

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Irwandika *et al.*, *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LINGUISTIK DAN SASTRA (SEMNALISA) 2021 VARIASI BAHASA OLEH WARGA KOTA MINISTRY OF ROLEPLAY (MORP) INDONESIA PADA GAME GRAND THEFT AUTO V*.
- [2] M. R. S. Suhaimi *et al.*, “Dinamika Riset Sosial Isu dalam Ruang Digital,” pp. 1–590, Dec. 2024.
- [3] F. Muchtar, E. Muhammad, A. Jonemaro, and W. S. Wardhono, “Evaluasi Gameplay SimCity Mobile Game Menggunakan Mechanic Dynamic Aesthetic Framework,” 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [4] Pleb masters, “Daftar Server RP Populer .”
- [5] R. Riche and S. H. Marpaung, “Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan User Experience Questionnaire Perpustakaan Digital,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 5, no. 4, p. 1345, Oct. 2021, doi: 10.30865/mib.v5i4.3270.
- [6] N. Zulfa, D. Yuniasri, P. Damayanti, D. Herumurti, and A. A. Yunanto, “The Effect of UI and UX Enhancement on Bomberman Game Based on Game Experience Questionnaire (GEQ),” in *2020 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (iSemantic)*, 2020, pp. 543–547. doi: 10.1109/iSemantic50169.2020.9234220.
- [7] I. P. Hakiki, E. Muhammad, A. Jonemaro, and T. Afrianto, “Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknowns Battleground Mobile Menggunakan Game Experience Questionnaire,” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [8] E. L. C. Law, F. Brühlmann, and E. D. Mekler, “Systematic review and validation of the game experience questionnaire (GEQ) – Implications for citation and reporting practice,” in *CHI PLAY 2018 - Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, Association for Computing Machinery, Inc, Oct. 2018, pp. 271–283. doi: 10.1145/3242671.3242683.
- [9] Z. Muhammad Alrizki and D. Kurniawan, “GEQ and PENS Applications for Analyzing Levels of Player Experience and Satisfaction in Mobile Video Games,” *Indonesian Journal of Computer Science*, Apr. 2024.
- [10] Tiar Gumilang Dhia Anwar and Sukirman, “Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 290–300, Feb. 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.353.
- [11] J Cerita, “JALAN CERITA GAME GTA 5 (GRAND THEFT AUTO V) - GAMEPLAY & FITUR.”
- [12] A. Berni and Y. Borgianni, “From the definition of user experience to a framework to classify its applications in design,” in *Proceedings of the Design Society*, Cambridge University Press, 2021, pp. 1627–1636. doi: 10.1017/pds.2021.424.
- [13] L. Dwi Farida, “PENGUKURAN USER EXPERIENCE DENGAN PENDEKATAN USABILITY (STUDI KASUS: WEBSITE PARIWISATA DI ASIA TENGGARA),” pp. 6–7, 2016.
- [14] J. Högborg, J. Hamari, and E. Wästlund, “Gameful Experience Questionnaire (GAMEFULQUEST): an instrument for measuring the perceived gamefulness of

- system use,” *User Model User-adapt Interact*, vol. 29, no. 3, pp. 619–660, Jul. 2019, doi: 10.1007/s11257-019-09223-w.
- [15] A. A. Pradana *et al.*, “Metode Penulisan Artikel Telaah Literatur,” *Jurnal Ilmu Kesehatan Dharmas Indonesia*, vol. 1, no. 1, pp. 6–15, Jun. 2021, doi: 10.56667/jikdi.v1i1.204.
- [16] D. Firmansyah, S. Pasim Sukabumi, and S. Al Fath Sukabumi, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, doi: 10.55927.
- [17] N. Miftahul Janna and D. Pembimbing, “KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS.”
- [18] Livia Amanda, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto, “Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang,” no. Vol. 8 No. 1 (2019), Jul. 2019, doi: <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>.
- [19] A. Supriyatna, “PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN WEB MEDIA OF KNOWLEDGE,” *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi dan Sains (TeknoIS)*, vol. 8, pp. 1–16, 2018.
- [20] S. Syafruddin *et al.*, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MAHASISWA DAN DOSEN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BIMA DALAM MENGOPERASIKAN SOFTWARE SPSS,” *Journal of Excellence Humanities and Religiosity*, vol. 2, no. 2, pp. 117–128, May 2024, doi: 10.34304/joehr.v2i2.258.
- [21] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, “Likert Scale: Explored and Explained,” *Br J Appl Sci Technol*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, Jan. 2015, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
- [22] R. Al Hakim, I. Mustika, and W. Yuliani, “VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI,” *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, vol. 4, no. 4, p. 263, Jul. 2021, doi: 10.22460/fokus.v4i4.7249.
- [23] S. Syam, “Profitability: Jurnal Ilmu Manajemen PENGARUH EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN BANGGAE TIMUR,” vol. 4, 2020.
- [24] M. Malaspina, J. A. Barbato, M. Cremaschi, F. Gasparini, A. Grossi, and A. Saibene, “An experimental protocol to access immersiveness in video games,” Oct. 2023, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/2310.16431>
- [25] J. M. Domingues, V. Filipe, A. Carita, and V. Carvalho, “Understanding the Impact of Perceived Challenge on Narrative Immersion in Video Games: The Role-Playing Game Genre as a Case Study,” *Information (Switzerland)*, vol. 15, no. 6, Jun. 2024, doi: 10.3390/info15060294.
- [26] W. He, Z. Ming, L. Huang, and T. Chen, “The Effect of Competence-Building Narrative on Chinese Adolescents’ Persistence,” *Psychol Res Behav Manag*, vol. 16, pp. 1787–1795, 2023, doi: 10.2147/PRBM.S404950.
- [27] M. Vuorre, N. Ballou, T. Hakman, K. Magnusson, and A. K. Przybylski, “Affective Uplift During Video Game Play: A Naturalistic Case Study.”
- [28] Z. Zhang, “Toward the Role of Teacher Empathy in Students’ Engagement in English Language Classes,” *Front Psychol*, vol. 13, Jun. 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.880935.
- [29] R. H. Bayuputra, S. Ulfa, and D. Setyabudi, “PENGALAMAN POSITIF INTERAKSI KOMUNITAS GAME ONLINE DAN ARTI PENTINGNYA

DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL OFFLINE PADA
REMAJA,” 2024. [Online]. Available: <https://fisip.undip.ac.id>



Lampiran

Lampiran 1. Transkrip Wawancara

Nama : R1
 Usia : 21 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 17 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Mendapat ajakan dari teman untuk ikut mencoba <i>game Roleplay</i> yang ada di platform FiveM.
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Sekarang saya sudah berhenti bermain <i>game Roleplay</i> karena banyak kesibukan, saya aktif bermain selama 1 tahun lalu dari awal sampai akhir saya bermain di server KOTAKITA.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Pernah beberapa kali saya bermain sampai lupa waktu, pada saat itu biasanya saya bermain dari malam sampai pagi.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Tidak terlalu fokus, karena hanya ingin bermain dan bersenang-senang.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Secara keseluruhan saya tidak bisa, karena ada beberapa cerita yang tidak dapat diterima karena saya memiliki kesibukan sehingga tidak bisa memenuhi cerita dari karakter lain, dan untuk membangun karakter sendiri saya membuat karakter saya berbeda jauh dengan pribadi saya sehingga saya sering kesusahan.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	Selama bermain, peningkatan yang saya rasakan hanya kemampuan berkomunikasi saya.

7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Cukup mempegaruhi saya, bahkan sampai membuat saya merasa sangat emosional.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Ada beberapa hal yang mempengaruhi suasana hati saya, pada saat itu ada <i>player</i> lain yang sangat mencampuri urusan pribadi saya yang mana hal itu membuat saya kesal.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i>, seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	Saya tidak ikut merasakan hal tersebut.
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Menurut saya penyampaian emosi saya dalam <i>game</i> ini cukup sulit karena karakter yang saya buat memiliki pribadi yang berbanding terbalik dengan kepribadian saya, sehingga untuk ikut merasa tersentuh itu sangat sulit untuk saya rasakan.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Hal yang menurut saya menjadi pengalaman yang menyenangkan itu ketika saya melakukan peperangan antar kelompok didalam <i>game</i> ini.
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	<i>Game</i> ini memiliki keunggulan yaitu saya bisa berinteraksi dengan banyak orang dan juga bisa mencoba banyak hal.

Nama : R2
 Usia : 22 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 17 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Saya mengenal <i>game Roleplay</i> melalui streamer <i>game</i> mobile legend yang waktu itu mencoba bermain <i>game Roleplay</i>
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Saya aktif bermain di platform FiveM selama 3 bulan, lalu untuk di server KOTAKITA saya baru bermain selama 1 bulan.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Saya pernah mengalami hal tersebut yang mana pada saat itu saya bermain dari pagi sampai malam lalu istirahat sebentar setelah itu bermain lagi dari malam sampai pagi.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Saya tidak terlalu fokus terhadap karakter saya dan hanya sekedar bermain <i>game</i> .
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Saya merasa tidak mampu, karena tidak mau terlalu fokus mendalami suatu karakter maupun cerita dalam <i>game</i> , saya hanya sekedar ingin bersenang-senang.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	Menurut saya peningkatan yang saya dapat adalah berinteraksi, karena selama bermain di server KOTAKITA saya sering berinteraksi dengan banyak orang.
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA	Tidak semuanya berpengaruh akan tetapi yang lumayan sering

	terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	berpengaruh adalah ketika karakter saya mengalami suatu momen yang cukup mengurus emosi saya yang membuat saya marah, akan tetapi tetap ada pengalaman yang positif yang ikut saya rasakan.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Tidak ada.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	ada, pada saat bermain kadang emosi ikut merasakan emosi tersebut, contohnya pada saat sedang berdebat dengan karakter lain dalam <i>game</i> , kadang memancing emosi saya. untuk momen positif hanya karakter yang merasakan tapi saya tidak turut merasakan
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya tidak merasa terhubung atau tersentuh
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Pengalaman menyenangkan yang saya rasakan adalah pada saat mendapat pasangan hubungan romantis.
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Menurut saya karena di KOTAKITA saya bisa melakukan banyak hal-hal yang tidak bisa saya dapatkan di <i>game</i> yang lain.

Nama : R3 (William)
Usia : 20 Tahun

Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 17 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Saya mengenal <i>game Roleplay</i> pada tahun 2018, pada saat itu saya melihat seorang content creator bermain <i>Roleplay</i> di FiveM.
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Awal saya bermain RP itu dari tahun 2019, lalu saya mendaftarkan karakter pada tahun 2021 di KOTAKITA dan aktif bermain pada tahun 2022.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Pernah, karena menurut saya <i>game</i> ini membuat pemainnya untuk tetap terus aktif di dalam gamenya sehingga saya sering lupa waktu.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Saya merasa benar benar fokus pada saat awal bermain untuk membangun karakter saya lalu berjalannya waktu fokusnya mulai berkurang dan saya memilih membangun karakter saya dengan santai.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Saya mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan karakter yang saya ciptakan maupun menyesuaikan diri dengan cerita dari karakter lain. Salah satu contohnya adalah saat saya membuat cerita mengasuh keponakan, yang saya nikmati karena alurnya ringan dan santai. Pengalaman ini menunjukkan kemampuan saya dalam beradaptasi dan berkontribusi dalam dinamika cerita <i>Roleplay</i> .
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	Sebelum bermain <i>Roleplay</i> , saya cenderung introvert dan kesulitan memulai percakapan dengan orang baru. Setelah aktif di server KOTAKITA, saya menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi. Selain itu, saya juga lebih memahami dunia otomotif karena karakter saya bekerja di bengkel dalam alur cerita.

