BAB IV

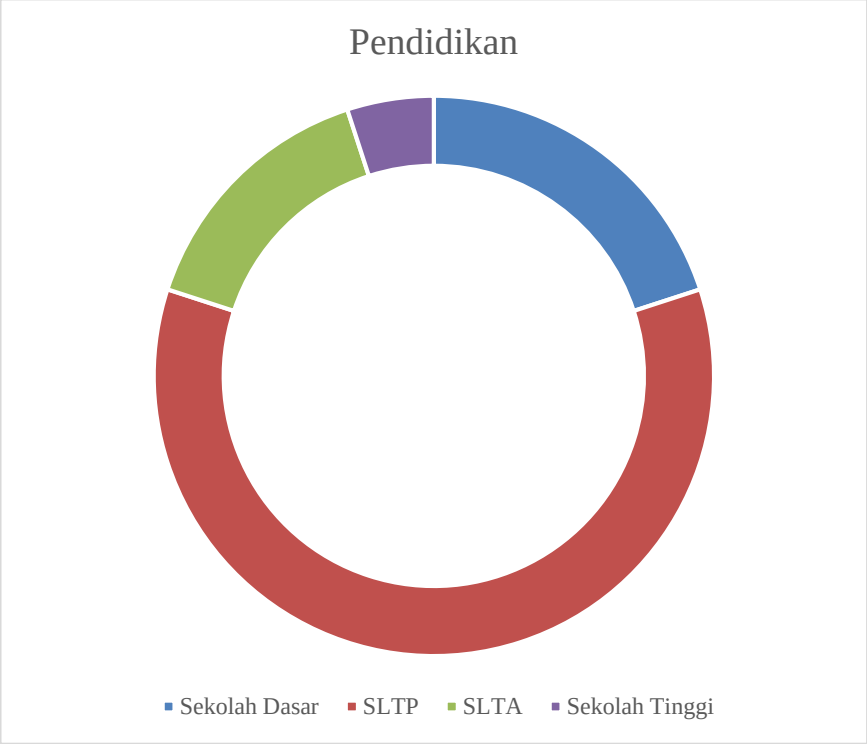
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

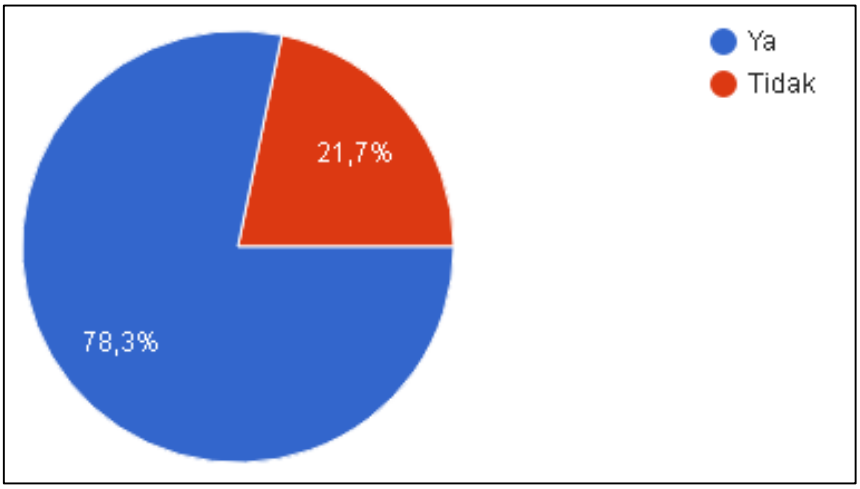
Setelah peneliti melakukan proses pemilihan, pengambilan, mengolah dan analisis data-data yang ada, berikut ini peneliti mendeskripsikannya dilengkapi dengan visualisasi data.

