

BAB II. GIM RED DEAD REDEMPTION 2 DAN NILAI-NILAI KEHIDUPAN DI DALAMNYA

II.1. Nilai Kehidupan

Nilai merupakan sesuatu yang menentukan harga, mutu serta menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Nilai kehidupan adalah sesuatu nilai yang telah ditetapkan oleh manusia untuk menentukan baik dan buruk dalam suatu lingkungan sosial (Daroeso, 1986). Nilai kehidupan memiliki lima jenis, yaitu:

- **Nilai Sosial**
Nilai sosial adalah nilai yang sudah ada dan melekat di dalam lingkungan masyarakat, seperti dalam tindakan bersosialisasi dalam kehidupan sosial.
- **Nilai Kebenaran**
Nilai kebenaran merupakan nilai yang diberikan oleh Tuhan kepada makhluknya melalui akal dan pikiran.
- **Nilai Moral**
Nilai moral adalah nilai yang berdasarkan kebaikan dalam melakukan tindakan saat bersosialisasi dan bersumber dari kemauan diri.
- **Nilai Keindahan**
Nilai keindahan adalah nilai yang berdasarkan adanya tindakan apresiasi atas sebuah budaya, karya, dan menghargai hasil dari usaha orang lain.
- **Nilai Agama**
Nilai agama merupakan nilai yang sudah ditentukan dan bersifat mutlak yang bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa, dan didasari hubungan antara manusia dengan penciptanya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai kehidupan memiliki cakupan yang cukup luas. Nilai-nilai kehidupan terbagi sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi di suatu lingkungan sosial masyarakat.

II.2. Nilai-Nilai Kehidupan Dalam Gim

Nilai-nilai kehidupan juga dimasukkan ke dalam gim sebagai pelengkap sebuah cerita ataupun sebagai tujuan dari gim itu. Gim menampilkan nilai-nilai kehidupan sebagai daya tarik agar pemain mendapatkan manfaat dari memainkan gim tersebut.

Hal itu juga menjadi salah satu penilaian dari bagus atau tidaknya konten dari gim itu. Para pengembang memasukan beberapa nilai-nilai kehidupan ke dalam cerita gimnya. Gim mereka dapat menyentuh perasaan dari pemainnya dan membuat para pemain terus memainkan atau menikmati gim tersebut. Biasanya nilai-nilai kehidupan yang dimasukkan ke dalam gim yaitu nilai ketangkasan, keberanian, tolong menolong, kejujuran, kreativitas, dan lain-lain.

II.2.1. Definisi Gim

Gim secara bahasa diambil dari Bahasa Inggris “*game*” yang artinya permainan. *Game* merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. Permainan atau gim merupakan aktivitas yang menghadirkan realitas ke dalam bentuk pengandaian yang penuh dengan makna (Berky, 1995). *Game* bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk *fun* dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran (Yunus dkk, 2015, h. 59). Didalam gim alur dapat dipengaruhi oleh pemain melalui interaksi menggunakan joystick, papan ketik atau tetikus (Albar, 2016, h. 187). Perkembangan teknologi gim saat ini memiliki banyak jenis dan metode memainkannya.

Di zaman yang serba internet seperti sekarang ini membuat gim memiliki dua cara untuk memainkannya, yaitu secara *offline* (tidak terhubung internet) dan *online* (terhubung ke internet). Jika bermain secara *offline*, pemain tidak perlu menghubungkan perangkatnya ke internet dan dapat memainkannya secara langsung. Sedangkan *online*, pemain harus menghubungkan perangkatnya ke internet agar dapat memainkan gimnya.

Dalam sebuah gim telah tersusun dari berbagai hal, mulai dari aturan, sistem, tujuan, cerita, karakter, dan sebagainya. Adanya hal-hal tersebut membuat sebuah gim memiliki kesan saat memainkannya. Gim bertujuan untuk memberikan sebuah desain audio visual yang dapat membuat para pemainnya terhibur atau penyegaran terhadap penatnya aktivitas, namun ada juga yang bertujuan untuk membuat para pemain mengeluarkan emosinya.

