

ANALISIS PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN GAMER PADA GAME LIFE IS STRANGE

Yogi Marta Bramana¹⁾, Ni Luh Ramaswati Purnawan²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾

¹²³⁾ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: theyyukan@gmail.com¹, ramaswati.purnawan@unud.ac.id², deviapradipta88@gmail.com³

ABSTRACT

Individuals will be treated to a variety of choices and decisions that must be taken in life. Like the decisions taken in the Game whose purpose is for entertainment. Game is one of the new digital media that has a function as entertainment, and individuals who play games with high intensity of time are called gamers. One game that has a decision making process simulation is Life is Strange. The results indicate Feeling and belief affect the judgment of gamers to the characters in the game Life is Strange. This assessment is a factor that influences how all four gamers make decisions throughout the game. When gamers' judgment of one character in the game is bad, the decision taken is a decision that will harm the character. Vice versa, if gamers judge the character of the other person is good then the decision taken will be beneficial for the character.

Keywords: Decision Making Process, Gamers, Life is Strange, Feelings, Assessment

1. PENDAHULUAN

Manusia melakukan kegiatan komunikasi sepanjang hidupnya, tidak hanya komunikasi dengan orang lain tetapi juga dengan dirinya sendiri. Komunikasi dengan diri sendiri tercakup dalam psikologi komunikasi, dimana psikologi komunikasi membahas karakteristik manusia dan aspek biologis dalam diri manusia yang melakukan komunikasi. Manusia mengolah data dari pesan atau informasi untuk memenuhi kebutuhan atau memberikan respon. Proses tersebut dinamakan berpikir dan salah satu fungsi dari berpikir ialah menetapkan keputusan (Rakhmat, 2013).

Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manusia terhadap suatu pilihan memiliki dampak yang beragam, mulai dari yang hanya berpengaruh terhadap diri sendiri sampai pengambilan keputusan yang berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat luas. Sama halnya dengan

pengambilan keputusan yang dilakukan seseorang saat memainkan sebuah *game*.

Evolusi dari media pada zaman informasi dapat ditandai dengan adanya perubahan dimana berbagai media mulai menyentuh teknologi digital yang telah merubah dan mempermudah produksi dan penyebaran informasi. *Video Games* merupakan salah satu media yang sudah berbentuk digital sejak mulanya. Pertama kali dikembangkan pada komputer di tahun 1962 dan telah menjadi suatu bagian dari budaya manusia, tidak hanya dalam hal hiburan tapi juga dalam hal lomba kompetitif (Straubhaar, 2011).

Gamer merupakan seseorang yang sering bermain *video games*. Menurut *Oxford Dictionary Gamer* adalah orang yang bermain *game* atau berpartisipasi dalam *game* secara online. Jadi *Gamer* dapat disimpulkan sebagai seorang penikmat *game* entah itu *game* online ataupun offline yang memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi. Dalam

bermain *game* para *Gamer* akan ditujukan pada berbagai pilihan seperti memilih kostum, senjata dan misi untuk melanjutkan cerita pada *game*.

Salah satu *game* yang memiliki konsep tentang pilihan dalam hidup dan bagaimana pilihan tersebut akan mempengaruhi masa yang akan datang adalah *game Life is Strange*. *Life Is Strange* adalah permainan dengan 5 episode yang merevolusi konsep permainan naratif dengan pilihan / konsekuensi dimana *game* memberikan kemampuan pada pemain untuk memundurkan waktu agar dapat mempengaruhi masa lalu, sekarang dan masa depan.

Setiap pilihan mempunyai konsekuensi dan alur cerita tersendiri, dimana pilihan tersebut akan mempengaruhi hubungan Max dengan orang lain di sekitarnya dan bagaimana akhir cerita dari perjalanan Max dalam *game* ini. Tetapi dalam menentukan pilihannya Max mempunyai kemampuan untuk memundurkan waktu ke saat ia belum mengambil keputusan untuk menentukan pilihan tersebut. Kemampuan Max untuk memundurkan waktu tidaklah sempurna, ia hanya bisa memundurkan waktu 10 sampai 15 menit sebelumnya dan memundurkan waktu disaat setelah menentukan pilihan penting yang dapat mempengaruhi alur cerita.

