang ga percaya klo aku jadi lulusan ketiga terbaik di sekolah. Makanya aku jadi pede buat nyoba daftar di UNDIP. Eh, ga taunya juga diterima.	
Keterima di fakultas apa?	Sastra Jepang, tapi Cuma dua taon kuliah disana.	
Kenapa?	Waktu mulai kuliah aku mulai suka baca novel. Salah satu penulis yang aku suka banget tu Sapardi Djoko Damono. Tulisan-tulisannya keren dan cerdas. Ga tau juga mulai saat itu aku jadi terobsesi sama sastra Indonesia sampe aku mutusin buat berhenti kuliah di sastra Jepang dan daftar baru di fak sastra	

	Indonesia. Sebenarnya temen-temen sama beberapa dosen menyayangkan aku kenapa aku berhenti. Padahal IP-ku selalu diatas 2,8. Bahkan ada beberapa matkul yang aku Cuma satu-satunya yang dapet nilai A. tapi gimana lagi, aku ga ada niat nglanjutin di sastra Jepang.	
Setelah berhenti kuliah, apa kesibukan kamu sekarang?	Ya <u>sibuk nyari duit sebanyak-banyaknya</u> biar bisa daftar si sastra Indonesia.	<i>N.Acquisition,sos</i>
Jadi sekarang kamu kerja?	Ya serabutan gitu. Aku pernah kerja sebagai sopir truk, kurir barang, guru les gitar, vokalis band <i>hardcore</i> , pelayan di restoran siap saji, dan montir vespa. Dari kerjaanku jadi vokalis band <i>hardcore</i> , aku bisa menghasilkan sebuah album rekaman yang beredar dikalangan anak-anak muda.	
Selain bekerja, apa kegiatan kamu sehari-hari?	Kadang <u>aku masih suka nongkrong</u> di PKM sastra. Minum, ngobrol, nge-band, sama masih latian teater sama anak-anak EMKA. Klo ga kerja ya <u>paling banyak waktuku aku pake buat nge-game.</u>	<i>N.Passivity</i> <i>N.Playmirth</i>
Game apa yang suka kamu mainkan?	<i>Counter strike.</i>	
Ceritakan bagaimana kamu pertama kali mengenal <i>game online</i> ?	Dulu awalnya waktu SMA aku Cuma suka <i>browsing</i> sama <i>chatting</i> . Terus aku dikenalin sama CS dari yang jaga warnet. Setelah aku coba koq asik, akhirnya ya jadi keterusan. Aku belajar gimana cara memainkannya. Aku tertarik sama karakter yang ada pada <i>game</i> tersebut. Awal aku main <i>game</i> ini, aku cuma ikut-ikutan sama anak-anak yang sering bermain disitu. Beberapa hari kemudian aku ngajak beberapa teman sekolah untuk ikut nyoba main. Ternyata mereka juga jadi keranjingan. Setelah itu kita resmi membentuk sebuah <i>team</i> yang bernama Puppen. Kita punya jadwal main sendiri, tiap Sabtu sama Minggu. Aku sendiri hampir tiap hari main di <i>game centre</i> , diluar jadwal bermain tim. Mainku ga tentu, yang pasti aku main klo pengen. Kadang aku bolos sekolah karena tidak bisa menahan diri untuk ga main. Mpe harus malsuin surat ijin orang tua atau surat ijin dokter biar ga kena masalah di	

	sekolah gara-gara main <i>game online</i> .	
Kalau sekarang kamu mainnya sama siapa saja?	Setelah lulus dari SMA tim Puppen bubar, jadi <u>aku ngumpulin temen-temen kuliah yang tertarik juga dengan game untuk membentuk tim baru</u> . Akhirnya kekumpul lima temen yang sampe sekarang masih aktif maen <i>counter strike</i> . Tim baru ini namanya Anjing Geladak.	<i>N.Construction</i>
Kamu dapet uang dari mana buat nge-game?	Uang yang aku dapet dari kerja sebagian dialokasikan buat ditabung buat kuliah lagi, dan sebagian digunakan untuk membiayai maen CS..	
	Buatku, aku nemuin banyak kesenangan dari main <i>game online</i> . <u>Aku bisa memperluas interaksi sama sesama gamers dari luar kota dan luar negeri</u> . Dari obrolan seputar <i>games</i> dengan <i>gamers</i> akhirnya obrolan bisa meluas ke topik musik, hobi, film, dan macam-macam topik lainnya. Aku ngrasa bisa bebas berekspresi saat bermain <i>game counter strike</i> , <u>bisa meluapkan kemarahan dengan memaki</u> karena musuh berhasil menembak, berteriak senang saat berhasil memenangkan permainan.	<i>N.Affiliation,emo</i> <i>N.Agression,verbal</i>
Apa kamu punya jadwal rutin nge-game?	Aku main dengan tim seminggu satu kali, dihari Minggu. Diluar jadwal maen sama tim aku main hampir setiap hari, biasanya dari jam 11 malam sampe dua dini hari. Yang bikin aku ga bosan maen permainan ini adalah adu strateginya. Aku suka banget memilih jenis senjata yang digunakan, <u>merencanakan strategi, dan bagaimana masuk ke pertahanan lawan tanpa terdeteksi</u> . Aku menyukai peran sebagai <i>terrorist</i> dan memiliki <i>nick name phantom</i> saat bermain <i>counter strike</i> . Aku bisa dibilang cukup terkenal diantara sesama <i>gamers</i> lokal karena bisa bertempur jarak dekat dengan make senjata pisau. Terkenal sebagai pembantai dengan pisau adalah kebanggaan karena ga semua <i>gamers</i> punya kemampuan menggunakan senjata ini dengan lihai.	<i>N.Understanding</i>
Ada tidak dampak negatif yang kamu rasakan dari bermain <i>game online</i> ?	Sebenarnya aku sadar ada pengaruh negatif yang aku rasain karena main <i>game online</i> . Konsumsi rokok naik	

	sampe dua kali lipat saat sibuk nge- <i>game</i> . Aku jadi jarang banget makan dan minum karena ga ada waktu buat ninggalin kursi pas maen. Minus matakya juga nambah karena terlalu lama mantengin monitor komputer. Tapi itu masih sebatas wajar koq, jadi ga perlu dikuatirin.	
Pernah kepikiran buat berhenti main ga?	<u>Buatku maen CS adalah kenikmatan</u> dan aku ga punya alesan buat berhenti. Soalnya aku juga suka koleksi karakter n senjata yang ada di CS.	<i>N.Sentience</i>
Baiklah..terima kasih ya sudah membantu..	OK mbak..	



