

## INTERAKSI ANTAR PEMAIN DALAM GAME BENDORO TENGGULAK

**Purba Daru Kusuma**

Fakultas Elektro dan Komunikasi  
Institut Teknologi Telkom  
Jl Telekomunikasi, Dayeuh Kolot, Bandung  
E-mail: purbo\_daru@yahoo.com

### ABSTRAKS

*Game Bendoro Tengkulak adalah salah satu game bisnis yang diterbitkan di situs kumpulan game [www.tombongantuk.com](http://www.tombongantuk.com). Tema yang diusung oleh game Bendoro Tengkulak adalah bisnis perkulakan. Di dalam bisnis perkulakan, pemain berperilaku sebagai pedagang. Pemain membeli komoditas dalam volume yang besar dan kemudian menjualnya dalam volume yang lebih kecil. Game Bendoro Tengkulak didesain sebagai game yang bersifat multiplayer. Game Bendoro Tengkulak dapat dijalankan oleh banyak pemain. Pemain dapat berinteraksi satu sama lain. Ada bermacam-macam interaksi antar pemain yang dikembangkan di dalam game Bendoro Tengkulak. Jenis-jenis interaksi tersebut dapat dikompakkan menjadi 3 kategori, yaitu kunjungan, pertukaran informasi, dan transaksi antar pemain. Melalui penelitian ini, disusun dokumen interaksi antar pemain yang meliputi desain, implementasi, dan analisa perilaku pemain dalam berinteraksi dengan pemain lain di dalam game Bendoro Tengkulak. Dokumen ini merupakan bagian dari dokumen produk game Bendoro Tengkulak.*

*Kata Kunci: game, bisnis, multiplayer, interaksi antar pemain*

### 1. PENDAHULUAN

*Game Bendoro Tengkulak adalah salah satu game bisnis dalam situs kumpulan game, [www.tombongantuk.com](http://www.tombongantuk.com). Game Bendoro Tengkulak mengambil tema bisnis perdagangan, khususnya perkulakan. Game Bendoro Tengkulak dibangun berbasis web dengan tujuan agar mudah diakses oleh masyarakat. Game Bendoro Tengkulak memiliki karakteristik *online* dan *multiplayer*.*

*Salah satu daya tarik game yang bersifat *online* dan *multiplayer* adalah pemain dapat berinteraksi dengan banyak pemain yang lain. Fitur interaksi antar pemain tidak terlepas dari sifat manusia sebagai makhluk sosial. Interaksi yang dikembangkan sedapat mungkin sesuai dengan interaksi yang terjadi di dunia nyata dan tetap relevan dengan skenario game.*

*Penelitian interaksi antar pemain dalam game Bendoro Tengkulak memiliki tujuan sebagai berikut.*

- a. *Dikembangkan model-model interaksi antar pemain untuk mewujudkan konsep *online* dan *multiplayer*.*
- b. *Model-model interaksi tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat dan intensitas pemain dalam bermain game Bendoro Tengkulak.*
- c. *Model-model interaksi tersebut diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan model interaksi antar pemain untuk game-game yang lain.*
- d. *Disusun dokumen interaksi antar pemain sebagai bagian dari dokumen produk game Bendoro Tengkulak.*

*Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.*

- a. *Dilakukan analisa model-model interaksi pada beberapa game online.*
- b. *Dibuat konsep interaksi antar pemain yang akan dikembangkan.*
- c. *Dibuat desain interaksi antar pemain dengan detail.*
- d. *Desain yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam game Bendoro Tengkulak dengan menuliskan programnya dalam bahasa PHP.*
- e. *Dilakukan analisa atas perilaku interaksi pemain-pemain setelah game Bendoro Tengkulak diluncurkan di situs kumpulan game [www.tombongantuk.com](http://www.tombongantuk.com).*
- f. *Disusun dokumen interaksi antar pemain sebagai kelengkapan dokumen produk game Bendoro Tengkulak.*