Manusia dalam hidupnya akan menemui banyak masalah yang pada penyelesaian masalah tersebut akan dilakukan pemilihan atau pengambilan keputusan dari beberapa alternatif penyelesaian masalah. Hal tersebut tidak luput pada *gamer* yang

memainkan sebuah *video games*. Berdasarkan keunikan dari *game Life is Strange* tersebut dimana sebuah pengambilan keputusan dapat diulang kembali dalam jangka waktu tertentu maka diperlukan kajian psikologi komunikasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

Hasil-hasil penelitian, artikel maupun esai yang pernah diperoleh dan dilakukan oleh peneliti terdahulu digunakan sebagai bahan kajian dan masukan bagi peneliti, sehingga peneliti bisa menjadikan penelitian, artikel maupun esai yang terdahulu sebagai tolak ukur atas hasil yang telah dicapai. , diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama artikel dari Marcus Schulzke (2009) *Moral and Decision making in Fallout 3*. Esai ini membahas tentang Bagaimana pengambilan keputusan yang diambil yang berkaitan dengan moral oleh pemain *game* saat memainkan *game fallout 3*. Banyak *game open world* memberi pemain kesempatan untuk membuat pilihan moral, tetapi biasanya perbedaan antara pilihan baik dan jahat dalam *game* sangat kecil. Agar pilihan moral dalam *game* menjadi bermakna, segala pilihan harus dikalkulasikan dan memiliki konsekuensi yang signifikan.

Hasil kesimpulan dari artikel diatas adalah kritikus mungkin mengklaim bahwa kelemahan terbesar *Fallout 3* ketika dinilai dari segi mengeksplorasi moralitas adalah bahwa *Fallout 3* tidak menentukan kode moral yang pasti. Dalam hal ini tampaknya *Fallout 3* memberi pengajaran moral yang aneh, namun kurangnya pesan moral adalah

salah satu kekuatan permainan. Hal ini mencerminkan kehidupan nyata dimana individu tidak selalu dipaksa untuk mematuhi kode moral tertentu. Pemain memiliki pandangan yang samar tentang mana yang benar dan salah. Konsekuensi sebuah tindakan muncul setelah suatu tindakan dilakukan. Hal tersebut tidak mengajarkan moralitas tertentu. Sebaliknya, ini menunjukkan bahwa ada konsekuensi untuk setiap tindakan yang muncul dari respon karakter pada *game*; *Fallout 3* melempar pemain ke dunia penghakiman moral dengan tanpa menawarkan aturan moral yang pasti dan memaksa pemain untuk masuk ke dunia dimana moralitas antara baik dan buruk terlihat ambigu. Ini tidak akan pernah membuat pemain menuju ke filsafat moral yang sistematis, tetapi hal ini akan membantu mengajarkan ilmu praktis moralitas yang dimana menurut pemikiran Aristoteles jauh lebih berharga daripada pengetahuan teoritis.

Kedua, penelitian dari Dr. Nicholas Taylor (2015) *Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead*. *Video game Walking Dead* menawarkan hal menarik untuk mengeksplorasi apakah, bagaimana, dan melalui proses apa pemain membangun hubungan dengan karakter yang dapat dimainkan *game* yaitu, Lee Everett. Melihat dari perspektif hubungan pemain dengan karakter Lee Everett sebagai penggabungan antara dua entitas yang menjadi satu.

