BAB III

CARA PEMILIHAN, PENGAMBILAN, PENGOLAHAN SERTA ANALISIS DATA

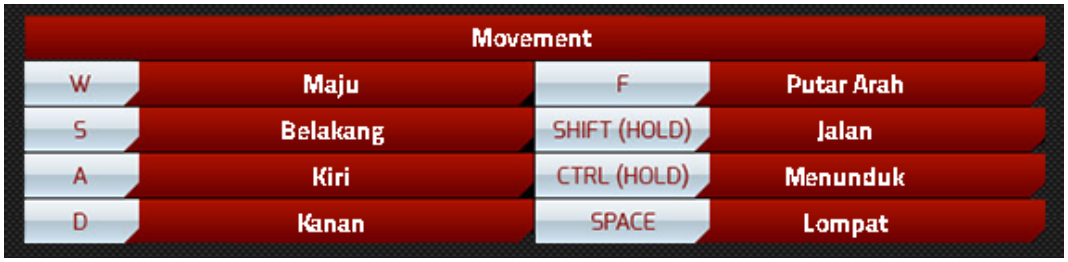
3.1 *Game Design Video Game Point Blank*

Peneliti memilih dan memfokuskan data penelitian ini pada *Game Design Video Game Online Point Blank*, peneliti beralasan dengan memfokuskan data-data yang berkaitan dengan *Game Design* diharapkan mampu untuk mengukapkan semua pertanyaan penelitian ini.

Game Design disini mencakup beberapa unsur yang terkandung pada *Video Game Online Point Blank* yang peneliti fokuskan sebagai berikut.

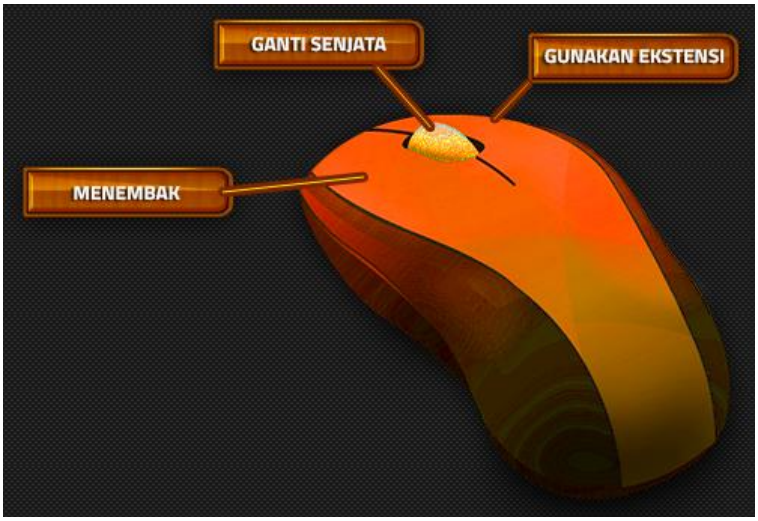
1.1.1 *Gameplay*

Permainan ini menggunakan *Personal Computer* lengkap dengan segala aksesoris yang dibutuhkan seperti *keyboard, mouse* dan *speaker* serta harus terhubung dengan jaringan *Internet*.



Gambar 3. 1 Tombol Perintah Pada Keyboard

Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]



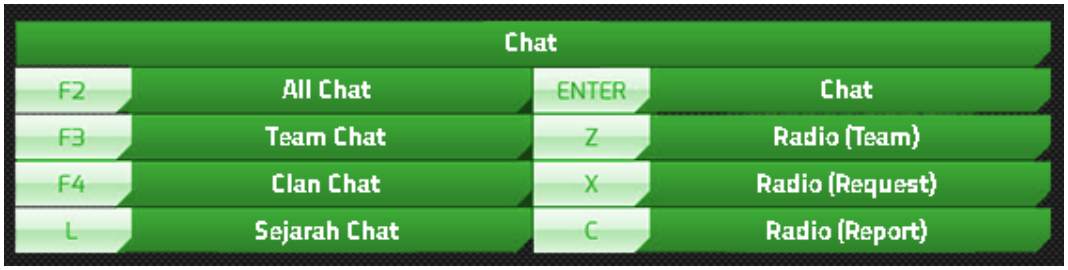
Gambar 3. 2 Cara Menggunakan Tombol-tombol *Mouse*

Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]

3.1.2 Fitur

1). Chat (Radio Message)

Permainan ini menyediakan fitur *chat* untuk berkomunikasi, namun selama permainan berlangsung jika pemain merasa kesulitan untuk mengetik, disediakan alat bernama *Radio Message* sebagai alat untuk berkomunikasi berupa pesan suara.