7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Tergantung pada kondisi cerita yang terjadi di dalam <i>game</i> , dan selama bermain <i>game</i> suasana hati saya biasanya santai
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Kalau menurut saya biasanya setelah bermain saya malah merasa menjadi lebih malas.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	Biasanya saya akan membuat karakter saya menyesuaikan dengan kondisi dalam <i>game</i> , lalu untuk saya sendiri kurang merasakan karena menurut saya itu hanyalah <i>game</i> .
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Penyampain emosi di dalam <i>game</i> benar benar sesuai dengan karakter saya, akan tetapi ada juga beberapa karakter sampai menyalahkan orang yang memainkan karakter lain yang mana hal itu sangatlah tidak baik, akan tetapi untuk penyampain emosional biasanya tergantung dengan lawan bicaranya.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Bermain di kotakita membuat senang karena bisa banyak berkomunikasi dan juga memperluas relasi akan tetapi tidak boleh masuk kedalam <i>game</i> karena teman yang ada dalam <i>game</i> hanyalah teman online
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih	Menarik karena <i>player</i> yang lainnya dan juga adminnya sering memberikan cerita yang menarik, hal yang dimaksud menarik adalah ketika seseorang berhasil menjalankan cerita dengan baik, hal itulah yang membuat bermain rp di kotakita menarik

	menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	
--	---	--

Nama : R4
 Usia : 20 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 18 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Awalnya saya mengetahui <i>game</i> RP di FiveM karena diberi tahu oleh teman bermain <i>game</i> saya, lalu dia mengajak saya untuk ikut bermain.
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Saya bermain dari pertengahan tahun 2023 sampai sekarang, dari awal saya bermain di server KOTAKITA.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Pernah, waktu itu saya masih kerja belum kuliah, saya sampai lupa tidur padahal besoknya saya harus bekerja di pagi hari, dan waktu itu saya sering bermain dari jam 5 sore sampai jam 3 subuh.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Saya pernah merasakan hal itu, waktu itu saya benar-benar fokus sampai melewatkan waktu istirahat saya.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Saya merasa mampu membuat cerita sendiri dan juga menerima cerita dari orang lain, contoh dari cerita sendiri adalah seperti membuat kegiatan medical check up karena dalam <i>game</i> karakter saya berperan sebagai dokter lab, lalu cerita dari orang lain contohnya ketika ada orang yang sakit, dan divisi dari karakter saya yang menerima hal tersebut.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian	Sejak bermain <i>game</i> ini saya merasa menjadi lebih percaya diri dan mampu berkomunikasi dengan baik.

	tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Selama bermain saya lebih sering merasa senang dan banyak merasakan suasana hati yang cenderung positif.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Ada, salah satu alasan saya masih bermain di server KOTAKITA karena setelah bermain merasa lebih senang karena dapat bersosialisasi dengan banyak orang.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	Saya ikut merasakan tapi tidak benar-benar mendalam.
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya merasa tidak terlalu terhubung, contohnya karena karakter saya adalah anggota medis, jadi pada saat ada karakter lainnya memilih untuk ck (character killing) keluarga dari karakter yang ck itu menceritakan ke beberapa anggota medis termasuk saya tentang bagaimana keseharian karakter itu, dari situlah saya sadar bahwa yang hanya menerima respon adalah karakternya saya bukan pribadi saya.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Yang membuat seru adalah komunitas dari <i>player</i> di server KOTAKITA dan merasa familiar dengan beberapa fitur yang ada di server kotakita

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Alasan yang membuat bermain di KOTAKITA menyenangkan karena orang yang berinteraksi dengan karakter saya di dalam <i>game</i> .
-----	--	---

Nama : R5
 Usia : 22 Tahun
 Status : Pekerja Swasta
 Dilakukan pada : 18 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Awal mengenal rp pertama kali nonton orang streaming di facebook 2019 tentang rp hingga akhirnya ada ketertarikan bermain <i>game</i> tersebut
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Pertama kali main rp sudah lebih dari 5 tahun dan untuk bermain di server kotakita dari awal kotakita rilis April 2021
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Pernah saat kota masih baru rilis itu sampai lupa waktu hingga lupa diri
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Daripada masuk terhadap karakter saya, saya lebih hanyut dalam permainannya fokus terhadap permainannya daripada fokus karakter saya
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Kalau untuk membangun karakter sendiri saya bisa namun untuk membuat suatu hal baru di kota saya merasa tidak bisa karena saya pribadi sangat sulit mengajak orang lain mengikuti pola pikir saya sendiri dan untuk menerima rp atau cerita dari orang lain saya bisa karena saya ikut hanyut dalam permainannya.

6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	50:50, karena ada perbandingan secara positif dan negatif, secara positif saya berkembang dari segi orangnya lebih mudah untuk berinteraksinya dengan orang - orang hingga lancar pola pikirnya namun secara negatif saya lupa dengan kehidupan luar atau bima secara asli
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	pada awal bermainnya dulu merasa happy banget karena gamenya masih fresh dan orangnya welcome kepada orang lain namun, saat ini bermain rp itu sudah tidak sama seperti dulu menjadi <i>game</i> competitive dan berkurang rasa hasrat bermain dan lebih ke tidak mood
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	sama seperti jawaban sebelumnya bersemangat setelah bermain karena masih fresh
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	secara pribadi dari awal bermain <i>Roleplay</i> saya tidak pernah merasa ada sangkut pautnya perasaan karakter saya dengan saya pribadi Bima, karena saya rasa ini cuma <i>game</i> cukup memaklumkan apa yang terjadi saat itu
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian itu membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya merasa terhubung.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Mungkin kearah nyamannya karena saya dari 2021 bermain di server KOTAKITA karena kenal dengan macam - macam hal di server KOTAKITA walaupun feelnya gitu gitu aja jadi agak sulit untuk pindah ke <i>game</i> /server lain

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Mungkin senang karena lebih seru daripada <i>game</i> lain lebih membuat saya lebih senang
-----	--	--

Nama : R6
 Usia : 22 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 18 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	dari media sosial tiktok nonton streamer
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	sudah 2 tahun dan dari awal main di KOTAKITA
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	pernah, itu waktu awal - awal bermain rp
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	aku benar benar fokus pada karakter yang aku mainkan waktu, terkadang masuk sampai kedalam karakter yang dimainkan
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	misalnya aku berperan sebagai ems atau dokter dan aku bisa dengan sangat luas memainkan peran sebagai dokter