II.3. Gim *Red Dead Redemption 2*

Red Dead Redemption 2 adalah sebuah video gim yang berbasis *open world*, yang dirilis pada tahun 2018 oleh Rockstar Games. Gim ini adalah menceritakan kisah permulaan dari gim Red Dead Redemption yang rilis pada tahun 2010. Gim ini berlatar pada tahun 1899 yang merepresentasikan dari Amerika Serikat Barat, Midwest dan Selatan dalam bentuk fiksi. Berfokus pada cerita seorang pelanggar hukum yang bernama Arthur Morgan dan geng Van der Linde sedang bertahan dari geng rival, pemerintah dan musuh-musuh lainnya, termasuk juga menghadapi kemunduran *Wild West*.



Gambar II.1 Red Dead Redemption 2

Sumber: <https://www.els.co.id/blog/wp-content/uploads/2020/03/maxresdefault.jpg>
(Diakses pada 20/4/2021)

Di dalam gim ini, pemain diberikan kebebasan menjajajahi luasnya dunia yang interaktif. Banyak elemen-elemen *gameplay* yang disajikan seperti tembak-menembak, berburu, menunggang kuda, berinteraksi dengan karakter non-pemain dan meningkatkan moral karakter. Bahkan gim ini mengambil inspirasi dari lokasi yang nyata bukan dari film atau pun seni.

Gim Red Dead Redemption 2 menjadi gim yang ditunggu-tunggu oleh para pemain. Gim ini menerima banyak pujian dari para kritikus maupun pemainnya karena cerita, karakter, dunia terbuka, grafik, dan tingkat kedetailan yang tinggi. Red Dead Redemption 2 menjadi video gim terlaris dengan lebih dari 32 juta kopi terjual.

II.3.1. Sinopsis Gim Red Dead Redemption 2

Arthur Morgan adalah seorang anggota dari geng Van der Linde. Geng tersebut dipimpin oleh pemimpin yang karismatik yaitu Dutch van der Linde. Geng ini memiliki anggota yang terdiri dari Hosea Matthews, protagonist Red Dead Redemption John Marston bersama pasangannya, bernama Abigail Roberts dan anak laki-lakinya, Jack Marston, lalu ada “Uncle”, Bill Williamson, Javier Escuella, Micah Bell, Charles Smith, dan Sadie Adler.



Gambar II.2 Geng Van der Linde

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/55ef0e29e4b099e22cdc9eea/1540909925849-1PV1DAUC7QU9MBQVJ94L/gt-rdr2-sales+%281%29.jpg?content-type=image%2Fjpeg> (Diakses pada 20/4/2021)

Konflik diawali dengan anggota-anggota geng yang melakukan tindakan kriminal menyebabkan permasalahan muncul dari melawan musuh bebuyutan Dutch, Colm O’Driscoll hingga pengusaha minyak yang kaya bernama Leviticus Cornwall, yang asetnya menjadi target perampokan geng Van der Linde.



Gambar II.3 Pinkertons

Sumber: <https://www.pcgamesn.com/wp-content/uploads/2019/01/red-dead-2-pinkertons.jpg> (Diakses pada 20/4/2021)

Karena merasa terancam, Cornwall merekrut Andrew Milton, pemimpin Agensi Detektif Pinkerton dan bawahannya yang bernama Edgar Ross, untuk menangkap geng Van der Linde.



Gambar II.4 Angelo Bronte

Sumber:

<https://static.wikia.nocookie.net/reddeadredemption/images/7/7a/BronteandGuards.png/revision/latest?cb=20200708165610> (Diakses pada 20/4/2021)

Selama berpindah-pindah tempat geng Van der Linde juga berurusan dengan keluarga Grey dan Braithwaite, dua keluarga yang bermusuhan. Di kota Saint Denis, geng Van der Linde juga memiliki masalah dengan mafia asal Italia bernama Angelo Bronte. Setelah beberapa kali bertemu Pinkerton, geng Van der Linde berusaha kabur dengan menumpang sebuah kapal. Namun saat ditengah perjalanan, terjadi badai yang menyebabkan geng Van der Linde terdampar di sebuah pulau bernama Guarma. Disana mereka berusaha melawan penguasa Guarma yang bernama Alberto Fassar untuk dapat kembali ke Amerika.



Gambar II.5 Rain Falls

Sumber:

<https://static.wikia.nocookie.net/reddeadredemption/images/e/ed/RainsFall.png/revision/latest?cb=20181115053207> (Diakses pada 20/4/2021)

Tak sampai disana, masalah masih muncul saat geng Van der Linde tiba kembali di Amerika. Geng Van der Linde terpecah belah setelah Arthur membantu Rains Fall dan putranya Eagle Flies, keduanya anggota suku asli Wapiti Asli Amerika yang ingin membebaskan tanahnya dari sasaran Tentara Amerika.