Gambar 3. 3 Fitur Tombol *Radio Message* Pada *Keyboard*
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]

Ada tiga jenis *Radio Message* yang dapat digunakan yaitu dengan menekan tombol Z, X, dan C diikuti dengan menekan tombol angka dari *Radio Message* yang dimaksud. Dengan menggunakan fitur *Radio Command* pemain dapat bergerak dalam tim secara teratur.

2). Weapon Operation

Memiliki fitur untuk mengoperasikan senjata yang sangat lengkap.



Gambar 3. 4 Fitur Tombol Pengoprasian Senjata Pada *Keyboard*
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]

***3).* *Mode* (Tugas Dalam Bermain)**

A.* *Death Match

Tugas para *Troopers* di *mode* ini adalah menghabisi semua musuh yang ada di dalam peta. Musuh dan tim akan hidup secara terus menerus apabila erbunuh.

B. Bomb Mission

Tugas *Troopers* di mode ini di bagi menjadi dua, CT-FORCE *(Counter Terrorist)* bertugas mempertahankan suatu area agar tidak di pasang bom oleh *Terrorist* atau membunuh seluruh *Terrorist*. Sedangkan tugas *Terrorist* harus memusnahkan seluruh CT-FORCE atau memasang dan meledakan bom di area yang ditentukan. Pada mode ini masing-masing tim harus bekerja sama agar mendapatkan hasil yang terbaik.

C. Destroy Mission

Tugas dari *destroy* mode ini para *Troopers* harus menghancurkan objek masing - masing tim baik *CT-FORCE* maupun *Terrorist*. Menetapkan siapa yang menyerang dan bertahan menjadi titik penting dalam mode ini.

D. Eliminate

Di mode ini sebernarnya mirip dengan mode bomb mission yaitu menggunakan ronde. Tim yang sudah sampe ronde yang telah ditentukan tim tersebut menjadi pemenang dari mode ini.

E. Dino Mode - Cross Counter

Mode ini adalah *mode* dimana *Troopers* secara otomatis akan dimasukan sebagai manusia atau dinosaurus. Setelah beberapa menit, kedua sisi akan

ditukar dan jumlah *kill* paling banyak akan memenangkan permainan di mode ini.

F. Dino Mode - Escape

Di mode ini para *Troopers* harus menghindari dinosaurus. Menang didalam mode ini ditentukan oleh jumlah *Point*, bukan dari jumlah *kill* dinosaurus dan manusia.



Gambar 3. 5 Dino Mode - Escape
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]

G. Defence

Di mode ini *Troopers* harus mempertahankan sesuatu objek. CT-Force harus melindungi objek dari serangan Terrorist. Siapa yang berhasil menyelesaikan misinya akan memenangkan ronde tersebut.

H. Special Mode - Shotgun Mode

Mode ini khususkan untuk para *Troopers* yang senang dan ahli menggunakan senjata *shotgun*. Semua *Troopers* yang ada di dalam *Room* ini menggunakan shotgun sebagai senjata utama.

I. Special Mode - Sniper Mode

Di mode ini *Troopers* hanya bisa mengunakan jenis senjata *Sniper Rifle* sebagai senjata utama.

J. Special Mode - Knuckle Mode

Di mode ini *Troopers* hanya bisa menggunakan *knuckle* dan tidak bisa menggunakan senjata lain.



Gambar 3. 6 Contoh *Knuckle* (senjata)

K. Special Mode - Madness Zombie Mode

Di dalam mode ini *Troopers* akan menghadapi *Zombie* yang mengamuk.

4). Fitur-fitur Lain Pada Keyboard



Gambar 3. 7 Fitur-fitur Lain Pada *Keyboard*

Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan [diunduh 19 April 2017]

3.1.3 Pangkat dan Penghargaan

Per tanggal 16 Mei 2017 pemberian pangkat dan penghargaan pada permainan *Video Game Point Blank* ini ada penyesuaian, berikut ini di jelaskan pada tabel dibawah.