Hasil wawancara subyek 3

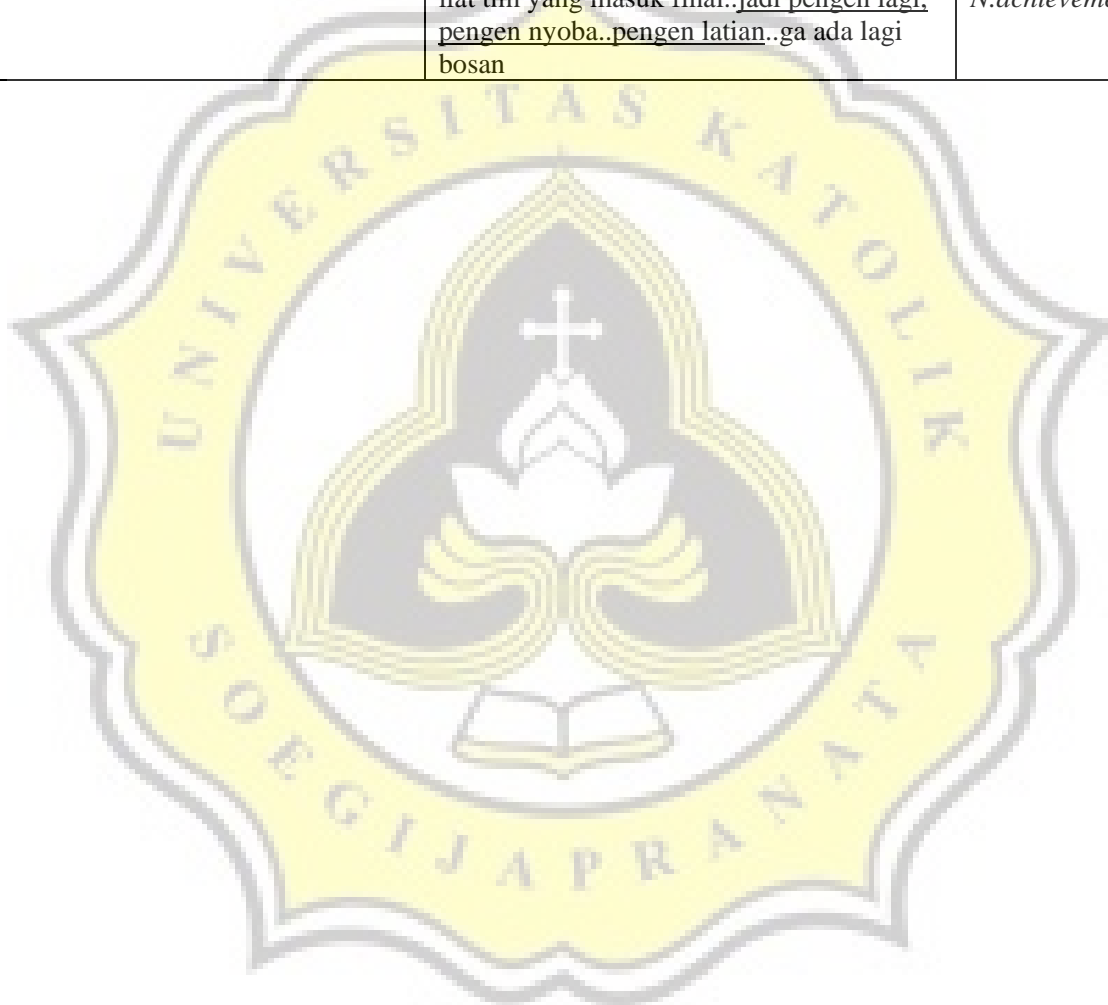
Pertanyaan	Jawaban	Need / Press
Mm..bisa disebutkan nama lengkap saudara?	Saya Roy Mahesa Setiawan..	
Anak ke berapa dari berapa bersaudara?	Dari..anak ke tiga dari tiga bersaudara	
Berapa usia Anda?	Sekarang 21..	
Mm..pendidikan terakhir?	SMA	
Dan pendidikan sekarang? Fakultas?	Lagi kuliah..fakultas ilmu computer	
Berapa jumlah kakak? Perempuan..laki-laki?	Kakak dua..Perempuan satu, laki-laki satu	
Bagaimana hubungan Roy dengan saudara kandung?	Baik-baik aja	
Hubungan dengan kakak pertama?	Baik..gak ada masalah	
Yang kedua juga sama aja?	Sama aja	
Selama ini pernah ada masalah berarti yang buat pertengkaran besar?	Nggak juga..nggak ada yang serius juga	
Berapa jarak usia antara kakak pertama dengan kakak kedua?	Yang kakak pertama 2,5 tahun..yang kakak kedua 1 tahun	
Lebih dekat yang mana di antara keduanya?	Yang pertama kali ya..	
Bisa dijelaskan kenapa?	Karena yang kedua jarang ketemu..paling ketemu ya sebentar..kalo yang pertama sering ketemu jadi mungkin lebih banyak waktu ngobrol	
Terus bentuk komunikasi apa yang terjalin? Apakah sering berbincang-bincang?	Oh iya..pastinya..ya <u>mungkin kita juga sering curhat, sering sharing-sharing juga..</u> masalah kampus atau kerja,teman	<i>N.affiliation,emo</i>
Termasuk urusan lawan jenis?	Ya..cocok juga	
Tentang orang tua..	Kebetulan masih tinggal ibu ya.. <u>bapak udah meninggal</u> waktu aku masih SMP..hampir 10 tahun lah..	<i>P.loss</i>
O begitu..apa pekerjaan ibu?	Ibu kebetulan sekarang sudah pensiun..dulu karyawati di RS Telogorejo	
Sekarang murni ibu rumah tangga?	Ya	
Di rumah paling dekat dengan sapa?	Ibu sama kakak	
Pernah ada konflik?	Ya pernah ya..tapi ga serius juga..paling kecil gitu.. <u>pulang malem dimarahin..</u>	<i>P.dominance restraint</i>
Menurut Roy..ibu itu orang yang seperti apa?	Orang yang hebat yah..dia kuat menghadapi masalah yang ada..namanya kuat ya bisa ngayomi kita semua..beri yang terbaik walaupun <i>single parent</i> ..hebat lah..	
Kegiatan apa yang dilakukan saat ini dalam perkuliahan	Kuliah lancar-lancar aja..kuliah depan klo lancar ya ambil KAPKI..kalo ga bisa ya KKU,,kebetulan kuliahnya bahannya udah	

	habis..dan untuk masalah lainnya, <i>game</i> juga masih jalan..kebetulan besok tanggal 16 ada turnamen	
Dimana	Di XYZ net..di..e..deket Undip ya	
Bagaimana partisipasi di perkuliahan..	Ga pernah ikut BEM..Cuma klo kuliah jalan terus	
Ada kursus diluar?	Untuk waktu kuliah ga ada..tapi waktu SMA masih ada..	
Dari dulu emang ga suka kegiatan di kampus?pernah ikut?	Pernah ikut..tapi aktif SMA..mbuat katalog..tapi sekarang ga tertarik	
Perkuliahan ada masalah berarti?	Ga ada ya..Cuma <u>pengen nilai bagus dan cepet lulus aja</u>	<i>N. achievement</i>
Pengen cepet lulus? Bisa dijelaskan?	Mmm..kebetulan cepet lulus sih ngga ya..sekarang temen lain dah TA..	
Cukup puas dengan hasil selama kuliah?	Sebetulnya enggak..karena nilai juga bagus terus jelek..bagus jelek..mungkin males,kurang greget	
Emang dari awal emang pengen di IKOM?	Sebenarnya dulu pengen di IKOM, terus cadangan di Ekonomi..karena saya IPS ya..tapi cenderung komputer karena <i>basicnya gaming</i> .	
Bagaimana hubungan di sekitar tempat tinggal? Ikut kegiatan di lingkungan sekitar?	Engga..ngga pernah ikut apa-apa..kenal-kenal aja..nyapa klo ketemu tapi ga ikut	
Jadi kesibukan sehari hari?	Ya banyak kuliah, <i>gaming</i> , Bantu orang tua..orang tua kerja apa aja.buka toko di arteri puri, anterin pegawai belanja, anterin dagangan..	
Apa minat dan tujuan hidup Roy	Menjadi bahagia..itu aja	
Ada udah dipikir setelah lulus mau apa	mm..ga ada yang spesifik..jalani aja hidup	
Hubungan dengan teman-teman gimana..	Ga ada musuh..baik-baik aja	
Kegiatan apa yang menarik buat Roy?	Kegiatan yang..bebasis lapangan ya..ga ada yang kayak band..ga minat..lebih Bantu-bantu apa.. Klo organisasi engga deh..mungkin iya..tapi lebih ke lapangannya..	
Tentang <i>game</i> , udah berapa lama kenal <i>game</i> ?	Sebenarnya itu kenaludah dari kecil ya..SD mungkin..Cuma belum ada yang <i>online</i> ..kenal <i>online</i> baru SMP kelas 2..waktu itu belum tertarik karena di Semarang belum berkembang pesat kayak Bandung.. Semarang lambat.. <i>boomingnya</i> baru SMA	
Tapi sebelum <i>booming</i> pernah coba ya..	Udah.. <i>counter strike</i> ..eh ga ga.. <i>starcraft</i> ..kapasitas untuk computer sangat tinggi..spesifikasi harus gede..warnet yang ga kuat modal ya bisa..	
<i>game</i> apa tadi?bisa dijelaskan?	<i>Starcraft</i> ..itu bukan <i>game</i> yang kayak RPG	