### 2. DASAR TEORI

*Hubungan antar manusia adalah merupakan hubungan antara 2 individu atau lebih, khususnya dalam status hubungan atau interaksi sosial<sup>[1]</sup>. Kualitas hubungan antar manusia dapat dikur dari adanya kepercayaan yang bersifat timbal balik satu orang dengan orang lain serta adanya sebuah penghormatan atau penghargaan dan rasa tolong menolong yang kokoh<sup>[1]</sup>.*

*Hubungan antar manusia erat kaitannya dengan aktualisasi diri. Aktualisasi diri adalah proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi-potensi psikologis yang unik<sup>[1]</sup>. Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar akan kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengagungan, dan cinta dari orang lain<sup>[1]</sup>.*

Interaksi sosial melibatkan individu secara fisik maupun psikologis<sup>[2]</sup>. Faktor utama yang berpengaruh adalah sebagai berikut.

- a. Imitasi, yaitu keadaan seseorang yang mengikuti sesuatu di luar dirinya<sup>[2]</sup>.
- b. Sugesti, yaitu proses individu menerima cara pandang orang lain tanpa kritik terlebih dahulu<sup>[2]</sup>.
- c. Identifikasi, yaitu proses individu mempelajari norma-norma<sup>[2]</sup>.
- d. Simpati, yaitu perasaan tertarik individu terhadap orang lain yang timbul atas dasar penilaian perasaan<sup>[2]</sup>.

### 3. DESAIN DAN IMPLEMENTASI

#### 3.1 Konsep interaksi

Interaksi antar pemain dalam game Bendoro Tengkulak dirancang dengan memadukan 2 peran pemain dalam game ini. Peran pertama adalah pemain sebagai manusia virtual. Peran kedua adalah pemain sebagai pedagang. Interaksi-interaksi pada peran pertama diadopsi dari interaksi pengguna pada situs jejaring sosial. Interaksi-interaksi pada peran kedua diadopsi dari interaksi bisnis pengguna sebagai pedagang untuk meningkatkan kinerja usahanya.

Interaksi-interaksi yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Pemantauan aktifitas, yaitu pemain dapat mengamati aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh warga (para pemain) selama berada di game Bendoro Tengkulak.
- b. Pemantauan lingkungan, yaitu pemain dapat mengamati parameter-parameter utama pemain-pemain yang berada di lingkungan dekat, yaitu yang berada dalam 1 blok dengan pemain atau pemain yang berada di blok yang berbeda.
- c. Kunjungan, yaitu pemain dapat mengunjungi pemain lain dan melihat profil pemain yang dikunjungi.
- d. Pesan, yaitu pemain dapat mengirim pesan kepada pemain lain.
- e. Promosi, yaitu pemain dapat mengirimkan pesan secara *broadcast* kepada seluruh pemain.
- f. Transaksi normal, yaitu pemain dapat melakukan transaksi penjualan dan pembelian komoditas tertentu dengan pemain lain sesuai dengan harga yang disepakati.
- g. Transaksi paksa, yaitu pemain dapat melakukan transaksi penjualan atau pembelian komoditas tertentu dengan pemain lain dengan harga *mark up* atau *diskon*.

#### 3.2 Pemantauan aktifitas

Pemantauan aktifitas adalah perilaku pemain untuk melihat aktifitas pemain-pemain di dalam

game Bendoro Tengkulak. Informasi aktifitas yang ditampilkan adalah daftar 50 aktifitas terbaru dari seluruh pemain. Pada suatu daftar, suatu informasi aktifitas terdiri dari:

- a. tanggal,
- b. pelaku,

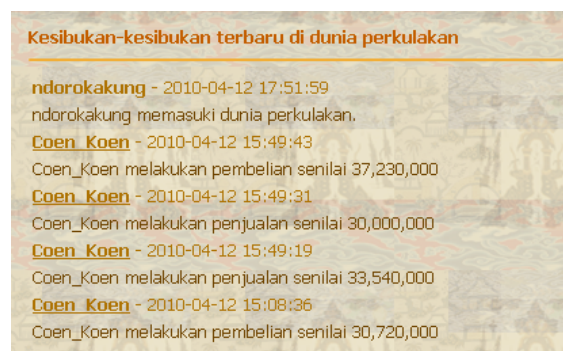
```
$hasil1 =  
mysql_query("select * from  
tbl_bt_aktifitas order by  
f_tanggal desc limit  
0,30");
```

- c. dan jenis aktifitas.

