# BAB 5

# Kesimpulan

## 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa *arcade center* di dalam pusat perbelanjaan kontemporer, seperti Timezone, tidak lagi dapat dipahami sekadar sebagai area komersial penyedia sarana permainan visual dan ketangkasan. Lebih dari itu, Timezone telah berkembang menjadi ruang sosial yang berperan aktif dalam mengonstruksi serta memfasilitasi kebiasaan dan dinamika kehidupan keluarga masyarakat urban. Melalui penelusuran etnografis pada tiga gerai Timezone di wilayah Bekasi (Timezone Living World Grand Wisata, Summarecon Mall Bekasi, dan Mega Bekasi Hypermall), penelitian ini membuktikan bahwa keberadaan arena bermain komersial berkaitan erat dengan kebutuhan masyarakat kota akan ruang alternatif untuk melepaskan diri dari rutinitas harian, membangun kebersamaan keluarga, serta menghubungkan pengalaman lintas generasi.

Dalam konteks kebudayaan perkotaan modern, penelitian ini memperlihatkan bahwa perkembangan Timezone tidak dapat dipisahkan dari transformasi peran para penggunanya. Anak-anak dan remaja yang pada era 1990-an hingga awal 2000-an menjadi konsumen utama mesin *dingdong*, kini telah memasuki fase kehidupan baru sebagai orang tua. Ketika mereka kembali melangkah masuk ke dalam gerai Timezone modern bersama anak-anak mereka, ruang tersebut tidak lagi dimaknai sebatas tempat rekreasi anak, melainkan

menjadi arena yang mempertemukan ingatan masa kecil orang tua dengan pengalaman baru sang anak. Dengan demikian, Timezone berfungsi sebagai ruang sosial yang mereproduksi kebiasaan sehari-hari dan mempererat ikatan antargenerasi.

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menemukan bahwa ruang sosial Timezone diproduksi secara dinamis melalui relasi dialektis tiga dimensi ruang. Pertama, rancangan komersial (*representations of space*) diwujudkan melalui penataan fisik, pencahayaan yang terang, atmosfer yang ramai, musik latar, serta penerapan sistem pembayaran *Powercard* yang dirancang oleh pihak pengelola demi kepentingan bisnis dan orientasi rekreasi modern. Kedua, praktik ruang (*spatial practice*) terbentuk ketika rancangan komersial tersebut dimanfaatkan oleh para pengunjung melalui beragam aktivitas fisik harian, seperti mendampingi anak memilih mesin permainan, mengajari cara bermain, mengawasi arena, hingga duduk beristirahat di sela-sela rutinitas akhir pekan. Ketiga, ruang representasional (*representational spaces*) lahir dari berbagai interaksi dan ingatan emosional pengunjung, di mana arena bisnis komersial diartikan kembali oleh para orang tua sebagai tempat bernostalgia yang kaya akan kenangan emosional.

Melalui integrasi kerangka pemikiran Henri Lefebvre (*Produksi Ruang*) dan Svetlana Boym (*Nostalgia*), penelitian ini menegaskan bahwa nostalgia yang dihidupi oleh para orang tua di Timezone bercorak *reflective nostalgia*. Para orang tua secara sadar memahami bahwa Timezone telah mengalami perubahan material dan teknologi jika dibandingkan dengan era *dingdong* koin masa kecil mereka. Namun, alih-alih menuntut pemulihan kondisi fisik masa lalu (*restorative nostalgia*), mereka memilih untuk menikmati momen mengingat kenangan

tersebut sembari membagikan narasinya kepada anak-anak mereka. Perasaan rindu yang disadari ini menjadi jembatan emosional yang mengonstruksi ulang fungsi Timezone dari arena rekreasi komersial menjadi ruang nostalgia lintas generasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi bagi kajian budaya perkotaan dengan menunjukkan bahwa perubahan makna ruang urban tidak hanya ditentukan oleh transformasi arsitektur fisik atau strategi bisnis semata, melainkan oleh cara masyarakat menggunakan, menghidupi, dan memproduksi ruang tersebut melalui memori kolektif serta praktik sosial harian. Timezone membuktikan bahwa ruang publik komersial dapat direproduksi menjadi ruang nostalgia yang mempertemukan masa lalu dan masa kini, sekaligus membentuk cara keluarga urban menjalani kehidupan sosial di luar lingkungan kerja dan rumah.

### 5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan metodologis dan teoritis yang perlu diperhatikan untuk pemaknaan hasil studi.

Keterbatasan pertama berkaitan dengan cakupan spasial dan objek kajian. Penelitian ini berfokus pada tiga gerai Timezone yang berada di kawasan pusat perbelanjaan wilayah Bekasi. Meskipun pemilihan lokasi ini memberikan gambaran yang mendalam mengenai dinamika masyarakat suburban dan perkotaan Bekasi, temuan penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan secara langsung pada arena hiburan keluarga di kota-kota lain yang memiliki karakteristik demografi dan budaya urban yang berbeda.

Keterbatasan kedua terletak pada keberagaman karakteristik informan. Kajian ini menitikberatkan pada perspektif dan pengalaman orang tua kelompok usia 25–45 tahun yang memiliki kenangan masa kecil di era *arcade* 1990-an/2000-an. Perspektif dari kelompok pengguna lain seperti remaja non-keluarga, pekerja/staf gerai Timezone, maupun pengelola manajemen tingkat atas belum digali secara mendalam sebagai fokus utama penelitian.

Keterbatasan ketiga berhubungan dengan pola observasi dan dinamika waktu. Pengumpulan data melalui observasi etnografis dominan dilakukan pada akhir pekan *(weekend)* ketika tingkat kunjungan keluarga mencapai puncaknya. Oleh karena itu, dinamika penggunaan ruang dan ritmisitas harian pada hari kerja *(weekdays)* belum fully terekam secara komparatif untuk melihat perbedaan pola aktivitas pengunjung.

Keterbatasan keempat menyangkut fokus pendekatan teoretis. Penelitian ini memfokuskan analisisnya pada dimensi spasial-ekspresif (produksi ruang Lefebvre) dan afektif (nostalgia Boym). Aspek-aspek pendukung lain seperti analisis ekonomi politik media, strategi pemasaran komersial pengelola, serta dampaknya terhadap pola konsumsi finansial keluarga belum dibahas secara rinci dalam pembahasannya.

### 5.3 Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa rekomendasi yang disampaikan baik bagi akademisi maupun pihak pengelola industri hiburan.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas wilayah kajian dengan membandingkan dinamika produksi ruang di beberapa kota besar lainnya, atau membandingkan Timezone dengan merek *arcade center* lain yang memiliki segmentasi pasar berbeda. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengombinasikan Teori Produksi Ruang dengan perspektif ekonomi politik media, budaya digital, atau studi konsumsi *post-modern* guna membedah bagaimana strategi komersialisasi ruang bermain berinteraksi dengan perilaku konsumtif masyarakat urban. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan pengamatan dengan rentang waktu yang lebih panjang (*longitudinal*) serta mengamati ritme aktivitas pada siang, sore, dan malam hari (*rhythmanalysis*) untuk menangkap pola perubahan penggunaan ruang secara lebih komprehensif.