6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	kemampuan aku dalam bermainnya lebih gampang ngobrol dengan orang baru karena lebih sering ngobrol selama bermainnya
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	waktu aku bermain di KOTAKITA bagi aku itu sangat menyenangkan jadi senang karena ketemu orang - orang yang beragam
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	pernah pasti yang biasanya yang aku lakukan karena keseruan yang dilakukan selama pas bermain
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	untuk itu aku pernah waktu dalam cerita itu keluargaku ck dalam cerita jadinya kania ikutan nangis karena sedih karena rp itu
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Aku merasa terhubung.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	karena kenal dengan orang - orang baru jadi membuat saya rasa jadi lebih seru dan memuaskan mainnya

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	daripada <i>game</i> atau server lain aku ngerasa lebih menyenangkan karena fitur dan tampilan dalam bermain rp di KOTAKITA
-----	--	---

Nama : R7
 Usia : 23 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	tahun 2020 pas lagi covid waktu itu aku liat streamer main <i>game</i> rp dan jadi tertarik
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	untuk main rp dari tahun 2021, di KOTAKITA sudah hampir 1 tahun
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	kalau lupa kegiatan lain tidak tapi kalau untuk lupa waktu ada beberapa kali lebih dari 3 jam waktu biasanya jam tidurnya terganggu
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	kalau aku pribadi bukan orang yang mendalami karakter banget tapi lebih ke lihat kondisi kalau memang lawan rpnnya serius jadi aku ngikutin aja
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	kalau dibilang membangun karakter sendiri dari awal memang dari awal gk bareng teman - teman jadinya saya build karakter saya dari awal sampe sekarang, jadi bisa disebut kalau aku bisa membangun cerita sendiri

6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	kalau menurut aku pribadi untuk meningkat mungkin ia dari semakin banyak teman yang aku ajak interaksi membuat aku merasa lebih mudah meningkatkan pengalaman dalam ber-rp dan interaksi hingga menjadi lebih pede ikut rpnnya
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	campur aduk aja kenapa, karena emang tergantung kondisi saat bermain gamenya, tapi lebih tergantung dengan lemparan rpnnya saat main tapi biasanya aku cari yang fun aja biar lebih seneng
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	kalau mood nggak juga karena balik lagi dari tergantung apa yang kuterima rpnnya saat bermain
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	untuk emosionalnya mungkin kalau dapet rp happy ikut happy - happy aja tapi kalau ada rp sedih gk masuk ke aku si karena bingung aja reaksinya kaya gimana
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	penyampaian emosi tergantung dari rp yang didapatkan si, kalau dari aku connect aja si tapi kadang juga gk connect
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	karena dari awal kotanya ramai dan orang - orangnya konsisten jadi tetap seru rpnnya terus berjalan

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	kalau aku pribadi lebih suka <i>game</i> open world jadi membuat aku merasa lebih menyenangkan main rp di kotkit dan interaksinya bisa real seperti dunia nyata
-----	--	---

Nama : R8
 Usia : 24 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	mengenal rp dari teman selama setahun, lalu upgrade device terlebih dahulu baru mulai bermain GTA RP
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Sudah bermain 2 tahun baik rp maupun masuk ke server kotakita
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	pernah bermain sampai lupa makan, minum dan juga tidur, bermain dari 5 pagi sampai jam 11 atau jam 12 siang lalu istirahat dan bermain lagi dari jam 4 sampai jam 12 malam.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Perasaan dan sifat karakter yang dibangun dalam <i>game</i> sama dengan personalitas dari partisipan, akan tetapi karakter dalam <i>game</i> terkesan lebih extrovert dibanding pribadinya
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	merasa mampu menjalani cerita dengan cara melakukan riset sebelum menjalankan ceritanya

6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	merasa ada peningkatan karena dari <i>game</i> tersebut mengharuskan <i>player</i> untuk banyak berinteraksi dengan banyak orang
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	aku merasa lebih senang karena berinteraksi dengan teman lalu teman yang sedang bermain menunggu di dalam <i>game</i> hal itu membuat sangat senang.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	merasa lelah karena banyak berinteraksi dengan orang di dalam <i>game</i> bahkan sampai tidak ingin berinteraksi dan memilih untuk tidur.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	iya ikut merasakan, contohnya merasa senang pada saat karakter gamenya mendapat hubungan romantis di dalam <i>game</i>
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Karena bermain peran jadi penyampain emosinya berhasil membuat <i>player</i> merasa terhubung karena menurut <i>player</i> karakter dan <i>player</i> harus memiliki satu perasaan yang sama agar dapat memainkan peran dengan baik.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Karena kotakita <i>Roleplay</i> memiliki hal membuat kotakita berbeda dari kota yang lain, seperti pada saat baru bermain benar benar dibimbing oleh <i>player</i> yang lainnya, karena server yang lainnya lebih terasa kurang membantu.

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Player tidak suka <i>game</i> yang repetitive yang bisa dengan mudah ditebak juga tidak memiliki fitur baru, sedangkan di kotakita ada beberapa fitur lain seperti emot yang ada banyak dan bisa dicoba, bisa foto atau video dengan gaya yang menarik, dan juga bisa berbicara dengan banyak orang baru berbeda dengan <i>game</i> lain yang dimainkan oleh <i>player</i> .
-----	--	--

Nama : R9
 Usia : 23 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	kalau dari tau sendiri mungkin di sekitar tahun 2018 nonton di youtube, ngeliat gta v namun basisnya beda baru itu aku kenal gta v rp
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	pertama kali main soi tahun 2021 tapi untuk di kotakitarp di 2023
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	di kotakita sendiri beberapa kali sempat lupa waktu karena kebetulan senggang aja si
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	untuk hal seperti masuk ke dunia rp tergantung kondisinya, kalau memang harus serius mungkin aku akan terbawa suasana untuk mengikuti rpnya
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	untuk ngebangun karakter mungkin dari awal setengah tahun saya membawa karakter dalam <i>game</i> ini dibedakan backgorund dari awal datangnya karakterku beda jadi menurutku itu sudah jelas membangun cerita untuk karakternya