4.1.1 Diminatinya *Video Game Online Point Blank* Oleh Remaja Awal

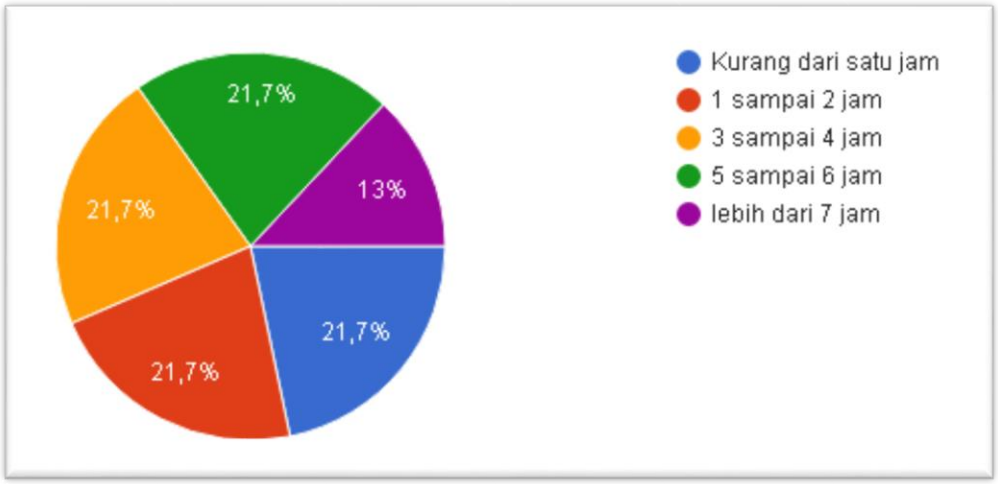
Dari semua data-data yang peneliti dapat dan kumpulkan menggunakan sejumlah alat pengumpul data menyatakan bahwa *Video Game Online Point Blank* begitu banyak diminati oleh remaja awal dikarenakan sebagian besar responden menyatakan secara tegas mereka menyukai *Video Game Point Blank*, ini dibuktikan dengan data yang memgungkap bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka hampir setiap hari memainkan *Video Game* ini dengan durasi yang cukup lama rata-rata di atas empat jam perhari.



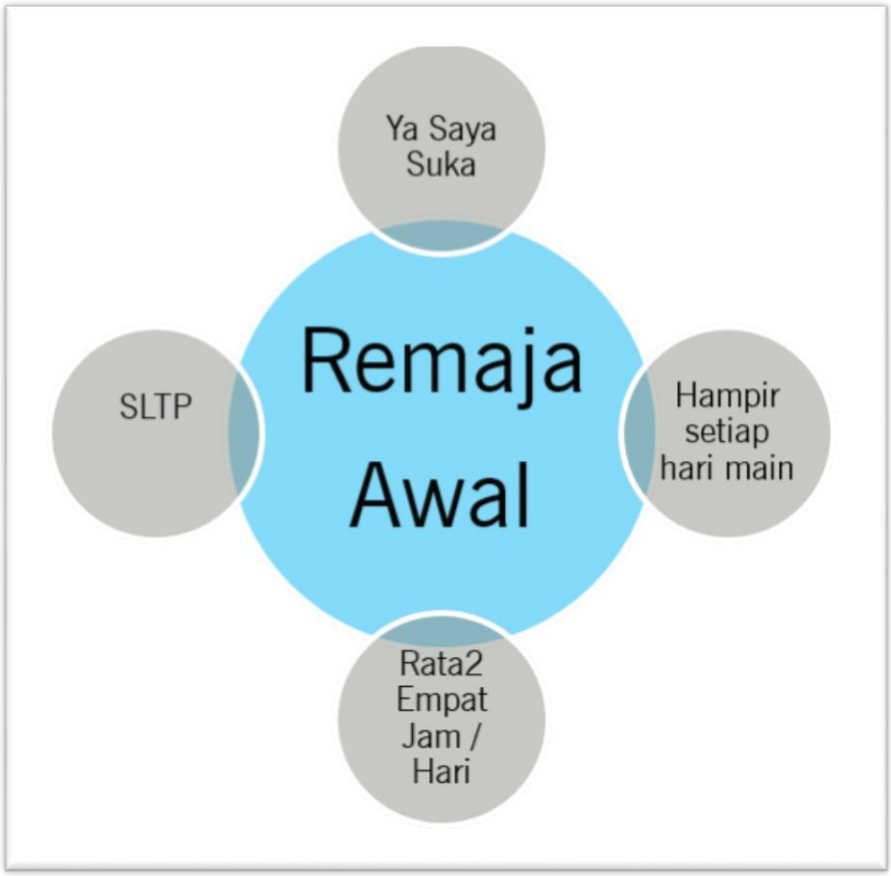
Gambar 4. 1 Grafik Tingkat pendidikan pemain *Video Game Point Blank*