	gitu..itu game RTS..kayak buat bangunan..punya pasukan banyak..	
Dulu apakah berawal dari ..dulu offline ya..	Iya..tapi pakai LAN	
Jadi awalnya bukan dari game seperti Nintendo gitu..	O bukan..ngga..ngga..emang berawal dari seperi itu ya..PS gitu..bosan..ga bisa <i>multiplayer</i> ..orang banyak gitu..terus masuk computer LAN	
Apa keasikannya main game begitu?	Bisa gimana ya..bisa ngabisin waktu..bisa cerita karakter ma temen, buat seneng juga..ga ada yang rugi lah..rugi dompet aja.hehehe..tapi ga papa	
Dampak negatifnya buat diri sendiri?	Mungkin..nilai di kampus ya..kadang kalo kita kurangi, nilai naik..tapi klo ada keluaran baru..ya jadi nyedot waktu belajar juga	
Itu dulu juga begitu waktu SMA	SMA kebetulan..IYA..dulu dari Domenico..sangat ketat..gimana ya..kadang ulang sehari 5..trus waktu masuk Sedes..jadi agak gimana gitu..targetnya Loyola..ga ketrima..ya banyak nge <i>gaming</i> ..tahun pertama aku ga naik..terus mungkin sadar mungkin..ga <i>gaming</i> juga..terus banyak belajar..4 tahun aku lulus..	
Selain berdampak di keuangan dan akademis, ada dampak negatif lain?	Ngga ada..	
Bagaimana dengan kesehatan	Baik aja..ga pake kacamata.	
Pernah alami gangguan pencernaan gara-gara keasikan nge game?	Oh ngga..kebetulan saya ngga..tapi temen ada..kena ginjal gara-gara ga makan minum..kena batu ginjal	
Roy punya trik khusus untuk mengantisipasi dampak game online terhadap kesehatan?	Kebetulan iya..ya.. <u>waktunya laper ya ada kemauan berenti..makan dulu..kalo mama telpon ya berenti..</u>	<i>N. nutrience</i>
Apa Roy tergabung dalam komunitas game tertentu?	Yah..kebetulan iya..apa..ikut tim di Pegasus. Dulu waktu itu Pegasus warnet deket rumah, tempatnya nyaman, coba aja sampe sekarang..walau ada warnet baru buka. Tetap kesana	
Seminggu berapa kali main?	Seminggu selalu maen..tiap hari ya rata ya..sejam dua jam..melepas rindu aja	
Pernah ikut kompetisi terkait game nggak?	Kebetulan klo itu ya..tapi aktif baru 1,5 tahun..ikut lokal dulu..nasional udah 4 kali dapet gelar..kalo lokal mah udah sering dapet ya..turnamen di DP mal dapet juara 2..terakhir dapet juara di Semarang sama Cyber 24 game.juara 2	

Hadiahnya apa	Hadiahnya uang tunai sama voucher maen gratis..yang DP mal, yang juara 1 dapet 1,5 juta..juara 2 nya 1 juta..juara 3 nya 750	
Dari hadiah itu, menurut Roy apakah sebanding dengan..	(subyek memotong pembicaraan)..enggak lah..ngga sebandign ya..Cuma mengasah kemampuan aja..untuk cari uang dari <i>game</i> tu juga belum bisa..	
Masih adakah kompetisi lain yang ingin diikuti?	Ya besok tanggal 16. 17 agustus di XYZ..kita ikut semua kompetisi..open atau ga..open itu semua kalangan..	
Jadi game apa yang besok ditandingkan..	<i>Warcraft DotA</i> ..klo itu biasa maen nge LAN..kadang <i>online</i> ..	
Itu sudah dibentuk tim?	Itu nggak..disortir dulu..diambil dari banyak grup,, <i>dimatch</i> ..pemikiran sama ga..klop ga..	
O jadi sudah ada yang mengkoordinir ya..	Iya..kebetulan kami punya manajer..ada 1 manajer tim	
Dalam pertandingan itu, satu grup berapa orang?	5 orang. Cadangan 2..klo turnamen, harus 1 cadangan..tapi kita masukin 2..	
Dan itu cowo semua?	Kebetulan cowo semua..sebenarnya cewe bisa tapi belum ada di Semarang..Jakarta mungkin ada	
Menurut Roy kenapa perempuan jarang bermain gitu?	Mungkin karena gamenya juga ya.. <i>game</i> nya kan perang-perangan.. <i>game</i> cewe itu RPG..ga banyak juga cewe maen DotA	
Kalau DotA itu seperti apa permainannya	Simpel..ada dua kubu..satu sentinel, satu lagi Skuds..untuk sentinel ngancurin Skuds dan yang Skuds ngancurin punya sentinel..itu doang..tapi disitu kita ngejalanin kayak hero gitu untuk defense gitu	
Permainan apa yang menjadi favorit Roy?	<i>DotA</i> , dan <i>Counter Strike</i>	
Asiknya DotA dibanding permainan lain apa..	<i>DotA</i> itu aku kenal juga belum lama..baru kuliah ini.. <u>waktu itu kuliah kosong, pada cabut..ngajak maen itu..baru tau..dan keasikan..</u>	<i>N. cognizance</i>
Terakhir main game kapan	Kemaren	
Klo ada turnamen tertentu, apakah ada sesi latihan juga	Oh itu pasti..kebetulan kemaren juga habis latihan ya..kita Pegasus ada 2 tim..jadi kita latihan antar Pegasus atau cari tim lain yang lagi <i>online</i> ..	
Untuk hari normal apa ada latihan	Ngga juga.kita lebih banyak atur jamnya ya..tim yang 1 itu masih ada yang sekolah, ga bisa klo siang..atau pagi	
Klo latihan harus sama tim atau bisa sendiri-sendiri?	Ga bisa..klo latihan tim, kita harus bareng..tapi kalo mau maen sendiri ya kita <i>single</i> sendiri gitu	
Biasanya dalam 1 bulan	Duh..ga bisa ngitung ya..ya sehari 10-20 ribu..ga pake voucher..ga kayak	

	<i>Ragnarok..klo DotA nggak</i>	
Kalo di Pegasus kan juga mensponsori pertandingan tertentu..apakah tidak ada fasilitas tertentu untuk anggotanya atau timnya	Kebetulan kalo fasilitas disediakan member team..itu disediakan standar orang luar maen 3 ribu..kita dapet 2 ribu..hari kamis kami maen gratis..dan kalau turnamen ga perlu bayar administrasi, transport juga..udah ditanggung..	
Pernah ga sih merasa bosan dengan permainan game online	Pernah dan sering terjadi..walaupun ga lama..waktu itu tanding di UKSW..pertandingan pertama kalah,,wah jadi bosan, jengkel, males maen,,tapi kita liat tim yang masuk final.. <u>jadi pengen lagi, pengen nyoba..pengen latihan..ga ada lagi bosan</u>	<i>N.achievement</i>



Hasil TAT

Subyek 1

Nama : F. N

Usia : 19 tahun

KARTU 1

A. URAIAN CERITA

Kalo saya ngliaat gambar ini, seorang anak yang sedang melihat biolanya. Dia bingung, sepertinya dia cape dan stress sedang belajar maen biola tapi ga bisa-bisa. Huhhh..koq ga bisa bisa ya? Dia udah belajar maen biola tapi kesulitan. Kan udah stress maen biola, cape, ga bisa-bisa. Trus dia pergi.

B. ANALISIS

Hero : anak

Need

- Harmavoidance : dia bingung
- Understanding : dia udah belajar main biola

Press

- Affliction mental : dia stres

Konflik : N. Understanding X P. Affliction mental

KARTU 2

A. URAIAN CERITA

Disini saya ada di sebuah farm. Di sana ada seorang pemuda sedang membajak sawahnya dan mengamati sawahnya sambil menuntun kudanya. Disini ada gambar ibu-ibu abis garap sawah sore-sore, cape. Perempuan satunya sedang jalan, pulang kuliah. Sebelumnya pemuda ini naik kuda, jalan, nyari tempat enak untuk ngliaat sawahnya. Setelahnya dia pulang.

B. ANALISIS

Hero : pemuda

Need

- Cognizance : sedang mengamati sawahnya
- Change, trav, adv : naik kuda, jalan, nyari tempat enak

Press : -

Konflik : -

KARTU 3**A. URAIAN CERITA**

Ini seorang wanita sedang kelelahan. Mungkin sedih juga, putus asa. Dia tertidur karena letih menunggu seseorang. Koq suaminya ya ga dating-dateng? Dia menunggu dan akhirnya tertidur.

B. ANALISIS

Hero	: wanita
Need	
- Abasement	: mungkin sedih juga, putus asa
- Passivity	: wanita yang sedang kelelahan
	: tertidur karena letih
Press	: -
Konflik	: -

KARTU 4**A. URAIAN CERITA**

Disini ada dua orang cowo dan cewe. Cowo itu mau melakukan sesuatu, menjauh. Tapi cewenya menahan, ada perlu sebentar dengan cowo itu. Sebelumnya mereka mengubrol, mau ciuman tapi ada yang ganggu. Ih siapa sih tu gangguin aja..? cowo itu ga jadi pergi karena ditahan cewenya.

