

LAMPIRAN

LAPORAN OBSERVASI FGD (FOCUS GROUP DISCUSSION)

I. Identitas Subyek

1. Nama : Griko Nibras
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 6 Juli 1996
3. Usia : 21 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

II. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

III. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

IV. Observasi Umum

Sebelum oberservasi dimulai subyek nampak tenang. Hal ini nampak dari subyek yang sudah mengingat dan mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan wawancara dan diskusi selama FGD. subyek duduk dan menegangkan punggungnya yang menandakan

subyek yang kelelahan karena tugas kampus miliknya. Saat mulai diskusi, subyek menghela nafas panjang yang menunjukkan bahwa subyek mempersiapkan diri akan kasus yang akan dihadapi. saat waktu berpikir, subyek menaruh kepala diatas meja dan menunduk kebawah untuk meningkatkan konsentrasi sehingga membuat ruang lingkup sendiri.

Saat menjawab diskusi, subyek sempat membenarkan kacamata yang dipakai dan mengkerutkan dahi yang berarti subyek berfikir terlalu berlebihan sehingga sempat kehilangan fokus. di tengah - tengah diskusi subyek melemparkan candaan untuk *ice breaking* dan kembali fokus ke diskusi agar suasana tidak terlalu tegang dan tenang baginya. subyek dengan mudah melemparkan ide untuk dipertimbangkan oleh kelompok ini terlihat dari pengetahuan yang dimiliki subyek lebih banyak dalam hal game yang teka teki dan filosofi. di akhir diskusi, subyek dengan santai bercanda dengan kelompok diskusi dengan mudah.

V. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
----	-----------	----	---	---	---	----

1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif			V		
3	Ide berkualitas		V			
4	Aktif			V		
5	Komunikatif		V			
6	Agresif				V	
7	Tidak mendengarkan pendapat orang lain			V		
8	Ide tidak berkualitas				V	
9	Persuasif					V
10	Dominan			V		
11	Pemimpin			V		

VI. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang aktif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek.

VII. Identitas Subyek

1. Nama : Ruchy Adam Pradana
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 09 juni 1996
3. Usia : 21 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

VIII. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

IX. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

X. Observasi Umum

Sebelum memulai diskusi, subyek tampak tenang dan bermain dengan hpnya setelah itu bercanda dengan subyek lain. subyek sempat menunjukkan sedikit ketidaknyamanan yang terlihat dari mata selalu melihat kemana - mana saat berada diruangan. saat duduk dalam ruangan. saat memulai diskusi, subyek terlihat tenang dan pasif tapi meskipun begitu subyek memiliki ide yang cukup bagus untuk diperhitungkan oleh kelompok yang terlihat dari kelompok mulai membahas idenya.

di tengah - tengah *ice breaking* yang dilontarkan griko, dilanjutkan lagi oleh subyek untuk mengurangi kepasifan dari subyek. subyek sempat agresif sejenak dan mulai pasif kembali. di akhir dari diskusi, subyek sempat diam kembali daripada berbicara dengan kelompok diskusi.

XI. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif		V			
3	Ide berkualitas			V		
4	Aktif				V	
5	Komunikatif		V			
6	Agresif				V	
7	Tidak mendengarkan			V		

	perndapat orang lain					
8	Ide tidak berkualitas				V	
9	Persuasif				V	
10	Dominan				V	
11	Pemimpin					V

XII. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang pasif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XIII. Identitas Subyek

1. Nama : Arvin Chrisanto
2. Tempat Tanggal Lahir : Tulungagung, 19 maret 1993
3. Usia : 24 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XIV. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XV. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XVI. Observasi Umum

sebelum mulai diskusi, subyek hanya diam dan tenang karena belum mengenal subyek lainnya. subyek tidak menunjukkan ketegangan atau ketidaksiapan dirinya. saa memulai diskusi, subyek terlihat mendengarkan pendapat kelompok dengan baik. subyek melontarkan ide dan berdiskusi dan sikap subyek mulai agresif dengan tidak mau mengalah akan ide yang lain dan sangat mendominasi namun saat mendengar jawaban subyek lain yang

lebih baik, subyek sempat terdiam dan mulai menurunkan egonya yang terlihat dengan berkurangnya keagresifan dan dominannya. saat *ice breaking* subyek ikut tertawa namun hanya sebentar karena ada kemungkinan tidak memahami semua candaan yang dilontarkan.

setelah usai diskusi, subyek berbicara dengan salah satu anggota kelompoknya dengan santai dan mau membuka diri terhadap yang lain.

XVII. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain			V		
2	Pasif				V	
3	Ide berkualitas			V		
4	Aktif			V		
5	Komunikatif		V			

6	Agresif		V			
7	Tidak mendengarkan pendapat orang lain			V		
8	Ide tidak berkualitas			V		
9	Persuasif				V	
10	Dominan		V			
11	Pemimpin				V	

XVIII. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang agresif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XIX. Identitas Subyek

1. Nama : Jonathan Stanlie
2. Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 17 Desember 1992
3. Usia : 25 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XX. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XXI. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XXII. Observasi Umum

saat subyek berada di ruangan. subyek langsung berusaha membaur dengan kelompok. Tidak ada ketegangan yang terlihat dari subyek. saat subyek mulai diskusi subyek terlihat pasif karena belum memahami game teka - teki dan filosofi sehingga hampir tidak melontarkan ide namun subyek dengan senang hati mendengarkan pendapat orang lain agar dirinya memiliki satu pola pikiran yang sama. saat *Ice breaking*, subyek sangat senang dan

tertawa namun tidak melanjutkan candaan karena lebih tertarik dengan diskusi tersebut yang terlihat dari sikapnya mengajak diskusi kembali. selesai dari diskusi subyek berbicara dengan kelompok dengan mudah dan membuka diri terhadap yang lain.