II.4. Nilai-Nilai Kehidupan Dari Gim Red Dead Redemption 2

Dari seluruh cerita yang disuguhkan oleh Rockstar Games melalui gim Red Dead Redemption 2, berbagai nilai-nilai kehidupan diperlihatkan. Dari setiap misi yang harus dijalankan, ada saja hal yang mengandung nilai kehidupan. Baik secara langsung diperlihatkan maupun secara tidak langsung. Berikut beberapa nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalam cerita gim Red Dead Redemption 2.

II.4.1. Nilai-Nilai dari Lingkungan Sekitar

Gim Red Dead Redemption 2 menampilkan adegan-adegan yang berdasarkan aksi dan kekerasan. Namun, meski begitu di dalam gim ini memperlihatkan juga kondisi lingkungan sekitar jika tidak terjadi peristiwa tembak-menembak. Dalam kondisi aman, para warga sekitar terlihat melakukan aktivitasnya dengan damai. *NPC (Non Playable Character)* nampak ramah kepada satu orang ke orang lain, bahkan mereka juga saling bertegur sapa baik dengan sesama warga maupun kepada pemain. Jika pemain melihat ke dalam bangunan-bangunan, maka akan terlihat jelas bahwa *NPC* memiliki kehidupannya masing-masing. Contohnya, jika pemain masuk ke dalam rumah warga, pemain dapat melihat aktivitas maupun percakapan antar anggota keluarga. Percakapan-percakapan ataupun tindakan yang dilakukan oleh warga menunjukkan bahwa setiap individu memiliki masalahnya masing-masing. Nilai yang dapat diambil dari peristiwa ini adalah setiap individu memiliki masalah dan kebahagiaannya masing-masing. Tidak hanya pemain yang memiliki cerita, namun semua warga memiliki kisahnya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa selain pemain, semua orang di dunia ini memiliki kehidupan yang harus dijalankan. Dengan melihat lingkungan sekitar dapat membuka pikiran seseorang dan tidak hanya memikirkan dirinya sendiri.

II.4.2. Nilai-Nilai dari Sifat Karakter Utama Arthur Morgan

Gim Red Dead Redemption 2 memiliki karakter utama yang bernama Arthur Morgan. Arthur adalah seorang penjahat yang sering merampok bersama anggota

gengnya. Meskipun begitu, Arthur tidak sepenuhnya memiliki pribadi yang jahat. Selama perjalanannya, Arthur masih bisa berempati, memaafkan, dan membantu orang-orang yang memiliki masalah. Arthur banyak membantu warga sekitar, seperti mengantar pulang warga, menolong seseorang yang sedang kesusahan, bahkan membantu melepaskan orang dari jebakan beruang. Tidak hanya itu Arthur juga membebaskan para budak yang dipekerjakan secara paksa. Arthur juga memberikan sebagian uangnya untuk yayasan gereja, meskipun tahu bahwa hal ini tidak sebanding dengan kejahatan yang telah dilakukannya. Arthur memahami siapa dirinya dan apa yang telah dilakukannya selama ini. Arthur tidak merasa jika setiap kebaikan yang diberikan akan membuat dirinya dimaafkan dan meskipun begitu Arthur tetap berendah hati. Arthur cukup sadar akan dirinya yang memiliki citra orang jahat, meskipun begitu Arthur tetap berusaha untuk mengubah dirinya untuk menjadi orang yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada orang yang sempurna, setiap orang memiliki keburukan dan kebaikannya masing-masing.

II.4.3. Nilai-Nilai dari Kondisi Karakter Utama Arthur Morgan

Karakter utama, Arthur Morgan adalah seorang yang penyendiri. Arthur lebih memilih untuk menyelesaikan segala masalahnya seorang diri tanpa bantuan siapapun. Namun, tidak semuanya dapat diatasi oleh dirinya sendiri. Terkadang bantuan dari orang lainlah yang dapat membantunya menyelesaikan masalah. Seperti saat Arthur mendapatkan masalah, teman-temannya ikut membantunya dan melindunginya. Mendapatkan bantuan dari orang lain sangatlah berharga. Hal itu menunjukkan bahwa dirimu memiliki nilai yang sama dengan mereka. Saling membantu didasari oleh kepedulian antar sesama. Setiap individu tidak bisa melakukan segala sesuatunya seorang diri, maka perlu adanya orang yang membantu. Seperti di dunia nyata, setiap individu membutuhkan individu lainnya untuk bertahan hidup. Jauh lebih sulit jika melakukan semuanya seorang diri daripada melakukannya bersama-sama.