Pihak pengelola disarankan untuk tidak hanya berfokus pada modernisasi teknologi permainan digital semata, melainkan juga tetap menyediakan dan merawat arena permainan ketangkasan klasik/interaktif yang memicu kerja sama serta interaksi fisik langsung antara orang tua dan anak. Mengingat peran orang tua yang juga memanfaatkan ruang ini untuk beristirahat dan bersosialisasi, pengelola perlu terus memperhatikan kenyamanan tata ruang, seperti penyediaan area duduk yang memadai, pencahayaan yang ramah keluarga, serta penataan akustik suara yang seimbang.

## *RESEARCH SUMMARY*

*The rapid expansion of family entertainment centers and commercial arcade spaces within modern shopping malls across urban regions in Indonesia has transformed commercial leisure sites into significant social environments. Rather than operating purely as static venues for economic transaction or mechanical entertainment, modern arcade spaces function as complex sites where urban middle-class families negotiate identity, collective memory, and everyday social relationships. In the context of contemporary Indonesian urban culture, shopping malls have increasingly absorbed the functions of traditional public spaces, offering climate-controlled, secure, and highly managed environments for family recreation. Within these privatized public spaces, long-standing commercial play brands such as Timezone occupy a unique position. Having maintained a continuous presence in major Indonesian cities since the 1990s, Timezone has evolved alongside its target demographics, shifting its physical infrastructure, game technologies, and spatial aesthetic to align with changing commercial real estate standards and consumer expectations.*

*This spatial and technological evolution intersects directly with a significant demographic transition among urban parents. Individuals who belonged to the child and teenage demographics of the 1990s and early 2000s—a period widely recognized as the golden age of coin-operated arcade machines, locally referred to as dingdong have now transitioned into adulthood and parenthood. As these former young arcade players now navigate the demands of adult family life within*

*rapidly developing suburban and industrial hubs like Bekasi, they frequently return to modern Timezone outlets, this time assuming the primary role of parents accompanying their young children. Consequently, the act of entering a contemporary arcade center ceases to be a simple domestic chore or routine weekend leisure activity. Instead, it transforms into an emotionally charged encounter where childhood memories and current parenting responsibilities overlap within the same physical environment.*

*The spatial context of Bekasi Regency and Bekasi City provides a particularly compelling environment for examining this socio-spatial phenomenon. Characterized by swift residential development, expanding commercial districts, and a high concentration of working-class and middle-class industrial families, Bekasi presents a distinct pattern of everyday urban life marked by intense work schedules, long commutes, and reliance on suburban shopping malls for family leisure. Within this setting, commercial arcade centers in major shopping complexes—such as Timezone Living World Grand Wisata, Summarecon Mall Bekasi, and Mega Bekasi Hypermall—serve as essential relational spaces where families seek respite from workplace routines and suburban isolation.*

*Despite the growing academic interest in shopping mall culture and urban leisure in Southeast Asia, previous scholarly literature has predominantly analyzed family entertainment centers through the lenses of business management, consumer behavior, media economics, or youth culture. Relatively few studies have examined how commercial arcade spaces are socially produced over extended timeframes and how adult consumers actively attach historical memory, spatial meaning, and intergenerational significance to these spaces. Most existing studies*

*approach commercial leisure sites as rigid environments designed solely to engineer consumer spending, underestimating the capacity of visitors to recontextualize, reconfigure, and humanize commercial settings through their everyday practices.*

*This research addresses this gap by positioning Timezone not merely as a commercial establishment or a site of passive consumption, but as a dynamic, socially produced third space. By exploring how former dingdong players who are now parents interpret and navigate contemporary Timezone venues alongside their children, this study illuminates the complex dialectic between commercial design, spatial practice, and nostalgic emotion. The research is guided by two principal questions: first, how Timezone is produced as a social space through the spatial practices of parents and their children within the modern urban setting of Bekasi, and second, how parents utilize their childhood memories of arcade play to construct Timezone as an intergenerational space of reflective nostalgia. Accordingly, the main objective of this study is to analyze the spatial production of Timezone through the everyday interactions of family visitors, demonstrating how commercial leisure sites acquire deep emotional, generational, and social meaning beyond their economic functions.*

*To unpack the complex relationship between physical architecture, commercial design, everyday human action, and emotional memory, this study synthesizes two major theoretical perspectives: Henri Lefebvre's Theory of the Production of Space and Svetlana Boym's Conceptualization of Nostalgia. Rather than applying these frameworks in isolation, the study integrates them into a unified matrix that accounts for both the structural production of physical environments and the*

*affective, subjective meanings constructed by everyday urban actors. Henri Lefebvre's spatial triad provides the foundational framework for analyzing how Timezone functions as a multi-dimensional social environment. Lefebvre asserts that space is not an empty, passive container in which social events simply unfold; rather, space is actively produced through continuous social relations, power dynamics, and historical processes.*

*Lefebvre conceptualizes the production of space through three dialectically interconnected moments. The first dimension, representations of space (conceived space), encompasses the planned, engineered, and conceptualized aspects of space created by architects, urban planners, real estate developers, and corporate management. In the context of Timezone, representations of space include the strategic floor plans, bright neon lighting, carefully calibrated soundscapes, positioning of high-revenue game machines, and the implementation of digital payment systems such as the Powercard, all designed to maximize visitor engagement and facilitate commercial transactions. The second dimension, spatial practice (perceived space), refers to the bodily movements, daily routines, networks, and spatial behaviors through which individuals inhabit and utilize physical environments. Spatial practice represents the empirical reality of how visitors move through Timezone, such as parents guiding their children through crowded aisles, teaching them how to operate simulation controls, waiting near redemption counters, or occupying seating areas while supervising play. The third dimension, representational space or lived space, concerns the complex layer of symbols, emotional attachments, secret meanings, and personal narratives that visitors overlay onto physical environments. Through representational space,*

*passive consumers become active producers of social meaning, transforming a corporate commercial arena into an intimate landscape of personal memory, family bonding, and emotional expression.*

*To fully understand the affective content that populates this lived space, Lefebvre's triad is integrated with Svetlana Boym's theoretical typology of nostalgia. Boym defines nostalgia not merely as an individual psychological state, but as a widespread cultural response to the rapid, disorienting pace of modern technological and urban development. Boym distinguishes between two main tendencies of nostalgia: restorative nostalgia and reflective nostalgia. Restorative nostalgia stresses nostos (the return home) and attempts a transhistorical reconstruction of the lost past, often manifesting as an uncritical desire to rebuild past conditions or reclaim absolute truths. In contrast, reflective nostalgia emphasizes algia (longing and longing itself), focusing on the imperfections of human memory, the passage of time, and the inevitable distance between past and present. Reflective nostalgia does not demand a literal restoration of the physical past; instead, it engages in an affectionate, often humorous, and critical meditation on temporal change. In this research, Boym's concept of reflective nostalgia is crucial for explaining how parents encounter modern Timezone venues. While these parents are fully aware that contemporary digital arcade centers—with their sleek tap cards, high-definition graphics, and redemption ticket algorithms—differ fundamentally from the dimly lit, coin-operated dingdong parlors of their youth, they do not reject the present. Rather, they embrace the modern space as a reflective arena where they can simultaneously cherish their*