6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	banyak perkembangan dari karakterku maupun diriku yang berkembang dari cara pikir cara berinteraksi dengan orang lain
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	kalau soal emosi dari beberapa waktu belakang memang nyari have funnya aja jadi pastinya suasana happy
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	biasanya setelah ngobrol dengan orang - orang di rp dan kita berkawan sampai diriku sendiri jadi biasanya lebih happy aja
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	ada waktu tertentu sampai terbawa suasana emosinya, mungkin contohnya lagi serius malah di bercandain itu buat saya emosi mungkin itu terlihat ada keterlibatan perasaan karakterku dan diriku
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	mungkin secara tidak sada ada perasaan terconnect kalau dari diriku tapi biasanya hanya dari orang - orang yang benar kenal aja, jadi terconnect
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	mungkin karena kenal banyak orang di <i>game</i> rp ini dan komunitasnya enak

12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	balik lagi di komunitas yang membuat bermain di server KOTAKITA jadi lebih seru
-----	--	---

Nama : R10
 Usia : 20 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Tahu dari social media salah satunya dari youtuber dickyanti atau sering dikenal sebagai tampan gaming
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	keseluruhan 3 tahun dimulai dari tahun 2022 akhir dan hal tersebut juga sama dengan awal mula bermain dikotakita karena partisipan hanya bermain dikotakita
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Pada saat pertama kali pernah, karena masih pada awal mula mencoba <i>game</i> sehingga masih sangat tertarik dengan <i>game</i> tersebut sehingga lupa waktu, tapi seiring berjalannya waktu sudah mulai bisa mengatur waktu karena partisipan merasa sudah tidak terlalu tertarik, pada awal bermain bisa sampai 6 bahkan 10 jam karena masih libur sehingga memiliki banyak waktu luang
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	pernah merasa benar benar fokus seakan akan partisipan masuk ke dalam sebuah dunia <i>game</i> , alasannya karena partisipan mudah memvisualisasikan sesuatu dalam perasaan sehari hari, jadi ketika partisipan melihat hal tersebut seakan

		akan partisipan ikut merasakan hal serupa yang didapatkan oleh karakter <i>game</i> nya.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	partisipan merasa mampu menjalankan cerita karakter sendiri maupun cerita yang diterima. contohnya pada saat anak dari karakter partisipan mengalami sebuah momen emosional, partisipan mampu mengikuti alur cerita dan menjalankan peran karakternya dengan sesuai
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	perkembangan yang dirasakan oleh partisipan berupa keberanian untuk berkomunikasi dengan orang lain karena adanya dorongan untuk selalu berkomunikasi dan juga berkenalan dengan orang baru
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Sebelum bermain partisipan biasanya merasa semangat karena membayangkan apa yang akan dia lakukan sebagai karakternya di dalam <i>game</i> , lalu pada saat bermain perasaan hati partisipan kadang merasa tidak sesuai ekspektasi nya karena biasanya ada hal yang memberikan kejutan karena tidak sesuai dengan yang dibayangkan.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	menurut partisipan hal tersebut tergantung pada terwujudnya ekspektasi atau tidak, apabila ekspektasinya tercapai maka partisipan akan merasa senang, namun jika tidak sesuai ekspektasi maka partisipan biasanya akan merasakan sedih atau membingungkan
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	ada keterkaitan antara perasaan karakter dengan saya, contoh kasusnya pada saat teman dekat yang memilih resign dari pekerjaan yang sama dengan karakter saya hal itu juga mempengaruhi perasaan pribadi saya.

10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian itu membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya merasa <i>game</i> ini dapat menggambarkan emosi dan terhubung antara karakter dan pribadi saya
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Saya merasa hal dan juga karakter yang telah dibangun sangatlah banyak termasuk keluarga serta pekerjaan, yang mana membuat saya memilih server KOTAKITA sampai pada saat ini.
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	karena ada banyak hal yang dapat dieksplorasi, dibandingkan dengan beberapa <i>game</i> online yang lainnya, partisipan mendapatkan interaksi yang berbeda dan juga luas, seperti didalam <i>game</i> rp server kotakita partisipan merasa dapat berinteraksi dengan karakter lainnya yang memang digerakkan oleh orang lain bukan komputer.

Nama : R11 (Dhea)
 Usia : 24 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	mengetahui gamenya dari streamer di tiktok, dan saya tertarik ingin mencoba hingga bermain
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Saya sudah bermain rp 1 tahun 4 bulan yang saya mulai dari server kotakita rp
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama	saya pernah sampai seharian dari awal server selesai badai (maintance) hingga maintance kembali itu sampai

	hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	22 jam paling lupa makan tapi untuk kegiatan lainnya saya tidak lupakan
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	saya pernah sampai mendalami karakter saya di <i>game</i> dimana casenya saya ditinggal ck (character killing) oleh abang saya hingga kesal emosi sampai ooc atau ke kehidupan asli saya
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	saya merasa bisa karena dari awal saya bermain sendiri di awal saya kenal <i>game</i> ini hingga sampai sekarang menjalankan cerita saya sebagai sekjen di instansi kepolisian di <i>game</i> dimana saya anggap itu saya bisa menjalankan cerita karakter saya
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	kalau dibilang perkembangan saya merasa ada, karena diawalnya saya takut untuk berinteraksi dengan <i>player</i> lain hingga sekarang saya berani mau berinteraksi dengan mudah dengan orang lain
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	suasana hati saya saat bermain si lebih ke biasa aja tergantung pas lagi main dapet lemparan cerita happy saya ikut happy tapi lebih sering ke kesal sih
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	ada suatu momen karakter saya memiliki pacar dan dimana saat bermain kita bucin jadinya setelah bermain jadi bersemangat gitu
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	seperti apa yang saya katakan tadi saya merasa saya dhea merasa terlibat emosinya saat kedatangan cerita ditinggal abang saya ck hingga pribadi saya merasa kesal

10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian itu membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya merasa terhubung.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	dari saya pribadi ngerasa main di server kotakita itu enak karena dari segi peraturan kotanya dan segi kesiapan servernya layak untuk dimainkan
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	lebih menyenangkan karena lebih banyak berinteraksi daripada <i>game</i> yang lain dan banyak hal yang bisa dilakukan di <i>Roleplay</i> daripada di <i>real life</i>

