
Cooperative Game Play to Assess Friendship Quality: Experimental study on Students in Batam

Diny Anggriani Adnas¹, Gary Phua²

¹Universitas Internasional Batam

e-mail: diny.anggriani@uib.ac.id

² Universitas Internasional Batam

e-mail: 2031118.Gary@uib.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 4 September 2023

Accepted 10 Oktober 2023

Published 26 Desember 2023

ABSTRACT

Video games are a form of entertainment that are very popular with the primary reason people play games being for social reasons that resulted in the co-op genre becoming one of the most popular genres to be played. The aim of this research is to see analyze the viability of using cooperative video games specifically *Overcooked! 2* as a way of getting players to show certain behaviors that can be used to assess their friendship quality and also to see whether playing together has an effect towards the friendship quality between friends. This research will be done using an experimental method in which the writer will observe the players through their session and following up with an interview. After the experiment was completed the author was able to reach the conclusion that cooperative video games can be used to bring out behaviors that can be used evaluate friendship quality and also effect friendship quality even if only temporary.

Keywords: Video Games, Co-Op, Friendship Quality

1. Pendahuluan

Teknologi telah berkembang setiap untuk masuk ke dalam kehidupan kita sehari-hari salah satu teknologi yang paling terkenal dalam bidang hiburan adalah *video game*, *Video game* merupakan sebuah bentuk hiburan yang biasanya diasosiasikan dengan anak muda tetapi penelitian juga menunjukkan bahwa *video game* dimainkan juga oleh bidang umur yang lebih tua.

Video game merupakan sesuatu yang sekarang tidak asing bagi masyarakat dunia maupun dalam Indonesia sendiri. Walaupun pembuatan *video game* dalam Indonesia tidak terlalu maju. Konsumsi video game dalam Indonesia sangat tinggi melewati survey online yang pernah dilakukan masyarakat Indonesia mengakui bahwa mereka bermain game menunjukkan bahwa *video game* merupakan sebuah bentuk hiburan yang sangat dominan dalam Indonesia.

Video game terdapat banyak jenis seperti *First Person Shooter*, *Puzzle*, *MMORPG*, *Immersive Sim* dan lain-lain. Terdapat juga sebuah *genre game* yang bertambah *populer* yang dipanggil *cooperative game* atau lebih terkenal dikenalkan sebagai *Co-Op*. Game *Co-Op* berupa sebuah jenis game dimana seorang player untuk memenangkan gamenya harus bermain dan bekerja sama dengan pemain lain. Alasan game *Co-Op* menjadi lebih populer merupakan fakta bahwa game dengan *genre* tersebut memberikan sebuah pasangan ataupun kelompok teman

Received 4 September, 2023; Accepted 10 Oktober, 2023; Published 26 Desember, 2023

kemampuan untuk main sebuah game bersama bahkan saat tidak dalam daerah yang sama dengan menggunakan internet untuk bermain secara online. Dapat dilihat bahwa saat main game dengan genre tersebut bahwa pemain biasanya akan menunjukkan sikap kerja sama dan komunikasi yang berasal dari pertemanan antara pemain yang biasanya sudah berdiri untuk bertahun-tahun. Walaupun dapat membaikkan kemampuan pemain untuk bekerja sama dan mendalami pertemanan mereka juga terdapat kemampuan negatif terhadap pertemanan dari melihat bahwa kerja sama bersama pemain lain tidak bagus atau dari melihat pemain lain gagal dalam pekerjaan mereka dan menurunkan kemampuan kedua pemain atau kumpulan pemain untuk menang dalam game tersebut.

Dalam zaman ini, Melalui data dari pemain dan penelitian yang pernah dilakukan [1] menunjukkan bahwa sebuah alasan besar untuk masyarakat main game berupa untuk aspek sosial dalam bermain dengan teman yang kontras dengan asumsi bahwa orang yang bermain game itu berupa orang yang duduk dengan game mereka setiap hari dan tidak memiliki sebuah hidup.