*childhood past, observe the technological present, and pass down emotional narratives to their children.*

*This study adopted an urban ethnographic research design, a qualitative methodology particularly suited for capturing the subtle interactions, embodied practices, and spatial meanings that unfold within everyday urban settings. Urban ethnography allowed the researcher to immerse directly into the social life of commercial arcade centers, observing interactions in real time while engaging participants in meaningful dialogue regarding their spatial and historical experiences. The empirical fieldwork was conducted across three major Timezone outlets situated within prominent shopping malls in Bekasi Regency and Bekasi City: Timezone Living World Grand Wisata, Timezone Summarecon Mall Bekasi, and Timezone Mega Bekasi Hypermall. These three locations were strategically selected to represent a diverse cross-section of urban and suburban mall environments. Living World Grand Wisata serves an expanding suburban residential development populated heavily by young working families; Summarecon Mall Bekasi represents a major regional lifestyle hub attracting middle-class visitors from across the city; and Mega Bekasi Hypermall stands as a long-established commercial center drawing a high volume of working-class shoppers. Conducting observation across these contrasting sites ensured a comprehensive overview of how family interactions and nostalgic practices vary across different spatial and socio-economic settings in the region. Data collection relied on four primary ethnographic techniques: participant observation, field note documentation, visual mapping, and in-depth semi-structured interviews with*

*five primary parent-informants aged between 25 and 45 years who possessed vivid childhood memories of arcade play.*

*The empirical analysis reveals that corporate management meticulously constructs the physical environment of modern Timezone outlets to optimize commercial flow, visual stimulation, and consumer retention. In all three observed locations, corporate design is expressed through open floor plans that eliminate strict spatial barriers, vibrant LED illumination, high-decibel auditory environments consisting of game sound effects and upbeat background music, and clear visual sightlines prioritizing ticket redemption counters. A critical element of this engineered space is the complete transition from physical coin or token mechanisms to digital payment infrastructures centered on the Powercard. Corporate management designed the Powercard system to streamline financial transactions, reduce mechanical maintenance associated with coin jams, and create a frictionless consumer experience where spending is abstracted into digital balance units. This digital transition fundamentally alters how visitors interact with the physical machines, replacing the tangible weight and sound of metal tokens with a swift electronic tap.*

*Despite the highly structured nature of corporate design, field observations demonstrate that parent visitors do not passively conform to engineered commercial expectations. Instead, parents engage in complex spatial practices that adapt the commercial floor plan to serve domestic, supervisory, and social needs. Parents were continuously observed navigating the floor plan through specific spatial routines: establishing temporary baseline stations near seating ledges or low-traffic pillars, guiding younger children through game selections,*

*managing financial expenditures allocated on the Powercard, and intervening during moments of frustration or excitement. In many instances, parents transformed non-game physical structures—such as peripheral decorative steps, structural columns, and idle game enclosures—into informal resting spaces where they could sit, observe their children, check mobile phones, and converse with a spouse or other parents. Through these repetitive bodily practices, parents actively reshape the engineered commercial environment, integrating the corporate space into their everyday domestic survival strategies.*

*The core analytical insight of this research lies within the dimension of representational space, where the dialectic between engineered physical infrastructure and lived human experience produces deep emotional meanings. The qualitative interview data reveal that parents actively convert Timezone from an impersonal commercial arcade into a vibrant landscape of intergenerational nostalgia. When parents step onto the game floor, sensory cues—such as the ambient electronic chimes, the mechanical sounds of basketball return ramps, and the visual glare of arcade displays—trigger vivid recollections of their own childhoods in the 1990s and 2000s. However, in alignment with Svetlana Boym's framework, this nostalgic experience is explicitly reflective rather than restorative. The parent-informants demonstrated a clear, conscious awareness of the historical and material differences separating the arcade environments of their past from the modern venues of today. Informants routinely remarked on the loss of the tactile coin experience, noting how dropping physical tokens created a sense of scarcity, value, and tactile anticipation that digitized tap cards cannot fully replicate. They also acknowledged the shifting atmosphere—from the*

*somewhat marginalized, youth-dominated, and smoky dingdong parlors of the late 20th century to the bright, highly regulated, hyper-sanitized corporate environments of contemporary shopping malls. Rather than expressing bitterness or demanding a return to past conditions, parents embrace these material differences with reflective fondness, utilizing the contemporary space as a narrative bridge for intergenerational storytelling where parental identity, childhood memory, and contemporary family bonding are seamlessly integrated.*

*In conclusion, this study proves that arcade centers within contemporary shopping malls, such as Timezone, can no longer be understood merely as commercial venues providing visual and agility games; rather, they have evolved into social spaces that actively construct and facilitate the habits and dynamics of urban family life. The research demonstrates that the children and teenagers of the 1990s and 2000s who were once the primary consumers of coin-operated dingdong machines have now entered a new stage of life as parents. When they step back into modern Timezone outlets accompanied by their children, the venue is no longer perceived solely as a children's recreational site, but as an arena that reconciles the parents' childhood memories with the new experiences of their offspring.*

*The social space of Timezone is dynamically produced through the dialectical relationship between commercial design (representations of space) prioritizing efficiency and digital Powercard systems, spatial practice (spatial practice) in the form of child supervision and parenting routines on the game floor, and representational space (representational spaces) stemming from the nostalgic meaning-making of parents. Through the integration of Henri Lefebvre's and*

*Svetlana Boym's frameworks, this research affirms that the nostalgia lived by parents at Timezone is characteristically reflective. Parents consciously comprehend the material transition from physical coins to digital cards without demanding a restoration of the past, choosing instead to utilize the space as a medium for sharing memory narratives with their children. Overall, this study contributes to urban cultural studies by showing that transformations in urban space meanings are not dictated solely by physical architectural evolution or business strategies, but by how society inhabits, uses, and produces space through collective memory and daily social practices.*

*Nevertheless, the execution of this study involves several methodological and theoretical limitations. The first limitation relates to its spatial scope, which focuses exclusively on three Timezone outlets in the Bekasi area, meaning the empirical findings cannot be directly generalized to family entertainment centers in other cities with differing demographic characteristics. The second limitation lies in the diversity of informant profiles, which concentrated primarily on the perspectives of parents aged 25–45, while the experiences of other user demographics—such as non-family teenagers or upper-level management staff—were not explored in depth. The third limitation concerns the ethnographic observation schedule, which was predominantly conducted during weekends when family visits peak, thereby leaving weekday spatial rhythms less comparably recorded. The fourth limitation involves the theoretical focus on spatial-expressive and affective dimensions, leaving aspects such as media political economy and the financial consumption patterns of families outside the detailed scope of discussion.*

