



ISSN : 2339 - 1871

## JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

**Editor Office :** LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75  
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia  
Phone : +62 852-7901-1390.  
Email : [betrik@sttpagaralam.ac.id](mailto:betrik@sttpagaralam.ac.id) | [admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id](mailto:admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id)  
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

### STUDI EKSPLORASI DAN ANALISIS PENGARUH VIDEO GAME PADA KUALITAS PERTEMANAN: STUDI KASUS IT TAKES TWO

Kevin Anderson<sup>1</sup>, Heru Wijayanto Aripardono<sup>2</sup>

Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam<sup>1,2</sup>

Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau

Sur-el : [1931013.kevin@uib.edu](mailto:1931013.kevin@uib.edu)<sup>1</sup>, [heru.wijayanto@uib.edu](mailto:heru.wijayanto@uib.edu)<sup>2</sup>

**Abstrak:** It Takes Two adalah game yang dimainkan secara co-op dengan pemain lain, game ini dapat dimainkan secara local atau online. Dimana setiap pemain mengendalikan salah satu karakter dan bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah seperti melewati rintangan dan mengalahkan musuh. Dalam game It Takes Two itu sendiri terdapat 9 chapter yaitu Chapter 1: The Shed, Chapter 2: The Tree, Chapter 3: The Pillowfort, Chapter 4: Space Station, Chapter 5: Road to the Magic Castle, Chapter 6: Gates of Time, Chapter 7: Snowglobe, Chapter 8: Garden, Chapter 9: The Attic. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bermain *cooperative game* terhadap kualitas pertemanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksplorasi dan observasi. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah dengan bermain *cooperative game* memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pertemanan setidaknya untuk sementara dikarenakan penelitian ini hanya membutuhkan waktu selama 15 menit, hal tersebut dilihat dari observasi oleh penulis terhadap rekaman video dengan durasi 15 menit tersebut, yakni adanya sikap saling membantu antar pasangan seperti memberikan arah pada pasangan, adanya senyum pada pasangan, dan adanya tertawa pada pasangan dalam bermain game tersebut.

**Kunci Utama:** Game Kooperatif; It Takes Two; Kualitas Pertemanan; Video Game

**Abstract:** *It Takes Two is a game that is played in co-op with other players, this game can be played locally or online. Where each player controls one of the characters and works together to solve a problem such as passing obstacles and defeating enemies. In the It Takes Two game itself there are 9 chapters, namely Chapter 1: The Shed, Chapter 2: The Tree, Chapter 3: The Pillowfort, Chapter 4: Space Station, Chapter 5: Road to the Magic Castle, Chapter 6: Gates of Time, Chapter 7: Snowglobe, Chapter 8: Garden, Chapter 9: The Attic. This study aims to determine the effect of playing cooperative games on the quality of friendship. The method used in this research is the exploration and observation method. The results obtained in this study are that playing cooperative games has a positive influence on the quality of friendship at least temporarily because this study only takes 15 minutes, this is seen from observations by the author of the video recording with a duration of 15 minutes, namely the existence of mutual assistance between partners such as giving directions to partners, smiling at partners, and laughing at partners in playing the game.*

**Keywords :** *Cooperative Game; It Takes Two; Friendship Quality; Video Game*

#### 1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang di kehidupan sehari-hari ini diawali oleh

suatu proses yang sederhana sampai kepada tingkatan dari keinginan sebagai seseorang ataupun makhluk sosial [1].

Salah satu teknologi yang bergerak di bidang hiburan yakni video game, Video game tersebut telah mengalami perkembangan dengan sangat pesat, hal tersebut dilihat dari pendapatan video game secara global yang terus mengalami peningkatan [2].

Permainan elektronik atau lebih dikenal dengan video game adalah suatu fenomena yang sudah tidak asing bagi masyarakat di Indonesia ataupun di dunia [3]. Video game di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Kelompok peneliti (Newzoo) telah melakukan perilisian 100 negara yang dianggap memiliki peran besar terhadap pendapatan video game dibidang industri. Hasil yang didapatkan adalah Indonesia menduduki peringkat 16 dalam keterlibatan industri video game [4].