Instruksi SQL dan PHP untuk menampilkan daftar 50 aktifitas terbaru adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Sintak SQL pemantauan aktifitas

Tampilan pemantauan aktifitas adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan pemantauan aktifitas

#### 3.3 Pemantauan lingkungan

Pemantauan lingkungan dilakukan dengan mengambil data-data pemain yang berada dalam blok yang sama. Pada awalnya, data yang ditampilkan adalah pemain-pemain yang berada dalam blok yang sama dengan pemain. Akan tetapi, pemain dapat berkunjung ke blok yang lain. Data-data tersebut selanjutnya ditampilkan ke dalam sebuah peta area.

Instruksi SQL dan PHP untuk menampilkan pemain-pemain dalam blok yang sama adalah sebagai berikut.

```
$hasil1 =
mysql_query("select * from
tbl_bt_player where f_blok
= $blok");
```

Gambar 3. Sintak SQL pemantauan lingkungan

Tampilan pemantauan lingkungan adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan pemantauan lingkungan

### 3.4 Kunjungan

Kunjungan adalah perilaku pemain untuk melihat profil pemain lain. Kunjungan dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, pemain dapat menekan ikon pemain lain yang terletak pada peta. Kedua, pemain dapat menekan tautan nama pemain lain yang terdapat pada beberapa halaman.

Ada beberapa fitur yang dapat diakses oleh pemain. Pertama, pemain dapat melihat profil pemain lain. Kedua, pemain dapat melihat komoditas yang diperdagangkan oleh pemain lain. Ketiga, pemain dapat bertransaksi secara normal dengan pemain lain dengan harga yang disepakati, yaitu harga yang ditawarkan oleh pemain yang dikunjungi. Keempat, pemain dapat mengirimkan pesan pada kotak pesan yang tersedia pada halaman kunjungan. Kelima, pemain dapat melakukan transaksi paksa dengan pemain yang dikunjungi.

Instruksi SQL dan PHP untuk menampilkan profil pemain yang dikunjungi adalah sebagai berikut.

```
$hasil1 =
mysql_query("select * from
tbl_bt_player where f_nama
like '$hasil1'");
```

Gambar 5. Sintak SQL profil pemain yang dikunjungi.

Tampilan profil pemain yang dikunjungi adalah sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan profil pemain yang dikunjungi.

Instruksi SQL dan PHP untuk melihat daftar komoditas yang diperdagangkan oleh pemain yang dikunjungi adalah sebagai berikut.

```
$hasil1 =
mysql_query("select
tbl_bt_komoditas.f_tipe as
id,tbl_bt_komoditas_master.
f_jenis as komoditas,
tbl_bt_komoditas_master.f_h
arga as
harga,tbl_bt_komoditas.f_be
li as
beli,tbl_bt_komoditas.f_jua
l as jual from
tbl_bt_komoditas tbl_bt_kom
```

Gambar 7. Sintak SQL daftar komoditas yang diperdagangkan oleh pemain yang dikunjungi.

Tampilan daftar komoditas yang diperdagangkan oleh pemain yang dikunjungi adalah sebagai berikut.

Daftar produk				
Komoditas	Harga beli	Jual 1000 kg?	Harga jual	Beli 1000 kg?
Beras	6,000	<input type="button" value="jual 1 ton"/>	6,000	<input type="button" value="beli 1 ton"/>

Gambar 8. Tampilan daftar komoditas yang diperdagangkan oleh pemain yang dikunjungi.

### 3.5 Pesan

Pesan adalah aktifitas pemain untuk mengirimkan pesan pribadi ke pemain yang lain. Aktifitas pesan meliputi:

- melihat pesan yang masuk maupun keluar,
- mengirim pesan baru,
- dan Membalas pesan.