Tabel 3. 1 Pangkat dan Penghargaan Pemain *Point Blank*

PANGKAT	PENGHARGAAN
Trainee	-
Senior Trainee	*Point* Bomb 1 Unit AK-12 1 Hari, Chou 3 Hari, Rica 3 Hari
Private	*Point* 2,000 - Ak-47 Sl. 1 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Corporal	*Point* 3,000 - Rangemaster.338 1 Hari - Fang Blade 1 Hari
Sergeant	*Point* 4,000 - 870 MCS W.D 1 Hari - Hollow *Point* Ammo Plus 1 Hari
Staff Sgt. Grade 1	*Point* Bomb 1 Unit - M4A1 S. 1 Hari - Metal Bullet Proof Vest 1 Hari
Staff Sgt. Grade 2	*Point* 5,000 - P90 Ext D. 1 Hari - Exp Boost 130% 7 Hari
Staff Sgt. Grade 3	*Point* 6,000 - OA-93 1 Hari - Mini Axe D 3 Hari
Sgt. 1st Class Grade 1	*Point* Bomb 1 Unit - Pindad SS2 V5 1 Hari - Dual Desert Eagle D 3 Hari
Sgt. 1st Class Grade 2	*Point* 7,000 - Cheytac M200 1 Hari - Amok Kukri D 3 Hari
Sgt. 1st Class Grade 3	*Point* 8,000 - Kriss S.V Batik D 1 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Sgt. 1st Class Grade 4	*Point* 9,000 - AUG A3 D 1 Hari - Monkey Hammer 3 Hari
Master Sgt. Grade 1	*Point* Bomb 1 Unit - Tactilite T2 1 Hari - C. Python 3 Hari
Master Sgt. Grade 2	*Point* 10,000 - Mask Dino Skull 3 Hari - Glock18 3 Hari
Master Sgt. Grade 3	*Point* 11,000 - Reinfoced D-Fox 3 Hari - Bone Knife 3 Hari
Master Sgt. Grade 4	*Point* 12,000 - Reinforced Leopard 3 Hari - Reinforced Headgear 3 Hari
Master Sgt. Grade 5	*Point* 13,000 - Groza 3 Hari - Exp Boost 130% 7 Hari

2nd Lt. Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Mask Tiger 3 Hari - Mega HP 5% 3 Hari
2nd Lt. Grade 2	*Point* 14,000 - Reinforced Rica 3 Hari - Increase Grenade Slot 3 Hari
2nd Lt. Grade 3	*Point* 15,000 - Reinfoced Chou 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
2nd Lt. Grade 4	*Point* 16,000 - Mask Monkey 3 Hari - Hollow *Point* Ammo Plus 3 Hari
1st Lt. Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Mask Chicken 3 Hari - Quick Change Magazine 3 Hari
1st Lt. Grade 2	*Point* 20,000 - Viper Red Shadow 3 Hari - R.B 454 SS8M+S 3 Hari
1st Lt. Grade 3	*Point* 20,000 - Hide Recon 3 Hari - Combat Machete 3 Hari
1st Lt. Grade 4	*Point* 20,000 - K2C 3 Hari - Mega HP 10% 3 Hari
1st Lt. Grade 5	*Point* 20,000 - Beret Yellow Star 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Capt. Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Reinforced Headgear 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Capt. Grade 2	*Point* 22,000 - Beret Cross Knife 3 Hari EXP Boost 130% 7 Hari
Capt. Grade 3	*Point* 22,000 - PGM Hecate2 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Capt. Grade 4	*Point* 22,000 - Beret Red Star 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Capt. Grade 5	*Point* 22,000 - SIG Saeur MCX 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Major Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Quick Change Weapon 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Major Grade 2	*Point* 24,000 - Increase Grenade Slot 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Major Grade 3	*Point* 24,000 - Ammo Up 40% 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Major Grade 4	*Point* 24,000 - Quick Change Magazine 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Major Grade 5	*Point* 24,000 - Short Respawn 100% 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Lt. Col. Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - C4 Speed Kit 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Lt. Col. Grade 2	*Point* 25,000 - Mega HP 10% 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Lt. Col. Grade 3	*Point* 25,000 - Jacketed Hollow *Point* Ammo 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Lt. Col. Grade 4	*Point* 25,000 - Bullet Proof Vest 3 Hari - EXP Boost 130% 7 Hari
Lt. Col. Grade 5	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Langsung Respawn 3 Hari - Exp Boost 130% 7 Hari
Col. Grade 1	*Point* Bomb Premium 1 Unit - Kriss S.V Batik D 3 Hari - Increase Grenade Slot 3 Hari
Col. Grade 2	*Point* Bomb Premium 1 Unit - AUG A3 D 3 Hari - Ammo Up 40% 3 Hari
Col. Grade 3	*Point* Bomb Premium 1 Unit - OA-93 3 Hari - C4 Speed Kit 3 Hari
Col. Grade 4	*Point* Bomb Premium 1 Unit - M1887 3 Hari - Exp Boost 130% 7 Hari
Col. Grade 5	*Point* Bomb Premium - Tactilite T2 3 Hari - Langsung Respawn 3 Hari
Brigadier	
Major General	Beret General (Otomatis hilang apabila turun ke pangkat Brigadier)
Lt. General	Beret General (Otomatis hilang apabila turun ke pangkat Brigadier)
General	Beret General (Otomatis hilang apabila turun ke pangkat Brigadier)
Commander	Beret General (Otomatis hilang apabila turun ke pangkat Brigadier)