Gambar 4. 2 Grafik yang menyukai dan tidak menyukai *Video Game Point Blank*

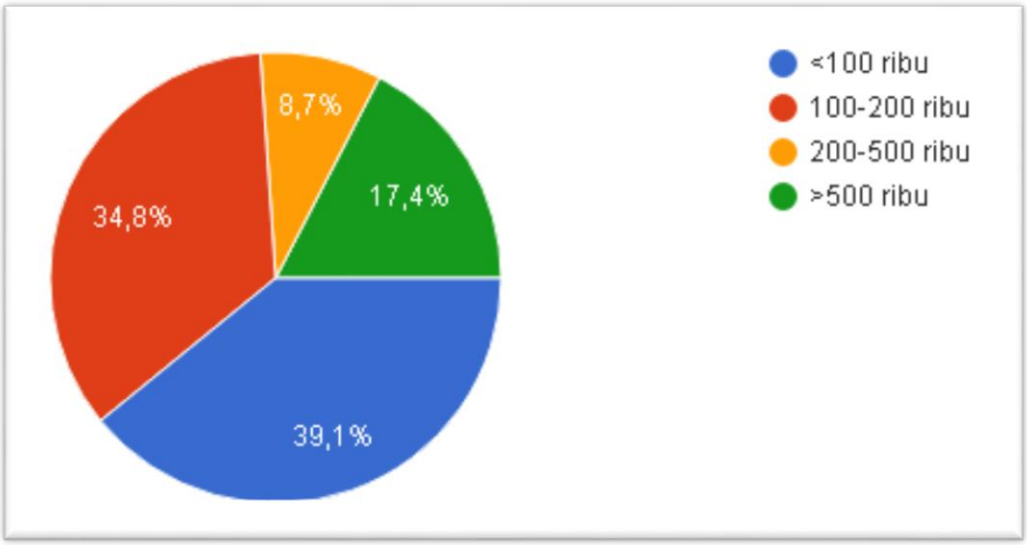


Gambar 4. 3 Grafik durasi memainkan *Video Game Point Blank* perhari



Gambar 4. 4 Grafik data yang membuktikan remaja awal menyukai *Video Game Point Blank*

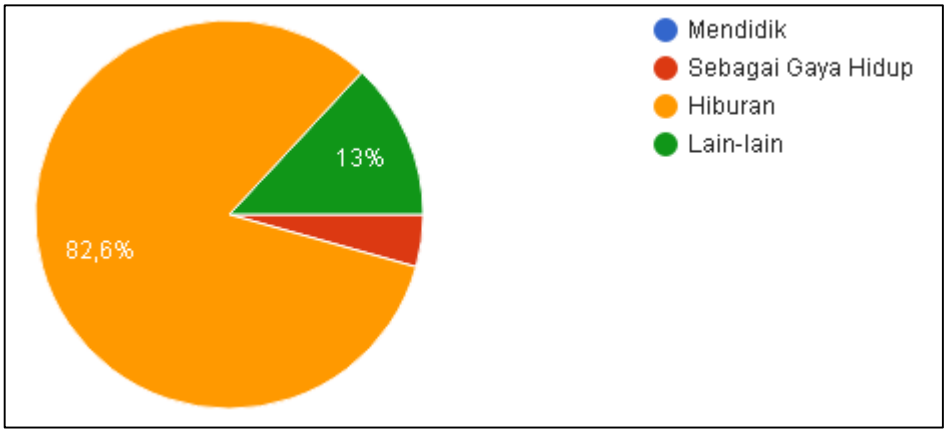
Selain itu data yang lainpun menegaskan dimana pengeluaran uang mereka untuk bermain *Video Game* ini dalam sebulan tidak besar karena untuk memainkan *Video Game* ini tidak perlu mengeluarkan biaya sama sekali (kecuali membeli senjata khusus tertentu).