Pertemanan atau *Friendship* merupakan sebuah koneksi yang dibentuk secara sukarela karena keinginan untuk koneksi yang dilakukan berbasis dengan preferensi dan timbal balik dari hubungan pertemanan tersebut [2]. Pertemanan dapat memberikan kontribusi melewati dukungan sosial kepada dimana hubungan pertemanan tersebut juga dapat melewati aktivitas seperti pergi ke sebuah tempat bersama dan juga bermain sebuah game bersama secara *online* maupun *offline*.

Penelitian yang pernah dilakukan seperti dari jurnal *The Influence of Competitive and Cooperative Video Games on Behavior During Play and Friendship Quality in Adolescence* [3] menunjukkan bahwa saat pemain bermain sebuah game bersama secara *competitive* ataupun *cooperative* terdapat sebuah kemungkinan untuk menurunkan *friendship quality* atau kualitas pertemanan antara pemain. Sebuah alasan ini bisa terjadi bisa berupa karena pertemanan pemain dapat membuat sebuah ekspektasi yang lebih tinggi. Ini bisa dilihat dimana dari jurnal tersebut dimana ditunjukkan bahwa saat bermain game *cooperative* bahwa pemain tidak hanya menunjukkan sikap positif tetapi juga bisa menunjukkan sikap yang negatif saat bermain game *cooperative*.

Penelitian yang dilakukan oleh [4] menunjukkan hubungan antara kualitas pertemanan dan agresi terhadap game konsol studi tersebut menunjukkan penggambaran terhadap agresi game konsol yang akan berubah menjadi agresi verbal lalu ke *trolling*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persahabatan kualitas rendah dapat dihubungkan dengan agresi konsol game seperti agresi verbal yang dilanjutkan kedalam kemarahan dan perencanaan balas dendam.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh [5] bahwa proses interaksi pertemanan bisa dilakukan secara tatap muka ataupun *online* batasan terhadap kontak *offline* tidak ada lagi terutama terhadap remaja yang disebabkan oleh keterkaitan antara apa yang dialami oleh individu secara tatap muka ataupun *online*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembangunan kualitas pertemanan online persahabatan, saling membantu, dan kesukarelaan yang memengaruhi juga terhadap kualitas pertemanan *online* seperti motivasi, kesamaan, dan atribut pribadi.

Penelitian yang dilakukan oleh [6] dimana peserta bermain game *Overcooked* bersama. Hasil dari riset tersebut menunjukkan bahwa komponen *Cooperative* pada game kontribusi kepada kepercayaan dan sikap kooperatif yang berakhir dalam sikap kooperatif yang lebih positif setelah main bersama.

Dari informasi diatas, dapat dilihat bahwa *Cooperative Video game* dapat menarik keluar variabel yang dapat di observasi untuk menilai *friendship quality* yang dimiliki oleh sebuah pasangan teman. Dapat dilihat juga bahwa *cooperative video game* dapat memiliki efek terhadap kualitas pertemanan maka jadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah *Cooperative video game Overcooked!2* dapat digunakan untuk menilai kualitas pertemanan antara sebuah pasangan teman dan juga apakah memiliki efek terhadap kualitas pertemanan dengan