Video game berasal dari sebuah kata dalam bahasa Inggris dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti yaitu permainan [5]. Video game merupakan sebuah media hiburan yang menarik dimana memiliki suatu tujuan untuk pendidikan dan sebagai hiburan untuk menekan tingkat stres pengguna hp [5]. Video game tersebut menuju terhadap kepintaran intelektual yang memiliki arti arena keputusan dan tindakan dari pemain.

Video game terdapat berbagai jenis seperti Role-playing game, Puzzle, Simulasi, Adventure, Shooters dan lain-lain [6]. Selain itu terdapat video game dengan jenis cooperative games atau CO-OP games. CO-OP games ini memungkinkan seorang player untuk mencari solusi dan memenangkan game tersebut dengan player lain, dan dapat saling bertukar informasi saat menyelesaikan misi dan dapat memungkinkan membangun sebuah hubungan yang baik pada kehidupan yang nyata [4]. Salah satu game dengan jenis CO-OP games yaitu It Takes Two, It Takes Two adalah game yang dimainkan secara co-op dengan pemain lain, game ini dapat dimainkan secara local atau

online. Dimana setiap pemain mengendalikan salah satu karakter dan bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah seperti melewati rintangan dan mengalahkan boss [7].

Friendship atau pertemanan merupakan sebuah hubungan yang menunjukkan sebuah kondisi dimana saling menghargai, mengerti, menerima, memperhatikan, dan memberikan dukungan yang merupakan bagian dari sebuah kasih sayang [7]. Selain itu, pertemanan juga memberikan sebuah kontribusi dimana sebagai sumber dukungan sosial terhadap remaja ketika melewati masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa [8]. Hubungan pertemanan ini dapat berupa belajar bersama dan pergi ke suatu tempat secara bersamaan, akan tetapi, hubungan pertemanan tidak hanya pada belajar dan pergi ke suatu tempat bersama, hubungan pertemanan ini dapat terjalin pada game online yang saat ini terdapat banyak orang yang memainkan game online [5].

Dalam game online itu sendiri terdapat istilah kata “mabar” yang merupakan gabungan dari kata “main” dan “bareng”, yang memiliki makna bahwa game tersebut dapat dimainkan secara bersamaan baik dengan teman ataupun orang lain dan biasanya dapat dimainkan dengan mudah apabila berkumpul bersamaan disuatu tempat [9]. Dengan berkumpulnya individu yang memiliki latar belakang yang berbeda dapat menimbulkan adanya suatu masalah baik ketidakcocokannya keinginan antar individu, ataupun miscommunication antar individu, Dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain video game salah satunya yaitu tindakan rasis [7]. Selain itu, bermain game online memiliki dampak positif yaitu dapat mengasah otak seseorang, membuat seseorang untuk berkonsentrasi, menemukan hal yang baru, dan dapat bertemu orang yang belum pernah dijumpai sebelumnya. Hal tersebut dapat membuat orang yang bermain game tersebut lebih tertarik,

karena game tersebut dapat mengubah kondisi ataupun situasi [10].

Menurut [11], bahwa kedua cara permainan itu dimainkan dan perilaku yang ditampilkan selama sesi permainan dapat mengubah hubungan remaja dengan teman setidaknya untuk sementara. Adapun penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan video game dengan jenis *CO-OP games It Takes Two* untuk mengetahui apakah dengan bermain Cooperative Game dapat mempengaruhi kualitas pertemanan. Berdasarkan penjelasan uraian dari latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Studi Eksplorasi Dan Analisis Pengaruh Video Game pada Kualitas Pertemanan: Studi Kasus *It Takes Two*”.

Penelitian yang menjadi sumber utama pada penelitian ini yaitu penelitian yang berjudul *The Influence Of Competitive and Cooperative Video Games On Behavior During Play And Friendship Quality In Adolescence* [11]. Penelitian tersebut melakukan eksperimen terhadap dua sekolah untuk pendidikan menengah pra-kejuruan di Belanda direkrut melalui surat informasi dan telepon. Dewan sekolah mengirimkan surat informasi dan persetujuan formulir untuk semua orang tua. Orang tua dapat memilih keluar dari partisipasi anak mereka dengan menghubungi peneliti atau sekolah. Peserta juga memberikan persetujuan di awal penilaian. Remaja diundang untuk berpartisipasi dalam penelitian bersama-sama dengan satu teman sesama jenis dari kelas mereka selama jam sekolah.