Gambar 4. 5 Grafik jumlah uang yang digunakan dalam sebulan untuk memainkan *Video Game Point Blank* (termasuk biaya rental Sembilan ribu rupiah per-emat jam)

4.1.2 Motifasi Utama Remaja Awal Menyukai *Video Game Online Point Blank*

Berbicara mengenai apakah latar belakang atau motifasi utama Remaja Awal menyukai *Video Game Point Blank* ini peneliti mendapatkan data bahwa responden membutuhkan media untuk hiburan, guna mengisi waktu-waktu luang yang mereka miliki.



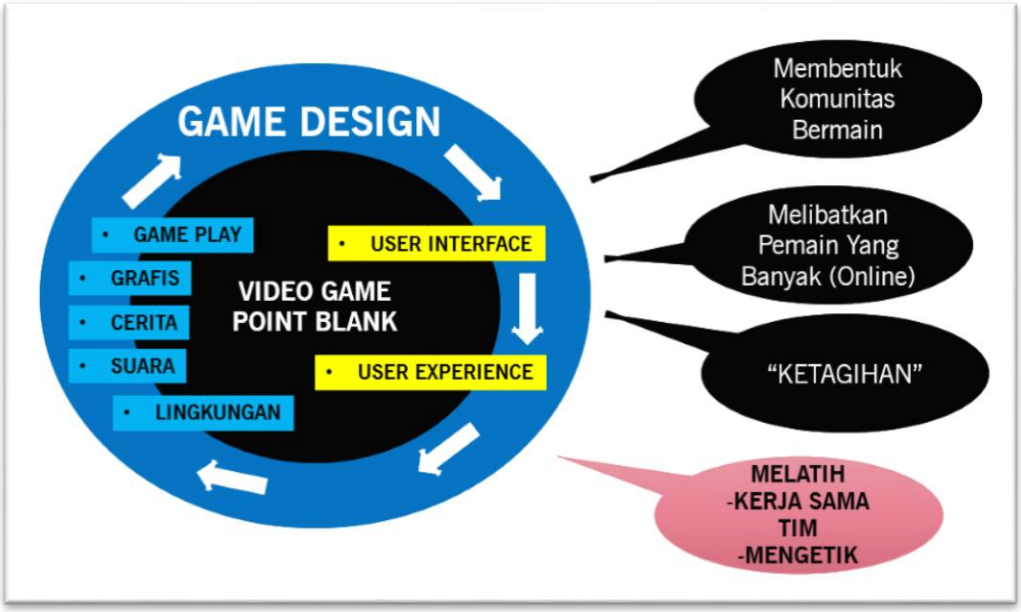
Gambar 4. 6 Grafik Alasan memainkan *Video Game Point Blank*

Data lainnya menyatakan banyak responden pada awalnya mereka diajak bergabung oleh teman-teman (komunitas *Pemain*) *Video Game Point Blank* ini. *Video Game Point Blank* ini dinilai mudah untuk dimainkan oleh responden, selain itu banyaknya fitur-firur yang ditawarkan oleh *Video Game* ini membuat responden semakin menyukai bermain *Video Game* ini.