menggunakan metode eksperimen untuk melihat sebuah pasangan pemain bermain bersama seperti pada riset yang dilakukan oleh dan melakukan observasi dilanjutkan dengan sebuah *interview* dengan metode kualitatif dimana pemain di *interview* mengenai apakah perasaan mereka terhadap pasangan mereka setelah main bersama lebih positif ataupun negatif.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode eksperimen dan juga kualitatif untuk mengumpulkan data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah *cooperative video game* dapat digunakan untuk menilai kualitas pertemanan antara pemain. Sebelum mulai penelitian dan juga efek terhadap kualitas pertemanan, Penulis akan mencari referensi mengenai *Cooperative video game, friendship quality, dan Cooperative Behavior*. Setelah penulis telah mengumpulkan cukup banyak *data* dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis akan mendesain sebuah metode penelitian dari data penelitian yang dilakukan sebelumnya. Experiment yang dilakukan dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan *Cooperative video game Overcooked! 2* karena penelitian oleh [7] menunjukkan kemampuan gamenya sebagai sebuah platform penelitian melalui fakta bahwa gamenya dapat membantu untuk melihat performa, komunikasi dan juga interaksi dengan game dan juga dengan sesama pemain yang bermain gamenya. Peserta dari penelitian tersebut akan berupa kumpulan pasangan teman mahasiswa untuk melihat kemampuan *cooperative video game* untuk melihat dan menilai *friendship quality* antara sebuah pasangan teman dan juga efek *cooperative video game* terhadap *friendship quality* peserta yang mengikuti eksperimen. Setiap pasangan peserta akan main gamenya dengan menggunakan laptop penulis dan juga *controller* atau keyboard penulis yang telah disediakan dari penulis. Peserta akan mulai sebuah *new game* dan main bersama melewati tutorial dan juga tiga level pertama gamenya. Selama eksperimen dilakukan penulis akan merekam experiment menggunakan OBS untuk di *review* kembali oleh penulis untuk melihat sikap peserta selama experiment terhadap pasangan mereka.

Setelah eksperimen penulis akan melakukan interview secara pisah kepada peserta mengenai perasaan mereka terhadap untuk melihat pendapat terhadap pasangan peserta. Penulis lalu akan melakukan analisis data dari semua data yang telah dikumpulkan untuk mencapai konklusi.

Metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data wawancara adalah kualitatif yang menurut [8] berupa sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mendapati pemahaman mengenai kenyataan melalui proses berpikir induktif. Pertanyaan-pertanyaan yang ditanya kepada peserta saat interview setelah pelaksanaan eksperimen berupa:

1. Apakah kamu menikmati main dengan pasanganmu?
2. Bagaimana pendapat kamu terhadap pasanganmu setelah main bersama?
3. Apakah kamu merasa lebih terhubung dengan pasanganmu?
4. Apakah kamu ingin main game *cooperative* lagi bersama pasanganmu setelah ini?
5. Apakah kamu merasa main bagus bersama pasanganmu?

Variabel yang di observasi selama eksperimen akan dinilai melalui sebuah variabel penilaian *friendship quality* seperti dari penelitian yang dilakukan oleh [9]. akan menunjukkan skala penilaian dan variabel yang di observasi.

Variable 1

Apakah peserta membantu sesama? (*help*)

Score 4 Peserta selalu membantu sesama.

Score 3 Peserta kadang membantu sesama.

Score 2 Peserta jarang membantu sesama.

Score 1 Peserta tidak pernah membantu sesama.

Variable 2

Apakah peserta menikmati main bersama? (*Companionship*)

Score 4 Berdua peserta sangat menikmati main.

Score 3 Berdua peserta menikmati main tetapi kadang kurang terlibat.

Score 2 Berdua peserta sedikit minat main bersama.

Score 1 Berdua peserta tidak menikmati main bersama.

Variable 3

Apakah reaksi peserta terhadap sesama setelah gagal tugas? (*Conflict*)

Score 4 Peserta menunjukkan reaksi positif.

Score 3 Peserta menunjukkan reaksi positif tetapi sedikit frustrasi.

Score 2 Peserta menunjukkan reaksi negatif seperti kecewa.

Score 1 Peserta menunjukkan reaksi sangat negatif seperti marah.

Variable 4

Apakah peserta percaya sesama untuk kerjain tugas? (*Security*)

Score 4 Peserta percaya sesama untuk menyelesaikan tugas.

Score 3 Peserta percaya sesama secara moderat dengan sedikit membantu pasangan.

Score 2 Peserta percaya sesama secara kecil dan mencoba kerjakan sebagian tugas pasangan.

Score 1 Peserta tidak percaya sesama dan mencoba untuk mengerjakan tugasnya semua sendiri.

Variable 5

Apakah peserta berkomunikasi bersama secara positif? (*Closeness*)

Score 4 Peserta berkomunikasi dengan sangat positif.