3.1.4 Cerita

Di tengah perubahan cepat dan perkembangan perekonomian, dimana informasi dan kesadaran masyarakat tidak bisa mengikuti kemajuan jaman, masalah akan terjadi. Dalam beberapa tahun, sebuah negara yang dulu di anggap sebagai negara paling lemah diantara negara berkembang menjadi salah satu kekuatan

paling besar di dunia. Perkembangan yang mendadak serta kemakmuran negara tersebut membuat masyarakat melupakan kebijakan dan nilai-nilai kekeluargaan dan menyebabkan turunnya angka kelahiran.

Pemerintah terlambat untuk memberikan solusi terhadap masalah. Kekurangan populasipun tidak terhindarkan. Akibat kekurangan orang yang bisa bekerja, pemerintah tidak memiliki pilihan lain kecuali membawa orang-orang dari luar negara. Penduduk baru berkembang dalam jumlah yang banyak lalu membuat keluarga baru serta komunitas di negara ini.

Dipermukaan, komunitas terlihat stabil untuk waktu yang lama. Para imigran yang datang kedalam negara telah mengaku bahwa mereka merupakan warga negara yang bersumpah untuk melindungi negara. Tetapi para penduduk lokal tidak berpikir demikian, mereka hanya melihat para imigran sebagi seorang pekerja biasa dari luar negerin yang cocok untuk melakukan pekerjaan kecil. Tensi diantara para imigran dan penduduk lokal terus bertambah kuat setiap harinya, pada suatu saat, situasi menjadi lepas kendali, diskirminasi terhadap para imigran dan hubungan yang jelek di antara kedua pihak menjadi pemicu kekerasan untuk kedua belah pihak.

Situasi ini tambah kacau setelah politisi ternama bersuara untuk mendukung diskriminasi, bahkan di antara imigran terdapat diskriminasi terhadap sesama. Generasi ketiga imigran yang dianggap sama seperti warga negara asli melakukan diskriminasi terhadap imigran baru dan bertarung untuk persetaraan hak. Demonstrasi dan kerusuhan terjadi dimana-mana sebagai bentuk protes terhadap ketidakadilan terhadap imigran.

3.1.5 Grafis

Tampilan grafis permainan yang disuguhkan oleh permainan *Video Game* ini menggunakan tampilan grafis Tiga Dimensi (3D) yang cukup baik, dapat memvisualisasikan tema peperangan dengan baik.

3.1.6 *Genres*

Genres yang diterapkan pada *Video Game Point Blank* ini menyuguhkan sudut pandang orang pertama (*First Person Shooter FPS*). Permainan ini dapat melibatkan banyak sekali jumlah pemain dalam suatu waktu permainan, oleh sebab itu dapat juga diartikan memiliki *Genres* yang bernama *Massively Multi Player Online First Person Shooter MMOFPS*



Gambar 3. 8 Contoh Visual Sudut Pandang Orang Pertama (*First Person Shooter FPS)*

Tampilan Grafis *"skin"* senjata yang disuguhkan juga memiliki banyak variasinya merujuk pada bentuk asli *(merk)* pada dunia nyata, meski ada juga *"skin"* yang cukup "nyeleneh" karena bentuk tidak sesuai dengan aslinya, cenderung berfantasi.



Gambar 3. 9 Contoh Grafis Senjata
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan/senjata [diunduh 19 April 2017]



Gambar 3. 10 Contoh Grafis Senjata
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan/senjata [diunduh 19 April 2017]