XXIII. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif				V	
3	Ide berkualitas				V	
4	Aktif				V	
5	Komunikatif			V		
6	Agresif					V
7	Tidak mendengarkan					V

	perndapat orang lain					
8	Ide tidak berkualitas					V
9	Persuasif					V
10	Dominan					V
11	Pemimpin					V

XXIV. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang pasif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XXV. Identitas Subyek

1. Nama : Jeremy Gunawan
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 01 Juni 1996
3. Usia : 22 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XXVI. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XXVII. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XXVIII. Observasi Umum

Saat subyek memasuki ruangan, tidak banyak melakukan komunikasi dengan kelompok melainkan langsung mencari tempat duduk dan bermain hp ini menandakan subyek suka membuat dunia sendiri namun tidak merasa terganggu dengan keberadaan yang lain karena sudah mengenal kelompok tersebut dengan baik. subyek sering kali mengusap mulut dan menggunakan gestur gerakan tangan saat berbicara dan

mengungkapkan pendapat, ini menandakan subyek suka mengungkapkan kata - katanya dengan contoh gerakan sederhana agar tidak kehilangan fokus dan serius saat berbicara. subyek tergolong orang yang pasif karena tidak banyak mengeluarkan pendapat. Saat akhir dari diskusi, subyek tetap bermain hp daripada berbicara dengan anggota kelompok

XXIX. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif	V				
3	Ide berkualitas				V	
4	Aktif					V
5	Komunikatif			V		
6	Agresif					V

7	Tidak mendengarkan pendapat orang lain					V
8	Ide tidak berkualitas					V
9	Persuasif					V
10	Dominan					V
11	Pemimpin					V

XXX. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang aktif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XXXI. Identitas Subyek

1. Nama : Reynold Alexander
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 25 Febuari 1997
3. Usia : 21 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XXXII. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XXXIII. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XXXIV. Observasi Umum

sebelum memulai kegiatan diskusi, subyek langsung bercengkerama dengan kelompok karena subyek mengenal baik mereka. subyek sering mengubah pola duduk dan memperbaiki rambut yang berarti subyek sempat mengalami kebosanan dan tidak nyaman dengan tempat duduknya. waktu diskusi berlangsung, subyek lebih sering mengikuti apa kata kelompok daripada mengutarakan pendapatnya sendiri karena menurutnya pemikiran

anggota kelompok sudah sama. setelah diskusi selesai subyek bercengkerama seperti sebelumnya.

XXXV. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain			V		
2	Pasif		V			
3	Ide berkualitas				V	
4	Aktif				V	
5	Komunikatif				V	
6	Agresif					V
7	Tidak mendengarkan pendapat orang lain					V
8	Ide tidak berkualitas				V	

9	Persuasif				V	
10	Dominan				V	
11	Pemimpin					V

XXXVI. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang pasif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XXXVII. Identitas Subyek

1. Nama : Yohanes Oentardjo
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 25 Januari 1995
3. Usia : 23 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XXXVIII. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Selasa
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XXXIX. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XL. Observasi Umum

saat subyek memasuki ruangan diskusi, subyek langsung bercanda dengan kelompok karena mengenal satu sama lain. waktu diskusi dimulai, subyek sering kali memberikan ide kepada kelompok dan memberikan jalan keluar dalam menyelesaikan kasus. subyek sering menggerakkan mata keatas yang menandakan subyek memikirkan dan menggambarkan pemikirannya agar tidak salah mengatakan ide. subyek tidak

begitu agresif meski sering menyampaikan ide namun ide dari subyek begitu bagus menurut kelompok sehingga mendominasi dalam diskusi. setelah diskusi, subyek langsung bercanda dengan yang lain seperti biasa

XLI. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif				V	
3	Ide berkualitas		V			
4	Aktif		V			
5	Komunikatif		V			
6	Agresif					V
7	Tidak mendengarkan					V

	perndapat orang lain					
8	Ide tidak berkualitas					V
9	Persuasif					V
10	Dominan	V				
11	Pemimpin			V		

XLII. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang pasif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain, dan subyek dapat mendengarkan pendapat dari individu lain dengan baik.

XLIII. Identitas Subyek

1. Nama : Stefan Rio
2. Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 01 September 1996
3. Usia : 21 tahun
4. Pendidikan Terakhir : SMA
5. Pekerjaan : Mahasiswa
6. Status Perkawinan : Belum nikah

XLIV. Pelaksanaan Observasi

1. Hari : Sabtu
2. Tanggal : 05 juni 2018
3. Waktu : 18.30 - 19.30
4. Observer : Chandra Widyawan

XLV. Metode yang Digunakan

Metode Focus Group Discussion (FGD)

XLVI. Observasi Umum

Sebelum memulai FGD ,subyek terlihat tenang namun tidak lama setelah masuk ruangan subyek sempat menerima telepon yang sepertinya subyek sedang ditunggu oleh seseorang. saat FGD dimulai, subyek tampak nyaman dengan keadaan diskusi dan sempat mengeluarkan candaan dengan bebas. tidak ada tanda ketidaknyamanan selama FGD berlangsung. setelah selesai dari FGD, subyek terlihat bersenda gurau dengan kelompok dan pacarnya yang menunggu di luar ruangan

XLVII. Hasil FGD

Indikator : Sifat variable

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

No	Indikator	ST	T	C	K	SK
1	Mendengarkan pendapat orang lain		V			
2	Pasif				V	
3	Ide berkualitas		V			
4	Aktif			V		
5	Komunikatif			V		
6	Agresif				V	
7	Tidka mendengarkan pendapat orang lain				V	
8	Ide tidak berkualitas				V	
9	Persuasif					V

10	Dominan					V
11	Pemimpin			V		

XLVIII. Deskripsi

Subyek termasuk individu yang aktif dalam menyampaikan pendapat dan juga subyek baik dalam mendengarkan pendapat yang diberikan oleh individu lain. subyek juga dapat memberikan pendapat yang sesuai dengan ide-ide yang dimiliki subyek, ketika subyek mendengarkan pendapat individu lain subyek menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti oleh individu lain.

