

KESESUAIAN MODE *PARTY* DAN *GUILD GAME DRAGON NEST 2 EVOLUTIONS* DENGAN KEBUTUHAN INTERAKSI UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL BERKOMUNIKASI

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

Oleh : Alban Sukalbu
NPM. 19.304.0093



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JULI 2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Alban Sukalbu
Nrp : 19.304.0093

Dengan judul :

**“KESESUAIAN MODE PARTY DAN GUILD GAME DRAGON
NEST 2 EVOLUTIONS DENGAN KEBUTUHAN INTERAKSI
UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL
BERKOMUNIKASI”**

Bandung, 27 Juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



(DR.Ririn Dwi Agustin, ST., MT)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian mode Party dan Guild dalam permainan Dragon Nest 2 Evolutions dengan kebutuhan interaksi untuk mengembangkan keterampilan sosial berkomunikasi. Permainan daring semakin populer sebagai media untuk interaksi sosial, dan penelitian ini mengeksplorasi bagaimana mode-mode tersebut berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial pemain.

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melibatkan partisipan yang aktif bermain Dragon Nest 2 Evolutions. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan survei untuk memahami dampak mode Party dan Guild terhadap pengembangan keterampilan sosial. Analisis data dilakukan menggunakan metode statistik dan kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan tren.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua mode Party dan Guild secara signifikan berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial. Mode Party mendorong interaksi antar pemain, kerjasama, dan pemecahan masalah bersama. Sementara itu, mode Guild menekankan aspek tanggung jawab terhadap tugas bersama dan pengelolaan sumber daya yang efektif.

Penelitian ini memberikan pemahaman lebih mendalam tentang peran permainan daring seperti Dragon Nest 2 Evolutions dalam meningkatkan keterampilan sosial pemainnya. Temuan ini memiliki implikasi pada pengembangan permainan yang lebih holistik, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial yang efektif.

Kata Kunci : *Dragon Nest 2 Evolutions, Mode Party, Mode Guild, Keterampilan Sosial, Interaksi Sosial*

ABSTRACT

This study aims to evaluate the suitability of the Party and Guild modes in the Dragon Nest 2 Evolutions game with the need for interaction to develop social communication skills. Online games are increasingly popular as a medium for social interaction, and this study explores how these modes contribute to the development of players' social skills.

This research approach uses qualitative and quantitative methods by involving participants who are actively playing Dragon Nest 2 Evolutions. Data was collected through observations, interviews, and surveys to understand the impact of Party and Guild fashion on social skills development. Data analysis is carried out using statistical and qualitative methods to identify patterns and trends.

The results showed that both Party and Guild modes significantly contributed to the development of social skills. Party mode encourages interaction between players, cooperation, and joint problem-solving. Meanwhile, the Guild mode emphasizes the aspect of responsibility for joint tasks and effective resource management.

This research provides a deeper understanding of the role of online games such as Dragon Nest 2 Evolutions in improving the social skills of its players. These findings have implications for the development of more holistic games, not only as entertainment but also as an effective means of social learning.

Keywords : Dragon Nest 2 Evolutions, Mode Party, Mode Guild, Social Skill, Interaction Social