II.4.4. Nilai-Nilai dari Mekanisme Gim Red Dead Redemption 2

Di dalam gim Red Dead Redemption 2 ada semacam mekanisme yang membuat pemain bertanggung jawab dari setiap pilihannya. Mekanisme ini memisahkan antara perbuatan baik dan perbuatan jahat yang dilakukan oleh pemain. Keputusan

berdasarkan tindakan pemain selama bermain gim Red Dead Redemption 2. Mekanisme ini membuat beberapa adegan atau peristiwa yang didasari oleh tindakan para pemain. Jika pemain berbuat baik, maka kebaikan akan didapatnya di kesempatan berikutnya. Contohnya, jika pemain menolong orang yang sedang terkena perangkap, maka pemain akan diberikan senjata gratis oleh korban. Sedangkan jika melakukan perbuatan buruk maka pemain akan mendapatkan keburukan juga di kesempatan berikutnya. Contohnya, jika pemain melakukan tindakan kriminal maka warga sekitar akan membenci pemain bahkan akan menyerang pemain.

Perbedaan yang signifikan juga terjadi pada jalannya cerita. Jika karakter utama lebih condong ke kebaikan, maka akan mendapatkan *ending* cerita yang baik (*good ending*). Sedangkan jika condong ke keburukan, maka akan mendapatkan *ending* yang buruk (*bad ending*). Jika melakukan hal yang baik, maka hal baik akan terjadi, begitu juga sebaliknya. Hal ini berkenaan dengan konsep karma seperti di kehidupan nyata. Sederhananya, jika seseorang menawarkan isyarat yang baik kepada orang lain, maka kemungkinan besar mereka akan membalasnya dengan isyarat yang baik juga. Misalnya, jika seseorang membantu orang yang sedang kesusahan, maka di lain kesempatan orang tersebut akan menemukan orang yang akan membantu juga ketika dirinya sedang kesusahan. Sebaliknya jika seseorang memberikan isyarat yang buruk, maka hal buruk akan menimpanya. Seperti yang disampaikan oleh Arthur Morgan, “Anda tidak bisa menjadi orang jahat dan mengharapkan hal-hal baik terjadi pada Anda”.

II.4.5. Nilai-Nilai dari Permasalahan Berdasarkan Latar Belakang Gim

Permasalahan berawal dari geng Van der Linde mencoba melarikan diri dari kejaran polisi setelah gagal merampok sebuah kapal ferry di Kota Blackwater. Geng Van der Linde melarikan diri menuju utara ke daerah pegunungan yang bersalju, karena sedang menghindari kejaran polisi, Geng Van der Linde memutuskan untuk meninggalkan semua uangnya di Kota Blackwater.



Gambar II.6 Cuplikan Misi “*Outlaw*”

Sumber: <https://guides4gamers.com/sites/12/screenshots/2019/05/1920/outlaws-from-the-west.jpg> (Diakses pada 20/4/2021)

Setelah menemukan tempat bersembunyi, geng Van der Linde khawatir karena mereka tidak punya uang dan hanya membawa sedikit makanan jika menetap di tempat itu apalagi kondisi sedang bersalju. Karena tidak ada cara lain, akhirnya geng Van der Linde memutuskan untuk melakukan perampokan kembali demi mendapatkan uang dan makanan. Seiring berjalannya waktu, geng Van der Linde melakukan beberapa perampokkan, pencurian hingga pembunuhan demi bertahan hidup.

Seperti yang telah diceritakan diatas permasalahan utama dari geng Van der Linde adalah terjadinya kemiskinan atau kurangnya materi untuk dapat bertahan hidup sehingga kondisi tersebut mendorong geng Van der Linde untuk melakukan tindakan kriminal seperti merampok untuk mendapatkan uang. Meski dengan kondisi seperti itu tidak dapat dibenarkan untuk melakukan tindakan kejahatan. Lebih baik berusaha dengan melakukan hal yang baik daripada melakukan hak yang buruk. Hasil yang akan didapatkan akan sesuai dengan apa yang telah dilakukan di awal.