Hasil penelitian adalah partisipan dalam menentukan pilihan pada momen saat harus menolong atau membunuh Larry dipengaruhi oleh banyak faktor. Sebelum

mengambil keputusan, identifikasi akan dilakukan secara sadar maupun tidak sadar untuk mendapatkan pilihan yang terbaik menurut pemain itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi identifikasi pengambilan keputusan ini adalah *Simulated attractor*, *Lived attractor*, *Conventional attractor*, *Situated attractor*. *Simulated attractor* adalah kode dalam berbagai bentuk seperti visual, teks maupun suara yang diproduksi dalam *game*. *Lived attractor* berasal dari pengetahuan tentang kehidupan diluar kehidupan di dalam *game*. *Conventional attractor* berasal dari pengalaman terdahulu saat dihadapkan dengan situasi dan kondisi yang mirip. *Situated attractor* berasal dari kondisi fisik dan mental pemain saat memainkan *game* ataupun menentukan pilihan.

2.2 KERANGKA TEORITIK

2.2.1. Psikologi Komunikasi

Psikologi komunikasi menurut George A. Miller adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi. Lebih singkatnya psikologi komunikasi adalah ilmu yang mempelajari proses komunikasi antar manusia dengan menggunakan psikologi sebagai sudut pandang/perspektif dengan tujuan untuk mencapai komunikasi efektif (Rakhmat, 2013).

Psikologi komunikasi sangat bermanfaat dalam membantu kita memahami berbagai situasi sosial di mana kepribadian menjadi penting di dalamnya, atau bagaimana

penilaian seseorang (judgements) menjadi bias karena faktor kepercayaan (belief) dan perasaan (feeling) serta bagaimana seseorang memiliki pengaruh terhadap orang lain (Morrisan, 2010)

2.2.2. Pengambilan Keputusan

Istilah “*Cognitive*” berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976). Dalam perkembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia / satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan keyakinan.

Keputusan merupakan hasil berpikir, hasil usaha intelektual. Keputusan selalu melibatkan pilihan dari berbagai alternatif. Keputusan juga melibatkan tindakan nyata, walaupun pelaksanaannya boleh ditangguhkan atau dilupakan (Rakhmat, 2013).

2.2.3. Proses Pengambilan Keputusan

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori proses pengambilan keputusan dari Herbert Simon yang telah disempurnakan oleh Gorry dan Morton dengan tahap-tahap yaitu : *Intelligence*, *Design*, *Choice*, *Implementation* dan *monitoring*. Dimana masing masing memiliki

fungsi sebagai berikut :

- *Intelligence* : Tahap pertama dimana individu akan mengumpulkan berbagai bentuk informasi yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi.

- *Design* : Tahap kedua, individu mulai membentuk atau memikirkan alternatif-alternatif yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Pada tahap ini juga individu akan membandingkan dan menganalisis tiap alternatif yang telah dibuat.

- *Choice* : Tahap terakhir, individu memilih alternatif terbaik dari semua alternatif yang dibuat saat tahap design.

- *Implementation* : Setelah memilih alternatif pada tahap choice, individu akan menerapkan alternatif tersebut pada permasalahan yang terjadi.

- *Monitoring* : Setelah alternatif diimplementasikan, keputusan akan dievaluasi kembali dan bila alternatif dianggap masih tidak mampu menyelesaikan permasalahan maka perubahan perlu dilakukan pada tahap yang dianggap belum optimal.

3. METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini berjenis deksriptif kualitatif, mendeskripsikan proses pengambilan keputusan *gamer* saat sedang memainkan *Game Life is Strange* dan faktor-faktor yang mendorong *gamer* untuk mengambil keputusan tersebut. Lokasi dan waktu penelitian berada di wilayah Badung dan Denpasar sepanjang tahun 2019 dan 2020. Unit analisis dalam penelitian ini adalah berupa aktivitas yaitu proses pengambilan keputusan *gamer*. Subjek penelitian adalah

Gamer yang telah memainkan *game Life is Strange*.