B. ANALISIS

Hero	: cowo
Need	
- Rejection	: melakukan sesuatu, menjauh
- Sex	: mau ciuman
Press	
- Dominance restraint	: tapi cewe menahan
	: ga jadi pergi karena ditahan
Konflik	: N. Rejection X P. Dominance restraint

KARTU 5**A. URAIAN CERITA**

Disini ada seorang perempuan liat masuk ke kamar. Ngintip ada apa di kamar itu. Sebelumnya dia lagi jalan, dengar sesuatu dari kamar itu

terus dia periksa kamar itu. Dia menyelidiki tapi ternyata gak da apa-apa, dan dia masuk ke dalam dan menyelidiki lagi.

B. ANALISIS

Hero : perempuan
 Need :
 - Cognizance : liat masuk ke kamar
 : dia menyelidiki
 : ngintip ada apa
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 6

A. URAIAN CERITA

Gambar ini.. lihat seorang nenek-nenek yang entah sedang melihat apa disana dan seorang pemuda yang bingung, sedang memikirkan sesuatu. Sebelumnya pemuda itu ingin menegur nenek tersebut, tapi setelah direnungkan dia tidak jadi menegur nenek tersebut.

B. ANALISIS

Hero : pemuda
 Need :
 - Harmavoidance : pemuda yang bingung
 - Retention : tidak jadi menegur nenek tersebut
 Press :
 Konflik : -

KARTU 7

A. URAIAN CERITA

Umm..disini seorang tua dan orang yang agak muda mungkin sedang membicarakan sesuatu. Dan pemuda itu sedang mikir apa benar yang dibicarakan kakek tersebut. Sebelumnya mereka berbincang dan kakek itu memberitahukan sesuatu. Setelah itu pemuda tersebut melihat ke kakek itu dan memikirkan apa yang dikatakan kakek itu.

B. ANALISIS

Hero : pemuda
 Need :

- Cognizance : mikir apa bener
- Press
- Exposition : kakek itu memberitahukan sesuatu
- Konflik : -

KARTU 8

A. URAIAN CERITA

Saya liat kayak mafia. Ini bos mafianya. Sebelumnya lagi perang terus ketembak terus diobatin sama temennya. Diambil pelurunya. Anggota mafianya sedang megoperasi yang sedang luka.

B. ANALISIS

- Hero : anggota mafia (yang ketembak)
- Need : -
- Press :
- Physical danger active : lagi perang terus ketembak
- Nurturance : diobatin sama temennya
- Konflik : -

KARTU 9

A. URAIAN CERITA

Umm..kaya ranger. Forest ranger yang kelelahan dan beristirahat. Sebelumnya mereka menjelajahi hutan tersebut dan kemudian beristirahat. Mereka menjaga hutan. Setelah istirahat mereka kembali meneruskan perjalanan.

B. ANALISIS

- Hero : forest ranger
- Need
- Passivity : forest ranger yang kelelahan dan beristirahat
- Cognizance : mereka menjelajahi
- Press : -
- Konflik : -

KARTU 10**A. URAIAN CERITA**

Gambar opo iki?? Umm..ini suami istri. Terus sebagai ungkapan kasih sayang sang suami mengecup kening istrinya sambil memeluknya. Tadinya ada masalah, terus ngobrol akhirnya masalah selesai dan baikan lagi.

B. ANALISIS

Hero : suami

Need

- Affiliation emotional : mengecup kening istrinya sambil memeluknya

Press :-

Konflik :-

KARTU 11**A. URAIAN CERITA**

Wah gambar opo iki?? Ini gambar tebing yang curam terdapat jalan setapak dan disini sepertinya terlihat kaya hewan yang lagi ada disitu. Di tebing tersebut ada seperti belalai, tapi masak belalai gede banget?? Ada jembatannya juga. Sebelumnya ga tau apa. Ga ada gambarnya. Oooo...ini longsor sih, jalannya longsor.

B. ANALISIS

Hero : tebing

Need :-

Press :-

Konflik :-

KARTU 12**A. URAIAN CERITA**

Ini gambar....Itu..ini..gambar psikolog lagi mensugesti pasiennya. Sebelumnya ya pasien tersebut meminta psikolog tersebut untuk mensugestinya. Dia pebisnis yang lagi stress karena banyak masalah supaya tenang. Tarik nafas dalam-dalam...setelahnya pasien tersebut agak lega.

B. ANALISIS

Hero : pasien

Need

- Dominance indecement : pasien tersebut meminta psikolog tersebut untuk mensugestinya

Press : -

Konflik : -

KARTU 13

A. URAIAN CERITA

Um...ini gambar orang laki-laki masuk ke sebuah kamar. Dia melihat selimut yang menutupi sesuatu. Dia menyingkapnya dan terkejut karena ada mayat perempuan telanjang di balikny. Awalnya itu kamar temannya. Diketok-ketok kok ga dibuka, terus dia masuk. Setelahnya dia nutup muka dan lapor polisi deh...

B. ANALISIS

Hero : laki-laki

Need

- Exposition : dan lapor polisi deh

Press : -

Konflik : -

KARTU 14

A. URAIAN CERITA

Gambar seseorang laki-laki yang akhirnya membuka jendela terang. Sebelumnya dia di kamar gelap. Dia melihat cahaya terang matahari. Dia mencari saklar untuk menyalakan lampu tersebut.

B. ANALISIS

Hero : laki-laki

Need

- Cognizance : dia mencari saklar

Press : -

Konflik : -

KARTU 15

A. URAIAN CERITA

Uhhh...di sebuah pemakaman terlihat sesosok sepertinya manusia tapi use pakaian perempuan dan berambut sedikit namun seperti kakek-kakek. Dia lagi melayat, mengunjungi makam kerabatnya. Sebelumnya

dia jalan dari rumah ke pemakaman, sudah lama dia tidak mengunjungi makan tersebut. Setelahnya dia berdoa.

B. ANALISIS

Hero : kakek
 Need
 - Change, trav, adv : dia jalan dari rumah ke pemakaman
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 16

A. URAIAN CERITA

Saya seperti ada di tempat yang tinggi tapi ga ada alasannya, jadi kayak terbang bebas dan menghirup udara bebas sambil terbang melayang. Sebelumnya di tebing, loncat dari tebing. Setelahnya nyebur ke laut.

B. ANALISIS

Hero : saya
 Need
 - Autonomy freedom : terbang bebas dan menghirup udara bebas
 - Excitance, dissipation : loncat dari tebing
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 17

A. URAIAN CERITA

Tarzan..seorang laki-laki yang sedang bergelayutan memegang tali. Tapi koq tanpa busana..dia tampak bahagia. Dia hendak turun. Sebelumnya dia dari rumahnya yang diatasnya dan turun. Dia turun dan menyapa temannya.

B. ANALISIS

Hero : tarzan
 Need
 - Sentience : dia tampak bahagia
 - Affiliation emotional : dia turun dan menyapa temannya
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 18**A. URAIAN CERITA**

Seorang laki-laki mengenakan jubah hitam dan ada orang yang memegang pundak dan tangannya tapi ga kliatan. Ekspresi laki-laki itu pun seperti nyaman. Sebelumnya dia berdiri lalu ada seorang yang memegang pundak dan tangannya. Dia merasa kenal ma orang yang memegangnya dan dia nengok, melihat ke arah orang tersebut.

B. ANALISIS

Hero : laki-laki
 Need
 - Sentience : laki-laki itu pun seperti nyaman
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 19**A. URAIAN CERITA**

Gambar apa ni mbak..?? ini gambar kartun. Sebuah rumah tertutup salju. Di luar sepertinya sangat dingin. Di dalam ada api unggun yang menyala dan hangat di dalamnya. Sebelumnya mungkin ada badai salju dan reda. Akhirnya esok paginya matahari bersinar lagi.

B. ANALISIS

Hero : rumah
 Need : -
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 20**A. URAIAN CERITA**

Seorang laki-laki memakai jas dan bertopi di kegelapan malam, di bawah tiang lampu di pinggir jalan. Sebelumnya dia pulang dari kerja dan berhenti untuk merenung dan menghisap rokok. Setelah itu ia melanjutkan perjalanan kembali. Orang ini merasakan kesendirian di tengah malam, jalan sepi.