*Based on these findings and limitations, several recommendations are offered for future academic research and family entertainment management. Future researchers are encouraged to expand the geographical scope through cross-city comparative studies or comparisons between different arcade brands, integrate the Production of Space theory with media political economy or post-modern consumption studies, and implement longitudinal observations along with rhythmanalysis to capture subtle temporal shifts in spatial usage. Meanwhile, Timezone corporate management is advised not to focus solely on digitizing game technologies, but to continue preserving and maintaining classic interactive agility games that foster direct physical cooperation between parents and children, while continuously prioritizing spatial comfort, such as adequate family seating areas and balanced acoustic management.*

## LAMPIRAN

## TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI

*Topik: Persepsi Pengalaman Bermain di Timezone Livin World Grand Wisata Bekasi*

*Narasumber: Pak Toni (Kemendikbud)*

*06 Juni 2026*

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| **Pewawancara** | ...termasuk family juga anak-anak saya juga ikut, kayak gitu aja, Mas. Emang biasa ke mari? |
| **Narasumber** | Kayak nemenin. |
| **Pewawancara** | Iya, nemenin. |
| **Narasumber** | Hmm. |
| **Pewawancara** | Kalau dulu mainnya sering sama... sama teman? Dulu sama teman? |
| **Narasumber** | Dulu sama teman. |

| | |
|---|---|
| **Pewawancara** | Oh, sama teman. Eh, sebelumnya sama... Mas Doni Kuliah di mana, Mas? |
| **Narasumber** | Di Unisma Bekasi. |
| **Pewawancara** | Oh, Unisma Bekasi. Iya, di Bekasi Timur. |
| **Narasumber** | Iya, di Bekasi Timur. Iya, deket tol. |
| **Pewawancara** | Oh, deket tol, ya. Sekarang Doni dari Kemendikbudristek? |
| **Narasumber** | Oh, Kemendikbud. |
| **Pewawancara** | ...ristek, ya. Kalau, um, kalau ini, ada indikasi enggak kalau sama Timezone sekarang sama dulu, perbedaannya emang bagus sih daripada yang dulu? Maksud saya mainannya gitu? |
| **Narasumber** | Kalau suasananya juga? |
| **Pewawancara** | Masih sama enggak menurut Mas Doni? |
| **Narasumber** | Suasana sekarang lebih beda karena permainannya anak-anak, ya. Kalau dulu kan cuma mainan beberapa sih, ya? Dingdong, ya? Dingdong doang, ya? Sekarang variasi. Oh, ya, sama kebanyakan... permainannya kayak apa, ya? Paling itu juga cuma menyenangkan buat anak aja sih. Kadang-kadang sebagai apa sih? Hiburan, terus refreshing |

| | |
|---|---|
| | sebelum ujian, kayak gitu. Paling kalau itu dia lagi les, terus kan biasa capek, lagi ujian. Paling saya ajak kadang-kadang ke sini untuk refreshing anak-anak. |
| **Pewawancara** | Buat refreshing? |
| **Narasumber** | Kalau ya, wajar sih. |
| **Pewawancara** | Itu efeknya ya, Mas? Kalau di Timezone banyak permainannya, salah satunya apa? |
| **Narasumber** | Permainan anak-anak? |
| **Pewawancara** | Iya. Nah, ada rasa yang dirasakan kalau suasananya? |
| **Narasumber** | Iya, suasananya seru. Mungkin variasinya beda, ya, game-game yang mungkin... |
| **Pewawancara** | Oh, ya, ya. Permainan game-game sekarang? |
| **Narasumber** | Iya. Lagi bikin skripsi, Mas? |
| **Pewawancara** | Iya, lagi bikin skripsi. Soalnya nyari datanya yang susah, ya, Mas. Oh, dari wawancara ini, ya? |
| **Narasumber** | Iya, betul. |

| | |
|---|---|
| **Pewawancara** | ...sampai ke-100? |
| **Narasumber** | Sendirian atau sama teman? |
| **Pewawancara** | Sama teman, Mas. Oh, bagi-bagi? Bagi-bagi tugas? Iya. Mas Doni, kesan apa? Kesan sama sekarang, sudah sekarang itu banyak variasi. Dulu kan cuma dingdong. Sekarang... permainan yang paling... |
| **Narasumber** | Iya. |
| **Pewawancara** | Ramai, lebih ramai, terus permainannya kan bervariasi sekarang. |
| **Narasumber** | Iya. |
| **Pewawancara** | Enggak satu doang. Kayak sekarang ada main boling... |
| **Narasumber** | Nah, iya, boling. Dulu kan boling tersendiri dulu, Mas. |
| **Pewawancara** | Oh, boling tersendiri dulu? |
| **Narasumber** | Heeh. |
| **Pewawancara** | Kalau di mal-mal, apa khasnya? |
| **Narasumber** | Kalau mal-mal tersendiri? Iya, suasananya seru. Mungkin variasinya beda, ya, game-game yang dimainkan sekarang. Lebih ramailah. |

| | |
|---|---|
| **Pewawancara** | Kalau dibanding tempat permainan yang lain, sama Timezone? |
| **Narasumber** | Jarang, ya. Kalau di... |
| **Pewawancara** | Kalau di mal-mal itu kan game-nya ini, ada yang sistemnya pakai kartu, atau paling pakai koin, main koin. |
| **Narasumber** | Koin, ya? Oh, koinnya lama ya, yang dulu? |
| **Pewawancara** | Iya, lama ya yang koin. Koinnya itu masih ada enggak? Sekarang sudah kartu. |
| **Narasumber** | Kalau ke mal, apa khasnya? Kalau mal-mal, apa khasnya? Kebetulan saya enggak makan. |
| **Pewawancara** | Oh, iya, ya. Di mal-mal sampai Jumat... |
| **Narasumber** | Iya. Waktu libur. Kalau Sabtu, Minggu, libur kerja. Kalau Sabtu, Minggu, kan biasanya hari keluarga, nah, hari keluarga itu biasa luangkan buat istri, anak-anak, jalan. Soalkan dari Senin sampai Jumat kan dunia kerja, kalau Sabtu, Minggu, urusan sama keluarga, ya. Mengabdi buat keluarga, toh, Pak? |
| **Pewawancara** | Sering. Doni ini ngurusin apa, kampus? |

| | |
|---|---|
| **Narasumber** | Kampus. Sekarang lagi ngurusin PC-DA, sekolah dasar dan menengah daerah terpencil. |
| **Pewawancara** | Oh, iya. Sekarang kan menterinya Nadiem? |
| **Narasumber** | Iya, Pak Nadiem. |
| **Pewawancara** | Mainlah. Iya, main-main, Mas. Dari Kemendikbud. Kemendikbud-nya emo kan, ya? |
| **Narasumber** | Iya, emo. |
| **Pewawancara** | Boleh minta kontaknya enggak, Pak? Boleh minta kontaknya enggak, Pak? Kalau buat nanya-nanya lebih lanjut, takutnya ada yang kelewat gitu. Pak Doni? Nomornya berapa? S1 atau S2? S1 atau S2? S1? Oh, lanjut lagilah S2-nya, Mas. Nyari beasiswa, kan lagi buka tuh banyak beasiswa tuh. S2 luar negeri. Oh, iya, bisa. Bisa. Saya penginnya kayak gitu sih, kalau dari dinas, ya. Bisa, apply aja. Iya. Nomornya berapa, Mas? |
| **Narasumber** | 081513085218 |
| **Pewawancara** | 081513085218. Iya. Sudah, ya, Pak? Iya. Um, mau nanya lagi kalau... kalau anak-anak lebih sering main game apa sekarang di tempat permainan? |