Game Design yang disuguhkan oleh *Video Game Point Blank* ini membuat sebagian besar responden menyatakan mereka lebih menyukai bermain *Video Game* ini di tempat rental (Warnet dan *Game Online*) dibandingkan bermain sendiri di rumah masing-masing. Alasannya sebagian besar responden menyatakan jika bermain pada tempat rental mereka lebih mudah untuk berkoordinasi dengan tim, disamping itu dengan bermain secara bersaman (dalam satu ruangan) responden merasa lebih seru.

4.1.3 Keunggulan *Video Game Online Point Blank* Dibanding Counter Strike dan Cross Fire.

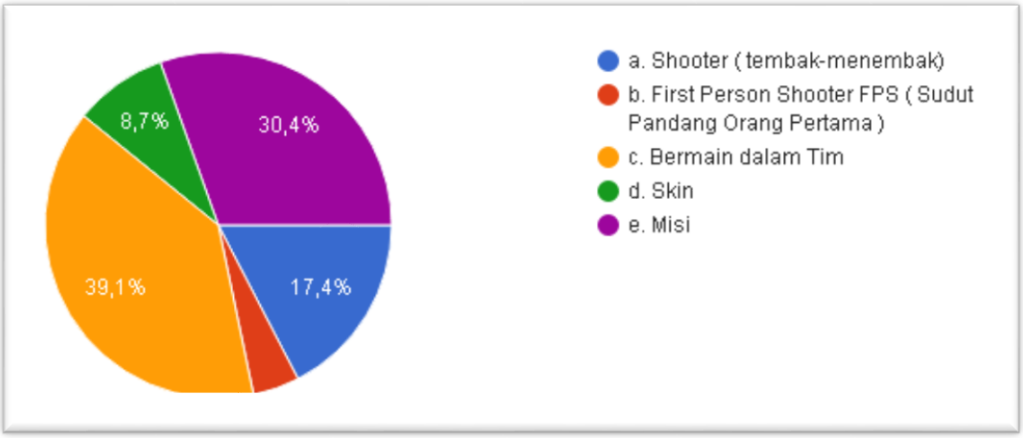
Kelebihan utama *Video Game Online Point Blank* ini sebagian besar responden menyatakan terletak pada acara bermainnya (*Gameplay*), responden bisa sesuka hati membentuk tim sendiri (komunitas) untuk bermain melawan tim yang lainnya. Mereka dapat memilih begitu banyak sekali lawan bermain dari dalam negeri maupun luar negeri.



Gambar 4. 7 Data yang menyatakan kelebihan *Video Game Point Blank*

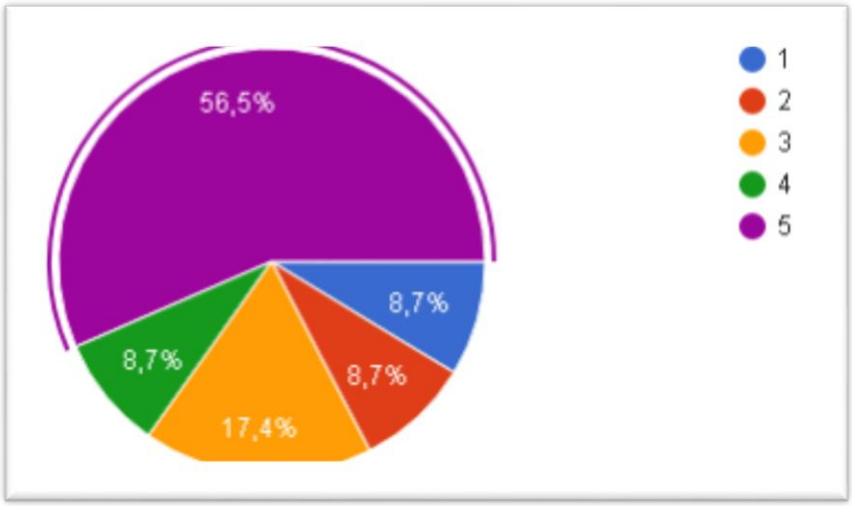
Sejak awal penelitian peneliti telah mendapatkan data-data bahwa *Video Game* ini mengusung *Genres FPS First Person Shooter* namun karena jumlah permain dalam suatu waktu permainan dapat melibatkan pemain yang banyak maka dapat kita sebut juga dengan *Genres Massively Multi Player Online First Person Shooter MMOFPS.* Data ini menegaskan mengapa responden lebih menyukai