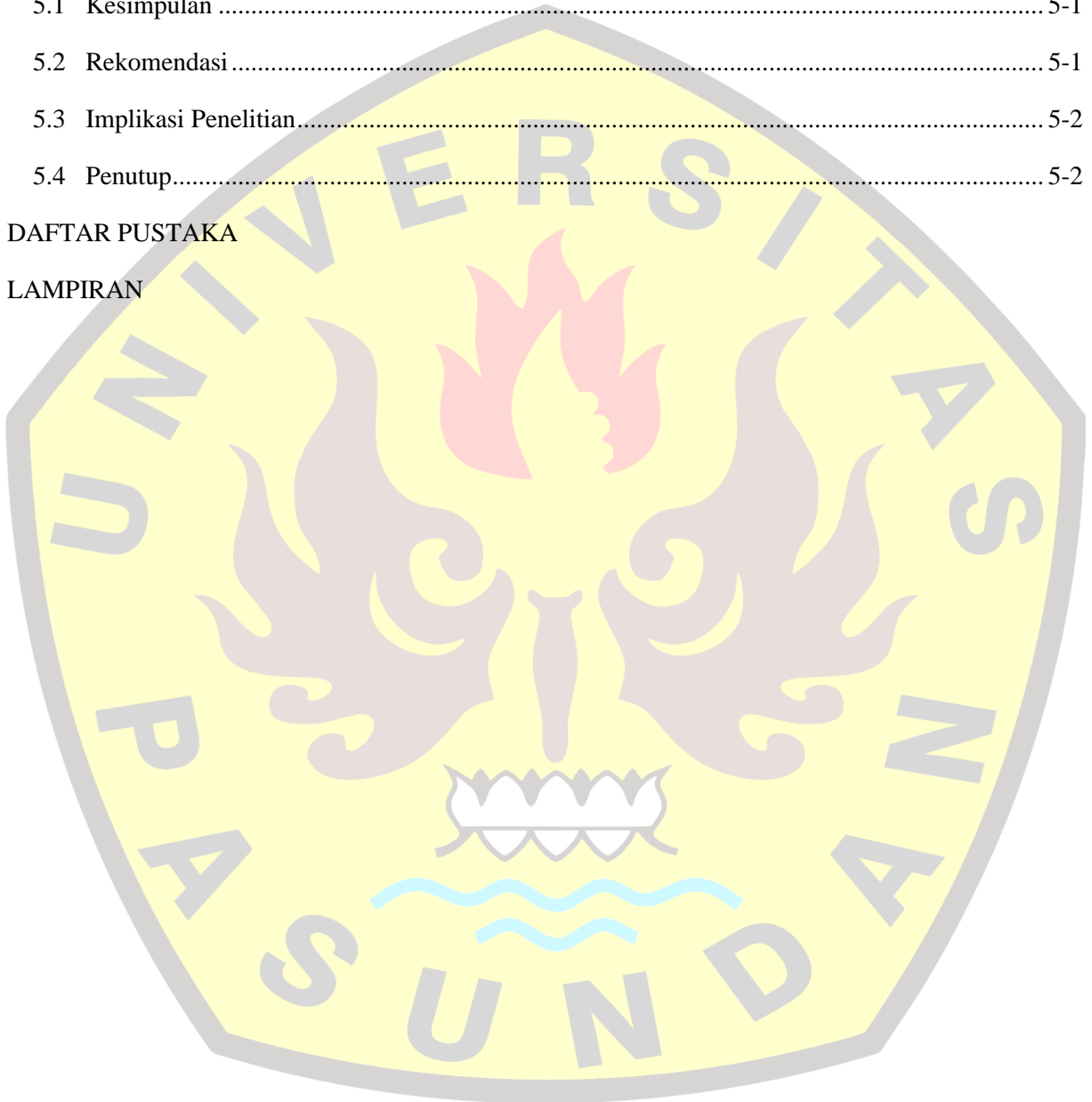
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 LATAR BELAKANG	1-1
1.1 Latar Belakang Tugas Akhir	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-2
1.5 Metodologi Penelitian	1-3
1.6 Sistematika Penulisan	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI	2-1
2.1 Pengertian Game	2-1
2.2 Jenis-Jenis Game	2-1
2.3 Gameplay	2-2
2.3.1 Komponen Gameplay	2-2
2.3.2 Jenis-Jenis Gameplay	2-3
2.3.3 Fitur Fungsional Dari Sebuah Gameplay	2-4
2.4 MMORPG	2-6
2.4.1 PVE (Player vs Environment)	2-7
2.4.2 PVP (Player vs Player)	2-7
2.4.3 Dungeon	2-8
2.4.4 Party	2-8
2.4.5 Guild	2-9
2.5 Social Skill	2-10