| | |
|---|---|
| **Narasumber** | Paling itu, dia yang di HP sama yang di Timezone itu agak sinkron, jadi sama permainannya. |
| **Pewawancara** | Oh, sama permainannya? |
| **Narasumber** | Iya. Sama boling, kalau dari anaknya. Kalau anak yang sekarang, pemainnya sudah pasti tahu mau apa pun. Pasti update-nya di YouTube. Gara-gara YouTube sekarang ini. Jadi, ya... |
| **Pewawancara** | Bagusnya gitu sih, jadi anak jadi lebih cepat gitu, ya? Motivasinya lebih banyak. Tapi kalau dari Bapak sendiri, ada cara main, kayak pengin ngasih tahu game... cara main game... |
| **Narasumber** | Oh, itu, ya, tentu. Paling ngajarin batas nih. Kalau main game ini enggak boleh, khusus buat orang dewasa, yang ini enggak boleh. Terus anak-anak menurut, paling. |
| **Pewawancara** | Oh, memilihkan pilihan game-nya, ya? Pilihan game-nya, ya? Kalau dibanding sama aktivitas yang lain, mainnya di tempat permainan itu... aktivitasnya kayak main game, ya? Kalau suasana itu kan... paling dari sisi ini ya, kalau sini kan pakai kartu, ya? Kalau dulu kan paling pakai koin, main koin. Koin, ya? Oh, koinnya lama, ya, yang dulu? Yang lama yang koin. Koinnya itu masih ada enggak? Sekarang sudah kartu. Kalau ke mal, apa khasnya? Kalau mal-mal, apa khasnya? Kebetulan saya enggak makan. Ya, paling di mal-mal sampai Jumat... dia waktu |

| | |
|---|---|
| | libur. Kalau Sabtu, Minggu, kan libur kerja. Kalau Sabtu, Minggu, kan biasanya hari keluarga, nah, hari keluarga itu biasa luangkan buat istri, anak-anak, jalan. Soalkan dari Senin sampai Jumat kan dunia kerja, kalau Sabtu, Minggu, urusan sama keluarga, ya. Mengabdi buat keluarga. Kecuali urusan kantor, ya, enggak apa-apa, ada kerjaan atau ada dinas kalau mendadak. Kalau kalau dinas kan tahu, dinas mulu. |
| **Pewawancara** | Sering keluar kota, Pak? |
| **Narasumber** | Sering. |
| **Pewawancara** | Ada kayak pola-pola tertentu enggak, Pak? Kayak... ada tempat tertentu kayak tempat makan, atau iseng aja kalau ke mal gitu? Kalau di Timezone sendiri, kesannya apa? Kesan sama sekarang, sudah sekarang itu banyak variasi. Dulu kan cuma dingdong. Sekarang... permainan yang paling... |
| **Narasumber** | Iya. |
| **Pewawancara** | Ramai, lebih ramai, terus permainannya kan bervariasi sekarang. |
| **Narasumber** | Iya. |
| **Pewawancara** | Enggak satu doang. Kayak sekarang ada main boling... |

| | |
|---|---|
| **Narasumber** | Nah, iya, boling. Dulu kan boling tersendiri dulu, Mas. |
| **Pewawancara** | Oh, boling tersendiri dulu? |
| **Narasumber** | Heeh. |
| **Pewawancara** | Kalau di mal-mal, apa khasnya? |
| **Narasumber** | Kalau mal-mal tersendiri? Iya, suasananya seru. Mungkin variasinya beda, ya, game-game yang dimainkan sekarang. Lebih ramailah. |
| **Pewawancara** | Kalau permainan paling kan boling, perosotan, ayunan. Enggak itu-itu aja, terus ke mana pun mereka pasti tahu. Ada game-game khusus. Setiap tempat kan beda-beda, ya? Beda mal, ya? Beda-beda game-nya dia. Kalau bagian dari Timezone, nah, yang paling disukai itu kayak variasi game-game-nya, suasananya, AC-nya, atau...? |
| **Narasumber** | Semuanya sih, Mas. |
| **Pewawancara** | Semuanya suka? Iya, oh. Pernah ketemu teman juga, atau keluarga, di Timezone? Kayak enggak sengaja? |
| **Narasumber** | Sering, sering. |
| **Pewawancara** | Berarti seru, ya? Teman kantor, teman kuliah? Paling seru daerah sini. Rata-rata sih... rata-rata paling banyak sih semua orang ya, kalau saya |

| | |
|---|---|
| | perhatikan di sini kalau liburan paling ke Timezone. Liburan sekolah, paling ke Timezone. Ke mal, otomatis game pasti, game. Iya, game. |
| **Narasumber** | Iya, jangan dulu. |
| **Pewawancara** | Masa ke mal cuma jalan-jalan doang? Walaupun tempatnya di mal, ya. Jadi intinya melihat kalau Timezone ini jadi tempat main anak, kayak tempat berkumpul buat... Kalau ini, di Timezone ini kan permainannya banyak, ya? |
| **Narasumber** | Oh, iya. |
| **Pewawancara** | Dari menteri, ada yang dari menteri lain enggak, ya? Yang mainin game lain, ada yang lain enggak? |
| **Narasumber** | Enggak ada, cuma main game yang itu aja. |
| **Pewawancara** | Ada lagi? |
| **Narasumber** | Enggak ada, enggak ada. |
| **Pewawancara** | Kalau kalau itu, ya udah aja, enggak apa-apa. Iya. Nanti saya WA kalau butuh info lagi. Kalau ini kan suasananya ramai. Dari Bapak sendiri, kayak lebih semangat atau malah lebih susah kalau suasananya ramai? |

| | |
|---|---|
| **Narasumber** | Paling yang satu... kalau ramai itu paling susah apa, sama anak-anak itu, kan sudah di YouTube kan itu kan, jadi gampang... |
| **Pewawancara** | Nah, enak sekarang. Oh, ya, sekarang anak zaman sekarang sudah pasti bisa mau apa pun. Pasti update-nya di YouTube. Gara-gara YouTube sekarang ini. Jadi, ya... |

**TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI**

Topik: Persepsi Pengalaman Bermain di Timezone Living World Grand Wisata Bekasi

Narasumber: Bapak Arif (Karyawan Swasta)