bermain bersama tim mereka dalam satu ruangan (rental warnet dan *Game Online*) karena memudahkan mereka untuk berkoodinasi sesama tim untuk melawan tim yang lainnya.



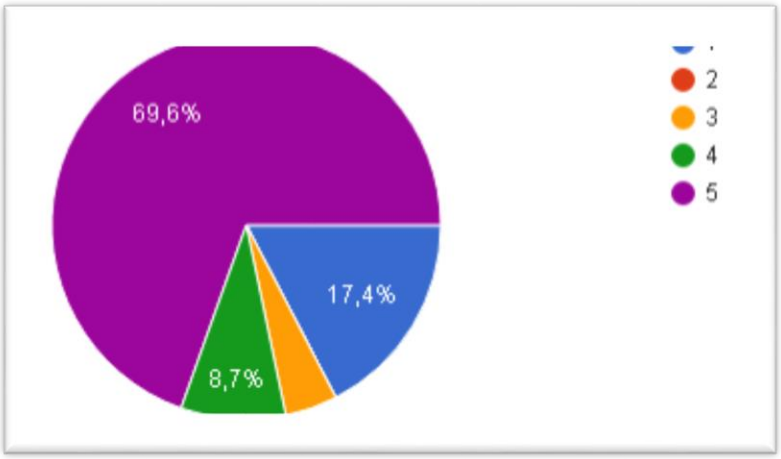
Gambar 4. 8 Grafik Fitur *Gameplay Video Game Point Blank*

Kelebihan yang lain dari *Game Design Video Game* ini ialah terletak pada tampilan grafisnya seperti *"skin"* karakter, *"skin"* senjata dan *"skin"* peta, khusus *"skin"* karakter dan senjata sebagian besar responden menyukainya dikarenakan mereka dapat melakukan *upgrade*, *upgrade* disini dapat terjadi jika responden memiliki prestasi dalam bermain *Video Game* ini, meski ada sebagian juga responden yang melakukan *upgrade* tersebut dengan hasil membeli secara langsung pada pihak *publisher*.



Gambar 4. 9 Grafik Pengaruh Grafis *Video Game Point Blank*
(tidak penting 1.2.3.4.5 sangat penting)

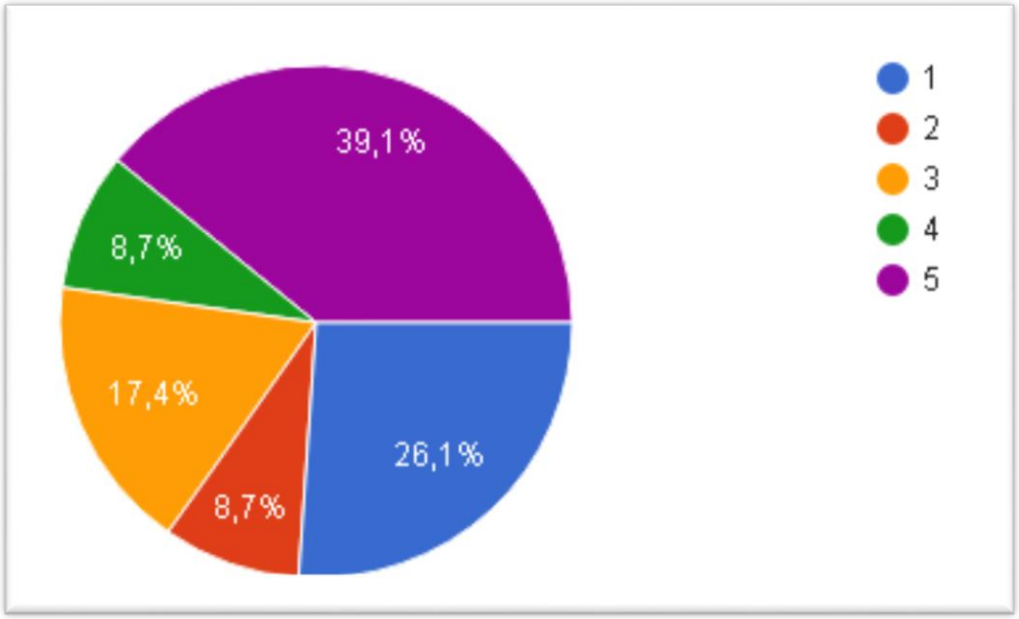
Sistem tata suara (audio) yang disajikan pada permainan ini dinilai sebagian besar responden sangat luar biasa, karena menurut responden menyerupai aslinya, *sound effect* pun dirasakan sangat begitu nyata, bahkan suara "desingan" peluru dari depan kebelakang maupun kesamping begitu terasa nyata oleh pendengaran mereka.