II.4.6. Nilai-Nilai dari Permasalahan Berdasarkan Karakter

Berikut ini adalah nilai-nilai yang ada didalam gim Red Dead Redemption 2 mengenai permasalahan berdasarkan karakter:

- Mengambil Keputusan yang Didasari oleh Ego
Pada sebuah misi yang berjudul “*Who the Hell is Leviticus Cornwall?*” memberitahu bahwa saat mengambil sebuah keputusan haruslah dipikirkan

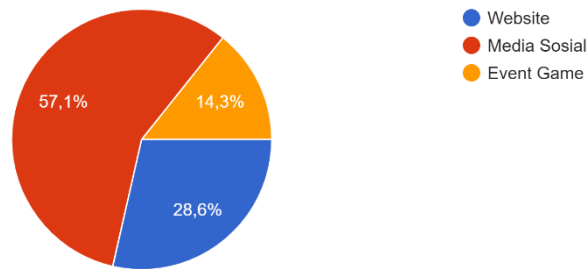
secara matang. Maka sangatlah penting jika saat mengambil sebuah keputusan harus menggunakan informasi yang dapat digunakan untuk menganalisa berbagai kemungkinan yang ada dari yang terbaik hingga yang terburuk.

- **Pergaulan dan Lingkungan Dapat Mempengaruhi Karakter Seseorang**
Perubahan sifat karakter dari awal hingga akhir dari cerita Red Dead Redemption 2. Karakter dan sifat seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan pergaulan. Jika seseorang berada di suatu lingkungan yang berisikan orang-orang yang baik, maka orang tersebut akan mengikuti keadaan atau kondisi disana atau disebut beradaptasi begitu pula sebaliknya. Maka tak jarang ada beberapa orang yang terjerumus karena salah lingkungan, salah pergaulan. Lingkungan memaksa seseorang untuk beradaptasi sehingga untuk bertahan orang tersebut harus membiasakan diri dengan lingkungan tersebut.
- **Melakukan Segalanya Demi Memenuhi Ego**
Didalam gim Red Dead Redemption 2 menjelaskan bahwa seseorang memiliki keinginan yang berbeda-beda apapun itu. Namun dalam mendapatkan hal tersebut banyak cara yang dapat digunakan. Keegoisan dapat mempengaruhi pada seseorang dalam menggunakan cara. Jika menggunakan ego, seseorang mungkin tidak akan peduli dengan kondisi sekitarnya dan hanya mementingkan dirinya sendiri. Maka tak sedikit permasalahan di dunia nyata memiliki pengaruh dari keegoisan seseorang.

II.5. Kuesioner Mengenai Pengetahuan Pemain Terhadap Gim Red Dead Redemption 2

Hasil dari kuesioner mengenai pengetahuan pemain terhadap gim Red Dead Redemption 2 telah dijawab sebanyak 68 responden yang dibagikan melalui Google Form, disebar di daerah Kota Bandung. Rata-rata responden berusia antara 18 hingga 24 tahun sebanyak 60,3% yang merupakan mahasiswa dan pekerja serta mayoritas berjenis kelamin laki-laki. Analisis kuesioner ini dilakukan pada tanggal 25-28 April 2021. Berikut adalah hasil dari kuesioner:

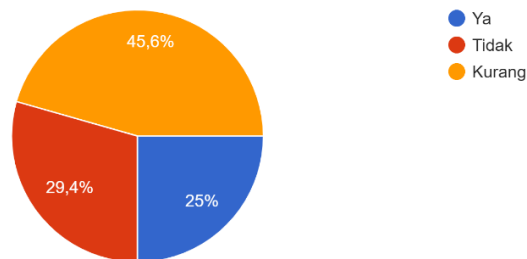
Darimanakah Anda mengetahui game Red Dead Redemption 2?



Gambar II.7 Hasil Kuesioner
Sumber Data Pribadi

Pada pertanyaan pertama menghasilkan sebesar 57,1% responden menjawab Media Sosial. Sedangkan sebanyak 28,6% responden menjawab Website, dan 14,3% responden menjawab event game.

Apakah Anda memahami cerita dari game RDR2?

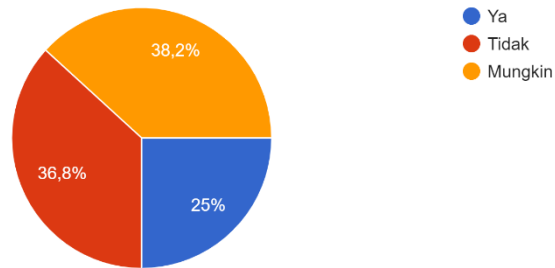


Gambar II.8 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan kedua menghasilkan sebesar 45,6% responden yang menjawab 'kurang'. Sedangkan 29,4%% responden menjawab 'tidak' dan sebanyak 25% menjawab 'ya'.