Tanggal: 14 Juni 2026

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Selamat siang, Pak. Sebelumnya terima kasih sudah meluangkan waktunya. Bapak kenal dari Pak Toni, ya? |
| Narasumber | Iya, betul. Kemarin Pak Toni sempat cerita ada mahasiswa lagi bikin skripsi tentang Timezone. |
| Pewawancara | Oh iya, Pak. Jadi penelitian saya tentang bagaimana orang tua memaknai Timezone sekarang dibandingkan waktu dulu. Bapak sering ke sini? |
| Narasumber | Lumayan sering. Paling sebulan dua sampai tiga kali kalau anak lagi minta main. |
| Pewawancara | Datang sama keluarga? |
| Narasumber | Iya, sama istri dan dua anak saya. Yang kecil paling semangat kalau ke sini. |
| Pewawancara | Kalau Bapak sendiri dulu suka main dingdong? |
| Narasumber | Wah, suka banget. Dulu malah bisa dibilang hampir tiap minggu. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Main di mana biasanya, Pak? |
| Narasumber | Dulu di daerah Tambun ada tempat dingdong kecil. Kadang habis pulang sekolah saya sama teman-teman mampir dulu. |
| Pewawancara | Permainan favoritnya apa? |
| Narasumber | Tekken, Metal Slug, sama Time Crisis. Kalau lagi punya uang lebih biasanya main balapan mobil. |
| Pewawancara | Berarti cukup banyak kenangan ya, Pak? |
| Narasumber | Iya. Dulu sampai pernah dimarahin orang tua karena pulang terlalu sore gara-gara main. |
| Pewawancara | Wah, serius Pak? |
| Narasumber | Iya. Dulu kan pulang sekolah jam dua, eh sampai rumah Magrib. Orang tua panik. |
| Pewawancara | Kalau dibandingkan dengan sekarang, apa yang paling berbeda? |
| Narasumber | Banyak. Dulu tempatnya kecil, panas juga kadang. Sekarang lebih nyaman, lebih terang, lebih bersih. |
| Pewawancara | Dari sisi permainannya? |
| Narasumber | Jauh beda. Dulu paling cuma dingdong sama balapan. Sekarang ada bowling, basket, sampai permainan yang pakai sensor gerak. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Ada rasa nostalgia enggak waktu masuk ke Timezone? |
| Narasumber | Ada banget. Kadang pas dengar suara mesin itu langsung ingat masa kecil. |
| Pewawancara | Walaupun mesinnya sudah berbeda? |
| Narasumber | Iya. Atmosfernya masih mirip. Lampunya, suara anak-anak ketawa, itu bikin ingat dulu. |
| Pewawancara | Jadi seperti kembali ke masa lalu? |
| Narasumber | Bisa dibilang begitu. Rasanya kayak sebentar balik ke umur 13 tahun. |
| Pewawancara | Menurut Bapak, sekarang Timezone lebih identik dengan apa? |
| Narasumber | Kalau sekarang lebih ke tempat keluarga. |
| Pewawancara | Kenapa, Pak? |
| Narasumber | Karena sekarang saya datang bukan buat diri sendiri, tapi buat anak. Jadi tujuan utamanya beda. |
| Pewawancara | Anak Bapak paling suka permainan apa? |
| Narasumber | Basket sama bowling. Kadang ngajak saya ikut juga. |
| Pewawancara | Bapak ikut main? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Kadang. Kalau dia minta ditemenin, saya ikut. |
| Pewawancara | Ada perasaan tertentu saat bermain bersama anak? |
| Narasumber | Senang sih. Kadang saya mikir, "Oh, ternyata dulu orang tua saya juga begini ya, nungguin saya main." |
| Pewawancara | Jadi sekarang lebih memahami posisi orang tua? |
| Narasumber | Betul. Dulu saya cuma mikir minta uang buat main. Sekarang gantian saya yang ngeluarin uang. |
| Pewawancara | Kalau sistemnya sekarang pakai kartu, dulu pakai koin. Menurut Bapak lebih enak yang mana? |
| Narasumber | Secara praktis sekarang lebih enak. Tapi kalau soal kenangan, saya lebih ingat koin. |
| Pewawancara | Kenapa koin, Pak? |
| Narasumber | Karena dulu kita benar-benar menghitung. Satu koin itu berharga. Kadang uang jajan seminggu ditabung buat main. |
| Pewawancara | Berarti ada usaha lebih ya? |
| Narasumber | Iya. Makanya kalau kalah cepat suka nyesel. |
| Pewawancara | Kalau sekarang anak-anak bagaimana? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Mereka tinggal tap kartu. Lebih mudah. |
| Pewawancara | Apakah menurut Bapak Timezone masih mempertahankan identitasnya? |
| Narasumber | Masih. Walaupun berubah, tetap tempat orang bersenang-senang. |
| Pewawancara | Kalau boleh mendeskripsikan Timezone dalam satu kalimat? |
| Narasumber | Tempat yang mempertemukan masa kecil saya dengan masa kecil anak saya. |
| Pewawancara | Wah, menarik sekali, Pak. Terakhir, apakah Bapak berharap anak Bapak nanti akan mengingat pengalaman ini? |
| Narasumber | Iya. Saya harap nanti dia juga ingat kalau dulu pernah main ke sini sama orang tuanya. Siapa tahu 20 tahun lagi dia datang lagi sama anaknya sendiri. |
| Pewawancara | Terima kasih banyak, Pak Arif, atas waktunya. |
| Narasumber | Sama-sama. Semoga skripsinya lancar, ya. |

**TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI**

Topik: Persepsi Pengalaman Bermain di Timezone Mega Bekasi Hypermall

Narasumber: Pak Hendra (38 Tahun, Supervisor Logistik)