B. ANALISIS

Hero :
 Need

- Cognizance Press : berhenti untuk merenung
- Lack of things, oppor, friends: orang ini merasakan kesendirian
- Konflik :-



Hasil TAT

Subyek 2

Nama : R.R.S

Usia : 24 tahun

KARTU 1

A. URAIAN CERITA

Apa ya? Lagi pengen belajar make biola, Cuma kadang... mau belajar maen biola karena ga bisa sebel kali ya. Terus bingung dia. Ngantuk. Udah. Ga ada yang ngajarin terus dia juga bingung mau belajar sama siapa. Sebelumnya biola tak ambil terus aku pengen belajar sama teks book karena aku juga bingung ga bisa baca tangga nadanya, notnya aku bingung. Aku ga tau harus gimana. Sesudahnya aku jadi ngantuk.

B. ANALISIS

Hero	: aku
Need	
- Understanding	: belajar maen biola
- Abasement	: sebel kali ya
- Harmavoidance	: aku juga bingung
Press	: -
Konflik	: -

KARTU 2

A. URAIAN CERITA

Saya berasal dari desa terpencil, e..yang tempatnya itu banyak perkebunan terus saya pergi untuk belajar ke luar desa. Kemudian pada satu saat saya ke rumah untuk kembali membangun perkebunan. Setelah itu pada suatu hari di saat saya harus sukses, akan sukses nanti, saya harus kembali ke rumah untuk mengembangkan perkebunan. Dan saya harus melanjutkan perjalanan hidup tentunya dengan seseorang yang harus bisa bertanggung jawab untuk diri saya. Saya memposisikan diri sebagai perempuan yang saya lihat. Dia merasa penuh harapan untuk masa depannya.

B. ANALISIS

Hero	: perempuan
Need	

- Understanding : pergi untuk belajar
- Construction : membangun perkebunan
- Achievement : saya harus sukses
:dia merasa penuh harapan
- Press : -
- Konflik : -

KARTU 3

A. URAIAN CERITA

Sebelumnya aku ga ngerti apa kejadian seng tak alami. Cuma tiba-tiba rasane semuanya lelah. Untuk berbaring di tempat tidur aja aku ga mampu. Setelah itu aku terjatuh di sisi tempat tidur. Sesudahnya aku juga ga tau. Perasanku lelah.

B. ANALISIS

- Hero : aku
- Need : -
- Press : -
- Konflik : -

KARTU 4

A. URAIAN CERITA

Ok. Saya memposisikan diri pada seorang suami. Eh kami sebelumnya adalah pasangan suami istri yang kondisi keluarga kami baik-baik saja dan saya akan meminta ijin pada istri karena saya akan meninggalkan dia. Pada saat kejadian ini saya akan minta ijin namun istri saya berusaha untuk menghalangi. Namun mau tidak mau saya harus meninggalkan dia. Setelah kejadian ini saya tidak tau apa yang akan terjadi. Yang jelas saya pengen membahagiakan istri saya. Perasaan yang tak alami sebenarnya saya berat untuk meninggalkan istri.

B. ANALISIS

- Hero : suami
- Need
- Rejection : saya akan meninggalkan dia
- Nurturance : pengen membahagiakan istri
- Press

- Dominance restraint : istri saya berusaha untuk menghalangi
- Imposed task,duty,training : mau tidak mau saya harus
- Konflik : N. Rejection X P. Dominance
- restraint

KARTU 5

A. URAIAN CERITA

Saya memposisikan diri sebagai ibu. Sebelumnya saya seorang ibu rumah tangga. Sebelum kejadian ini saya melihat keadaan rumah baik-baik saja. E..setelah kejadian ini apa yang akan terjadi di dalam rumah saya tidak tau. Perasaan yang tak alamin, lega rasanya semua pekerjaan sudah selesai. Setelah kejadian ini saya tidak tau rumah saya akan baik saja atau berantakan dengan kehadiran anak saya. Tanggung jawab saya sebagai seorang ibu, saya bertanggung jawab untuk melayani mereka semua walaupun mereka sebagai anak saya suka memberantakkan rumah. Saya juga harus kembali merapikan rumah yang sudah menjadi tanggung jawab saya.

B. ANALISIS

- Hero : ibu
- Need :
- Autonomy Freedom : perasaan yang tak alamin, lega
- Nurturance : melayani mereka semua
- Imposed task,duty,training : saya juga harus kembali
- Press : -
- Konflik : -

KARTU 6

A. URAIAN CERITA

Cerita apa ya..?? saya memposisikan diri sebagai anak. Itu ada ibu saya. Saya harus e.. sebelum kejadian e.. kami satu keluarga dan ibu saya. Pada saat kejadian saya akan minta izin pada ibu saya untuk saya akan berangkat kerja. Setelah kejadian itu saya tidak tau. Perasaan yang tak alamin saya berharap bisa membahagiakan ibu saya. Saya bukan golongan orang yang suka berimajinasi. Utk lima, sepuluh tahun ke

depan saya tidak tau. Semua saya jalanin saja. Entah itu baik atau buruk, mau tidak mau saya harus jalanin itu.

B. ANALISIS

Hero : anak

Need

- Acquisition social : saya akan berangkat kerja
- Nurturance : saya berharap bisa membahagiakan ibu

Press : -

Konflik : -

KARTU 7

A. URAIAN CERITA

Ceritane mungkin hampir sama. Tadi saya minta pamit pada ibuku sekarang saya minta pamit pada bapakku. Kemudian bapakku memasrahkan karena itu hidup saya dan saya harus menjalani hidup untuk bertanggung jawab pada diri saya dan kelak mungkin untuk keluarga saya. Perasaannya sama, kejadian sebelumnya pun sama seperti cerita sebelumnya. Saya minta ijin pada ortu mempunyai harapan untuk mencari suatu pekerjaan yang nantinya bisa menjadikan sesuatu yang bisa tak banggain, utk diri saya, keluarga saya, istri & anak saya nanti.

B. ANALISIS

Hero : saya

Need

- Nurturance : hidup untuk bertanggung jawab

- Acquisition social : mencari suatu pekerjaan

- Recognition : menjadikan sesuatu yang bisa tak

banggain

Press : -

Konflik : -

KARTU 8

A. URAIAN CERITA

Nah, mungkin sekarang saya harus berimajinasi. Sebelum kejadian mungkin saya sebagai anak yang biasa saja. Pada saat kejadian saya pengen berangan-angan untuk menjadi seorang psikopat. Tapi itu Cuma

angan-angan, kayaknya. Saya membayangkan cara membunuh orang itu bagaimana, aku potong-potong bagian tubuhnya. Setelah kejadian itu harus berpikir apakah saya baik-baik saja menjadi manusia, anak atau bagaimana, tapi itu Cuma di angan-angan saja kok. Saya Cuma bisa membayangkan rasanya membunuh orang. Setelah dia tak tembak make senjata, harus tak sayat-sayat, atau gimana. Saya punya gambaran bahwa saya disini adalah psikopat. Yang membunuh berdarah dingin.

B. ANALISIS

Hero : saya
 Need
 - Understanding : saya membayangkan cara membunuh orang
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 9

A. URAIAN CERITA

Saya sama temen-temen sebelum kejadian punya rencana berburu. Sampe di tempat tujuan karena kami kelelahan jadi kami memang harus beristirahat. Setelah kejadian kami berangkat untuk pulang nanti kami akan membawa hasil buruan. Perasaan pada saat ini saya merasa lelah sekali.dan kami semua beristirahat. Agar nanti tenaga kami pulih kembali untuk berburu mencari hewan buruan.

B. ANALISIS

Hero : saya
 Need
 - Passivity : kami memang harus beristirahat
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 10

A. URAIAN CERITA

Seorang bapak sama seorang anak. Saya memposisikan diri sebagai seorang anak. Pada saat itu aku pengen e.. semua masalahku, semua hidupku harus tak tumpuin sama orang tuaku. Disini aku harus bertumpu pada bapakku. Sudah jelas sekali saya harus minta

perlindungan dari seorang bapak. Sesudah kejadian ini yang jelas saya harus menjadi laki-laki dewasa dan saya harus berdiri sendiri dan yang jelas saya tidak boleh lagi harus minta pada ortu. Perasaan yang tak alamin pada saat ini saya merasa nyaman sekali.