Teknik penentuan informan yang digunakan adalah *purposive sampling*. Informan yang akan digunakan adalah 4 orang *Gamer* yang sudah pernah memainkan *game Life is Strange* dengan minimal umur 17 tahun. Keempat *gamer* ini adalah :

- Putu Agestya Pramana (18 tahun) (Laki-laki)
- Putu Bagus Arnatha (23 tahun) (Laki-Laki)
- Widya Praba Nareswari (18 tahun) (Perempuan)
- Putu Raditha Cyntia Wardhani (20 tahun) (Perempuan)

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi dan studi pustaka. Teknik analisis data melewati 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan yang terakhir penarikan kesimpulan. Penelitian ini dituangkan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan disajikan dalam lima bab dimana pada masing-masing bab itu terdapat sub-sub yang akan disusun secara sistematis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum *Game Life is Strange*

Life Is Strange adalah *game* petualangan grafis episodik yang dikembangkan oleh Dontnod Entertainment dan diterbitkan oleh Square Enix untuk Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS dan Android. *Game* ini dirilis dalam lima episode secara berkala sepanjang tahun 2015. Plot *game* ini

berfokus pada Max Caulfield, seorang mahasiswa fotografi berusia 18 tahun yang menemukan bahwa ia memiliki kemampuan untuk memundurkan waktu kapan saja, membuat segala pilihannya memiliki efek yang berbeda di masa yang akan datang. . Setelah memimpikan bahwa akan ada badai besar yang mendekat, Max harus mencari jalan keluar agar badai tidak benar-benar terjadi dan menghancurkan kotanya. *Gamer* akan mengikuti alur cerita narasi yang telah disiapkan dan disaat dipaparkan sebuah pilihan *gamer* dapat memundurkan kembali waktu untuk melihat reaksi dari Max dan lingkungan di sekitarnya. Setiap pilihan yang telah dipilih akan membentuk *ending* dari *game* ini, dimana terdapat 3 *ending* yang berbeda.

Pengembangan *Life Is Strange* dimulai pada bulan April 2013. *Game* ini dibentuk dengan format episodik. Pengembang *game* ini melakukan penelitian lapangan dengan melakukan perjalanan ke Pacific Northwest, dan menemui lingkungan sosial di daerah tersebut untuk membuat karakter. Umpan balik *tester* memengaruhi penyesuaian yang dilakukan pada tiap episode. Alur cerita dan pengembangan karakter adalah titik sentral dalam permainan. Selama masa awal dirilis, *Life Is Strange* menerima ulasan yang secara umum memuji bagaimana pengembangan tiap karakter begitu terlihat di dalam *game*, mekanisme memundurkan waktu yang unik dan berani memunculkan subyek yang biasanya dianggap tabu.

4.2. Temuan

Keempat *gamer* telah menyelesaikan kelima episode *game Life is Strange* dengan baik karena telah berhasil menyelesaikan

cerita dalam *game* secara penuh. Tiap episode dimainkan dengan melewati beberapa *Important Choice* atau keputusan penting yang dapat mempengaruhi alur dan *ending* dari *game Life is Strange*. *Gamer* memainkan karakter Max untuk menelusuri keidupan sekolah Max dan berinteraksi dengan karakter lain di sekelilingnya. Karakter lain yang tidak bisa dimainkan ini adalah *NPC (non playable character)*. Tiap *NPC* telah memiliki dialog dan kepribadian yang telah diatur oleh pengembang *game* untuk mendampingi dan membantu *gamer* dalam mengambil keputusan disepanjang *game Life is Strange*. *NPC* yang akan berpengaruh dalam pengambilan keputusan *gamer* adalah Chloe sahabat Max, David ayah angkat Chloe, Joyce ibu kandung Chloe, Kate teman kelas Max yang di-bully oleh Vortex Club, Nathat ketua dari Vortex Club dan anak dari pemilik sekolah, Victoria salah satu anggota Vortex Club, Jefferson guru kelas fotografi, Raymond kepala sekolah, Frank pengedar narkoba marijuana, dan terakhir Warren teman satu kelas yang menyukai Max.