2.5.1 Indikator-Indikator Social Skill.....	2-11
2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sosial Skill	2-11
2.6 Komunikasi	2-14
2.6.1 Komunikasi Verbal	2-14
2.6.2 Komunikasi Non-Verbal	2-16
2.7 Keterampilan Interpersonal	2-21
2.8 Netnografi	2-21
2.8.1 Desain dan Prosedur Netnografi.....	2-22
2.8.2 Rancangan Riset Netnografi.....	2-23
BAB 3 SKEMA PENELITIAN	3-1
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir.....	3-1
3.2 Dragon Nest Evaluations.....	3-2
3.2.1 Gameplay Dragon Nest 2 Evaluations	3-2
3.2.2 Story	3-3
3.3 Kerangka Anatomi Game.....	3-7
3.3.1 Komponen Game Pada Level Konsep.....	3-7
3.3.2 Komponen Game Pada Level Desain.....	3-9
3.4 Konsep Game Dragon Nest 2 Evaluations	3-13
3.4.1 Style.....	3-13
3.4.2 Playable Karakter	3-15
3.4.3 Non-Playable Karakter	3-23
3.4.4 Avatar Dalam Dragon Nest 2 Evolutions.....	3-25
3.4.5 Dungeon	3-26
3.4.6 Equipment	3-27
3.4.7 Guild.....	3-28
3.5 Relevansi Fitur Mode Party dan Guild.....	3-30
3.5.1 Komunikasi Efektif	3-30
3.5.2 Komunikasi Efektif	3-30
3.5.3 Empati dan Dukungan Sosial	3-31
3.5.4 Penyelesaian Konflik.....	3-31

3.5.5 Pembelajaran Sosial	3-31
3.6 Penggunaan Fitur di Mode Party dan Guild.....	3-31
3.6.1 Netnografi	3-32
3.6.2 Penyebaran Kuesioner Online.....	3-32
3.6.3 Wawancara Langsung	3-33
BAB 4 ANALISIS DAN PENGEMBANGAN	4-1
4.1 Mekanisme Permainan	4-1
4.1.1 Mekanisme Permainan Utama	4-1
4.1.2 Posisi Mode Party Dan Guild Dalam Permainan	4-1
4.2 Elemen Fitur pada Game Dragon Nest 2 Evolutions	4-1
4.3 Game Mechanic yang Mendukung Pengembangan Keterampilan Sosial.....	4-2
4.4 Analisis Kuantitatif Hasil Kuisisioner	4-3
4.4.1 Analisis Statistik Deskriptif	4-3
4.4.2 Analisis Pengaruh Interaksi Di Guild.....	4-4
4.4.3 Analisis Inferensial.....	4-8
4.4.4 Kesimpulan Analisis Kuantitatif	4-8
4.5 Pembahasan.....	4-8
4.5.1 Pengaruh Interaksi Dalam Guild Terhadap Keterampilan Sosial.....	4-8
4.5.2 Kenyamanan Dan Kepuasan Dalam Berinteraksi Sosial.....	4-9
4.5.3 Efektivitas Komunikasi Dalam Guild	4-9
4.5.4 Kontribusi Interaksi Terhadap Kebersamaan Dan Persahabatan	4-9
4.5.5 Dukungan Emosional Dan Sosial.....	4-9
4.5.6 Atmosfer Keseluruhan Dalam Guild.....	4-9
4.5.7 Kepercayaan Diri Dan Kepuasan Pribadi.....	4-10
4.5.8 Keterampilan Tim	4-10
4.5.9 Fitur Yang Mendukung Dan Diinginkan.....	4-10
4.6 Implikasi Penelitian Untuk Pengembang Game.....	4-10
4.7 Hasil Analisis Dari Rancangan Wawancara.....	4-11
4.8 Hasil Analisis Dari Discord.....	4-12
4.9 Kesimpulan dan Ringkasan Hasil Analisis	4-20