Tanggal: 12 Juli 2026

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Pak, strike tuh kayaknya tadi. Jago juga main bowling-nya. |
| Narasumber | Hahaha, enggak juga, Mas. Kebetulan aja itu. Biasanya meleset. |
| Pewawancara | Saya lihat dari tadi semangat banget mainnya. Sama anak ya, Pak? |
| Narasumber | Iya, ini sama anak saya. Dia malah yang ngajak ke sini. |
| Pewawancara | Yang pakai topi hitam itu ya? |
| Narasumber | Iya, itu. Dari kemarin ngomong terus pengin ke Mega. |
| Pewawancara | Sering ke Timezone sini? |
| Narasumber | Dulu sih sering. Sekarang paling kalau ada waktu aja. |
| Pewawancara | Dulu maksudnya sebelum punya anak? |
| Narasumber | Nah, iya. Dulu zaman SMA sama kuliah sering banget. |
| Pewawancara | Mainnya di Mega juga? |
| Narasumber | Kebanyakan di Mega. Soalnya rumah saya deket sini. Dari zaman Mega masih belum seramai sekarang juga saya udah ke sini. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Wah, berarti banyak perubahan yang Bapak lihat ya? |
| Narasumber | Banyak banget. Dulu masuk sini rasanya wah. Sekarang masih bagus, tapi beda aja rasanya. |
| Pewawancara | Bedanya di mana, Pak? |
| Narasumber | Mungkin karena saya yang berubah juga kali ya. Dulu datang buat senang-senang. Sekarang datang sambil mikirin besok masuk kerja jam berapa. |
| Pewawancara | Hahaha, iya juga sih. |
| Narasumber | Iya, namanya juga umur. |
| Pewawancara | Kalau permainan favorit dulu apa? |
| Narasumber | Time Crisis. Saya dulu bisa habisin banyak koin buat itu. |
| Pewawancara | Sampai banyak? |
| Narasumber | Lumayan. Kadang uang jajan habis cuma buat main satu game. |
| Pewawancara | Terus pulangnya gimana? |
| Narasumber | Ya, jalan kaki. Hahaha. Dulu mikirnya yang penting main dulu. |
| Pewawancara | Orang tua pernah marah? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Pernah. Soalnya pulang suka telat. Pernah juga ketahuan bohong bilangnya kerja kelompok. |
| Pewawancara | Waduh. |
| Narasumber | Iya, jangan ditiru lah. |
| Pewawancara | Kalau sekarang lihat anak main, apa yang ada di pikiran Bapak? |
| Narasumber | Kadang saya suka ketawa sendiri. Kok sekarang saya ada di posisi bapak saya ya. |
| Pewawancara | Maksudnya? |
| Narasumber | Dulu bapak saya nungguin saya duduk di kursi sambil baca koran. Sekarang saya duduk sambil lihat HP nunggu anak main. |
| Pewawancara | Berarti ada pola yang terulang ya, Pak? |
| Narasumber | Nah, iya. Bedanya cuma medianya aja. |
| Pewawancara | Kalau soal Timezone sendiri, apa yang paling berubah menurut Bapak? |
| Narasumber | Teknologinya. Sekarang semua serba digital. |
| Pewawancara | Dari koin ke kartu ya? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Betul. Bahkan sekarang ada aplikasi, bisa cek saldo juga. Dulu mah pegang koin banyak aja udah senang. |
| Pewawancara | Kangen suara koin enggak, Pak? |
| Narasumber | Banget. Suara koin jatuh itu khas. Anak sekarang enggak ngerasain sih. |
| Pewawancara | Kalau dari suasananya? |
| Narasumber | Sekarang lebih terang. Dulu agak remang-remang kalau saya ingat. |
| Pewawancara | Menurut Bapak, lebih enak yang dulu atau sekarang? |
| Narasumber | Kalau fasilitas jelas sekarang. Tapi kalau perasaan, ya dulu. |
| Pewawancara | Kenapa? |
| Narasumber | Karena dulu enggak ada beban hidup. Sesimpel itu. |
| Pewawancara | Hahaha, jawaban yang jujur ya, Pak. |
| Narasumber | Iya. Dulu habis main pulang tidur. Sekarang habis main mikirin tagihan listrik. |
| Pewawancara | Hahaha. |
| Narasumber | Beneran itu. |
| Pewawancara | Anak Bapak paling suka permainan apa? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Dia suka yang balapan mobil. Sampai hafal semua. |
| Pewawancara | Pernah diajak tanding? |
| Narasumber | Sering. Dan saya kalah terus. |
| Pewawancara | Wah, kalah sama anak sendiri? |
| Narasumber | Iya, dia bilang, "Ayah udah tua." Sakit hati juga dengernya. |
| Pewawancara | Hahaha. |
| Narasumber | Tapi ya emang iya sih. Refleks udah beda. |
| Pewawancara | Kalau weekend biasanya memang ke mal? |
| Narasumber | Iya. Soalnya paling gampang. Ada makan, ada main, anak juga senang. |
| Pewawancara | Berarti Timezone jadi bagian dari rutinitas keluarga? |
| Narasumber | Bisa dibilang begitu. Kalau ditanya anak mau ke mana, jawabannya antara Timezone atau toko mainan. |
| Pewawancara | Menurut Bapak, kenapa tempat seperti ini bisa bertahan lama? |
| Narasumber | Karena konsepnya ikut berkembang. Kalau Timezone masih kayak tahun 90-an mungkin udah sepi. |
| Pewawancara | Jadi mereka berhasil menyesuaikan zaman? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Iya. Mereka ngerti orang sekarang maunya apa. |
| Pewawancara | Tapi tetap ada unsur lamanya ya? |
| Narasumber | Nah, itu. Orang-orang seumuran saya datang ke sini karena ada rasa familiar. |
| Pewawancara | Familiar dalam arti? |
| Narasumber | Kayak pulang ke tempat yang pernah kita kenal. Walaupun udah berubah, kita masih tahu ini tempat yang sama. |
| Pewawancara | Wah, menarik tuh, Pak. |
| Narasumber | Iya. Saya juga enggak nyangka bakal ngomong sedalam ini. |
| Pewawancara | Hahaha, kebawa suasana mungkin, Pak. |
| Narasumber | Bisa jadi. |
| Pewawancara | Kalau misalnya Timezone tiba-tiba hilang suatu hari nanti, sedih enggak? |
| Narasumber | Sedih sih. Soalnya ada banyak memori di sini. |
| Pewawancara | Memori yang paling diingat apa? |
| Narasumber | Pertama kali pegang tangan pacar waktu SMA di sini. Sekarang orangnya udah jadi istri saya. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Serius, Pak? |
| Narasumber | Iya. Dulu habis main basket terus jalan muter-muter. Sekarang malah datang sama anak. Hidup lucu juga ya. |
| Pewawancara | Berarti Mega Bekasi punya tempat spesial ya buat Bapak? |
| Narasumber | Iya. Bisa dibilang sebagian hidup saya ada di sini. |
| Pewawancara | Kalau satu kata untuk menggambarkan Timezone? |
| Narasumber | Perjalanan. |
| Pewawancara | Kenapa perjalanan? |
| Narasumber | Karena tempat ini ikut ngelihat saya dari remaja, punya pacar, nikah, sampai sekarang punya anak. |
| Pewawancara | Wah, bagus banget itu, Pak. |
| Narasumber | Hahaha, jangan dibikin puitis ya nanti di skripsinya. |
| Pewawancara | Siap, Pak. Terakhir, ada harapan buat anak Bapak? |
| Narasumber | Semoga dia punya kenangan yang sama baiknya. Karena nanti yang diingat bukan game-nya, tapi sama siapa dia main hari itu. |
| Pewawancara | Makasih banyak ya, Pak Hendra. Udah mau ngobrol panjang. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
| --- | --- |
| Narasumber | Sama-sama, Mas. Semoga lancar skripsinya, jangan lupa istirahat juga. |

**TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN SKRIPSI**

Topik: Persepsi Pengalaman Bermain di Timezone Living World Grand Wisata Bekasi

Narasumber: Bapak Rio (34 Tahun, Staf IT)