Ada 18 pilihan atau *important choice* pada *game life is strange*. Setelah wawancara dan observasi selesai, didapat beberapa pengambilan keputusan *important choice* yang dirasa berguna untuk penelitian ini. Pengambilan keputusan *important choice* yang dimaksud adalah menghibur Victoria atau mengejeknya setelah *gamer* menjatuhkan cat basah ke dekatnya, tetap bersembunyi di dalam lemari atau keluar dan mengaku bahwa marijuana yang ada di kamar Chloe adalah milik Max dan bukan milik Chloe, mengangkat telepon dari Kate

atau tidak mempedulikannya disaat Kate sendiri sedang berada di bawah tekanan dan stres, mencuri uang untuk siswa disabilitas atau menolak permintaan Chloe dan tidak mencuri uang tersebut, dan yang terakhir membela David atau Membela Chloe saat perdebatan terjadi.

Pada pilihan mengejek atau menghibur Victoria, Ages memilih untuk mengejek Victoria dengan alasan “kesel lihat perempuan sombong kaya gitu, sekalian aja ejek”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 4 detik. Pada pemilihan keputusan ini Ages melakukan *rewind time* dan memilih untuk menghibur Victoria dengan alasan “kasian juga kak perempuan soalnya mending hibur aja kita juga yang buat dia kena cat”. Begitu juga dengan Widya yang memilih untuk mengejek Victoria dengan alasan “perempuan sok banget”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 2 detik. Pada pemilihan keputusan ini Widya melakukan *rewind time* dan memilih untuk menghibur Victoria dengan alasan “yah kita juga yang ngenain dia chat, pengen jadi orang baik aja”.

Pada pilihan mengangkat telepon dari Kate atau tidak, Ages memilih mengangkat telepon dengan alasan “kan wajar orang nelpon masa ga diangkat”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 3 detik. Pada pengambilan keputusan ini Ages melakukan *rewind time* dan memilih untuk tidak mempedulikan telepon dengan alasan “marah banget Chloe pas kita angkat telponnya”.

Pada pilihan mencuri uang untuk disabilitas atau tidak, Widya memilih menolak

mencuri dengan alasan “itu kan uang buat murid yang cacat, kasian kalau uangnya dicuri”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 4 detik. Pada pengambilan keputusan ini Widya melakukan *rewind time* dengan alasan “sudahlah ambil aja uangnya biar Chloe bisa bayar hutangnya ke Frank”

Pilihan terakhir adalah disaat *gamer* harus menentukan pilihan untuk membela David atau Chloe saat mereka berdebat. Keempat *gamer* mengambil keputusan yang sama yaitu membela Chloe dengan alasan : Ages memilih membela Chloe dengan alasan “Ya kan kita temennya kak, David juga ga boleh seharusnya mata-matain murid lain kayak gitu”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 2 detik., Bagus memilih membela Chloe dengan alasan “David sudah jelas lebih bersalah, mengganggu privasi orang lain”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 2 detik., Widya memilih membela Chloe dengan alasan “David udah fix orang jahat, pasti dia yang mata-matain Kate sebenarnya sampai Kate nyoba untuk bunuh diri”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 3 detik. , Ditha memilih membela Chloe dengan alasan “Ngapain bela David, kita kan temennya Chloe. David juga agak creepy gitu mata-matain murid lain”. Waktu yang dipergunakan dalam pengambilan keputusan adalah 3 detik.

4.3. Analisis

Seperti yang disebutkan dalam kerangka teoritik, menurut Herbert A. Simon (1957) dan disempurnakan oleh Gorry dan

Morton (1971) terdapat 5 tahap dalam proses pengambilan keputusan, yaitu *Intelligence, Design, Choice, Implementation, Monitoring*. *Intelligence* tahap pertama dimana individu mencari informasi terhadap masalah yang dihadapi, *design* tahap kedua individu membentuk alternatif atau pilihan yang akan diambil, *choice* tahap ketiga individu mengambil keputusan akan alternatif yang ada, *implementation* tahap keempat individu menerapkan keputusan yang telah diambil, dan yang terakhir *monitoring* dimana individu akan mengevaluasi kembali pilihan dan jika pilihan belum dianggap menyelesaikan masalah maka harus ada perubahan pada tahap tertentu.