Nama : R12
 Usia : 28 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Mengenal <i>game</i> rp dari tiktok hingga akhirnya tertarik
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	2023, Oktober awal main, sudah hampir 2 tahun lah ya, 1 tahun setengah gitu, dan awal bermain di kotakita sampai sekarang.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama	Tidak pernah sampai lupa waktu biasanya hanya telat tidur, karena biasanya ada kegiatan di dalam <i>game</i> yang masih harus dilakukan

	hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Tergantung situasional akan tetapi masih bisa membedakan antara karakter <i>game</i> dan pribadi partisipan
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Merasa bisa menjalankan meskipun mendapatkan cerita dari karakter lain secara tiba tiba, seperti membuat event penting di dalam <i>game</i> karena tanggung jawab yang diberikan oleh beberapa orang dalam <i>game</i> , dan juga bisa meningkatkan cara berkomunikasi dengan orang lain.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	saya merasa adanya perkembangan dalam berkomunikasi dan juga bisa lebih bisa menghargai orang lain.
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Apabila ada yang dituju di dalam <i>game</i> biasanya menjadi lebih bersemangat tapi apabila tidak ada maka rasanya biasa saja, contohnya apabila mendapatkan kendaraan yang harus dibeli menggunakan mata uang rupiah bukan menggunakan mata uang <i>game</i> akan tetapi saya bisa mendapatkan kendaraan tersebut dengan mata uang <i>game</i> maka hal tersebut dapat membuat saya sangat senang
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Pernah, pada saat mendapatkan pasangan romantis di dalam <i>game</i> sehingga membuat saya menjadi senang dan berinisiatif untuk mencari topik pada saat bermain <i>game</i> di keesokan harinya
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut	saya merasa terlibat, contoh yang saya berikan adalah pada saat ada perdebatan di dalam <i>game</i> yang mana membuat pribadi saya ikut merasa emosi.

	memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Menurut saya emosi antara karakter dan pribadi saya terkoneksi
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Karena bisa membangun koneksi dengan oprang lain didalam <i>game</i> .
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Menyenangkan karena interaksi dan komunitasnya karena seru berbincang dengan orang di dalam <i>game</i> rp di server kotakita dibandingkan dengan <i>game</i> lain

Nama : R13
 Usia : 21 Tahun
 Status : Mahasiswa
 Dilakukan pada : 20 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	aku pertama tau <i>game</i> rp sebenarnya diajakin teman pada tahun 2023 waktu pas masih main gta online
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	sudah 2 tahun

3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	kalau sampai nggak ingat waktu pernah pas main <i>game</i> yang kaya rp ini grinding buat aku kompetitif untuk mendapatkan apa yang ku mau jadi sampai lupa waktu sering
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	pernah tapi nggak sering cuman suatu momen doang karena ngerasa feelnya sampai terasa sampai ke faiz karena fokus lagi ada rp soal perasaan sedih sampai ngerasa feelnya dapet gitu sampai karakter
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	bisa karena dalam ceritanya aku seorang dokter jadi harus bisa membuat cerita dan menerima cerita dari karakter lain, kaya ada orang mau periksa jadi aku harus belajar tentang penyakitnya gitu terus dirawat
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	seiring berjalannya waktu dari aku yang takut ngomong sekarang setelah bermain setelah sekian lama aku jadi lebih berani ngomong atau berinteraksi kepada orang lain dalam bermainnya
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	sebenarnya kalau dalam sebagian besarnya feelingnya pas lagi main sih biasa aja, tapi tergantung datangnya sebuah cerita hingga membuat adanya perubahan dalam mood saya jadi lebih tergantung sama lawan rpnya
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	jujur pernah ada suatu kondisi sehabis bermain aku jadi lebih bersemangat karena terhibur waktu itu saya habis menjalankan rp pacaran jadi setelah mainnya jadi happy
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan,	seperti apa yang saya bicarakan sebelumnya saya pernah merasakan adanya perasaan terlibat sampai ke faiz, jadi waktu itu saya lagi ada rp

	kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	keluarga dan lagi di ceramahin jadinya benar benar sedih sampai dari emosi vigan sampe ke faiz
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian itu membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Saya merasa penyampaian emosi dalam <i>game</i> ini berhasil karena saya merasa terhubung secara emosional.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	kalau dari aku pribadi mungkin dari pertemanan teman - temannya jadi kalau bisa disebut komunitasnya asik - asik dan enak diajak main
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	kalau dibandingkan <i>game</i> kompetitif lainnya mungkin saya lebih ngerasa menyenangkan main di rp karena bisa lebih interaktif dengan <i>player</i> lainnya

Nama : R14
 Usia : 21 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 21 Juni 2024
 Tempat : Discord

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Awal tau RP itu dari tahun 2019 itu sempat nonton salah satu youtuber itu bermain RP, GTA. Dan akhirnya mengikuti-mengikuti dan ternyata seru Dari situ saya punya ketertarikan buat main ke RP.