B. ANALISIS

Hero : anak
 Need
 - Succorance : hidupku harus tak tumpuin sama orang tuaku
 seorang bapak : saya harus minta perlindungan dari
 - Autonomy freedom : saya harus berdiri sendiri
 - Sentience epicurent : saya merasa nyaman sekali
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 11

A. URAIAN CERITA

-

B. ANALISIS

Hero :-
 Need :-
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 12

A. URAIAN CERITA

Kaya dinosaurus ya..ada tebing. Ada belalang yang mau dimakan sama ini (dinosaurus). Belalangnya lagi jalan di antara bebatuan di lereng gunung, disitu ada monster kayak dinosaurus yang lagi ngendap-endap mau makan belalang. Kaya gitu ya..?? sementara di perjalanannya belalang yang jelas masih panjang skali e...belalang ga ngerti ternyata ada monster sing mau mangsa dia. Gitu ya? Yadah..setelah itu karena belalang wes mentok jalannya dan kayake buntu, dia ga tau mo kemana. Akhire belalange terbang. Nah monstere ga bisa apa-apa karena monstere ga punya sayap. Nah monster keilangan makanannya.

Karena belalang ga ngerti ada predator disitu, ada monster disitu. Terus si monster kecewa, marah, kenapa ga tak makan dari tadi. Nyesel kan. Yaudah dia disitu tok. Mau ga mau dia nunggu mangsa yang lain lewat. Nah kebetulan si belalang punya sayap dan dia satu-satunya mangsa disitu ya si monster kecewa karena belalang lolos.

B. ANALISIS

Hero	: dinosaurus
Need	
- Nutriance	: ngendap-endap mau makan belalang
- Abasement	: terus si monster kecewa
	: nyesel kan
	: ya si monster kecewa karena belalang lolos.
- Aggresion emotional,verbal:	marah
Press	
- Lost	: akhire belalange terbang
Konflik	: -

KARTU 13

A. URAIAN CERITA

Saya memposisikan diri sebagai suami. Pada cerita ini istriku terbaring sakit yang parah sekali. Saya bingung ga ngerti harus ngapain sementara kondisi ekonomi ga jelas. Dengan terbaringnya istri saya dengan seadanya dia terbaring sakit. Tiba-tiba dia malah meninggal dunia. Meninggalkan saya. Perasaan yang tak alamin kacau sekali. Orang yang paling tak sayangin meninggalkan saya untuk melanjutkan hidup sendiri. Setelah kejadian ini apa yang akan terjadi jika saya akan menjalani hidup ini sendiri. Kejadian sebelumnya kami sepasang kekasih yang saling menghargai, menyayangi, mencintai. Saling menerima kekurangan masing-masing, menerima kelebihan masing-masing. Tiba-tiba dia sakit dan meninggalkan saya. Perasaan yang dialamin sedih dan kacau.

B. ANALISIS

Hero	: suami
Need	
- Harmavoidance	: saya bingung ga ngerti harus ngapain

- Affiliation emotional : kami sepasang kekasih yang saling menghargai, menyayangi, mencintai
- Abasement dejection : perasaan yang dialami sedih dan kacau Press
- Lost : dia malah meninggal dunia
- Konflik : N. Affiliation emotional X P. Lost

KARTU 14

A. URAIAN CERITA

Di dalam cerita sebelum kejadian ini saya merasa e..sepanjang hidup adalah gelap dan aku ga ngerti harus kemana mencari jalan untuk penerangku. Di saat ada jendela yang memberi cahaya saya mencari ujung cahayanya. Tak kejar dan kemudian dapet. Dan saya mempunyai harapan yang banyak sekali disitu, untuk bisa tak kejar, untuk bisa tak jadikan sebagai harapan. Setelah kejadiannya bagaimana yang jelas saya mencari cahaya dan setelah tak dapatkan cahaya itu saya berharap dari cahaya itu e.. mempunyai harapan untuk saya e.. jadikan harapan dan kemudian untuk aku keluar untuk aku bisa mencari dari dunia gelap kemudia aku mencari dunia terang. Entah itu pekerjaan, entah itu harapan, entah itu masa depan. Semua yang mengandung cahaya. Semua yang mengandung harapan akan tak lewatin dan tak lalui karena selama ini aku ga pernah mendapatkan cahaya. Kemudian saya mendapatkan cahaya sekecil apapun akan saya cari dan mengejar itu.

B. ANALISIS

- Hero : saya
Need
- Harmavoidance : aku ga ngerti harus kemana
 - Achievement : akan saya cari dan mengejar itu
- Press : -
Konflik : -

KARTU 15

A. URAIAN CERITA

Makam..emm..pemuja setan. Aku memposisikan diri di dalam cerita sebagai pemuja setan. Sebelum kejadian cerita saya sebagai pemuja

setan dan kemanapun saya akan tetap memuja setan untuk bisa mengabdikan kepada saya. Setelah kejadian nanti akan terjadinya bagaimana saya mempunyai harapan untuk setan yang saya bina bisa mengabdikan sepenuhnya kepada saya untuk bisa tak manfaatin. Setelah kejadian sampe kapanpun, kemanapun aku pengen setan itu bisa mengabdikan kepada saya. Dengan tujuan setan-setan itu bisa tak manfaatin. Intinya dengan kemauan saya.

B. ANALISIS

Hero : saya (pemuja setan)
 Need
 - Dominance coercion : untuk bisa mengabdikan kepada saya
 - Nurturance : setan yang saya bina bisa mengabdikan sepenuhnya kepada saya
 - Acquisition asocial : untuk bisa tak manfaatin
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 16

A. URAIAN CERITA

Berandai-andai ya..cape aku berandai-andai. Nggak gampang ya..apapun itu aku pengen jadi manusia yang berguna. Berguna buat diri saya, berguna buat keluarga saya, berguna buat orang-orang di sekeliling saya. Yang jelas saya berjuang untuk hidup karena dari latar belakang cerita yang tidak gampang dan nggak apa ya..bukan sebuah perencanaan untuk saa menjadi manusia yang seperti ini. Sudah saatnya saya menjadi manusia yang seperti sekarang ini, karena itu bukan perencanaan dari hidup saya. Saya akan belajar dari hidup untuk bisa menghargai semuanya, untuk menulis cerita lagi dari awal. Cerita yang baru. Apa yang sama mungkin untuk mencoba menulis cerita yang baru, yang jangan sampe cerita yang kemaren, mungkin itu buruk akan bisa terulang lagi ya..cerita sing kemaren yang kayanya semuanya sudah dilewati itu buruk, papaun itu mungkin kesedihan atau kegagalan ataupun kesalahan sing jelas semuanya itu sudah lewat dan jangan sampe di lain hari esk, lusa atau kapan itu terulang lagi. Dan saya coba untuk bisa menulis piye carane saya agar tidak balik terjerumus lagi, gagal lagi, sedih lagi. Saya harus berubah untuk sesuatu yang lebih bermanfaat untuk saya dan bagi semuanya.

B. ANALISIS

Hero : saya

Need

- Nurture : berguna buat keluarga saya, berguna buat orang-orang di sekeliling saya

- Achievement : saya berjuang untuk hidup

Press : -

Konflik : -

KARTU 17**A. URAIAN CERITA**

Saya sebagai binaraga. Binaraga atau binarangka? Olahragawan. Jadi aku pengen latian terus, latian utnk bisa mengolah tubuhku sebaik mungkin, semaksimal mungkin. Cerita sebelumnya e..saya mempunyai cita-cita untuk menjadi binaragawan. Saya harus terus berlatih. Sesudah cerita saya memiliki harapan untuk nek misal ada kontes aku bisa menang di kontes itu. E..perasaan tertentu aku harus berlatih, terus berlatih. Tidak ada perasaan lain, karena itu harus tak lakuin.

B. ANALISIS

Hero : binaraga

Need

- Achievement : aku pengen latian terus
: saya mempunyai cita-cita untuk menjadi binaragawan

- Recognition : ada kontes aku bisa menang

- Imposed,task,duty : karena itu harus tak lakuin

Press : -

Konflik : -

KARTU 18**A. URAIAN CERITA**

Hmm..enak. aku memposisikan diri sebagai bos. Enaknya jadi bos. Sampe mau pake jas atau lepas jas ada yang ngelayanin. Sebelum kejadian cerita nek misale aku pengen jadi bos ya aku harus kerja keras untuk menjadi bos. Perasaanku nyaman sekali setelah menjadi bos. Harapan yang tak inginkan nek bisa aku ingin lebih dari sekedar bos.

Harus bisa terus meneruskan hidup untuk bisa nyaman, tenang, dilayani.