Score 3 Peserta berkomunikasi dengan positif tetapi kadang negatif.

Score 2 Peserta berkomunikasi secara negatif atau minimal.

Score 1 Peserta berkomunikasi secara sangat negatif seperti memarahi sesama peserta.

Pada tahap pertama penelitian penulis akan melakukan observasi eksperimen dengan menggunakan *Cooperative video game Overcooked! 2* dengan variabel yang telah disediakan pada table sebelumnya serta menunjukkan total nilai yang diperoleh oleh pasangan peserta. Total nilai dari observasi tersebut akan dikalkulasikan dalam bentuk persentase menggunakan rumus yang telah diperoleh dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh [10].

$$\text{Nilai indikator} = \frac{\text{jumlah nilai} \times 100\%}{\text{Maximum score}}$$

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah pelaksanaan eksperimen berikut merupakan hasil dari riset yang telah dilakukan oleh penulis.

3.1 Hasil Eksperimen

Pada tahap pertama penulis melakukan eksperimen dengan menggunakan *Cooperative video game Overcooked! 2*. Dari 30 pasangan peserta yang mengikuti eksperimen mengenai kegunaan permainan kooperatif untuk menilai kualitas pertemanan, penulis menemukan bahwa peserta eksperimen menunjukkan variabel yang dapat di observasikan lalu digunakan untuk menilai *Friendship quality* seperti sikap komunikasi peserta dengan sesama ataupun emosi yang ditunjukkan oleh peserta untuk melihat apakah peserta menikmati main bersama dan juga mayoritas dari peserta eksperimen merasakan bahwa mereka bermain bagus bersama dan juga merasa lebih terhubung dan ingin melanjutkan coba bermain game *Cooperative* bersama.

Berikut merupakan hasil observasi dari eksperimen penelitian ini:

Table Variabel Observasi.

Variabel	Variabel Observasi	Score			
		1	2	3	4

<i>Help</i>	Aspek 1	0	0	4	2 6
<i>Companionship</i>	Aspek 2	0	3	3	2 4
<i>Conflict</i>	Aspek 3	0	0	6	2 4
<i>Security</i>	Aspek 4	0	3	3	2 4
<i>Closeness</i>	Aspek 5	0	2	4	2 4

Dapat dilihat dari data yang diperoleh melalui observasi eksperimen menggunakan game *Overcooked! 2*, berdasarkan hasil dari aspek 1-3 bisa dilihat bahwa selama eksperimen mayoritas pasangan peserta menunjukkan sikap positif secara mayoritas selalu membantu sesama dalam bentuk membantu dan mengajar sesama dalam mekanik gamenya sehingga henti dan menjelaskan kepada sesama apa yang perlu dilakukan yang bisa dilihat dari total kalkulasi nilai indikator yang berhasil dalam *friendship quality* positif yang sebesar 94% dalam semua peserta yang mengikuti eksperimen. Dalam aspek 2 dapat dilihat bahwa peserta menikmati main bersama emosi positif seperti ketawa terdapat juga beberapa pasangan yang menikmati main bersama sehingga walaupun gagal level mereka ingin main ulang untuk mencoba lagi, dan beberapa pasangan yang ingin melanjutkan main walaupun eksperimen telah selesai dan terakhir terdapat pasangan yang mengabaikan tujuan dari gamenya untuk melakukan lelucon. Terakhir dalam aspek 3 dapat dilihat bahwa reaksi peserta terhadap sesama setelah gagal positif dengan hanya beberapa pasangan menunjukkan sedikit frustrasi justru pemain lebih fokus dalam membantu pasangannya mengerti cara melakukan tugasnya ataupun kedua pemain gagal dalam tugas mereka seperti satu pemain mengirim makanan yang salah dan pemain satu lagi mengakibatkan kebakaran dari masak nasi kedua peserta biasanya hanya ketawa mengenai kegagalan dari situasi mereka.