2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Kalau lama bermain <i>Roleplay</i> itu sudah sekitar 3 tahun. Untuk bermain di server KOTAKITA kurang lebih 2 tahun.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Kalau untuk lupa waktu lumayan sering karena notabene kan kita bermain <i>game</i> juga dan bertemu orang. Jadi kadang lupa waktu dalam bermain <i>Roleplay</i> itu sering terjadi di saya secara pribadi. Karena bermain <i>Roleplay</i> itu kita bertemu orang seperti dunia nyata. Kita bertemu orang dan berbicara sama orang dan itu membuat kita lupa waktu biasanya.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Kalau untuk sekarang fokus ke karakter yang dimainkan. Tidak pernah mencampurkan pribadi ke dalam dunia <i>game</i> . Mungkin beberapa waktu sempat memasukkan perasaan ke dalam <i>game</i> . Karena balik lagi kita bermain <i>game</i> dan itu kadang terjadi. Tetapi jarang. Biasanya bermain <i>game</i> sesuai karakter yang dimainkan.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	Untuk membangun ceritanya bisa, bisa membangun ceritanya. Apalagi lemparan dari RP. Karena seni bermain <i>Roleplay</i> itu melempar dan dilempar RP ke lawan bicara. Jadi kalau untuk membangun <i>Roleplay</i> dari yang biasa dilempar itu bisa. Bisa saya lakukan di dalam <i>Roleplay</i> biasanya. Untuk membangun ceritanya itu saya pernah bermain <i>Roleplay</i> sebagai seorang mafia. Di mana mafia itu bisa dibilang sebuah geng yang berbisnis. Jadi saya harus melempar bisnis kepada orang lain. Di mana saya harus bernegosiasi tentang harga. Di mana saya ber <i>Roleplay</i> melempar masalah ke kelompok lain. Dan tidak cuma itu, saya juga ber <i>Roleplay</i> di dalam cerita geng itu sendiri. Di mafia itu sendiri, baik itu internal maupun dari struktural. Kalau untuk lemparan RP biasanya sering didapatkan waktu saya jadi polisi. Biasanya dari lawan geng, biasanya mereka merampok sebuah

		bank. Kami dari polisi hanya mengikuti lemparan RP tersebut.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	Dari waktu ke waktu, seiring berjalannya waktu, kemampuan <i>Roleplay</i> pasti meningkat. Karena sudah terbiasa berbicara dengan orang lain, sudah terbiasa dengan RP-RP yang sudah ada, dan membangun RP yang sudah pernah kita bangun sebelumnya. Jam terbang sangat berpengaruh dalam ber- <i>Roleplay</i> . Jadi, semakin lama kita ber- <i>Roleplay</i> , semakin baik kita dalam membuat cerita.
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Kalau untuk di server KOTAKITA sih lebih mengarah ke hal yang positif. Soalnya, pertama, lingkungannya baik dan mendukung, di mana orang-orangnya juga ramah. Dalam ber- <i>Roleplay</i> , mereka sering menawarkan bantuan, entah itu tumpangan, atau dalam <i>Roleplay</i> seperti memberi makan dan minum. Orang-orangnya baik dan saling mendukung dalam membangun sebuah cerita. Seperti itu.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu?	Ada, pasti ada. Dalam satu momen, misalnya saat kita bermain <i>game</i> —apalagi kalau kita mencapai sesuatu yang kita inginkan—pasti di kehidupan nyata juga ikut merasa senang dan terbawa suasana hati yang positif. Seperti itu.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	Kalau saya pribadi, lebih ke karakternya yang terlibat, bukan Okta-nya secara pribadi. Tapi balik lagi, dalam satu kasus atau momen yang betul-betul mendalam—apalagi kalau itu sebuah <i>Roleplay</i> yang benar-benar kita bangun dari awal dan akhirnya mencapai suatu klimaks RP—pasti, di luar perannya, orang yang memainkannya akan sedikit terbawa suasana. Seperti itu.

10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaian itu membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Biasanya sih benar-benar connect yang terjadi di gamenya. Menurut secara pribadi nih.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Kalau untuk di server KOTAKITA, pertama, lingkungannya sangat mendukung. Orang-orang di sana baik dalam ber- <i>Roleplay</i> dan saling mendukung satu sama lain. Apalagi admin-adminnya juga mau membantu warga, khususnya warga baru. Soalnya, saya bermain <i>Roleplay</i> , dan salah satu kota pertama yang saya coba adalah KOTAKITA—dan admin-adminnya memang mau membantu. Lingkungan itu yang paling penting. Teman-teman yang diajak ngobrol di server KOTAKITA terasa nyambung dengan saya secara pribadi. Pasti sebelumnya juga pernah main <i>game</i> lain selain RP.
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Rasa menyenangkan bermain di KOTAKITA itu pasti ada. Soalnya, pertama, kita bisa berbicara langsung dengan orang lain dan membangun karakter atau <i>Roleplay</i> yang kita ciptakan sendiri. Jadi, cukup berbeda dengan <i>game</i> lain yang cenderung monoton—yang kita lakukan berulang-ulang. Sedangkan dalam RP, banyak hal yang bisa kita eksplorasi dan lakukan. Itu yang membuat bermain di KOTAKITA jadi terasa menarik.

Nama : R15
 Usia : 24 Tahun
 Status : Pekerja
 Dilakukan pada : 23 Juni 2024
 Tempat : Starbucks

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana awal mula Anda mengetahui mengenai permainan <i>Roleplay</i> yang tersedia di platform FiveM?	Pertama kali mengetahui <i>game</i> rp dari teman pada saat masih kuliah dan setelah itu bermain <i>game</i> rp sampai sekarang
2.	Sudah berapa lama Anda aktif bermain pada platform FiveM? Dan secara khusus, berapa lama Anda telah berpartisipasi di server KOTAKITA?	Pertama kali bermain GTA RP di tahun 2022 sekitar bulan november di server indopride, lalu untuk server kotakita mulai bermain di tahun 2023 sampai sekarang sekitar 2 tahun.
3.	Selama bermain di server KOTAKITA, apakah Anda pernah mengalami kondisi lupa waktu, misalnya bermain dalam jangka waktu yang sangat lama hingga mengabaikan aktivitas lain di dunia nyata?	Dulu sering bermain sampai lupa waktu dan bermain seharian full dan melupakan beberapa kegiatan lain seperti gym dan lainnya.
4.	Ketika bermain di server KOTAKITA, bagaimana tingkat konsentrasi atau fokus Anda? Apakah Anda merasa benar-benar mendalami karakter yang Anda perankan dalam <i>Roleplay</i> ?	Fokus ke karakter dalam <i>game</i> tergantung situasi. Umumnya, dia tampil sebagai dirinya sendiri karena karakternya di <i>game</i> hampir sama dengan sifat aslinya. Tapi jika dibutuhkan, dia bisa serius dan mendalami peran sesuai kondisi.
5.	Apakah Anda merasa mampu mengembangkan alur cerita berdasarkan latar belakang karakter yang Anda ciptakan, maupun menyesuaikan diri terhadap alur cerita yang ditentukan oleh karakter lain? Jika ya, mohon berikan contoh pengalaman Anda.	saya mampu membangun cerita sendiri maupun mengikuti cerita orang lain dalam <i>game</i> RP. Pengalamannya mencakup berbagai peran seperti suami, dokter spesialis, hingga hampir menjadi jenderal polisi. Setiap peran dijalani dengan serius sesuai karakternya. Ia juga terbuka dan senang ikut serta dalam cerita yang dibuat oleh <i>player</i> lain.
6.	Selama berpartisipasi dalam aktivitas <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA, apakah Anda merasakan adanya peningkatan dalam keterampilan atau keahlian tertentu yang berkaitan dengan bermain <i>Roleplay</i> ?	Kalau dari pribadi saya, saya merasa ada perkembangan dalam skill berkomunikasi. Saya jadi lebih mudah berinteraksi dengan orang baru, nggak malu, dan lebih percaya diri untuk berinteraksi sebagai Edi. Untuk karakter Marcel juga sama, saya jadi lebih pede dalam berinteraksi. Sebenarnya nggak jauh beda. <i>Game</i> RP itu memang berfokus pada interaksi, jadi otomatis bikin saya lebih percaya diri. Pasti ada peningkatan dari yang dulu awalnya malu-malu,