Pada tahap pertama yaitu *intelligence*, ketiga *gamer*, Ages, Widya dan Raditha sangat aktif dalam mencari petunjuk akan masalah dan problem yang dihadapi di dalam *Game*. Mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar pada tiap lokasi yang dimainkan, memulai pembicaraan dengan setiap *NPC* (*non player character*) untuk mendapatkan informasi tentang keadaan di sekolah dan sekitarnya yang nantinya akan mempengaruhi bagaimana mereka mengambil keputusan. Bagus disisi lain lebih berfokus pada *objective* atau tujuan utama pada setiap episodenya. Tidak banyak berkomunikasi dengan *NPC* dan hanya menggerakkan karakter Max sesuai dengan *objective* yang telah disediakan.

Untuk tahap kedua yaitu *design*, keempat *gamer* tidak perlu lagi memikirkan atau membuat alternatif dan keputusan untuk dipilih. Karena di dalam *game* sudah disediakan keputusan-keputusan dan alternatif yang dapat dipilih. Terdapat 18

important choices yang bisa dipilih selama memainkan *Life is Strange*. *Important choices* atau keputusan penting yang akan mempengaruhi alur dan akhir dari cerita berisi 2 atau lebih keputusan yang bisa dipilih, dimana setiap keputusan yang telah dipilih akan menimbulkan reaksi yang berbeda-beda pada Max dan lingkungan sekitarnya. Jadi keempat *gamer* meloncati tahap ini karena keputusan yang harus diambil sudah disediakan dalam game dan melanjutkan ke tahap berikutnya.

Tahap ketiga *choice*, keempat *gamer* memilih keputusan yang telah disediakan. Menurut Morrison (2010), psikologi komunikasi sangat bermanfaat dalam membantu kita memahami berbagai situasi sosial di mana kepribadian menjadi penting di dalamnya, atau bagaimana penilaian seseorang (*judgements*) menjadi bias karena faktor kepercayaan (*belief*) dan perasaan (*feeling*) serta bagaimana seseorang memiliki pengaruh terhadap orang lain. Kepercayaan dan perasaan sangat mempengaruhi penilaian seseorang dan penilaian ini dapat mempengaruhi bagaimana individu dalam memilih sebuah keputusan. Dapat dilihat dari bagaimana Raditha memilih untuk mengejek Victoria saat ia terkena cat basah yang tumpah. Perasaan tidak sukanya terhadap Victoria membuat Raditha memilih untuk mengejeknya. Sedangkan Widya dan Ages juga memilih untuk mengejek Victoria pada awalnya karena alasan perasaan kesal tetapi pada akhirnya melakukan *rewind time* dan memilih untuk menghiburnya. *Rewind time* dilakukan dengan alasan yang sama yaitu bagaimana Ages merasa kasihan

terhadap Victoria, dan Widya yang memiliki kepercayaan bahwa dirinya ingin menjadi orang yang baik. Perasaan dan kepercayaan tidak hanya mempengaruhi pada pilihan diatas saja tetapi juga pada pilihan-pilihan lainnya, seperti pada saat kita harus membela David atau Chloe saat adanya perdebatan. Keempat *gamer* memilih untuk membela Chloe, padahal pada saat perdebatan terjadi argumen David memang benar menurut norma, moral dan hukum yang berlaku dimana Chloe adalah anak sekolah yang sering bolos, berani menghisap marijuana, bertato dll. Sesuai peraturan sekolah tentu bolos sekolah adalah tindakan yang melanggar dan tidak boleh dilakukan. Sama halnya dengan menghisap marijuana yang dianggap narkoba yang dilarang oleh pihak yang berwenang dan khususnya di Indonesia tempat tinggal *gamer* diatas sesuai dengan UU Nomor 9 tahun 1976. Walaupun mengetahui larangan-larangan tersebut keempat *gamer* tetap memilih untuk memihak Chloe atas dasar ketidakpercayaannya kepada David dan perasaan mereka terhadap sahabatnya.