4.9.1 Hasil Analisis Google Form.....	4-20
4.9.2 Hasil Wawancara.....	4-21
4.9.3 Hasil Analisis Dari Discord.....	4-21
4.10 Kesimpulan Akhir	4-21
BAB 5 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	5-1
5.1 Kesimpulan	5-1
5.2 Rekomendasi.....	5-1
5.3 Implikasi Penelitian.....	5-2
5.4 Penutup.....	5-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



BAB 1

PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi gambaran fenomena seharusnya yang menjadi target penyelesaian tugas akhir, serta penjelasan langkah-langkah penyelesaian tugas akhir. Bab ini dimulai dengan menunjukkan latarbelakang persoalan, identifikasi masalah, tujuan dari tugas akhir, serta metodologi dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang Tugas Akhir

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan paradigma dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia hiburan dan interaksi sosial. Salah satu fenomena yang mencolok adalah popularitas game daring (online) yang memungkinkan interaksi antar pemain dalam sebuah lingkungan virtual. *Dragon Nest 2 Evolutions* merupakan salah satu contoh permainan daring yang menonjol dalam hal ini, dengan menawarkan mode party dan guild yang memfasilitasi kolaborasi dan interaksi sosial antar pemain.

Publikasi ilmiah tentang game dan interaksi sosial mayoritas memberikan penilaian negatif terhadap game, yakni bahwa frekuensi bermain seseorang pada game online berkorelasi negatif dengan tingkat ketrampilan sosialnya di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan argumentasi yang mendukung manfaat game online MMORPG terhadap keterampilan sosial para pemainnya dan mengidentifikasi fitur game online multiplayer yang mendukung terjadinya interaksi sosial. Hasil penelitian ini bagi para pemain game online diharapkan bisa menggeser dampak negatif game online menjadi netral atau positif karena mengetahui wawasan bagaimana memanfaatkan game online untuk mengasah ketrampilan sosial diluar game. Manfaat penelitian diharapkan pula diterima oleh para game desainer untuk menguatkan fitur mekanisme permainan (*game mechanics*) maupun gameplay dan dalam game online yang bisa mendukung pengembangan ketrampilan sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Aspek-aspek yang perlu dikaji untuk bisa tugas akhir ini berkontribusi sebagaimana diuraikan dalam subbab latar belakang adalah:

1. Apa sajakah komponen ketrampilan sosial dan bagaimana mengembangkannya
2. Bagaimana mekanisme permainan dan posisi mode *Party* dan *Guild* di *Dragon Nest 2 Evolutions*
3. Bagaimana Praktek Keterampilan Sosial dalam Interaksi Antar Player dalam Mode Party dan Guild
4. Pengalaman Pemain Terkait Peningkatan Keterampilan Sosial

Identifikasi masalah ini akan memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana fitur-fitur dalam *Dragon Nest 2 Evolutions* mendukung pengembangan keterampilan sosial pemain, serta mengevaluasi pengetahuan dan pengalaman pemain terkait keterampilan sosial.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. **Menunjukkan relevansi mode Party dan fitur Guild dengan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial:** Menganalisis teori dan observasi untuk memahami bagaimana mode Party dan fitur Guild dalam *Dragon Nest 2 Evolutions* terkait dengan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial pemain.
2. **Mendeskripsikan hasil analisis efektifitas mode Party dan fitur Guild dalam meningkatkan keterampilan sosial para pemain:** Menggunakan kuesioner, observasi dan wawancara untuk mengevaluasi sejauh mana mode Party dan fitur Guild dalam *Dragon Nest 2 Evolutions* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pemain.