Seringkali, ini berarti bahwa dua remaja yang sedang duduk bersama saat istirahat atau jam bebas didekati dan disepakati bersama untuk berpartisipasi. Jika remaja itu sendiri, mereka diminta untuk mencari sesama jenis teman dan kembali ke kelas di mana studi itu diatur. Total dari 180 remaja di kelas 7 hingga 10 direkrut dengan cara ini. Pertama, mereka

menemukan kualitas persahabatan yang lebih rendah antara remaja setelah mereka memainkan video game secara kompetitif, dibandingkan dengan bermain yang sama permainan soliter. Mereka tidak menemukan bukti bahwa bermain game secara kooperatif meningkatkan kualitas persahabatan.

Kedua, apakah video game dimainkan secara kooperatif atau kompetitif mengubah perilaku individu remaja selama sesi permainan. Seperti yang diharapkan, lebih positif perilaku diamati selama permainan kooperatif. Namun, ada juga lebih negatif, dominan, dan perilaku tunduk dan lebih besar ketidakseimbangan kekuatan antara teman dalam kondisi kooperatif. Ketiga, perilaku yang ditampilkan selama interaksi game diprediksi kualitas persahabatan setelahnya. Baik perilaku prososial maupun positif perilaku selama bermain game meningkatkan kualitas persahabatan. Efek dari perilaku positif yang diamati pada kualitas persahabatan ditemukan di semua kondisi, sedangkan perilaku prososial meningkatkan kualitas persahabatan khususnya dalam kondisi persaingan. Jumlah perilaku prososial yang diamati tidak memprediksi kualitas persahabatan, mungkin karena perilaku prososial diharapkan dalam mode game ini.

Penelitian yang dilakukan oleh [12] yang berjudul *Friends and Console Gaming Aggression: The Role of Friendship Quality, Anger, and Revenge Planning*. Penelitian tersebut memberikan salah satu investigasi pertama yang menggunakan data diadik untuk memahami hubungan antara kualitas persahabatan dan agresi game konsol melalui penembak orang pertama. Selain itu, ini juga salah satu yang pertama untuk fokus pada mediasi ciri-ciri kepribadian dalam asosiasi ini. Studi pertama lainnya adalah penggambaran agresi game konsol menjadi agresi verbal, trolling, dan berkemah.

Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa persahabatan yang rendah kualitas dikaitkan secara positif dengan agresi konsol-game (yaitu, agresi verbal, trolling, dan berkemah) melalui penembak orang pertama. Selain itu, rendah kualitas persahabatan berhubungan positif dengan kemarahan dan perencanaan balas dendam, yang kemudian dikaitkan dengan peningkatan agresi verbal, trolling, dan berkemah. Ini studi memiliki implikasi bagi dokter dan peneliti yang bersangkutan dengan mengidentifikasi remaja yang berisiko mengalami agresi game konsol.

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh [13] yang berjudul *Social and Behavioral Health Factors Associated with Violent and Mature Gaming in Early Adolescence*. Penelitian tersebut mendapat hasil bahwa Untuk Studi 2, sebanyak 772 peserta adalah 50% perempuan dan 57% White (usia rata-rata 12,6 tahun). Mirip dengan Studi 1, Orang yang memainkan game berisiko tinggi menghabiskan lebih banyak waktu untuk game yang lebih interaktif, Mereka memiliki hasil tidur yang lebih buruk daripada pemain yang tidak berisiko tinggi. Selain itu, bermain game berisiko tinggi memiliki dampak sosial yang berbeda secara signifikan dari game dibandingkan dengan game yang kurang berisiko, termasuk menghabiskan lebih banyak uang untuk permainan, menghabiskan lebih sedikit waktu untuk pekerjaan rumah dan dengan keluarga atau melewatkan makan karena bermain game. Konten dewasa dan kekerasan dari video game dan jumlah online interaksi sosial yang terkait dengan game memainkan peran kuat dalam kesehatan perilaku dan dampak sosial dalam keluarga.