Yang terakhir dalam aspek 4 dan 5, berdasarkan tabel dari peserta dalam aspek 4 walaupun mayoritas pemain percaya sesama untuk kerjakan tugasnya terdapat beberapa pemain yang tidak terlalu percaya sesama untuk kerjakan tugas secara bawah sadar melakukan kerja pasangan. Dalam terakhir aspek 5 pemain secara mayoritas berkomunikasi secara positif dengan membuat lelucon saat bermain bersama dan juga memberikan dorongan saat pasangan mereka tidak main terlalu bagus dan gagal dalam tugas.

Pada saat pelaksanaan eksperimen penulis menemukan beberapa kasus unik berupa 2 pasangan dimana sesama pemain tidak bicara tetapi walaupun tidak bicara bisa dilihat dari video dokumentasi bahwa kedua pasangan tersebut walaupun bicara secara minimal mereka main sangat bagus dan berhasil mendapati poin salah satu score yang paling tinggi dari semua pasangan peserta lain yang mengikuti eksperimen.

Dari informasi yang telah dikumpulkan diatas secara umum peserta eksperimen menunjukkan sikap yang dapat dinilai dan juga selama proses main terdapat pengaruh positif terhadap *Friendship Quality* walaupun untuk sementara. Penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan bermain *Cooperative Video Game* dapat dilihat dan dinilai kualitas pertemanan antara pemain hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dimana peserta menunjukkan perilaku yang memenuhi variabel observasi yang dicari oleh penulis.

3.2 Hasil Interview

Setelah eksperimen telah selesai penulis melanjutkan dengan mengundang peserta eksperimen untuk melakukan sebuah interview. Dari semua peserta sebagian besar menjawab bahwa mereka sangat menikmati main bersama dengan pasangannya, terdapat juga pertanyaan kedua dimana peserta merasa bahwa pendapat mereka terhadap pasangan membagus setelah main bersama karena dapat melewati main bersama. Terhadap pertanyaan ketiga Semua

pemain merasa bahwa mereka merasa lebih terhubung terhadap pasangan menjawab dengan bahwa setelah melewati bagian awal dimana mereka tidak mengerti mekanik gamenya mereka merasa jauh lebih kompak dalam kerja sama apalagi di akhir sesi main. Kebanyakan dari peserta juga menjawab bahwa mereka ingin melanjutkan untuk main game *Cooperative* bersama dengan pasangannya dan juga semua peserta merasa bahwa mereka main bagus dengan pasangan mereka walaupun terdapat beberapa pasangan peserta dimana mereka gagal dalam misi tetapi masih menjawab bahwa mereka main bagus karena walaupun tidak menang mereka menikmati pengalamannya.

Disisi lain ada beberapa peserta yang bilang mereka tidak ingin main game *Cooperative* bersama pasangannya lagi karena mereka tidak terbiasa main game dimana tidak ada musuh dan lebih menyukai main game *Competitive* dan juga terdapat beberapa peserta yang tidak merasa lebih dekat kepada pasangan mereka karena waktu yang diberikan untuk main terlalu kecil untuk memberikan efek.

Dari informasi diatas kita dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar dari peserta dari penelitian yang dilaksanakan ini merasa bahwa mereka lebih dekat dengan pasangan mereka dan juga merasa bahwa kerja sama mereka lebih bagus setelah main bersama.

3.3 Analisis

Berdasarkan dari kedua hasil yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat bahwa melalui observasi terhadap variabel tertentu *cooperative video game* dapat digunakan untuk menilai kualitas pertemanan karena kemampuan untuk mengeluarkan emosi positif dan negatif dari peserta sehingga dapat memiliki sebuah efek positif walaupun bisa saja sementara terhadap *friendship quality*.

Dari hasil interview kualitatif juga dapat dilihat bahwa tidak hanya dari observasi tetapi juga dari pendapat peserta melewati interview bahwa hubungan dan kerja sama mereka dengan pasangan membagus setelah main bersama walaupun dapat dilihat dari observasi bahwa walaupun pasangan mereka ada melakukan kesalahan mereka masih menjawab bahwa peserta main bagus dengan sesama.