3.1.3 Suara

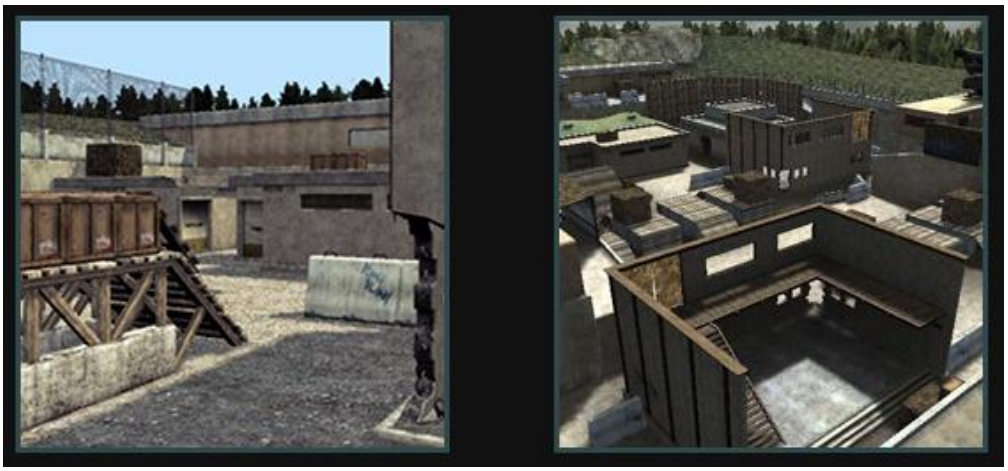
Sajian tata suara menyuguhkan *Sound Effect* dan *Ambience* peperangan yang memberikan pengalaman bermain tersendiri, sehingga membuat para pemain merasa seperti berada di dalamnya (suasana peperangan sesungguhnya).

3.1.4 Lingkungan

Lingkungan yang disajikan dalam *Video Game* ini berbentuk tampilan Tiga Dimensi 3D dan disediakan juga banyak variasi *Map* nya.



Gambar 3. 11 Contoh Lingkungan Bermain
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan/mode [diunduh 19 April 2017]



Gambar 3. 12 Contoh Lingkungan Bermain
Sumber : https://pb.garena.co.id/panduan/mode [diunduh 19 April 2017]



Gambar 3. 13 Contoh Grafis *"skin"* Karakter

3.2 Cara Data Didapat

Alat utama untuk mengambil data adalah peneliti sendiri, dengan menggunakan alat-alat bantu pengumpul data seperti Wawancara, Angket atau Kuesioner, Observasi dan Survey.

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi dan data-data dilapangan, observasi ini dilakukan tanpa menggunakan panduan observasi. Sehingga pada tahap observasi ini peneliti mampu mengembangkan daya pengamatan dalam mengamati suatu objek dan memahami konteks data, sehingga akan dapat diperoleh pandangan yang menyeluruh dan pengalaman langsung. Survey disertai wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data-data penting mengenai unsur-unsur *Game Design Video Game Online Point Blank* ini.

3.3 Visualisasi Data Dengan Grafik dan Tabel

Peneliti melakukan olah data-data dengan cara memvisualisasikannya melalui grafik dan tabel. Grafik digunakan untuk melihat pola atau keterkaitan dalam data-data untuk satu atau lebih variabel dan jika dibutuhkan tabel digunakan saat akan melihat ukuran tertentu dari sebuah variabel.

Alasan utama dari visualisasi data-data tersebut adalah untuk mengkomunikasikan informasi secara jelas dan efisien kepada pengguna hasil penelitian ini, selain itu visualisasi data juga membantu peneliti dalam menganalisa data dan bukti. Visualisasi data juga dapat memudahkan pembacaan data yang kompleks sehingga bisa diakses dan dipahami. Peneliti juga bisa melakukan pekerjaan analisis tertentu, seperti melakukan pembandingan atau memahami data-data yang telah didapatkan.

3.4 Tahap Analisis Data

Pembedahan data-data yang didapatkan peneliti akan dilakukan secara deskriptif karena pada hakikatnya analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda dan mengkategorikannya, sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Melalui serangkaian aktivitas tersebut, data yang berserakan bisa disederhanakan secara deskriftif sehingga akhirnya bisa dipahami dengan mudah.

Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis data kualitatif dengan cara pengaturan secara sistematis transkrip-transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuan yang didapatkan. Analisis ini melibatkan pengerjaan, pengorganisasian, pemecahan dan sintesis data serta pencarian pola, pengungkapan hal yang penting dan penentuan apa yang dilaporkan karena dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan selama dan setelah pengumpulan data.

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Bogdan dan Biklen, 1982).

3.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil lokasi pada Orange Warung *Internet* dan *Game Online* yang beralamat di Jl. Letnan Kolonel Isdiman no 4, Kota Purbalingga, Jawa tengah. Sedangkan waktu yang digunakan dalam proses penelitian ini dimulai dari bulan November 2016 hingga Bulan Juli 2017.