Tanggal: 19 Juli 2026

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Mas Rio ya? Saya Dimas, yang kemarin dikasih kontak sama Pak Toni. |
| Narasumber | Oh iya, Mas Dimas. Pak Toni sempat WA saya. Katanya lagi pusing nyari narasumber buat skripsi. |
| Pewawancara | Hahaha, iya Mas. Jujur yang susah memang nyari orangnya. |
| Narasumber | Iya, saya dulu waktu kuliah juga gitu. Skripsinya enggak susah, yang susah ketemu orangnya. |
| Pewawancara | Mas Rio lagi nemenin siapa nih? |
| Narasumber | Keponakan. Kakak saya lagi belanja, jadi saya ditugasin nungguin di sini. |
| Pewawancara | Berarti sering jadi babysitter dadakan ya? |
| Narasumber | Lumayan. Kalau udah diajak ke sini, minimal sejam enggak bakal pulang. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Hahaha. Mas sendiri sering ke Timezone? |
| Narasumber | Sekarang sih jarang. Paling kalau nemenin keluarga aja. |
| Pewawancara | Kalau dulu waktu kecil? |
| Narasumber | Saya agak beda sih. Saya bukan anak dingdong banget. Saya lebih banyak main di rental PS. |
| Pewawancara | Oh, rental PS generasi itu ya? |
| Narasumber | Nah, iya. PS1 sama PS2. Dulu habis pulang sekolah langsung ke rental. |
| Pewawancara | Main apa biasanya? |
| Narasumber | Winning Eleven, Harvest Moon, sama Crash Bandicoot. Kalau sama teman biasanya Tekken. |
| Pewawancara | Berarti kenangan masa kecilnya bukan Timezone? |
| Narasumber | Enggak sepenuhnya. Tapi saya tetap pernah ke Timezone beberapa kali. |
| Pewawancara | Masih ingat pertama kali ke Timezone? |
| Narasumber | Kalau enggak salah di Metropolitan Mall. Dulu diajak sepupu yang lebih tua. Saya ingat karena kaget lihat banyak lampu sama suara mesinnya. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Kesan pertamanya apa? |
| Narasumber | Mahal. Hahaha. |
| Pewawancara | Mahal? |
| Narasumber | Iya. Soalnya waktu itu uang jajan saya sepuluh ribu. Masuk sini rasanya uang segitu enggak ada apa-apanya. |
| Pewawancara | Berarti cukup mewah waktu itu ya? |
| Narasumber | Banget. Makanya kalau bisa main dua atau tiga game aja udah senang. |
| Pewawancara | Kalau sekarang lihat anak-anak main, gimana? |
| Narasumber | Saya justru heran sih. Mereka cepat banget adaptasinya. |
| Pewawancara | Maksudnya? |
| Narasumber | Baru lihat mesin sekali langsung ngerti. Dulu saya sampai bingung cara pakainya. |
| Pewawancara | Hahaha. Sekarang kebantu YouTube kali ya, Mas? |
| Narasumber | Nah, itu. Keponakan saya sebelum ke sini aja udah lihat review game-nya di YouTube. |
| Pewawancara | Wah, beda generasi ya. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Jauh. Dulu saya taunya game dari majalah atau teman sekolah. |
| Pewawancara | Kalau menurut Mas, Timezone sekarang lebih buat anak-anak atau semua umur? |
| Narasumber | Semua umur sih. Saya lihat banyak juga orang dewasa yang main. |
| Pewawancara | Termasuk Mas? |
| Narasumber | Kadang-kadang. Tapi paling main basket. Refleks udah enggak kayak dulu. |
| Pewawancara | Pernah merasa nostalgia pas masuk ke sini? |
| Narasumber | Ada, tapi enggak terlalu kuat. Mungkin karena saya lebih banyak kenangan di rental PS. |
| Pewawancara | Berarti nostalgia Mas lebih ke tempat lain? |
| Narasumber | Iya. Tapi tetap ada rasa yang familiar. |
| Pewawancara | Familiar gimana? |
| Narasumber | Entah ya, lihat lampunya, dengar suara tiket keluar, itu kayak ngingetin masa kecil aja. |
| Pewawancara | Walaupun enggak sering ke Timezone? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Iya. Kadang memori itu aneh. Hal kecil aja bisa bikin ingat sesuatu. |
| Pewawancara | Setuju sih, Mas. |
| Narasumber | Saya malah lebih sering memperhatikan orang-orang di sini. |
| Pewawancara | Maksudnya? |
| Narasumber | Lihat orang tua nemenin anak, terus ada pasangan muda, ada juga yang datang sama teman-temannya. Tempat ini jadi campur semuanya. |
| Pewawancara | Jadi bukan sekadar tempat main? |
| Narasumber | Iya. Menurut saya sekarang lebih kayak tempat ketemu dan kumpul. |
| Pewawancara | Menarik tuh. |
| Narasumber | Coba deh perhatikan, banyak orang datang ke mal ujung-ujungnya mampir ke sini. |
| Pewawancara | Iya juga ya. |
| Narasumber | Bahkan yang enggak main pun kadang cuma duduk lihat suasananya. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Kalau dibanding tempat hiburan lain, kenapa orang masih milih Timezone? |
| Narasumber | Karena gampang. Semua orang tahu tempat ini. Dan ada rasa amannya juga buat keluarga. |
| Pewawancara | Pernah punya pengalaman lucu di Timezone? |
| Narasumber | Pernah. Waktu kecil saya nangis gara-gara boneka yang tinggal sedikit lagi enggak dapet. |
| Pewawancara | Serius? |
| Narasumber | Iya. Sampai sepupu saya nambahin uang buat main lagi. Tetap enggak dapet juga. |
| Pewawancara | Hahaha, kasihan juga. |
| Narasumber | Makanya sekarang kalau lihat mesin capit boneka, saya langsung lewat. Trauma. |
| Pewawancara | Keponakan Mas suka main itu juga? |
| Narasumber | Suka banget. Turun-temurun kayaknya. |
| Pewawancara | Kalau satu hal yang paling berubah dari Timezone? |
| Narasumber | Dulu tempat ini terasa besar. Sekarang saya sadar, yang berubah mungkin bukan tempatnya, tapi saya yang udah gede. |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Pewawancara | Wah, itu bagus tuh, Mas. |
| Narasumber | Hahaha, spontan itu. |
| Pewawancara | Jadi menurut Mas, kita yang berubah? |
| Narasumber | Iya. Tempatnya berkembang, tapi orangnya juga ikut berubah. |
| Pewawancara | Kalau disuruh pilih, lebih suka masa kecil atau sekarang? |
| Narasumber | Berat sih. Kalau masa kecil lebih bebas. Tapi sekarang lebih bersyukur. |
| Pewawancara | Kenapa? |
| Narasumber | Karena sekarang bisa traktir keponakan main. Dulu nunggu ditraktir orang. |
| Pewawancara | Hahaha, benar juga. |
| Narasumber | Iya. Sekarang gantian jadi orang dewasa. |
| Pewawancara | Kalau Timezone hilang suatu saat nanti, sedih enggak? |
| Narasumber | Sedih. Karena tempat kayak gini enggak cuma jual permainan, tapi juga pengalaman. |
| Pewawancara | Pengalaman seperti? |

| Pembicara | Dialog / Isi Wawancara |
|---|---|
| Narasumber | Ketawa bareng, kesel karena kalah, rebutan kartu, hal-hal kecil gitu. |
| Pewawancara | Kalau satu kalimat buat menggambarkan Timezone? |
| Narasumber | Tempat yang ngingetin saya kalau ternyata waktu jalan terus. |
| Pewawancara | Wah, dalem juga, Mas. |
| Narasumber | Ya namanya umur 30-an, obrolannya udah mulai begitu. |
| Pewawancara | Hahaha, siap Mas. Makasih banyak ya udah nyempetin waktu. |

# LAMPIRAN GAMBAR