DIALOG WAWANCARA & FGD (FOCUS GROUP DISCUSSION)

Kelompok pertama berkumpul pada pukul 17.00 WIB pada hari selasa tanggal 05 Juni 2018 di rumah salah satu sampel yaitu Griko Nibras berjumlah 4 orang. Sebelum memulai FGD, peneliti mewawancarai satu persatu sampel untuk melihat seberapa besar efek paparan *game* tersebut. Berikut transkrip dialog wawancara dan FGD pada kelompok pertama.

Pada pukul 16.00 WIB peneliti telah sampai di lokasi FGD berlangsung untuk mempersiapkan suasana dan ruang agar mendukung saat pelaksanaan FGD. Setelah berselang 30 menit, Peneliti mulai mewawancarai Griko nibras sebagai sampel sekaligus tuan rumah sambil menunggu sampel yang lain datang.

(Griko sedang membereskan barang” di tas dekat tempat duduk)

Chandra : “jadi aku memberi 5 pertanyaan lalu jawabnya gak perlu tergesa – gesa dan harus berusaha detail ...oke pertanyaan pertama. Seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game* tersebut? Jawabnya bukan cerita tapi angka lo...”

Griko : (dengan wajah serius dan menghela nafas panjang)”langsung?..”

Chandra : “iya langsung.... Ayo ko”

- Griko : ”pelajaran yang di dapet itu gak hanya tahap berpikir bermain *game* secara generik maupun *game* itu sendiri,biasa buat pemula paling biasanya kan cuma ngikuti apa yang ada di *hint* objektif *gamenya*...paling yang kesana kemari gitu tapi untuk pemain yang udah main berbagai macam,pasti tahu kalua beberapa *game* itu ada yang harus berpikir *out of the box* itu kayak harus benar – benar gak harus mengikuti *hint*-nya... digame ini benar benar nguji kita berpikir *out of the box* ya dari objektif tersembunyi”
- Chandra : “Nah kan permainannya teka – teki, yang aku mau tanyakan itu adalah waktu kamu mainin *game* itu dan dengerin setiap perkataan dari Elohim, Milton sama Angel... seberapa banyak kamu dapat pelajaran dari *game*?”
- Griko : “kalau dari filosofi kalau aku main *game* cuma ngikuti *story*-nya dan gak begitu mendalami kalau di dunia nyata..apa ya? Cuma dibuat “interest” aja karena kalau aku sendiri gak begitu dalam”
- Chandra : “ jadi kesimpulannya gak dapat pelajaran satu pun?”
- Griko : “iya...”
- Chandra : “ Selanjutnya, saat kamu bermain *game* itu apakah *game* itu terasa lebih berbicara ke kamu bukan cuma kata – kata biasa tapi apakah *game* itu benar – benar berbicara, kan sebelumnya kamu pernah bilang kalau ada 1 reviewer yang dia bilang bias membuat dia memiliki pandangan berbeda. Nah menurutmu sendiri, *game* itu saat kamu

bermain “berbicara” ke kamu tentang dunia nyata ini atau Cuma memberi kata – kata untuk menyelesaikan *gamenya* doing?”

Griko : ”dari awal sudah tahu kalau *gamenya* itu pasti gak hanya temanya filosofi tapi juga membuat pemain juga berpikir. Kalau memang dari *storynya* sama dari *Greed mythology*-nya tentang kehidupan dan sebagainya jadi ya sempat berpikir”

Chandra : “ berarti lebih banyak berbicara dengan dirimu sendiri?”

Griko : ” iya bisa dibilang begitu.”

Chandra : “pertanyaan terbesar apa yang sempat kamu dapat setelah tahu fakta terbesar dari dalam *game* itu apa?”

Griko : “kalau dari sisi *gamenya* itu sendiri gak sampek ke dunia nyata padahal kalau berbagai alur dari *gamenya* membuat kita bertanya kita itu siapa tapi kita juga gak lupa sama religi sendiri. Pertanyaan terbesar yang bisa kujawab adalah dari sisi karakter dalam *game* yang merefleksikan manusia didunia nyata jadi ya “Tujuan asli manusia itu apa?” gitu”

Chandra : ”habis gitu selanjutnya, seberapa banyak pertanyaan yang pernah kamu ajukan ke dirimu sendiri?”

Griko : “hampir semuanya...setiap perumpamaan dan filosofi mulai terucap” (dengan wajah bingung karena tidak menghitung dan terlalu larut ke dalam *game*)

Chandra : “Okey... lalu selanjutnya adalah ada nggak perubahan pandangan saat kamu menerima

efek paparan dari *game* yang kamu dapat saat pertama kali main?”

Griko : “ada tapi ya gitu balik lagi karena sudah terbiasa dengan *game – game* lain yang hampir sama dalamnya.”

Chandra : “okey thank you ko...nah ini tinggal anak – anak yang lainnya.”

Setelah menunggu sekitar 20 menit dari wawancara yang berlangsung 10 menit, tibalah Adam dan Arvin bersamaan. Kemudian peneliti menunggu sekitar 15 menit setelah tiba agar stamina dan konsentrasi meningkat setelah perjalanan. Setelah 15 menit peneliti memulai wawancara dengan Adam terlebih dahulu dengan kondisi peneliti dan sampel hanya berdua di dalam ruangan agar tidak menimbulkan perubahan mood dan mencegah pengalihan karena ada teman.