Hal lain yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan pada tahap *Choice* seperti dikutip dari Morrison (2010) adalah bagaimana seseorang dapat mempengaruhi orang lain. Di dalam *game* pilihan keempat *gamer* dapat dipengaruhi oleh orang lain dimana pada penelitian ini orang lain yang dimaksud adalah NPC (non player character) seperti Chloe, David, Kate dll. Sisi buruk dari Chloe yang berandal, liar, acuh, dan tidak mentaati peraturan dapat mempengaruhi *gamer* dalam mengambil keputusan. Hal ini dapat dilihat pada bagaimana Widya dan

Ages memilih untuk mencuri uang yang ada di kantor kepala sekolah. Ages yang pada pilihan-pilihan sebelumnya condong memilih ke pilihan yang baik seperti menghibur Victoria dan membantu Kate, memilih untuk mencuri uang dengan alasan “ada uang kenapa tidak diambil” karena terpengaruh oleh bagaimana acuh dan berandalnya Chloe dan memang Chloe sendiri yang mempunyai ide untuk mencuri uang tersebut. Tidak berbeda dengan Widya yang pada awalnya memilih untuk tidak mencuri uang tersebut tapi pada akhirnya mengikuti keinginan Chloe dan mengambil uangnya.

Tahap keempat yaitu *Implementation*, yaitu *gamer* menerapkan keputusan yang telah diambil dan menjalankannya. Pada *game Life is Strange* setelah keputusan dipilih maka akan muncul reaksi dari lawan bicara, individu atau kelompok serta monolog dari karakter Max sendiri. Seperti misalnya pada *important choice* pertama, dimana *gamer* harus memilih antara melaporkan Nathan tentang kepemilikannya atas senjata api atau tidak kepada kepala sekolah. Jika kita melapor akan muncul reaksi dialog dari kepala sekolah yang pada intinya mengatakan bahwa kita tidak boleh melapor sembarangan karena keluarga Nathan adalah pemilik dari sekolah ini, dilanjutkan dengan monolog Max yang mengatakan bahwa dia menyesal melaporkan pada kepala sekolah karena Nathan dan keluarganya pasti akan tau bahwa Max lah yang telah melaporkan Nathan dan semua itu hanya akan menimbulkan masalah untuk Max. Sedangkan jika *gamer* memilih untuk tidak

melaporkan Nathan, maka yang terjadi adalah kepala sekolah akan marah karena tahu Max telah menyembunyikan sesuatu darinya dan mengancam akan tidak meluluskan nilai Max di kelas, dilanjutkan dengan monolog Max yang mengatakan bahwa kehidupan dan nilainya di sekolah akan hancur jika ini terus berlanjut. Kedua dialog dan monolog diatas adalah hasil dari penerapan keputusan yang telah dipilih, dimana keduanya juga akan mempengaruhi ke tahap proses pengambilan keputusan yang selanjutnya.

Tahap kelima adalah *monitoring*, yaitu tahap dimana *gamer* mengevaluasi pilihan keputusan setelah diterapkan, jika dianggap pilihan masih kurang tepat maka dapat dilakukan pengulangan pada tahap tertentu. *Life is Strange* memiliki mekanisme yang unik dimana *gamer* dapat *rewind time* atau memutarbalikan waktu untuk mengulang kembali ke tahap ketiga yaitu *choice* atau pada saat *gamer* akan mengambil keputusan. Evaluasi dari reaksi dialog NPC dan monolog Max pada tahap *implementation* yang dapat membuat *gamer* memilih untuk *rewind time*. Seperti contohnya saat Ages memilih untuk mengangkat telepon Kate pada *important choice* ke-6 tetapi melakukan *rewind time* dan memilih untuk tidak mengangkat telepon karena saat memilih untuk mengangkat telepon Chloe sahabat Max menjadi kesal dan marah. Ketidak puasan pada hasil *monitoring* membuat Ages untuk melakukan pengulangan pada tahap *choice*.