Penelitian yang dilakukan oleh [14] yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Tipe *Co-op Co-op* dan *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa SMP dengan Materi Pelaku Ekonomi dan Perannya dalam Kegiatan Ekonomi”.

Adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk menginvestigasikan suatu capaian siswa dengan metode pembelajaran kompetitif dan kolaboratif secara kelompok. Teknik pengumpulan data berupa tes dan pengujian data secara uji hipotesis dan statistik. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan secara signifikan bagi kelompok kontrol dan hasil belajar siswa di kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen dengan metode *Team Games Tournament* mendapatkan hasil yang baik daripada kelompok kontrol dengan metode pembelajaran kolaboratif.

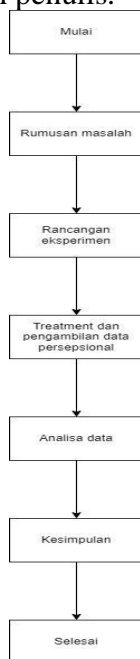
Penelitian yang dilakukan oleh [15] yang berjudul “Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Co Op Co Op* dan *Teams Games Tournament (TGT)*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan eksperimen. Adapun hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir siswa dengan metode kooperatif *Co Op Co Op* kurang baik dibandingkan dengan metode kooperatif *TGT*, Kemampuan berpikir matematika siswa dengan metode kooperatif *Co Op Co Op* baik dibandingkan siswa dengan metode kooperatif *TGT*, dan terdapat interaksi yang berpengaruh antara kemampuan berpikir matematika siswa dan strategi belajar terhadap kemampuan pemahaman kreatif.

Menurut penelitian dari [16] yang berjudul *The Dynamic of Online Friendship Quality: Exploration of Adolescence in Bandung* mengungkapkan bahwa dengan proses interaksi dalam pertemanan, sekarang pertemanan bisa dilakukan secara tatap muka dan online. Bahkan hari ini, batasi yang jelas antara online dan offline kontak atau teman sudah tidak ada lagi terutama pada remaja. Itu disebabkan oleh adanya keterkaitan antara realitas yang dialami individu secara online dan offline.

Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa fitur membangun kualitas pertemanan online seperti persahabatan, berbagi, saling mendukung, dan kesukarelaan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas fitur pertemanan online, seperti kesamaan, motivasi afiliasi, dan atribut pribadi.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada bagian ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh penulis yang dirancang ke dalam bentuk kerangka alur penelitian. Adapun tujuan dari alur penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan tahapan yang akan dilakukan oleh penulis.



**Gambar 2. Alur Penelitian**

Alur penelitian diawali pada tahap pertama yaitu rumusan masalah. Pada tahap ini akan dilakukan menentukan ide, konsep, metode, dan model penelitian. Tahap kedua merupakan tahap untuk mengumpulkan data-data dan informasi sebagai pendukung sumber dari penelitian ini. Tahap ketiga adalah tahap proses untuk merancang eksperimen dengan ide dan model penelitian yang telah dibuat. Tahap keempat yaitu proses pengumpulan data berupa rekaman dari hasil observasi. Tahap kelima merupakan tahap analisa data, yaitu proses pengolahan data, ide, konsep terhadap data

yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahap keenam yaitu kesimpulan, pada tahap ini berisi kesimpulan dari data-data yang telah didapatkan.

Adapun model penelitian berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Verheijen.P et al., 2019) [17] yaitu dengan menggunakan metode eksperimen dan kualitatif atau dengan menggunakan pendekatan eksploratif dan observasi. Metode eksperimen adalah sebuah metode yang digunakan dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan, mengikuti sebuah proses, mengamati suatu objek, analisis, menarik kesimpulan mengenai suatu objek yang dilihat, proses atau keadaan tertentu [18]. Kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan sebuah data secara lisan atau tertulis dimana perilaku yang dapat dilihat secara keseluruhan [17].