Chandra : “dam wes siap ta?”

Adam : “wes siap chan.”

Chandra : “mantap, tak mulai yo...nah disini aku akan memberi 5 pertanyaan wawancara sebelum memulai FGD nanti. Kamu wes maen *game*’e?”

Adam : “aku main e belum tamat seh Cuma wes setengahnya aja karena menurutku cukup berat ya isinya ya”

Chandra : “nah yang ini data yang aku ambil bukan basic *gamenya* ya tapi konten *gamenya* kayak pembelajaran tentang filosofi”

Adam : “wedi aku diwawancarai hahaha”

Chandra : “hahaha biasa ae lah, aku gak ambil itu kok. Nah pertanyaan pertama, berapa banyak kamu mendapat pelajaran dari *game* ini?”\

- Adam : “banyak sih, jadi eh dari *game* tersebut bisa mengajari bahwa gimana sih artinya kesadaran, kemanusiaan, hak dari setiap orang dan keberadaan kita sendiri gitu lo. Ya sejauh ini yang aku tangkap sekitar 4 pertanyaan aja”
- Chandra : “oke kedua..apakah *game* itu seperti berbicara ke kamu atau hanya memberikan petunjuk menyelesaikan *game* seperti harus kesana lalu kesini begitu?”
- Adam : ”jadi *game* itu memang berbicara sama pemainnya sama halnya membicarakan kemanusiaan itu sendiri istilahnya apa tujuannya akan hidup ini.jadi *game* ini gak hanya menyelesaikan puzzle puzzle gitu aja gitu tapi ada pesan – pesan yang tersirat gitu”
- Chandra : “oke yang ketiga.. pertanyaan terbesar pertama yang kamu dapat saat dapat fakta hebat dari *game* tersebut?”
- Adam : “yang paling kaget sih itu Tujuan hidup itu apa? Itu aja sih”
- Chandra : “selanjutnya,seberapa pertanyaan yang pernah kamu ajukan terhadap dirimu sendiri? ”
- Adam : “waduh itu sih jadi itu tentang tujuan hidup dan apakah benar sepanjang hidup ini itu di tes semacam seperti itu gitu lo”
- Chandra : “kalau secara angka?”
- Adam : “kayaknya Cuma dua deh can ya Cuma itu aja tadi”

Chandra : “saat kamu main *game* itu , tentu saja kan ada efeknya. Perubahan pandangan apa aja yang sudah kamu terima saat menerima efek paparan dari *game* itu?”

Adam : “kalau dilihat dari secara nyatanya sih ,ada beberapa orang yang patuh dan melenceng .. kalau menurutku, *game* itu menyadarkanku kalau ada perbuatan yang perlu segera aku sadari”

Setelah selesai Adam kemudian wawancara dilanjutkan bersama Arvin.

Chandra : “oke langsung ya ... pertanyaan pertama. seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game* tersebut?”

Arvin : (mengangguk lalu menjawab)“kalau pelajaran iku onok 1 seng tak dapet yoiku de’e (karakter) mengikuti perintah *creator* , membantah lalu naik ke *tower* tapi onok yo seng nurut. pelajaran secara kehidupan e yo piye yo... lek tentang kehidupan garis besar. jadi yang sanggup menekuni menghadapi sesuatu bakal meraih kesuksesan”

Chandra : “pertanyaan kedua... waktu kamu bermain *game* itu, *game* itu merasa berbicara ke kamu atau kayak hanya memberi petunjuk untuk menyelesaikan *game* tersebut? ”

Arvin : “kalau aku dewe yo, setiap *game* iku mesti membawa pesan seng pesan iku isok digowo nang dunia nyata ... nah dari *game* ini ada pesan dan aku yo merasa *game* ini kayak berbicara nang aku”

- Chandra : “ ketiga, apakah pertanyaan terbesar saat kamu mendapatkan berbagai fakta atau pelajaran dari *game* tersebut? ”
- Arvin : “ kalo pertanyaan seh endak”
- Chandra : “ karena pertanyaan terhadap diri sendiri tidak dapat berarti no 4 aku lewati ya”
- Arvin : “hehemmm...”
- Chandra : “ no 5. apakah perubahan pandangan saat kamu menerima efek paparan dari *game* tersebut?”
- Arvin : “kalau efek seh ada dari perjalanan e dari *game* ini membuat aku duwe contoh gawe memilih pilihan hidup “

Setelah itu mulai melakukan wawancara dengan Jonathan.

- Chandra : “ oke siap?”
- Jonathan : “siap” (menghela nafas panjang)
- Chandra : “seberapa banyak pertanyaan yang kamu pernah ajukan kepada dirimu sendiri saat bermain *game*?”
- Jonathan : “ pelajaran yang aku dapet dari *game* ini gak terlalu banyak sih.. cuma menikmati aja melihat sudut pandang paradigma sisi lain dari diri sendiri jadi gak ada pertanyaan”
- Chandra : “menurutmu *game* ini berbicara secara pribadi atau cuma memberikan petunjuk menyelesaikan *game*?”
- Jonathan : “gak sih kalau berbicara secara pribadi. jadi ya menurutku sekedar memberikan petunjuk menyelesaikan *game*.”

Chandra : “adakah pertanyaan terbesar saat kamu mendapat fakta secara filsafat?”

Jonathan : “pertanyaan terbesar kenapa kok pembuat *game* membawa topik yang cukup sensitif seperti ini. tapi secara filsafat sih aku gak dapet”

Chandra : “adakah perubahan pandangan yang terjadi karena menerima efek paparan dari *game*?”