B. ANALISIS

Hero : bos

Need

- Achievement : aku harus kerja keras untuk menjadi bos

- Sentience epicurent : perasaanku nyaman sekali setelah menjadi bos

Press

- Nurturance : pake jas atau lepas jas ada yang ngelayanin

Konflik :-

KARTU 19

A. URAIAN CERITA

Aku lagi mimpi nih. Mimpiku ga jelas. Disitu ada air, ada batu, ada kayu sing nancep di batu, ada juga setan, awan ga jelas. Ga jelas semuanya. Tapi balik lagi itu Cuma mimpi. Mimpi yang buruk. Perasaanku ga jelas semuanya. Seng jelas sebelum aku mimpi aku lagi enak-enak tidur. Seng jelas setelah keseharianku aku lelah sekali. Setelah cape aku tidur. Setelahnya aku mimpi ga jelas. Sesudahnya aku terbangun. Ternyata itu Cuma mimpi buruk. Perasaanku pada saat mimpi aku tidak bisa berperasaan. Aku gat au kali itu mimpi. Ga jelas. Tapi setelah aku terbangun, perasaanku lega ternyata cuma mimpi.

B. ANALISIS

Hero : aku

Need

- Passivity : aku lagi enak-enak tidur

: setelah cape aku tidur

Press :-

Konflik :-

KARTU 20**A. URAIAN CERITA**

Di dalam cerita aku seorang yang tidak jelas karena aku ga punya tujuan hidup, pekerjaan aku ga punya, harapan aku ga punya, keluarga aku ga punya. Aku cuma sendiri di tengah-tengah kota. Di bawah lampu dengan background kegelapan kota. Sebelumnya aku cuma manusia biasa yang sebenere aku ga tau tujuan hidupku. Dan itu ternyata kesalahanku. Setelah semuanya tak renungkin kembali aku menjadi lagi manusia yang percuma. Manusia yang sia-sia. Perasaan yang tak alamin aku hanya bisa menyesali hidup. Aku ga ngerti mau ngapain. Apa yang akan terjadi aku juga gak tau. Apakah aku harus selama ini, sampe nanti, sampe besok, sampe kapan menjadi manusia seperti ini? Aku hanya bisa berpikir seperti itu. Ketidakjelasan dalam hidupku yang selama ini aku tak tau, di dalam cerita saya berusaha melakukan seperti itu.

B. ANALISIS

Hero	: aku
Need	
- Intra Aggesion	: dan itu ternyata kesalahanku
	: aku hanya bisa menyesali hidup
- Cognizance	: semuanya tak renungkin kembali
Press	
- Lack	: aku cuma sendiri di tengah-tengah kota
Konflik	: -

Hasil TAT

Subyek 3

Nama : R.M.S

Usia : 21 tahun

KARTU 1

A. URAIAN CERITA

Ngga tau ni..orang lagi liatin biola, lagi mikir mo nulis lagu kali. Orangnya lagi bingung. Sebelumnya dia ngarang-ngarang dulu lagunya, nulis not balok atau gimana gitu. Keliatannya dia gagal.

B. ANALISIS

Hero : orang

Need

- Harmavoidance : orangnya lagi bingung

- Construction : lagi mikir mo nulis lagu kali

Press :-

Konflik :-

KARTU 2

A. URAIAN CERITA

Ini jaman dahulu banget. Mungkin bukan di Indonesia soalnya pakaiannya kaya gini. Ini kaya seorang terpelajar, yang ini kaya ibu rumah tangga juga, yang ini seorang laki-laki mungkin lagi bajak sawah. Di cerita ini mungkin si perempuan yang bawa buku ini ngamatin keadaan sekitar dan si ibu rumah tangga ini lagi nungguin laki-laki ini. Um..ini hari-hari standar biasa, hari kerja biasa, e...kerja di ladang, berkebun. Akhirnya si perempuan ini mempelajari keadaan sekitar ya..mungkin dia berpikir e..tempatnya bagus ato gimana gitu..

B. ANALISIS

Hero : perempuan

Need

- Cognizance : perempuan yang bawa buku ini

ngamatin keadaan sekitar

: perempuan ini mempelajari keadaan

sekitar

Press

:-

Konflik : -

KARTU 3

A. URAIAN CERITA

Keliatannya si laki-laki lagi ngga tau juga lagi tidur atau pingsan atau udah meninggal. Tapi menurut aku dia kaya kecapean ato over dosis gitu, sekarang dia tidur di atas kursi. Tidur maksudnya, kepalanya rebahan di atas kursi. Dia mungkin kelelahan atau OD gitu sehingga dia cape mpe ketiduran gitu. Tapi menurut gambar ini sih orangnya setelah itu baik-baik aja ya..bangun udah biasa gitu..

B. ANALISIS

Hero : laki-laki
 Need
 - Passivity : si laki-laki lagi ngga tau juga lagi tidur
 : sekarang dia tidur di atas kursi
 : dia cape mpe ketiduran gitu
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 4

A. URAIAN CERITA

Ga kaya suami istri deh. Mungkin pasangan kekasih. Ini yang perempuan sedang merayu mungkin. Sedangkan yang laki-laki mungkin ga menggubris yang perempuan. Kejadian sebelumnya mungkin kecewa sama yang perempuan. Itu aja. Sesudahnya yang laki-laki ninggalin si perempuan.

B. ANALISIS

Hero : laki-laki
 Need
 - Rejection : laki-laki mungkin ga menggubris yang perempuan
 : yang laki-laki ninggalin si perempuan
 - Abasement dejection : sebelumnya mungkin kecewa sama yang perempuan
 Press
 - Dominance inducement : yang perempuan sedang merayu

KARTU 7**A. URAIAN CERITA**

Dua orang laki-laki. Yang satu udah keliatan agak tua, yang satu mungkin masih muda. Ini disini kedua orang ini lagi berdiskusi tentang sesuatu, yang lebih muda lagi mendengarkan ee..informasi yang diberikan oleh yang tua. Mungkin yang muda lagi berpikir untuk mempertimbangkan masukan tersebut. Mungkin sebelumnya ada peristiwa di keduanya. Yang muda mungkin lagi berpikir untuk memberi tanggapan pada yang tua.

B. ANALISIS

Hero : laki-laki (muda)

Need

- Understanding : yang muda lagi berpikir untuk mempertimbangkan masukan tersebut

Press

- Exposition : yang lebih muda lagi mendengarkan ee..informasi yang diberikan oleh yang tua

Konflik

: -

KARTU 8**A. URAIAN CERITA**

Seperti kasus pembunuhan. Korban keliatan dilukai di daerah perut dengan pisau oleh dua orang laki-laki dan menurut saya yang disitu bukan kawanan pembunuh, tapi seperti detektif gitu menyelidiki, berpikir ke belakang, untuk kejadian sebelumnya. Jadi mungkin dia berpikir tentang apa yang telah dialami korban. Sesudahnya mungkin detektif ini atau polisi ini bisa mengungkap kematian korban. Menangkap pelakunya.

B. ANALISIS

Hero : detektif

Need

- Cognizance : seperti detektif gitu menyelidiki, berpikir ke belakang

- Achievement : polisi ini bisa mengungkap kematian korban

Press

: -

Konflik

: -

KARTU 9**A. URAIAN CERITA**

Sekumpulan laki-laki yang kalo diliat dari kejadian ini bukan orang habis dibunuh atau dipukulin gitu, Cuma sekumpulan pria yang lagi istirahat siang atau malam di padang rumput. Mungkin karena keletihan atau kecapean. Semua mereka tidur, satu orang yang belum dan mungkin lagi mengawasi keadaan sekitar. Setelah beberapa waktu mereka semua akan melanjutkan kembali kegiatan mereka.

B. ANALISIS

Hero : sekumpulan pria
 Need
 - Passivity : sekumpulan pria yang lagi istirahat siang atau malam
 - Cognizance : lagi mengawasi keadaan sekitar
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 10**A. URAIAN CERITA**

Seorang laki-laki dan seorang perempuan sedang berpelukan. Keduanya gada rasa benci ato gimana, mereka mungkin hanya sedang rindu sehingga mereka berpelukan dan melepas rindu mereka. Sebelumnya mungkin mereka udah ga ketemu lama. Setelahnya mungkin mereka akan pulang ke rumah mereka dengan damai.

B. ANALISIS

Hero : seorang laki-laki dan seorang perempuan
 Need
 - Sex : seorang laki-laki dan seorang perempuan sedang berpelukan
 - Affiliation emotional : mereka mungkin hanya sedang rindu
 - Sentience eppicurent : mereka akan pulang ke rumah mereka dengan damai
 Press :-
 Konflik :-

KARTU 11**A. URAIAN CERITA**

Di daerah dataran tinggi mungkin. Sebuah legenda tentang seorang ksatria melawan seekor naga. Ini mungkin ada ekornya. Ksatria ini lagi jatuh mungkin karena serangan seekor naga itu dan mencoba bangkit dan melawannya lagi. Kalo dalam dongeng biasanya ksatrianya yang menang, mungkin kota dari ksatria ini diteror sehingga ksatria itu mencoba untuk membela diri dan membantu kota yang diteror naga itu.