Penelitian eksploratif adalah penelitian yang memiliki tujuan yaitu sebagai gambaran keadaan suatu fenomena. Dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji terhadap suatu hipotesis tertentu, akan tetapi hanya sebagai gambaran apa adanya suatu keadaan, gejala atau variabel [19]. Menurut [19] pengertian observasi secara umum yaitu sebuah kegiatan pengamatan suatu objek dan dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian, dan juga pencatatan secara terurut tentang gejala yang akan diteliti. Maka dari itu, penulis akan melakukan penelitian yaitu Cooperative games sebagai variabel independen dan Friendship quality sebagai variabel dependen dengan metode eksploratif dan observasi.

### 2.1 Prosedur

Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengumpulan data secara observasi terhadap masyarakat di kota Batam dan tanpa batas umur. Penulis akan meneliti sebanyak 30 pasang orang. 30 pasang orang tersebut akan bermain Cooperative Games yaitu It Takes Two. It Takes Two adalah game yang dimainkan secara co-op dengan pemain lain, game ini dapat dimainkan secara local atau online. Dimana setiap pemain mengendalikan salah

satu karakter dan bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah seperti melewati rintangan dan mengalahkan boss [20].

Dalam game It Takes Two itu sendiri terdapat 9 chapter yaitu Chapter 1: The Shed, Chapter 2: The Tree, Chapter 3: The Pillowfort, Chapter 4: Space Station, Chapter 5: Road to the Magic Castle, Chapter 6: Gates of Time, Chapter 7: Snowglobe, Chapter 8: Garden, Chapter 9: The Attic [20]. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan Chapter 1: The Shed dan kemudian penulis akan merekam aktivitas setiap pasang dalam bermain game tersebut selama 15 menit. Jika sudah selesai melakukan pengumpulan data, penulis akan mengamati rekaman video setiap pasang yang bermain game tersebut untuk mendapatkan hasil analisa dari observasi ataupun kesimpulan.

### 2.2 Jadwal dan Lokasi

Adapun berikut terdapat jadwal dan lokasi selama kegiatan ini berlangsung yang ditampilkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Jadwal dan Lokasi**


Hari/Tanggal	Lokasi
Sabtu, 12 November 2022 – Sabtu, 19 November 2022	Batam


Sumber: Data diolah (2022)


### 2.3 Alat-alat eksperimen

Adapun alat-alat yang dibutuhkan penulis dalam melakukan eksperimen penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:


**Tabel 2. Alat-alat eksperimen**

Nama	Jumlah	Gambar
Laptop ASUS A409FJ	1 buah	

Game Controller: Ucom	2 buah	
-----------------------------	--------	---

Video game: It Takes Two	1 buah	
--------------------------------	--------	---

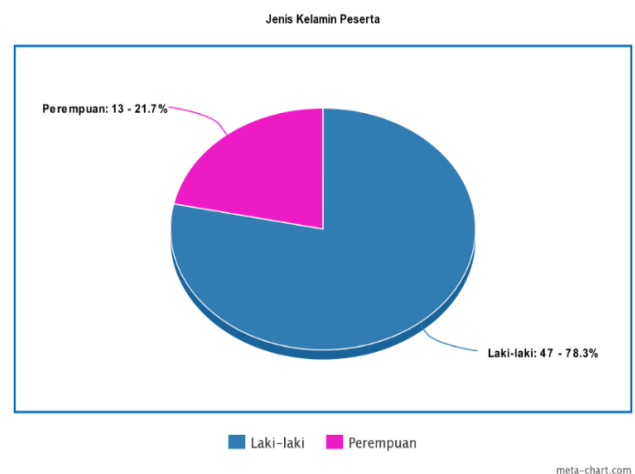
Smartphone: Samsung Galaxy A70 2019	1 buah	
--	--------	---