Jonathan : “kalau perubahan pandangan seh gak ada sama sekali gak ada” (raut wajah yang kaku karena masih kaget dengan isi *game* yang begitu hebat dan sensitif menurutnya)

Setelah berkumpul semua genap 4 orang maka dimulailah FGD pada pukul 17.45 peneliti mulai menyiapkan alat perekam suara.

Chandra : “kan semua pasti tahu ceritanya Robin Hood?”

Adam & Griko : “ ehmm iya”

Chandra : “aku akan membagi kalian menjadi 3 bagian dalam kasus pertama ini. Griko sebagai pengadil, Adam sebagai sahabat dari Robin Hood, Arvin sebagai warga miskin yang ditolong Robin hood. Kalian semua menentukan Robin Hood yang sedang diadili apakah harus dihukum mati atau tidak?”

Griko : “hemmmm sek sek”

Adam : “wah kok ngene hahaha sek sabar”

Arvin : “oalaaahh ok”

Jonathan : “ mulai mikir”

Setelah 7 menit berselang,

Griko : “kalau aku sebagai pengadil seh ya auto salah soale mencuri dan menurut hukum itu salah apapun yang terjadi”

Adam : “guampang pek griko... sek chan soale sebagai sahabat iki susah opo maneh ceritane iku sahabate seorang priest jadi harus mikir”

Griko : “suwen iki”

Arvin : “ tak balap sek klo menurutku seh... tentu ae kan aku sudah ditolong banyak sama robin hood karena robin hood sudah banyak mencuri uang korupsi dari koruptor dan raja yang jahat lalu bantu aku sebagai orang miskin jadi yo aku ngomong gak bersalah “

Jonathan : “ iya memang gak bersalah soalnya kan menolong orang yang kesusahan”

Griko : “wah iki calon penjahat hahaha”

Arvin : “hahaha gak lah” (tertawa bersama) “ayo dam tinggal awakmu tok”

Adam : “wes entuk jawabane. Kan sebagai priest harus taat agama n ceritanya pun robin hood udah diberitahu perbuatannya salah dan harus dipertimbangkan tapi karena robin hoodnya punya masalah pribadi juga dengan raja itu makanya dia tetap mencuri untuk orang miskin. Jadi yo priest kan juga harus patuh hukum.. Robin hood dihukum”

Chandra : “fix ya dihukum?”

Adam, Arvin & Griko : “ fix “ (bersamaan dan ada yang hanya mengangguk kepala”

- Chandra : “oke... pertanyaan selanjutnya dari kalau semisal kalian hidup di dunia baru setelah kiamat dan kalian hidup bersama pasangan kalian saja tanpa seorang manusia pun lalu anak kalian yang adalah generasi baru dari dunia tersebut dan bertanya kepada kalian “ manusia itu apa? ” dan tidak ada bukti akan perkataan kalian melainkan hanya sebuah ucapan yang bisa kalian beri,apa jawaban yang tepat ke pertanyaan tersebut?”
- Adam : “ehhh jeru pek... iki jawaban gaisok diawur” (bercanda untuk mencairkan suasana dengan ekspresi yang sedikit tegang karena kaget).
- Chandra : “loh jawaban terserah kalian, ya kalian terserah jawabnya tidak apa – apa tapi ini dunia kalian dan kalian yang bertanggung jawab akan hal itu. Kalau kalian selamat bersama kalian dan kalian membuat dunia baru lalu generasi baru kalian bertanya seperti itu.”
- Griko : “diterusne ae hahaha” (memberi candaan dewasa)
- Adam : “masalah e aku gak duwe yaopo yoan hahahahaha” (memberi curhat dan sekaligus bercandaan ringan dengan ekspresi santai)
- Chandra : “yo misale ae dam...klo gak gitu kamu gak sengaja menyelamatkan cewek cantik gitu lo”

Sedikit bercandaan sekitar 20 detik untuk mencairkan suasana

- Adam : “tapi jawaban spontan gitu lo ya bingung.”

Terdiam cukup lama sekitar 5 menit. Griko berdiri menyalakan lagu instrumen untuk meningkatkan fokus

Griko : “anaknya tanya apa?”

Chandra : “manusia itu apa? jawaban kalian itu jangan terlalu jauh tapi berdasar apa yang kalian dapat dari *game* tersebut biar gak terlalu lebar”

Terdiam kembali selama 10 menit untuk berpikir jawaban yang tepat

Adam : “abot pek aku gak isok bangun kata katae”
(ekspresi bingung)

Chandra : “kan ya gak mungkin kalian kalian menunda jawaban anak itu berhari – hari dan kalian bingung jawab sambal ngusap keringat” (memperagakan salah satu meme terkenal untuk bercandaan)

Adam : “hahaha” (mulai ringan ekspresinya)

Griko : “ya kalau secara universal kayak kita itu tujuannya apa yo berarti jawabnya kalau kita gak bisa buktiin ya dulu ada orang orang sebelum kita dan kita ini yang berusaha *repopulated* ini berusaha untuk melanjutkan hidup manusia dan *human instinct* bertujuan untuk *survive, adapt and overcome*. Ya kita harus membangun *social construct* lagi, karena kita juga bertujuan untuk evolve. Dan secara singkat ya manusia itu hanya makhluk hidup”

Adam : “ya kalau aku seh manusia itu makhluk sosial gitu aja”