B. ANALISIS

Hero : ksatria

Need

- Achievement : mencoba bangkit dan melawannya lagi
- Counteraction : ksatria itu mencoba untuk membela diri
- Nurturance : membantu kota yang diteror naga itu

Press

- Psyhical injury : ksatria ini lagi jatuh mungkin
- Psyhical danger active : serangan seekor naga

Konflik : -

KARTU 12**A. URAIAN CERITA**

Disini jaman yang dulu banget. Dongeng atau legenda seorang lelaki muda yang sedang tertidur di kasur, sakit sehingga orang tua mencoba menyembuhkan lelaki muda ini. Namun sepertinya tidak tertolong, mungkin seperti minum racun, mungkin dibunuh lelaki tua, alibi coba menyembuhkan padahal lelaki tua mo bunuh yang muda.

B. ANALISIS

Hero : lelaki muda

Need

- Passivity : lelaki muda yang sedang tertidur di kasur

Press

- Death of hero : namun sepertinya tidak tertolong

Konflik : -

KARTU 13**A. URAIAN CERITA**

Gambar ada seorang laki dan perempuan. Perempuan kelihatan tidak bernyawa. Telanjang. Lakinya kecewa mungkin kehilangan wanita yang dikasihi. Bingung, nangis. Sebelum wanita jadi korban pembunuhan dan pemerkosaan. Setelahnya lelaki ini coba mengungkap pembunuhan tersebut, lapor polisi.

B. ANALISIS

Hero : lelaki

Need

- Abasement dejection : lakinya kecewa

- Cognizance : lelaki ini coba mengungkap pembunuhan tersebut

Press

- Lost : kehilangan wanita yang dikasihi

Konflik : -

KARTU 14**A. URAIAN CERITA**

Pria dalam ruangan gelap. Mendekat ke jendela dan melihat keadaan diluar yang tenang. Kejadiannya, si laki-laki sedang hendak keluar dari ruangan gelap tersebut pada siang hari. Karena di luar terang, laki-laki itu masuk diam-diam mencari sesuatu, dan setelah dapat barang itu dia mau kabur lewat jendela. Dia menutup jendela, kabur, ga ada yang tau, tenang-tenang aja dan menguasai keadaan sekitar, bebas melakukan apa yang ingin dilakukan di ruangan tersebut.

B. ANALISIS

Hero : pria

Need

- Cognizance : melihat keadaan diluar yang tenang

- Autonomy freedom : dia menutup jendela, kabur

- Acquisition, asocial : diam-diam mencari sesuatu

Press : -

Konflik : -

KARTU 15**A. URAIAN CERITA**

Seorang lelaki di sebuah kuburan besar. Dari wajahnya, dia terlihat jahat, udah tua. Namun dalam raut wajah, mencoba meminta maaf pada orang yang dibunuh kemudian dia mengakui perbuatan, minta maaf, setelah itu dia insyaf dan tidak berbuat itu lagi. Dia merasa berdosa, takut, karena khilaf, kemudian dia berusaha memperbaiki dengan meminta maaf.

B. ANALISIS

Hero	: lelaki
Need	
- Blame avoidance	: meminta maaf pada orang yang dibunuh : dia mengakui perbuatan, minta maaf
- Harmavoidance	: dia merasa berdosa, takut
- Counteraction	: dia insyaf dan tidak berbuat itu lagi
Press	: -
Konflik	: -

KARTU 16**A. URAIAN CERITA**

Ini di sebuah ruangan besar, banyak orang, di dalamnya berkumpul beberapa tim untuk mengadu kebolehan dalam bermain DotA. Dalam ruangan ini banya penonton menyoraki tim tersebut sebelum mereka bertanding. Tim di kiri menang, karena lebih siap. Yang di kanan hanya mencari celah atau kesalahan tim kiri. Tapi justru tim kanan yang belum siap menang. Tim kiri menang dan tim kanan kalah. Yang kiri merasa tenang, tidak terbebani, sedangkan yang kanan takut, tidak selevel dengan tim satunya, jadi mereka bermain apa adanya, mencari kesalahan.

B. ANALISIS

Hero	: tim kanan
Need	
- Harmavoidance	: sedangkan yang kanan takut
- Achievement	: berkumpul beberapa tim untuk mengadu kebolehan
Press	: -

Konflik : -

KARTU 17

A. URAIAN CERITA

Seorang cowo yang sedang gelantungan di tali. Bukan tarzan. Itu tuh seorang kuli bangunan mencoba naik ke atas untuk melihat keadaan bangunan yang dikerjakannya. Si orang yang di bawah ngliat bangunan tidak beres. Catnya kurang bagus, bangunannya agak miring, kemudia dipasang tali di gedung sebelah yang dia buat dan mencoba untuk mengamati dari jauh apa yang kurang dari bangunan yang dia buat. Tukang tersebut tau titik kesalahan dari bangunan yang dia dan rekannya buat. Dia turun dan memperbaiki bangunan gedung itu.

B. ANALISIS

Hero : kuli bangunan
 Need
 - Cognizance : melihat keadaan bangunan yang
 dikerjakannya : mengamati dari jauh apa yang kurang
 dari bangunan
 - Construction : dia turun dan memperbaiki bangunan
 gedung itu
 Press : -
 Konflik : -

KARTU 18

A. URAIAN CERITA

Tampak lelaki yang sedang terperdaya orang di sekitar. Lelaki ini melakukan kesalahan besar dalam kehidupan, beberapa orang menyergap dia. Dia tidak bisa mengelak karena terlalu banyak orang yang memegang dia. Lelaki tersebut akan dapat siksaan dari orang yang megang. Lelaki ini akan dibunuh orang tersebut. Tokoh merasa takut, berusaha ngelak. Coba lari tapi ga bisa. Ini orang terpelajar. Tokoh politik yang melakukan kesalahan fatal sehingga harus berurusan dengan orang-orang tersebut.

B. ANALISIS

Hero : lelaki

Need

- Abasement : lelaki yang sedang terperdaya
- Harmavoidance : tokoh merasa takut

Press

- Physical injury : beberapa orang menyergap dia

Konflik : -

KARTU 19

A. URAIAN CERITA

Gambar kartun ya..ada tokoh seperti hantu yang sedang ada di sebuah tempat yang bersalju, sedang di atas rumah. Hantu ini sedang mengamati sebuah rumah yang ingin dilindungi dari hantu lain. Menurut hantu tersebut, orang dalam rumah itu baik dan hantu itu berutang budi sama orang di dalam dan berusaha untuk menyelamatkan dan melindungi mereka. Dulu mungkin si setan diselamatkan karena dia juga jahat dan tidak bertobat. Tetapi si hantu gagal melindungi rumah itu, karena teman-teman hantu jahat lebih banyak dan dia tidak berdaya melawan mereka.

B. ANALISIS

Hero : hantu

Need

- Cognizance : hantu ini sedang mengamati sebuah rumah

- Nurturance : ingin dilindungi dari hantu lain
: berusaha untuk menyelamatkan dan melindungi

- Succorance : dia tidak berdaya melawan mereka

Press

- Dominance restraint : teman-teman hantu jahat lebih banyak

Konflik : N. Nurturance X P. Dominance restraint

: N. Succorance X P. Dominance restraint

KARTU 20**A. URAIAN CERITA**

Ini pembunuh bayaran sedang bersantai, mengamati keadaan sekitar. Bersandar di tiang listrik. Suasana di tempat itu nyaman, banyak pohon. Pembunuh ini sedang mengamati keluarga yang sedang bersantai di kawasan tersebut, pembunuh ini sedang menunggu waktu yang tepat. Pembunuh ini gagal karena keadaan tidak memungkinkan. Karena terlalu banyak orang di sekitar target. Pembunuh ini waswas bila dia harus tetap kerja dengan melibatkan orang disitu yang tidak sengaja terkena serangan. Kemudian si pembunuh berpikir untuk tidak melakukan rencananya.

B. ANALISIS

Hero	: pembunuh bayaran
Need	
- Passivity	: pembunuh bayaran sedang bersantai
- Cognizance	: mengamati keadaan sekitar
	: sedang mengamati keluarga yang sedang bersantai
- Harmavoidance	: pembunuh ini waswas
Press	: -
Konflik	: -