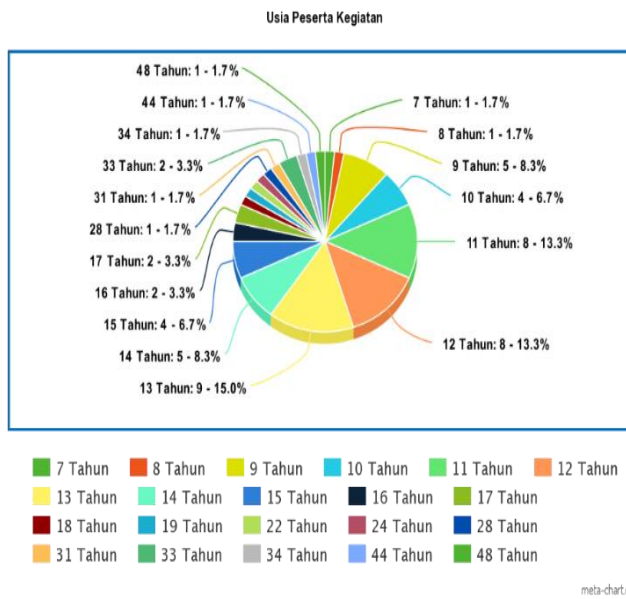
Tripod	1 buah	
--------	--------	--

Sumber : Data diolah (2022)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun terdapat 30 pasangan peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah berikut ini:





Gambar 1. Jenis Kelamin dan Usia Peserta

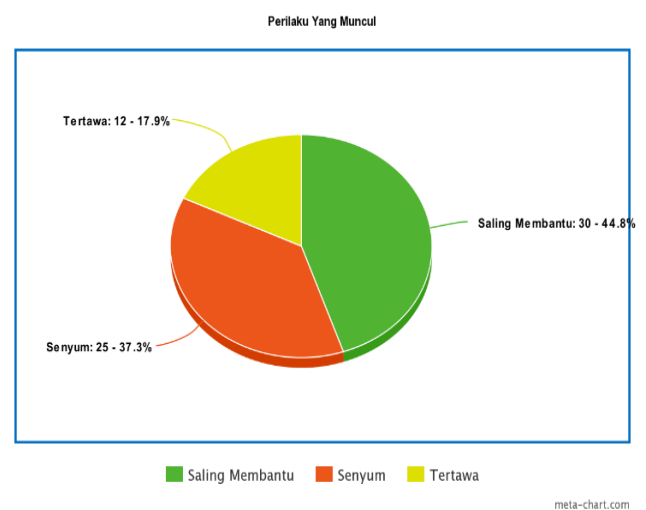
Berdasarkan grafik **Gambar 1**. Jenis Kelamin dan Usia Peserta Kegiatan diatas, menunjukkan bahwa peserta kegiatan dengan jenis kelamin laki-laki lebih mendominasi dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan, yaitu laki-laki sebanyak 47 orang dengan persentase sebesar 78.3% dan perempuan sebanyak 13 orang dengan persentase 21.7%. Adapun peserta yang mengikuti kegiatan didominasi oleh usia 13 tahun, yaitu sebanyak 9 orang dengan persentase sebesar 15.0%. Hal ini menyatakan bahwa sebagian besar yang mengikuti kegiatan ini berasal dari kalangan remaja dengan usia 13 tahun.

### 3.1 Analisa Rekaman Video



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan penelitian telah dilaksanakan yaitu pada tanggal 12 November 2022, 13 November 2022, 14 November 2022, 17 November 2022, dan 19 November 2022 yang berlokasi di Rumah Penduduk di Pulau Selat Nenek, Rumah Penduduk di Batu Batam Permai, Rumah Penduduk di Perumahan Mutiara View, dan Rumah Penduduk di Kampung Tua Bengkong Laut. Adapun alat-alat yang telah digunakan selama kegiatan penelitian ini yaitu Laptop ASUS A409FJ, Game Controller, Game *It Takes Two*, Smartphone Samsung Galaxy A70 2019 dan Tripod.