- Arvin : “yo lek aku, jawabanku manusia itu pasti makhluk hidup yang punya akal untuk berpikir”
- Jonathan : “manusia itu makhluk yang unik dan dibuat secara spesifik dan kehendak bebas yang dia percaya serta selalu memilih yang benar daripada kesalahan”
- Chandra : “nah kasus bagian terakhir adalah kalau kalian masih hidup dan pasangan kalian meninggal lalu generasi baru itu sudah begitu banyaknya. menurut kalian masing masing, kalian ingin menjadi pemimpin, pelayan atau orang biasa di generasi baru tersebut?”
- Adam : “ya kalau aku sih menjadi pelayan jadi aku ya kalau ada apa – apa dan tanya ya tinggal dijawab gitu aja”
- Griko : “kalau aku ingin jadi orang biasa aja karena pemimpin gak harus dari generasi sebelumnya dan penasehat pun juga karena itu dunia generasi baru ya biarkan mereka yang memimpin jadi ya menurutku jadi orang biasa aja”
- Arvin : “kalau itu bukan masalah keinginan tapi pilihan dan lo aku seh milih untuk memimpin soale aku tahu banyak dalam berbagai hal gitu ae”
- Jonathan : “kalau aku sih lebih memilih jadi orang biasa aja karena aku gak suka terlalu mencolok”
- Chandra : “oke terima kasih kawan – kawan.”

Setelah melakukan FGD dan wawancara selama 40 menit. peneliti dan sampel makan bersama kelompok FGD pertama

sebagai rasa terima kasih karena mau menjadi sampel penelitian. kemudian peneliti melakukan FGD dengan kelompok kedua di hari sabtu tanggal 09 juni 2018 pukul 18.30 WIB di ruang doa gereja. bersama Stefan Rio, Jeremy, Reynold dan Yohanes. semua tiba bersamaan sekitar 5 menit setelah waktu perjanjian

Chandra : “ ehmm ini aku ngambil data dan aku akan mewawancarai satu persatu dari kalian lalu kita mulai FGDnya”

(semua mengangguk)

Chandra : “oke aku mulai dari Jeremy... jer setelah kamu main itu. seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *gamenya*?”

Jeremy : “ seberapa banyak ini aku jelasin apa aja?”

Chandra : “ ya jumlah angka atau ada penjelasan”

Jeremy : “ ya kalau aku semakin banyak suara yang kamu dapet maksute omongan orang yang mempengaruhi kamu itu banyak..tinggal kamu mau ikut yang mana”

Chandra : “cuma itu saja? (Jeremy mengangguk) oke selanjutnya. saat kamu bermain *game* itu terasa berbicara ke kamu atau hanya sekedar memberikan petunjuk untuk menyelesaikan *game* tersebut?”

Jeremy : “kalau itu menurutku lebih ke pemainnya kalo misal pemaine bener - bener terpengaruh bisa kepikir terus”

Chandra : “kalau dirimu sendiri gimana?”

Jeremy : “kalau sejauh yang aku main seh ya untuk menyelesaikan *gamenya* saja”

Chandra : “selanjutnya, apa pertanyaan terbesar terhadap dirimu sendiri setelah kamu

mendapat suatu fakta besar dari *game* tersebut?”

Jeremy : “sek aku ngingat ngingat lagi... emmm (sambil mengusap mulut lalu berbicara dengan menggerakkan tangan secara terbuka) kan karakternya kita first person yaitu untuk apa aku disana?”

Chandra : “seberapa banyak pertanyaan yang pernah kamu ajukan terhadap dirimu sendiri saat kamu bermain *game* itu?”

Jeremy : “ya gak terlalu banyak sih ... dan ya salah satunya ya tadi itu lalu kedua kenapa menyelesaikan *game* ini harus dengan puzzle”

Chandra : “yang kelima ,perubahan pandangan apa saja setelah kamu menerima efek paparan dari *game* itu? kan *gamenya* tentang filsafat ... nah apa yang kamu dapat”

Jeremy : “perubahan yaaaa...(suara diberatkan dan melihat ke samping) sek nginget nginget lagi (sambil menunduk dan menggaruk kepala)... yaitu aku harus punya prinsip yang harus dipegang agar tidak terombang ambing”

Chandra : “ oke. selanjutnya rio ” (bergantian dengan rio)”

Stefan : “ aku ae wes main piro kali.. angel hahaha” (bercandaan sambil liat ke samping lalu bertatap kembali)

Chandra : “ tapi yang aku ambil bukan teka tekinya tapi kamu dapet komunikasinya sama *game* itu apalagi kan kamu tahu kalo ternyata disitu ada Elohim to?”

- Stefan : “hahaha iyo pak...sangat juga hahaha tapi yo gambare lumayan’
- Chandra : “ nah seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game* tersebut?”
- Stefan : “ pelajaran? kalau aku dewe seh gak dapet soale aku dewe tak anggep koyok main biasa ngono lo.. jadi cumane sangat ae ceritae kayak adam dan hawa ngono”
- Chandra : “ yang kedua saat kamu bermain , *game* itu berbicara ke kamu atau hanya memberikan jalur untuk menyelesaikan *game* doang?”
- Stefan : “ kalau aku seh tetep cuman buat menyelesaikan *gamenya* doang soale kalau aku main ya cuma main ae jadi gak sampek mengena cuma yo *flashback* ke alkitab gitu ae”
- Chandra : “ sempet kamu pertanyakan nggak suatu pertanyaan besar dari fakta di *game* itu?”
- Stefan : “ sebenere pertanyaane ya orange kita itu buat apa disana?”
- Chandra : “ seberapa banyak pertanyaan yang kamu sudah tanyakan”
- Stefan : “ kan first person to? kalau aku ya kayak adam dan hawa gitu. pertanyaanku aku membangkang atau endak gitu aja jadi dua sama yang tadi”
- Chandra : “perubahan pandangan yang kamu apet setelah menerima efek paparan dari *game* tersebut apa?”
- Stefan : “ohh yooo lek aku seh menerima pandangan untuk berpikir dua kali terhadap pilihan kehidupan.”