Menurut Anda apakah cerita di dalam game dapat mempengaruhi cara bermain Anda di game tersebut?

100%

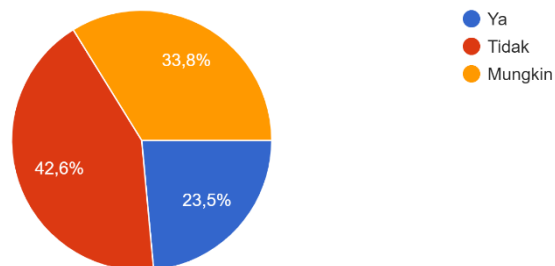


Gambar II.9 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan ketiga menghasilkan 38,2% responden menjawab ‘mungkin’ yang menandakan bahwa masih ada keraguan atas apa yang ditanyakan. Sedangkan 36,8% menjawab ‘Tidak’ dan 25% menjawab ‘ya’.

Menurut Anda pentingkah sebuah cerita di dalam game?

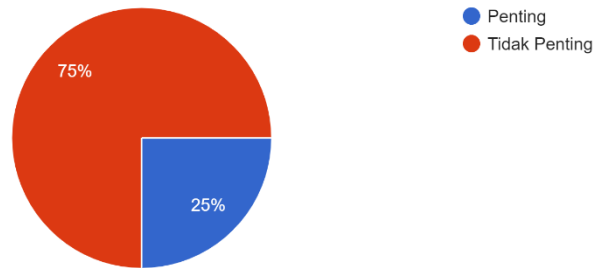
100%



Gambar II.10 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan keempat menghasilkan sebanyak 42,6% menjawab ‘tidak’, responden menganggap bahwa cerita di dalam gim tidak cukup penting untuk diketahui. Sedangkan 33,8% responden menjawab ‘mungkin’ dan 23,5% menjawab ‘ya’.

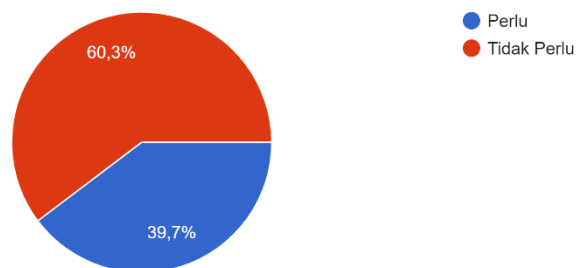
Menurut Anda apakah penting bagi seseorang untuk memahami game yang dimainkan secara keseluruhan?



Gambar II.11 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan kelima responden yang menjawab ‘Tidak Penting’ sebanyak 75%, hal ini menandakan bahwa masih banyak yang beranggapan untuk memahami gim adalah sesuatu yang tidak perlu. Sedangkan responden yang menganggap ‘Penting’ sebanyak 25%.

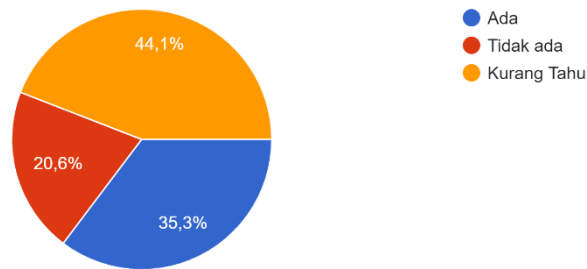
Menurut Anda apakah game harus/perlu memiliki manfaat atau nilai-nilai kehidupan yang dapat kita pelajari?



Gambar II.12 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan keenam menghasilkan sebanyak 60,3% responden yang menjawab ‘Tidak Perlu’. Sedangkan responden yang menjawab ‘Perlu’ sebanyak 39,7%. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata responden masih tidak peduli dengan nilai-nilai kehidupan yang ada di dalam gim.