Dengan begitu dapat dilihat bahwa *cooperative video game* dapat digunakan untuk menarik keluar variabel yang dapat di observasi untuk menilai *friendship quality* yang dimiliki oleh sebuah pasangan teman, dan juga dapat memberikan efek terhadap *friendship quality* antara sebuah pasangan teman.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah *cooperative video game* dapat digunakan untuk menilai *friendship quality* dan juga apakah dapat mengefek *friendship quality* tersebut. Berdasarkan dari hasil yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa *cooperative video game* dapat digunakan untuk menilai kualitas pertemanan dari melihat cara pemain interaksi bersama pada saat main melalui komunikasi, kepercayaan terhadap sesama, kenikmatan peserta saat main dengan pasangan melalui emosi yang ditunjukkan seperti emosi positif ketawa atau senyum. Dapat dilihat juga bahwa permainan *cooperative* dapat memiliki efek positif terhadap *friendship quality* pemain yang main bersama dari interview yang dilakukan dimana peserta menjawab bahwa mereka menikmati main dengan pasangan dan juga merasa bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan pasangan mereka karena setelah mengerti cara main game tersebut kerja sama mereka membagus dan menghasilkan sebuah perasaan oleh pemain bahwa pertemanan mereka dengan pasangan mendalam.

Saran yang peneliti dapat memberikan kepada pembaca yang ingin melakukan riset mengenai topik seperti ini merupakan untuk mungkin melakukan riset tersebut kepada masyarakat yang lebih lengkap dengan perbedaan umur.

Daftar Pustaka

- [1] T. Wibowo and Vicky, "Survey Research of the Reasons of People Playing Games Using the Qualitative Methods," *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, vol. 1, no. 1, 2021.
- [2] M. H. Abdillah, W. D. Anindita, S. Permatasari, B. R. Nabillah, and M. Mujidin, "DESCRIPTION OF FRIENDSHIP QUALITY IN YOGYAKARTA STUDENTS," *Jurnal Psikologi : Media Ilmiah Psikologi*, vol. 18, no. 02, 2020, doi: 10.47007/jpsi.v18i02.92.
- [3] G. P. Verheijen, S. E. M. J. Stoltz, Y. H. M. van den Berg, and A. H. N. Cillessen, "The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence," *Comput Human Behav*, vol. 91, 2019, doi: 10.1016/j.chb.2018.10.023.
- [4] M. F. Wright, "Friends and Console-Gaming Aggression: The Role of Friendship Quality, Anger, and Revenge Planning," *Games Cult*, vol. 14, no. 6, pp. 604–621, Sep. 2019, doi: 10.1177/1555412017720554.
- [5] O. Mardiwawan and A. Helmi, "The Dynamic of Online Friendship Quality: Exploration of Adolescence in Bandung," *European Alliance for Innovation n.o.*, May 2020. doi: 10.4108/cai.26-11-2019.2295200.
- [6] W. Zheng, S. Cao, Y. Wang, K. Yang, Y. Chen, and G. Song, "The Impact of Social Value Orientation, Game Context and Trust on Cooperative Behavior After Cooperative Video Game Play," *Psychol Rep*, vol. 124, no. 3, 2021, doi: 10.1177/0033294120934705.
- [7] J. Bishop *et al.*, "CHAOPT: A Testbed for Evaluating Human-Autonomy Team Collaboration Using the Video Game Overcooked!2," in *2020 Systems and Information Engineering Design Symposium, SIEDS 2020*, 2020. doi: 10.1109/SIEDS49339.2020.9106686.
- [8] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [9] Z. A. Soekoto, D. Muttaqin, and M. S. Tondok, "Kualitas Pertemanan dan Agresi Relasional Pada Remaja di Kota Surabaya," *Jurnal Psikologi*, vol. 16, no. 2, 2020, doi: 10.24014/jp.v16i2.9684.
- [10] M. Rizky Setiawan and P. Wiedarti, "The effectiveness of quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary," *Studies in English Language and Education*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.24815/siele.v7i1.15359.