Gambar 3. Hasil Observasi

Berdasarkan **Gambar 3**. Hasil Observasi diatas, menunjukkan bahwa sikap yang muncul ada tiga yaitu saling membantu, senyum, dan tertawa. Adapun perilaku saling membantu sebanyak 30 pasang dengan persentase 44.8%, senyum sebanyak 25 pasang dengan persentase 37.3%, dan tertawa sebanyak 12 pasang dengan persentase 17.9%. Dapat disimpulkan bahwa perilaku yang muncul didominasi oleh sikap saling membantu sebanyak 30 pasang dengan persentase sebesar 44.8%. Maka dari itu, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan bermain *cooperative game* dapat mempengaruhi perilaku seseorang selama game berlangsung, hal tersebut dapat dilihat dari adanya perilaku positif yang muncul dalam penelitian ini yaitu adanya sikap saling membantu seperti membantu mengarahkan

arah yang benar kepada pasangan, adanya senyum diantara pasangan, dan adanya tertawa antara pasangan ketika bermain game tersebut. Penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan bermain cooperative game dapat mempengaruhi kualitas pertemanan setidaknya untuk sementara, hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang menyatakan bahwa adanya perilaku positif yang muncul yakni saling membantu, senyum, dan tertawa dan penelitian ini hanya membutuhkan durasi waktu selama 15 menit untuk setiap pasang atau tidak dalam jangka waktu yang panjang.

Adapun untuk kesimpulan yang lebih jelasnya adalah bahwa dengan bermain cooperative game memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pertemanan setidaknya untuk sementara, Dampak positif dari bermain game yaitu dapat mengasah otak seseorang, membuat seseorang untuk berkonsentrasi, menemukan hal yang baru, hal tersebut dapat membuat orang yang bermain game tersebut lebih tertarik, karena game tersebut dapat mengubah kondisi ataupun situasi [21]. Adapun pengaruh positif yang muncul adalah adanya sikap saling membantu seperti membantu mengarahkan arah yang benar pada pasangan ketika bermain game tersebut, adanya senyum antar pasangan ketika bermain game tersebut, dan adanya tertawa antar pasangan ketika bermain game tersebut dan dalam durasi selama 15 menit.

Adapun hasil penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Verheijen.P [22] dan Mardiawan [23] [24], dimana penelitian ini mendapatkan hasil bahwa kedua cara permainan yang dimainkan dan perilaku yang ditampilkan selama sesi permainan dapat mengubah hubungan remaja dengan teman setidaknya untuk sementara, dan penelitian yang dilakukan oleh mendapatkan hasil bahwa beberapa fitur membangun kualitas pertemanan online seperti persahabatan, berbagi, saling mendukung, dan kesukarelaan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas

fitur pertemanan online, seperti kesamaan, motivasi afiliasi, dan atribut pribadi.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bermain cooperative game terhadap kualitas pertemanan. Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan bermain cooperative game memberikan pengaruh positif terhadap kualitas pertemanan setidaknya untuk sementara dikarenakan penelitian ini hanya membutuhkan waktu selama 15 menit, hal tersebut dilihat dari observasi oleh penulis terhadap rekaman video dengan durasi 15 menit tersebut, yakni adanya sikap saling membantu antar pasangan seperti memberikan arah pada pasangan, adanya senyum pada pasangan, dan adanya tertawa pada pasangan dalam bermain game tersebut. It Takes Two itu sendiri merupakan game yang memiliki alur dan karakter yang menarik sehingga dapat memunculkan hal-hal yang positif seperti yang telah dibahas sebelumnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] Andhikasari, R. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Pada Kepuasan Pelanggan Mabur & Game Coffee. *J-Ika*, 8(2), 152–160.
- [2] Asmarani, Y. A., & K, R. S. (2019). Media Sosial Facebook Sebagai Sarana Memelihara Pertemanan. *Ilmu Komunikasi Humaniora*, 1(2), 63–74.
- [3] Charmaraman, L., Richer, A. M., & Moreno, M. A. (2020). Social And Behavioral Health Factors Associated With Violent And Mature Gaming In Early Adolescence. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 17(14), 1–20.
- [4] Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, Xv(Ii), 116–123.