- Chandra : “oke ganti lagi orange. sekarang yohanes’ (berganti sampel wawancara dengan yohanes) oke pertanyaan pertama berapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game* tersebut?”
- Yohanes : “yo pokok e di setiap kehidupan pasti dibantu ambek Tuhan gitu lo .. siapapun gitu lo terus mari gitu setiap kita pasti punya rasa penasaran akan sesuatu dan hidup itu gak mulus terus pasti ada rintangane”
- Chandra : “ berarti 3 gitu”
- Yohanes : “ iya) (mengangguk)
- Chandra : “saat kamu bermain apakah *game* itu berbicara denganmu atau hanya memberikan petunjuk untuk menyelesaikan *game*?”
- Yohanes : “kalau menurutku cuam menyelesaikan *game* e tok karena menurutku aku gak punya masalah yang sama”
- Chandra ; “apakah pertanyaan terbesar yang sudah kamu tanya kan kepada dirimu saat menerima fakta di dalam *game*?”
- Yohanes : ‘yaitu cuma orange kita ini untuk apa disitu habis gitu didalam *game* e ya hologram itu isie buat apa ae gitu”
- Chandra : “seberapa banyak pertanyaan yang kamu ajukan ke dirimu?”
- Yohanes : “ pertanyaanane seh gak banyak cuma *tower* itu isinya apa gitu tentang *game* e”
- Chandra : “perubahan pandangan apa yang sudah kamu dapat setelah kamu menerima efek paparan dari *game* tersebut”

- Yohanes : “ya ikuti apa yang Tuhan ngomong”
- Chandra : “Selanjute Reynold ya (bergantian dengan reynold) ... Nah Nold, pertanyaan pertama seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game* ini?”
- Reynold : “ sebenere banyak yang pertama kan kita tahu gitu bahawa ya dimasa depan akan ada AI gitu dan juga konsep dari *game* itu sendiri menarik dan kita disitu punya kehendak bebas yang juga kayak di dunia nyata”
- Chandra : “ yang kedua, apakah *game* ini seperti berbicara denganmu atau memberikan petunjuk untuk menyelesaikan *game*?”
- Reynold : “ sebenarnya dari *game* itu juga memberikan sebuah *clue* bagaimana *game* itu berjalan dan ternyata *game* itu kayak *game* puzzle tetapi dibalik itu juga terdapat *message* gitu sama kayak kehidupan manusia dengan Tuhan”
- Chandra : “ no 3 , apakah pertanyaan terbesar yang kamu dapat setelah mendapat fakta dari *game* tersebut?”
- Reynold : “faktanya kan ending dari *game* ini bisa macem - macem dan dari sini bisa juga aku ending dari pilihanku bisa macem - macem jadi pertanyaannya ya itu. kira kira ending ku saat mengikut Tuhan itu gimana?”
- Chandra : “no4 , pertanyaan apa saja yang kamu ajukan kepada dirimu setelah bermain *game* ini?”
- Reynold : “ ya tadi yang sama kayak aku jawab di pertanyaan no 3 cuam itu aja seh”

Chandra : “perubahan pandangan apa saja yang kamu dapat setelah menerima efek paparan dari *game* tersebut?”

Reynold : “jadi perubahan pandanganku kayak ah aku dapat pengetahuan tentang teknologi AI dan juga kehendak bebas tadi”

semua masuk ruangan dan peneliti akan melanjutkan bagian FGD tetapi menunggu 2 menit karena Stefan rio sedang menerima telepon penting. lalu setelah berkumpul secara keseluruhan. Peneliti memulai FGD di hari itu.

Chandra : “oke aku mulai FGD e yoo. kasus pertama, kalian semua pasti tahu Robin Hood. kalian aku bagi menjadi 3 bagian Stefan jadi bagian Sahabat Robin Hood, Yohanes sebagai Pengadil, Jeremy sama Reynold jadi si miskin yang dibantu Robin Hood. menurut kalian semua Robin Hood harus dihukum mati atau tidak?”

Stefan : “aku sapa e?”

Chandra : “sahabate”

Stefan : “oalah..Robin Hood e salah atau nggak gitu?”

Chandra : “iya dan kamu sebagai sahabat e berpikir Robin Hood itu bersalah atau enggak”

Stefan : “wo yo gak salah” (dengan cepat menjawab) ahahaha aku sahabate kok... untung bukan pacare kok”

Yohanes : “ya menurut pengadilan pasti salah”

Stefan : “lek aku gak bersalah soale aku sahabate pasti yo nulungi gitu lo hahaha” (ketawa kecil)

- Chandra : “masalaha sahabate itu bukan ikut nyuri tapi pendeta”
- Stefan : “ woh pendeta salah e wah gak diceritokno hahaha”
- Chandra : “ loh tak pikir tahu ceritanya”
- Stefan : “hahaha loh gak ngerti bro la akeh akeh versi e yoan”
- Chandra : “ cerita aslie itu sahabat e itu *priest*”
- Stefan : “yo gak sido lek ngono yo jadi bersalah soale harus menurut Firman Tuhan e”
- Jeremy : “ ini aku orang miskin secara general atau aku sebagai orang miskin e?”
- Chandra : “kamu sebagai orang miskin”
- Jeremy : “ iki lek aku dewe sebagai orang miskin yo seneng seneng ae dikek i gitu tapi lek misale yo aku tahu dasar e de’e nyolong aku yo sodok mikir tapi yo onok cara laine gitu”
- Reynold : “ yo podo menurutku dia disini itu salah meski dia membantu aku kan tapi kan dia di satu sisi merugikan orang lain ya merugikan orang kaya itu “
- Chandra : “berarti dari pihak sahabat dan orang miskin pengadilan bilang bersalahoke. lalu kasus kedua bagian 1, bila kalian hidup di dunia setelah kiamat bersama pasangan kalian saja dan kalian membuat generasi baru, apa yang kalian katakan terhadap generasi baru ini saat mereka bertanya apa itu manusia?”