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Tugas akhir ini akan mencakup beberapa aspek penting yang terkait dengan pengaruh interaksi dalam permainan *Dragon Nest 2 Evolutions* terhadap pengembangan keterampilan sosial para pemain. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada mode *Party* dan *Guild* dalam game tersebut. Berikut adalah lingkup yang akan dibahas dalam tugas akhir ini:

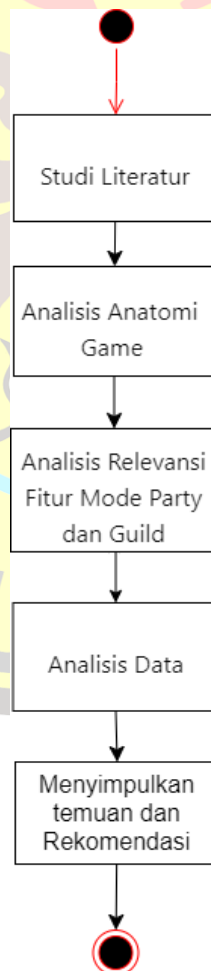
1. Analisis Mekanisme Permainan *Dragon Nest 2 Evolutions*:
 - a. Menguraikan bagaimana mekanisme dasar permainan *Dragon Nest 2 Evolutions*.
 - b. Menjelaskan posisi dan fungsi mode *Party* dan *Guild* dalam mekanisme permainan
2. Eksplorasi fitur Mode *Party* dan *Guild*
3. Identifikasi komponen dan metode pengembangan keterampilan Sosial
 - a. Mengidentifikasi komponen utama keterampilan sosial yang relevan, seperti komunikasi efektif, kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik.
 - b. Mengeksplorasi teori dan metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial, baik dalam konteks game maupun kehidupan nyata.
4. Evaluasi praktek keterampilan sosial dalam interaksi antar Pemain
 - a. Menyelidiki apakah interaksi antar pemain dalam mode *Party* dan *Guild* menunjukkan praktek keterampilan sosial yang efektif.
 - b. Menganalisis bentuk-bentuk dukungan emosional, koordinasi, dan pembagian peran yang terjadi selama permainan.
5. Pengetahuan dan pemahaman Pemain tentang Keterampilan Sosial
 - a. Mengevaluasi pemahaman pemain tentang bagaimana keterampilan sosial dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Menilai pengetahuan pemain tentang keterampilan sosial dan pentingnya dalam konteks permainan.
6. Pengalaman Pemain terkait peningkatan keterampilan Sosial
 - a. Menggali pengalaman pemain terkait peningkatan keterampilan sosial yang mereka peroleh selama bermain *Dragon Nest 2 Evolutions*.

- b. Menilai dampak permainan terhadap interaksi sosial pemain di dunia nyata, berdasarkan pengalaman dan persepsi mereka.

Penelitian ini akan menggunakan metode netnografi untuk mengumpulkan data dari pemain *Dragon Nest 2 Evolutions*, termasuk observasi interaksi dalam game dan survei kuesioner untuk mengukur pengetahuan dan pengalaman pemain terkait keterampilan sosial. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami bagaimana game online MMORPG dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan sosial, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang game untuk meningkatkan fitur-fitur yang mendukung interaksi sosial positif.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini dirancang untuk menyelidiki “KESESUAIAN MODE PARTY DAN GUILD GAME DRAGON NEST 2 EVOLUTIONS DENGAN KEBUTUHAN INTERAKSI UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL BERKOMUNIKASI.” Pendekatan penelitian ini mencakup pengumpulan data melalui *netnography*, survei pengguna, dan analisis teori sosial untuk memahami dampak interaksi sosial dalam *game*. Berikut adalah langkah-langkah dan detail metodologi penelitian:



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut merupakan penjelasan dari metodologi tugas akhir ini, diantaranya :

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memahami konsep interaksi sosial dalam konteks game daring dan untuk mengidentifikasi kerangka kerja yang relevan dalam pengembangan keterampilan sosial. Literatur tentang *Dragon Nest 2 Evolutions* juga akan dieksplorasi untuk memahami fitur-fitur mode party dan guild serta dampaknya terhadap interaksi sosial pemain.

2. Analisis Anatomi game

Menganalisis *Dragon Nest 2 Evolutions* dan Eksplorasi pengembangan keterampilan sosial. Analisis ini dilakukan untuk mendalami struktur permainan *Dragon Nest 2 Evolutions* serta fitur-fitur yang ada pada mode Party dan Guild. Analisis relevansi fitur di mode party dan guild dengan pengembangan keterampilan sosial. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana fitur-fitur dalam mode Party dan Guild dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial pemain.