Gambar 4. 10 Grafik Pengaruh Fitur *Audio* pada *Video Game Point Blank*
(tidak penting 1.2.3.4.5 sangat penting)

4.2 Pembahasan

Banyak *Troopers* (sebutan untuk *pemain Video Game Point Blank*) yang "keranjingan" *Video Game* ini dikarenakan mereka sangat suka "berperang dalam tim". *Game Design Video Game* ini dirancang untuk *Multi Player*, ratusan ribu *pemain Online* setiap harinya membuat *Troopers* tidak akan pernah kehabisan teman dan musuh untuk "berperang". Ratusan ribu *Troopers* yang bermain dalam waktu bersamaan juga "memaksa" para *Troopers* untuk tidak pernah bosan bermain *Video Game* ini.



Gambar 4. 11 Grafik Pengaruh cerita *(Game story) Video Game Point Blank* (tidak penting 1.2.3.4.5 sangat penting)

Game Design permainan ini telah mengakibatkan terjadinya persaingan diantara para *Troopers*, mereka akan terus bermain sampai benar-benar mahir dan mencapai pangkat atau prestasi yang tertinggi, mereka seakan "terpacu" untuk mengalahkan lawannya (bagi mereka pangkat adalah *skill* dan *skill* adalah *prestise*).

Game Design permainan ini menggiring *Troopers* sejati bercita-cita suatu saat nanti dapat mengikuti dan memenangkan kejuaraan *(e- sport tournament)* Nasional dan bahkan Internasional dengan "bayang-bayang" penghargaan milyaran.

Video Game Point Blank yang dapat dimainkan pada *Personal Computer (PC)* ini memberikan pengalaman bermain yang amat disukai penggemarnya karena menyuguhkan *Game Design* yang membuat pemainnya merasakan pengalaman bermain yang luar biasa, mampu menampilkan dan menyuguhkan *Gameplay*, Grafis, Cerita, *audio* dan lingkungan virtual yang menyenangkan.

Adapun data-data tambahan yang peneliti kumpulkan dari lapangan, berkaitan dengan dampak positif para responden memainkan *Video Game Point Blank* ini ialah mereka dapat berlatih kerja sama tim, karena permainan ini sangat membutuhkan kekompakan dalam tim untuk mencapai kemenangan. Selain itu banyak responden menyatakan kemampuan mengetik mereka menjadi semakin baik karena secara tidak sadar mereka akan terpacu untuk mengetik secara cepat pada fitur *chat* (untuk berkomunikasi dengan tim dan lawan main).



Gambar 4. 12 Poster Publikasi *Point Blank National Championship*
Sumber : https://pb.garena.co.id/berita/turnamen [diunduh 19 April 2017]