- Stefan : (memberi bercandaan sambil meragakan) “yo tak jawab ... kon manusia bodoh hahaha”
(yang lain ikut tertawa)
- Yohanes : ‘ setiap manusia itu ya pertama kita pasti menunjukkan alkitab karena di alkitab itu menunjukkan kita harus bagaimana?’
- Chandra : “tapi itukan udah kiamat sementara di kitab manusia itu udah gak ada di bumi dan rancu dong akhirnya karena kalian adalah bukti yang masih hidup?”
- Yohanes ; “berarti kita yang membuat tulisan sendiri (sambil menunjuk tangan dan tersenyum sedikit)’
- Stefan : “wohohoho bener juga iki”
- Yohanes : “kita tulis kayak bagaimana kayak bangsa israel lah... kan musa menunggu sampek terakhir baru ditulis”
- Chandra : “ berarti kamu terusne ae kitab e habis gitu wahyue diperpanjang?”
- Yohanes : “Nah... ahhaha”
- Stefan : “hahaha aku setuju yopo maneh kan wes mek yang kita yang memulai to? jadi o pastie yo percoyo ae pasti e”
- Chandra : “ gimana jer kamu?”
- Jeremy : “ pertama yo pastie aku bilang manusia itu yang punya dua kaki dua tangan punya watak tapi aku pasti menulis apap yang aku tahu apalagi yo aku udah ke greja dan sak ngertiku nulis kelajutane terus yo tak share”
- Reynold : “yo aku podo seh setuju ae...jawabane seng paling pasti ikue”

Chandra : “ oke .. kasus terakhir setelah sekian lama dan kalian yang masih hidup lalu pasangan kalian meninggal lalu generasi baru itu menghormati kalian. apa yang kalian pilih dari 3 hal ini;kalian memilih menjadi pemimpin, memilih menjadi pelayan atau menjadi orang biasa ya membaaur begitu?”

Stefan : “ yo lek aku langsung dijawab cek mari..pemimpin”

Chandra : “ pemimpin? berarti God Ending eh Milton Ending soale mau berkuasa”

(semua tertawa)

Stefan : “hahah wuih setan tibak e aku iki... soale lek lek pemimpin lek gaonok pemimpin e generasi baru iku gak ngerti opo - opo tapi aku memimpin dengan Firman Tuhan”

Jeremy : “ siap “ (dengan nada setuju)

Chandra : “lalu Yohanes gimana?”

Yohanes : “aku seh jadi pelayan ae biar tetep bisa bantu sebisaku”

Jeremy : “aku mending jadi orang biasa ae tapi yo aku cerita klo aku jadi yang tadi tadi itu aku jadie kayak apa tapi aku tetep ngikut yang ini wes itu”

Reynold : “ kalau aku sih menjadi biasa aja menyesuaikan dengan generasi yang baru dan adaptasi sama lingkungan baru”

Chandra : “oke berarti God Ending”

setelah itu peneliti menerangkan bagian FGD tadi dan mulai berpisah dengan sampel dikarenakan sampel ada kepentingan.

INTERVIEW GUIDE

- 1. Seberapa banyak pelajaran yang kamu dapat dari *game*?**
Pertanyaan ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar Teori Belajar berlangsung terhadap pemain.
- 2. Saat bermain, apakah *game* tersebut lebih berbicara denganmu atau hanya memberikan kata – kata untuk menyelesaikan *game*?**
Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui titik awal dari proses pengelolaan identitas pemain.
- 3. Apakah pertanyaan terbesar yang kamu ajukan terhadap dirimu sendiri saat menerima paparan/fakta dari *game* tersebut?**
Pertanyaan ini bertujuan untuk melihat gejolak besar saat mengalami proses pengelolaan identitas dari pemainnya.
- 4. Seberapa banyak pertanyaan yang kamu ajukan terhadap dirimu sendiri?**
Pertanyaan ini digunakan untuk mengantisipasi lepasnya pertanyaan kecil namun penting yang dilakukan oleh pemain terhadap dirinya sendiri selama mengalami proses pengelolaan identitas
- 5. Perubahan pandangan apa saja yang kamu dapat dalam kehidupan nyata saat kamu menerima efek paparan dari *game* tersebut?**
Pertanyaan ini berguna untuk melihat hasil dari pola komunikasi dan proses pengelolaan identitas terhadap pemainnya.

FGD CASES GUIDE

- 1. Cerita dari robin hood (sampel dibagi menjadi orang pengadilan & warga miskin & sahabat robin hood). Tentukan apakah dia bersalah atau tidak?**
- 2. Bila kalian masing'' selamat dari kiamat dan generasi baru dari kalian telah lahir,apakah yg kalian katakan terhadap new gen tersebut mengenai manusia?**
- 3. Setelah sekian lama,bila kalian adalah satu''nya generasi survivor dan fakta yg kalian tahu banyak berubah. Dan generasi baru menghormati kalian, apakah pilihan kalian? Menjadi pemimpin, pelayan atau menjadi biasa saja?**

Kasus ini digunakan untuk melihat seberapa besar efek paparan dan seberapa besar pengertian sampel akan identitasnya yang telah dikelola

LAMPIRAN FOTO FGD