		sekarang jadi lebih baik dalam berkomunikasi.
7.	Bagaimana pengaruh pengalaman bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA terhadap suasana hati atau emosi Anda? Apakah aktivitas tersebut memberikan dampak tertentu pada kondisi emosional Anda saat bermain?	Biasanya kalau saya masuk ke kota (<i>game</i> RP), tandanya lagi luang, nggak ada kerjaan, atau memang sedang nggak ada kegiatan lain. Kadang suasana hati juga lagi flat, jadi masuk ke <i>game</i> cuma karena bosan. Tapi tujuan saya main <i>game</i> itu memang untuk cari kesenangan, mencari hal yang menyenangkan, dan mengekspresikan emosi. Kalau saya sudah masuk kota dan mencari kesenangan, itu tandanya emosi saya lagi stabil, bahagia, dan dalam kondisi positif.
8.	Apakah selama bermain di server KOTAKITA ada pengaruh dalam suasana hati/perasaan dalam menjalani kehidupanmu ?	Ada banyak momen sih, saya kasih contoh aja. Dulu saya pengen banget naik pangkat—jadi komandan sebelum ke pangkat yang lebih tinggi, istilahnya sebelum pakai bintang, masih pakai bunga. Waktu itu saya nggak nyangka bakal naik pangkat, tapi tiba-tiba saya dinaikkan dua tingkat sekaligus. Itu bikin saya senang banget. Terus ada juga momen ketika istri saya di kota ngajak nikah. Padahal sebelumnya, waktu saya yang ajak, dia nggak pernah mau. Tapi akhirnya dia mau, dan itu bikin saya sangat bahagia.
9.	Apakah pengalaman emosional yang dialami oleh karakter Anda dalam <i>game</i> , seperti kesedihan, kegembiraan, atau kehilangan, turut memengaruhi perasaan pribadi Anda sebagai pemain?	Seperti yang aku jelaskan tadi, aku nggak terlalu membedakan antara karakter Edi dan Marcel. Jadi pasti ada perasaan yang terlibat. Contohnya, kemarin aku baru aja RP dan istri karakternya punya pacar baru. Aku sampai ingin melakukan karakter CK karena benar-benar merasa sedih. Sedihnya bukan cuma karena ditinggal, tapi juga karena aku sudah sayang sama karakter itu. Aku sudah memainkan dan mengembangkan karakter itu cukup lama, reputasinya juga sudah bagus di dalam <i>game</i>. Jadi kalau di-CK, rasanya sedih banget. Ada keterikatan emosional antara aku

		sebagai R15 dengan karakter Marcel dan kejadian yang dialaminya.
10.	Menurut Anda, sejauh mana <i>game</i> ini berhasil menyampaikan emosi karakter kepada pemain? Apakah penyampaiannya membuat Anda merasa terhubung secara emosional dengan karakter atau alur cerita?	Balik lagi seperti yang saya sebutkan tadi, kalau ceritanya benar-benar menyentuh dan terasa terhubung, saya bisa merasa connect secara emosional. Tapi itu tergantung juga—kalau memang cerita itu dibangun dengan serius dan saya diikutsertakan dalam alurnya, saya bisa benar-benar terlibat. Sebaliknya, kalau orang yang saya nggak kenal tiba-tiba marah-marah, seperti karakter lain misalnya, ya saya iyain aja. Nggak merasa terkoneksi, karena saya nggak ngerti arah ceritanya atau hubungannya apa.
11.	Apa yang menurut Anda menjadikan pengalaman bermain di server KOTAKITA terasa menyenangkan atau memuaskan? Dapatkah Anda menceritakan lebih lanjut mengenai hal tersebut?	Main di server KOTAKITA itu seru dan memuaskan, mungkin karena beberapa hal. Pertama, gamenya sendiri seru, terutama GTA RP. Kedua, ceritanya menarik. Ketiga, komunitasnya juga asik. Orang-orang di komunitas itu ramah, mau berbaur, saling mengajarkan, dan humble. Itu yang bikin pengalaman main makin menyenangkan.
12.	Dari berbagai jenis permainan yang pernah Anda mainkan, apa alasan Anda merasa bahwa bermain <i>Roleplay</i> di server KOTAKITA memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan <i>game</i> lainnya?	Mungkin tadi belum aku sebutin, tapi menurutku <i>game</i> ini lebih asik daripada <i>game</i> lain karena KOTAKITA selalu terasa fresh. Ceritanya nggak pernah berakhir dan banyak hal baru yang bisa kita eksplorasi. Sedangkan <i>game</i> lain biasanya repetitif dan tujuannya sudah ditentukan oleh developer. Di KOTAKITA, kita bisa membangun cerita sendiri dan melakukan apapun sesuai keinginan. Selain itu, komunitasnya juga enak dan seru, beda dengan <i>game</i> lain yang kadang komunitasnya kurang asik. Komunitas disini ramah, baik, dan humble. Itu yang bikin seru.