BAB IV Pembahasan Masalah

IV.1 Pembahasan Penelitian

Penelitian dilanjutkan dengan menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada pembahsan sebelumnya, yaitu sebuah sensualitas yang digunakan dalam pembuatan karakter permainan video *game* DreadOut ini menjadi permasalahan bagi pemain yang kurang fokus dalam memainkan permainan DreadOut. Data ini berdasarkan wawancara secara langsung pada 25 orang yang sudah pernah memainkan permainan ini dan ditemuan hanya 15 orang yang benar – benar memainkan permainan hingga tamat. Dalam hal ini peneliti mendapatkan hasil analisis dengan mengamati objek penelitian dan membedahnya menggunakan teori deskriptif kualitatif. Tanpa merubah apa yang sudah menjadi data awal karena sifat penelitian ini yang hanya menjelaskan gambaran objek yang diteliti dengan objek yang mirip di kehidupan nyata.

Karakter yang akan di analisa adalah Linda Melinda karakter utama dalam permainan DreadOut dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif yaitu mencari persamaan dan perbedaan antara objek yang diteliti dengan objek yang ada di kehidupan nyata. Tindakan ini dilakukan sebagai salah satu cara mencari hal – hal yang menjadi sebuah permasalahan dalam permainan video *game* ini.

IV.2 Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam membedah permasalahan kali ini adalah dengan 2 cara yaitu;

1. Mencari kesamaan objek dengan membandingkan objek yang di teliti dan objek yang ada dalam kehidupan kenyataan sesuai denga teori deskriptif kualitatif
2. Membedah permasalahan dan mencari alasan mengapa bisa menjadi sebuah masalah

Kajian pertama adalah membahas karakter Linda sebagai siswi SMA Indonesia di barengi beberapa gambar siswi SMA Indonesia pada kenyataan. Dan seluruh data

yang ada ini berdasarkan pada hasil wawancara secara langsung pada pemain, siswa, dan guru.

Objek yang di teliti



Objek sesuai dengan kenyataan



Gambar IV.1 Linda dan Siswa Siswi SMA

Sumber: Pribadi 2018

Berikut tabel IV.1 yang akan memperkuat mengapa permasalahan di atas menjadi timbul dan tentu tidak mencerminkan budaya berpakaian yang baik dalam pandangan siswi SMA Indonesia.

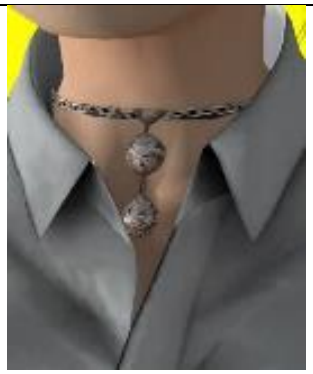
Tabel IV.1 Perbandingan Antar Objek

Sumber: pribadi 2018

Objek yang di teliti	Objek sesuai dengan kenyataan	keterangan
 Baju bagian depan	 Baju bagian depan	Terlihat pada objek yang diteliti bahwa Linda tidak memasukan bajunya ke dalam dan memberi kesan kurang rapih

		dalam berpakaian. Berbeda dengan objek sesuai dengan kenyataan yang memberikan kesan kerapihan dan cerminan siswi SMA Indonesia.
 Celana rok	 Celana rok	Penggunaan sabuk menjadi sebuah kewajiban dalam berpakaian rapih menurut budaya Indonesia. Dikarenakan ada beberapa sekolah yang menyimpan nama sekolah atau logo mereka dibagian sabuk

 Sepatu	 sepatu	Sepatu yang diteliti sebanarnya tidak ada permasalahan dikarenakan beberapa sekolah memberikan kebijakan masing masing dalam penggunaan sepatu dan kaos kaki. Hanya bila ada upacara bendera setiap senin sepatu yang sebaiknya digunaan adalah seperti yang nampak pada objek kenyataan

 Baju bagian depan	 Baju bagian depan	Penggunaan pakaian yang sesuai hingga area Payudara tidak terlalu terlihat pada objek yang sesuai dengan kenyataan Dengan ini bisa dikatakan bahwa Linda menggunakan pakaian yang terlalu ketat
 Bagian leher	 Bagian leher	Penggunaan asesoris seperti kalung, cincin, dan lain sebagainya bisanya pada beberapa sekolah dilarang namun siswi masih diperbolehkan menggunakan anting selama tidak melanggar aturan