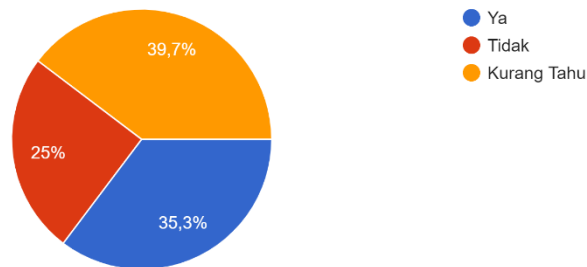
Menurut Anda apakah ada hal yang dapat dipelajari dari game RDR2 tentang dunia koboi?



Gambar II.13 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan ketujuh menghasilkan sebanyak 44,1% menjawab ‘kurang tahu’. Sedangkan 35,3% responden menjawab ‘ada’ dan 20,6% menjawab ‘tidak ada’. Pada data diatas menunjukkan bahwa responden masih kurang mengetahui nilai-nilai kehidupan yang dapat dipelajari dalam gim Red Dead Redemption 2.

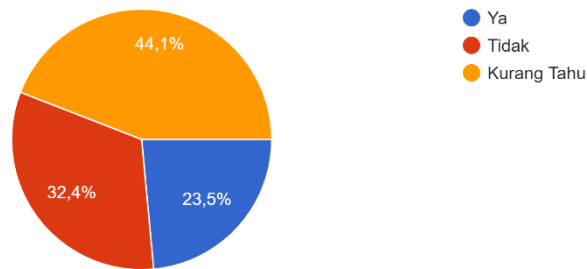
Menurut Anda apakah game Red Dead Redemption 2 dapat dijadikan contoh pembelajaran nilai-nilai kehidupan?



Gambar II.14 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan kedelapan menghasilkan sebanyak 38,7% responden yang menjawab ‘kurang tahu’. Sedangkan responden yang menjawab ‘ya’ sebanyak 35,3%, yang terakhir menjawab ‘tidak’ sebanyak 25%.

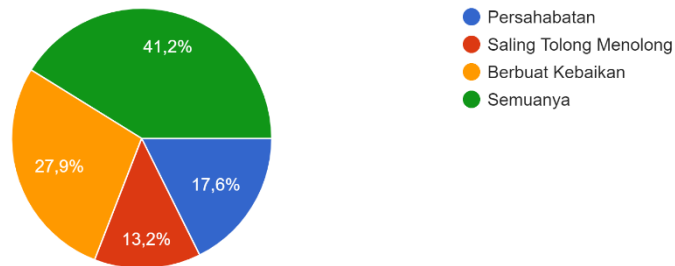
Apakah Anda mengetahui nilai-nilai kehidupan yang ada di game RDR2?



Gambar II.15 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan kesembilan menghasilkan sebanyak 44,1% responden yang menjawab 'kurang tahu'. Sedangkan responden yang menjawab 'tidak' dan sebanyak 32,4%, responden yang menjawab 'ya' sebanyak 23,5%. Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa responden kurang mengetahui nilai-nilai kehidupan saat mereka memainkan gim Red Dead Redemption 2.

Nilai Kehidupan apa yang anda ingin pelajari dari game RDR2?



Gambar II.16 Hasil Kuesioner
Sumber: Data Pribadi

Pada pertanyaan kesepuluh menghasilkan sebanyak 41,2% responden yang menjawab 'semuanya'. Sedangkan responden yang menjawab 'berbuat kebaikan' sebanyak 27,9%, responden yang menjawab 'persahabatan' sebanyak 17,6%, dan sebanyak 13,2% menjawab 'saling tolong menolong'.

II.6. Resume

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas berdasarkan observasi dan kuesioner, menghasilkan faktor yang menyebabkan kurangnya pemain dalam memahami nilai-nilai kehidupan yang ada di gim Red Dead Redemption 2. Adapun hal tersebut dikarenakan adanya stigma negatif dari masyarakat terhadap gim Red Dead Redemption 2. Sehingga masyarakat tidak dapat mengetahui informasi mengenai nilai kehidupan yang ada di dalam gim Red Dead Redemption 2.

II.7. Solusi Perancangan

Berdasarkan beberapa masalah yang ada tentang stigma masyarakat mengenai gim Red Dead Redemption 2. Maka akan dilakukan perancangan untuk menginformasikan mengenai nilai-nilai kehidupan yang dapat dipelajari dari gim Red Dead Redemption 2. Karena nilai-nilai kehidupan di gim Red Dead Redemption 2 dapat diterapkan di kehidupan nyata. Perancangan ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa gim Red Dead Redemption 2 meski memiliki adegan kekerasan, namun ceritanya memberikan nilai-nilai kehidupan.