3. Analisis Data:

Data yang terkumpul dari studi literatur, netnografi, dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif. Analisis akan dilakukan dengan pendekatan induktif untuk mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan tren-tren yang muncul terkait dengan kesesuaian mode party dan guild dengan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial dalam berkomunikasi pemain.

4. Menyimpulkan Temuan dan Rekomendasi:

Setelah analisis data, akan disusun ringkasan temuan yang menggambarkan kesesuaian mode party dan guild dalam *Dragon Nest 2 Evolutions* dengan kebutuhan pengembangan keterampilan sosial. Berdasarkan temuan tersebut, akan diberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan penggunaan mode party dan guild sebagai alat pembelajaran keterampilan sosial. Rekomendasi ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pemain dan pengembang game untuk memaksimalkan potensi interaksi sosial dalam game.

Metodologi ini dirancang untuk menggali secara holistik dampak interaksi sosial dalam *Dragon Nest 2 Evolutions* terhadap pengembangan *social skill* berkomunikasi pemain, menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan wawasan yang komprehensif.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan Tugas Akhir agar lebih teratur maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat penelitian, Batasan masalah, metodologi penyelesaian tugas akhir, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penyelesaian tugas akhir, dan sistematika penulisan.

BAB 3 : SKEMA PENELITIAN

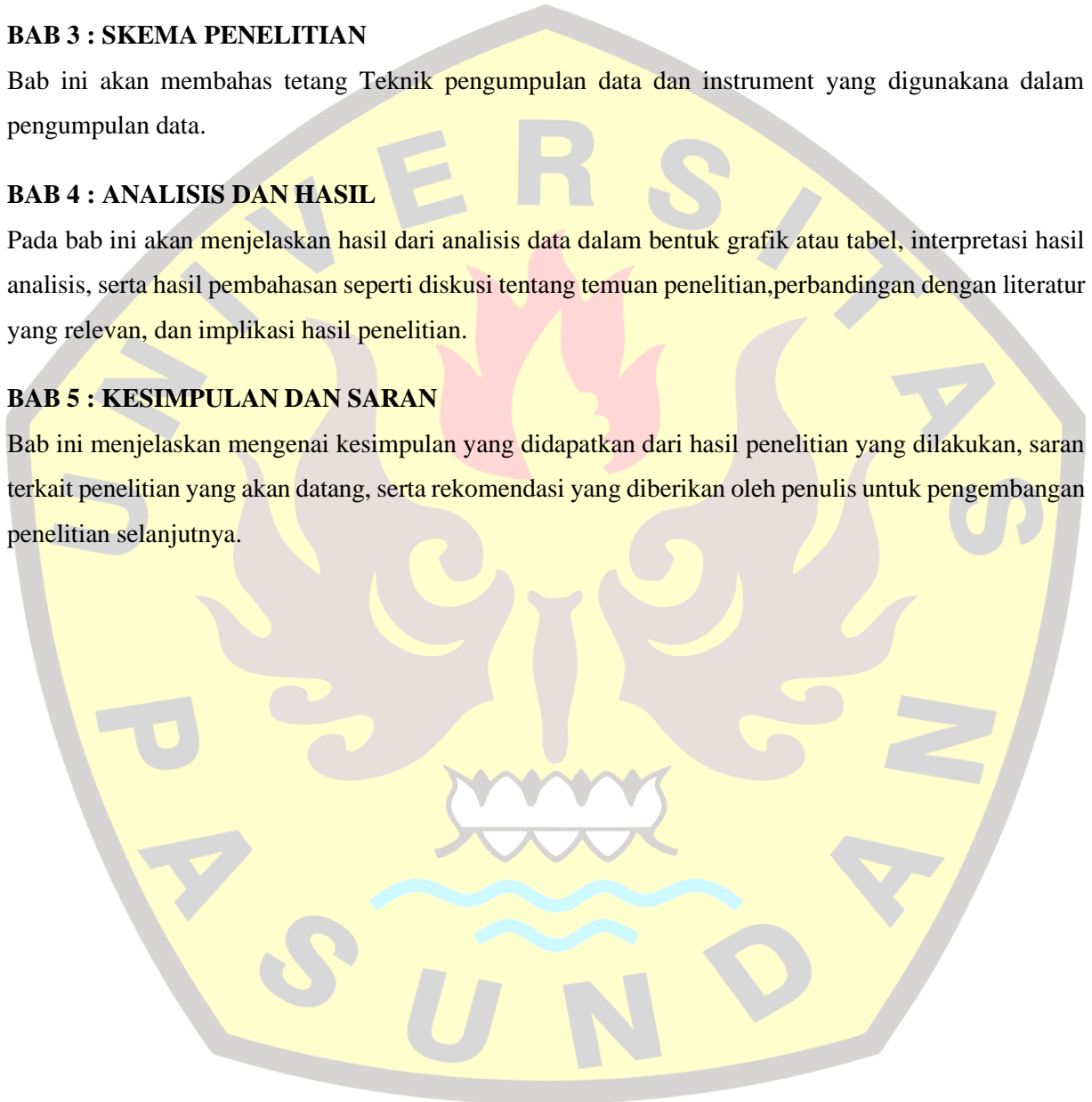
Bab ini akan membahas tentang Teknik pengumpulan data dan instrument yang digunakan dalam pengumpulan data.