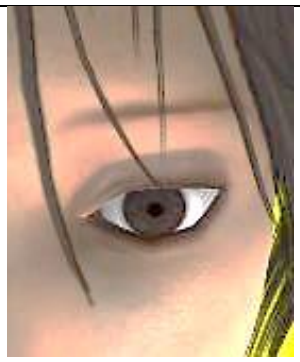
 Nama sekolah	 Nama sekolah	Penempatan *badge* nama sekolah sama antara objek yang teliti dengan yang nyatanya bisa dikatakan sesuai
 Logo OSIS	 Logo OSIS	Logo OSIS sudah sesuai dengan asli yang sudah menjadi standar ketentuan SMA Indonnesia
 *Name tag*	 *Name tag*	Penggunaan *name tag* sudah sesuai dengan peraturan namun objek kenyataan tidak menggunakan *name tag* digunakan sebagai penanda jika dalam 1 sekolah ada lebih dari 3 orang dengan

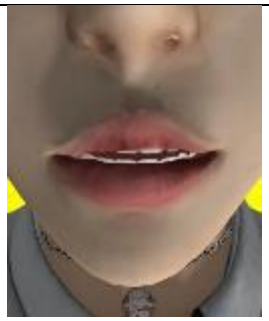
		nama yang sama dan sudah menjadi peratura dasar dunia pendidikan

Secara visual mengapa Linda bisa dikatakan cukup sensual akan dijelaskan pada tabel IV.2 berikut:

Tabel IV.2 Pemaknaan Bentuk tubuh Secara Visual

Sumber: pribadi 2018

Bagian tubuh	keterangan
 Wajah	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh bagian wajah diciptakan secara agak oval yang seakan memberikan kesan sebagai orang yang mudah di aja bekerja sama, dan memberikan kesan nampa lebih awet muda
 Mata	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh mata yang diciptakan agak oval memberikan kesan gampang bergaul, baik hati, dan disenangi banyak orang Alis mata tipis dan runcing memberikan kesan Linda karakter yang bisa mandiri dan tegas dalam pendirianya

 Mulut	Bentuk bibir yang lumayan lebar memberikan kesan sebagai seseorang yang memiliki keinginan yang kuat dalam menjaga orang lain dan nampa memilii naluri keibuan yang cukup kuat.
 Tubuh bagian atas	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh bentuk bahu yang sejajar memberikan kesan karakter Linda tegas dalam ambil keputusan dan siap menghadapi tantangan Ukuran payudara yang cukup besar menandakan Linda adalah salah satu golongan anak sehat
 punggung	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh bentuk punggung yang cukup lebar mengiuti lebar bahu memberikan kesan sebagai orang yang bisa selalu diandalkan dan mampu memberi kesan nyaman bila bersama Ukuran pinggang yang proporsional memberikan kesan Linda sebagai wanita cukup berisi tidak terlalu kurus atau terlalu gemuk
 Pantat	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh pantat yang diperlihatkan sedikit berlebihan bisa memberikan kesan Linda sebagai wanita yang cukup berisi “bahenol” (bahenol= besar pantat)

 kaki	Menurut pakar ahli pembaca bentuk tubuh kaki yang cukup jenjang memberikan kesan sebagai wanita yng cukup seksi bagi sebagian orang dan kesan atletis

IV.3 Rangkuman Penelitian

Rangkuman penelitian dari hasil yang didapat adalah dari tabel diatas bisa di lihat Linda mengenakan pakaian sekolah dengan beberapa kesalahan yaitu;

- Baju tidak dimasukan ke dalam
- Rok terlalu pendek 5 cm di atas lutut
- Tidak mengenakan sabuk
- Pakaian yang cukup ketat hingga menampilkan anggota tubuh seperti payudara yang terlalu menonjol.

Namun terlepas dari beberapa kesalahan yang ada tetap ada beberapa poin yang menunjukan pencipta karakter Linda mengikuti beberapa poin yang sesuai dengan ketetuan berpakaian seperti:

- Menggunakan *name tag* dengan baik
- Peletakan *badge* nama sekolah dengn tepat
- Logo OSIS yang sesuai dengan siswa siswi SMA Indonesia
- Penggunaan sepatu yang sesuai dengan aturan pemeritah Pendidikan

Dan mengapa karakter Linda bisa dikataan cukup sensual bagi sebagaian pemain itu dikarenakan:

- Kesan dari bentuk kepala dan bibir yang seakan terlihat lebih dewasa walaupun dalam usia yang masih muda
- Ukuran dari beberapa tubuh yang cukup diperbesar dan mengundang sisi sensualitas secara visual
- Beberapa pemain mengatakan seragam sekolah yang digunakan Linda mengundang birahi
- Karakteristik dan sifat Linda juga menjadi daya Tarik tersendiri dan menjadikan para pemain merasa tertarik pada Linda

- Tujuan karater Linda yang disesuaikan dengan target audien hingga diciptakan dengan sedemikian rupa.