- [5] Djatmiko, J. (2021). *(Review) It Takes Two*. <https://www.playverse.com/2021/04/18/review-it-takes-two/>
- [6] Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu Rt 06 Rw 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2c5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#D=Gs\\_Qabs&T=1657860118603&U=%23p%3dekfoaz0oakgj](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2c5&q=ahmad+wildan+faza&oq=ahma#D=Gs_Qabs&T=1657860118603&U=%23p%3dekfoaz0oakgj)
- [7] Gunawan, A. (2020). *8 Game Co-Op Terbaik 2020 Dari 8 Genre Berbeda, Asyik Untuk Mabar!* <https://www.idntimes.com/health/medical/nathan-adiel/manfaat-bermain-game-bagi-orang-dewasa-c1c2/2>
- [8] Karina, C. D., U.S, S., & L.A, S. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas Tgr (Traditional Games Return). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1599–1615.
- [9] Mambu, Y., Wahyudi, A., Bantong, A., & Mekel, D. (2019). Falling Bird: Video Game Berbasis Virtual Reality Dan Accelerometer Untuk Android. *Seminar Nasional Sistem Informasi & Teknik Informatika*, 3, 503–511.
- [10] Mardiwana, O., & Helmi, A. (2020). *The Dynamic Of Online Friendship Quality: Exploration Of Adolescence In Bandung*. January.
- [11] Martini, C. (2021). *Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Di Sekolah Dasar*. 8(49), 1–10.
- [12] Meiliana, Tang, S., Octaviana Manurung, W., Lady Marchela Sayow, E., Levia, E., Jie, B., & Nuraeni, Y. (2021). Pengolahan Sampah Di Daerah Pesisir Pantai Setokok Untuk Meningkatkan Kualitas Kesehatan Lingkungan Sekitarnya. -, 3(1), 1–7.
- [13] Memmott, K. (2022). *How Long Is It Takes Two?* <https://www.ggrecon.com/guides/how-long-is-it-takes-two/>
- [14] Mustofa, Ma'arif, V., Wijianto, R., & Pernando, F. (2019). Penerapan Byl's Game Development Life Cycle Dalam Perancangan Video Game Oracle For Angel. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 191–196.
- [15] Nisa, C., & Amalia, F. (2021). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Co Op Co Op Dan Teams Games Tournament (Tgt). *Jtmt: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 9–18.
- [16] Rohman, M. A., & Kasoni, D. (2020). Prototype Game Pencegahan Demam Berdarah Dengue Menggunakan Unity 2d. *Jurnal Tknik Informatika*, 6(2), 58–62.
- [17] Saniyasa, M., & Tripalupi, L. E. (2021). Penerapan Pembelajaran Tipe Co-Op Co-Op Dan Team Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Smp Dengan Materi Pelaku Ekonomi Dan Perannya Dalam Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(2), 310.
- [18] Soekoto, Z. A., Muttaqin, D., & Tondok, M. S. (2020). Kualitas Pertemanan Dan Agresi Relasional Pada Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Psikologi*, 16(2), 188–201.
- [19] Solihin, E. (2021). Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan. In *Pustaka Ellios* (Pp. 1–55). <http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/39936>
- [20] Usman Basir, R., & Naryoso, A. (2022). Komunikasi Untuk Pemeliharaan Hubungan Pertemanan Antara "Gamers Online." *Interaksi Online*, 10(2), 14–26.

- <https://www.fisip.undip.ac.id>
- [21] Verheijen, P. G., Stoltz E.M.J., S., Van Den Berg H.M., Y., & Cillesen H.N., A. (2019). The Influence Of Competitive And Cooperative Video Games On Behavior During Play And Friendship Quality In Adolescence. *Computers In Human Behavior*, 297–304
- [22] Wibowo, A. F. (2021). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Permainan Video. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 51(2), 342–355. <http://jhp.ui.ac.id/index.php/home/article/view/3054>
- [23] Wright, M. F. (2019). Friends And Console-Gaming Aggression: The Role Of Friendship Quality, Anger, And Revenge Planning. *Games And Culture*, 14(6), 604–621.
- [24] Yoshua Pramana Kawi, I Nyoman Putu Budiarta, & Ni Made Puspasutari Ujianti. (2022). Pengaturan Industri Permainan Interaktif Elektronik Di Era Industri 4.0. *Jurnal Preferensi Hukum*, 3(2), 253–259.