Adapun perbedaan rata-rata waktu pengambilan keputusan diantara keempat *gamer*, yaitu :

Gamer	Rata-rata Waktu
Ages	3,88 detik
Bagus	3,44 detik
Widya	5,32 detik
Raditha	5,92 detik

Dengan perbedaan *gamer* perempuan memiliki waktu terlama saat mengambil keputusan hampir 2 kali lipat dibandingkan dengan *gamer* laki-laki saat bermain *game Life is Strange*. Tetapi keempat waktu terlama ini ada pada *important choice* yang sama yaitu pada saat harus memilih untuk menyelamatkan Chloe atau menyelamatkan kota Arcadia Bay. Perjalanan keempat *gamer* bersama dan rasa sayang Max terhadap Chloe berhadapan dengan kehancuran kota penuh dengan penduduknya. Ini menunjukkan feeling atau perasaan sangat mempengaruhi waktu yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan. Terakhir setelah dirata-ratakan, *gamer* perempuan saat bermain *game Life is Strange* membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengambil keputusan dibandingkan dengan *gamer* laki-laki.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisa dapat disimpulkan bahwa *gamer* yang memainkan *game Life is Strange* melewati kelima tahap proses pengambilan keputusan yaitu Intelligence, Design, Choice, Implementation dan, Monitoring dimana pada tahap Choice, feeling belief dan judgement merupakan factor yang mempengaruhi *gamer* dalam mengambil keputusan yang serta berpengaruh pula pada berapa lama *gamer* membutuhkan

waktu untuk mengambil keputusan di dalam *game Life is Strange*.

Berdasarkan analisis dan kesimpulan maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

1. Kepada *gamer* diharapkan untuk melakukan dengan baik kelima tahap proses pengambilan keputusan agar dapat memainkan *game Life is Strange* dengan maksimal. Tidak hanya di dalam *game* tetapi penerapan 5 tahap ini juga sebaiknya diterapkan pada kehidupan nyata sehari-hari.

2. Bagi industri kreatif pengembang *game* agar melanjutkan kreatifitas dalam mengembangkan *game-game* lain yang dapat melebihi *game Life is Strange*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Brouwer, M.A.W. 1983. *Psikologi Fenomenologis*. Jakarta: PT. Gramedia
- Gorry, G. A., & Michael M.M.S. 1971. A. *Framework for Management Information System*. Sloan Management Review. 13 .55-70
- Hasan, M.I. (2004). *Pokok-pokok Materi : Teori Pengambilan Keputusan* . Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sri Hayuningrat, Prabowo (2010). *Media Literacy Khalayak*. Jakarta: Fisip UI. Hal 29-30.

- Moleong, L. J. 2007. Metodologi penelitian kualitatif. Bandung: Rosdakarya.
- Morissan, M.A. 2010. Psikologi Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia
- Neisser, U. 1976. Cognition and reality: Principles and implications of cognitive psychology. New York : Henry Holt & Co.
- Poerwandari, E. K. 2001. Pendekatan kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta : Lembaga Pengembangn Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Rakhmat, Jalaludin. 2013. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Simon, H. 1997. Administrative Behavior: A Study of Decision-Making Processes in Administrative Organizations, 4th Ed. New York: The Free Press.
- Straubhaar & Larose. 2011. Media Now, Understadning Media, Culture, and Technology Seventh Edition. Boston : Wadsworth.
- Sudijono, Anas. 1996. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Administrasi. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2006. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tohirin. 2012. Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- <https://www.lifeisstrange.com/>
- <http://www.esrb.org/> diakses pada 02.00 WITA, 19 Maret 2018
- <http://gamestudies.org/1501/articles/taylor>
- <http://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>