BAB 4 : ANALISIS DAN HASIL

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dari analisis data dalam bentuk grafik atau tabel, interpretasi hasil analisis, serta hasil pembahasan seperti diskusi tentang temuan penelitian, perbandingan dengan literatur yang relevan, dan implikasi hasil penelitian.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan, saran terkait penelitian yang akan datang, serta rekomendasi yang diberikan oleh penulis untuk pengembangan penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [RIR17] Ririn Dwi Agustin (2017) Kerangka Analisis Komponen Konsep Dan Desain Game. Volume III, No 2, 15 April 2017.
<http://dragonnest.gamepedia.com>
- [OKT18] Oktaviani, Wirda Ria. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial (Social Skill) Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xii Ips 3 Di Sman 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Diss. Universitas Islam Riau, 2018.
- [JET23] <https://jetex.id/blog/review-dragon-nest-2-evolution/>
- [WAN23] https://www.youtube.com/watch?v=c_NUvIXoIfg
- [LIP23] <https://www.liputan6.com/teknoread/5350018/game-dragon-nest-2-evolution-rilis-di-indonesia-hadirkan-berbagai-kolaborasi-ini>
- [BLUE23] <https://www.bluestacks.com/id/blog/game-guides/dragonnest2evolution/dn2-classes-guide-id.html>
- [BRY18] BAB, IV. "Bab II Tinjauan Pustaka." *PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU* 8. Oleh BRYAN WIRATAMA.
- [MEH71] Mehrabian, Albert. *Silent messages*. Vol. 8. No. 152. Belmont, CA: Wadsworth, 1971.
- [12324] <https://123dok.com/article/keterampilan-sosial-kerangka-teoritis-kajian-teoritis.yr850o7z>
- [SAL14] Salamoon, Daniel Kurniawan. "STUDI ANALISIS PROSES INTERAKSI KOMUNIKASI DALAM GAME ONLINE DRAGON NEST." *JURNAL KAJIAN MEDIA DAN KOMUNIKASI* 1.5 (2014): 63-78.
- [PER14] Perdani, Putri Admi. "Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8.1 (2014): 129-136.
- [KUR16] Kurniati, Euis. Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kencana, 2016.
- [HUR02] Hurlock, Elizabeth B. "Psikologi Perkembangan, terj." *Istiwidiyanti dan Soedjarwo*. Jakarta: Erlangga (2002).
- [GAM24] <https://game8bitku.blogspot.com/2021/05/pengertian-dan-manfaat-guild-game.html>