Instruksi SQL dan PHP untuk melihat daftar pesan yang masuk maupun keluar adalah sebagai berikut.

```
$hasil1 =  
mysql_query("select * from  
tbl_bt_pesan where f_sender  
like '$nama' or f_receiver  
like '$nama' order by  
f_tanggal desc limit  
0,30");
```

Gambar 9. Sintak SQL untuk melihat daftar pesan.

Tampilan daftar pesan masuk maupun keluar adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan daftar pesan.

### 3.6 Promosi

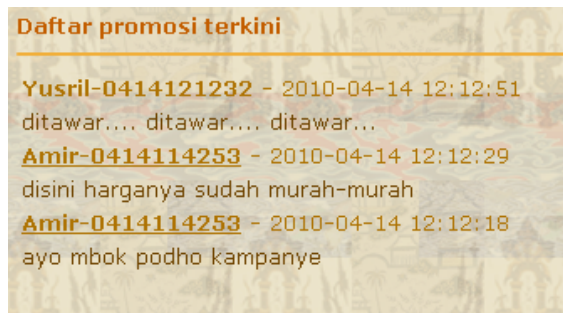
Promosi adalah aktifitas pemain untuk mengirimkan pesan secara *broadcast* ke semua pemain. Fitur promosi dapat digunakan oleh pemain untuk mengirimkan pesan yang ingin diketahui oleh semua pemain. Pemain dapat memanfaatkan fitur promosi antara lain untuk memberitahukan harga beli atau harga jual atas komoditas tertentu yang ditawarkan oleh pemain tersebut.

Instruksi SQL dan PHP untuk menampilkan daftar promosi dari semua pemain adalah sebagai berikut.

```
$hasil1 =  
mysql_query("select * from  
tbl_bt_pidato order by  
f_tanggal desc limit  
0,30");
```

Gambar 11. Sintak SQL promosi.

Tampilan daftar promosi terbaru adalah sebagai berikut.



Gambar 12. Tampilan daftar promosi.

### 3.7 Transaksi normal

Transaksi normal dilakukan oleh pemain untuk bertransaksi dengan pemain yang lain. Transaksi dilakukan untuk setiap 1 ton komoditas. Transaksi yang disediakan adalah penjualan dan pembelian.

Transaksi pembelian adalah transaksi dimana pemain membeli komoditas dari pemain yang lain. Harga yang berlaku adalah harga jual pemain yang dikunjungi. Ada beberapa syarat agar transaksi dapat berlangsung. Pertama, kas pemain mencukupi. Kedua, gudang pemain dapat menampung tambahan komoditas sebanyak 1 ton. Ketiga, jumlah komoditas pemain lawan yang dibeli tidak kurang dari 1 ton.

Transaksi penjualan adalah transaksi dimana pemain menjual komoditas dari pemain yang lain. Harga yang berlaku adalah harga beli pemain yang dikunjungi. Ada beberapa syarat agar transaksi dapat berlangsung. Pertama, kas pemain lawan mencukupi. Kedua, gudang pemain dapat menampung tambahan komoditas sebanyak 1 ton. Ketiga, jumlah komoditas pemain tidak kurang dari 1 ton.

### 3.8 Transaksi paksa

Transaksi paksa adalah transaksi yang dilakukan oleh pemain dengan pemain lain dengan harga *mark up* atau diskon. Pemain dapat melakukan transaksi paksa jika memiliki kartu istimewa pembelian paksa atau penjualan paksa. Transaksi paksa berlangsung setiap 3 ton. Pembelian paksa adalah transaksi pembelian dimana pemain dapat membeli komoditas dari pemain lain dengan harga beli terdiskon dengan nilai tertentu dari harga pasar. Penjualan paksa adalah transaksi penjualan dimana pemain dapat menjual komoditas kepada pemain lain dengan harga jual ter-*mark up* dengan nilai tertentu dari harga pasar. Tampilan form transaksi paksa adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Tampilan form transaksi paksa.

#### 4. ANALISA DATA

Game Bendoro Tengkulak telah diluncurkan ke publik sejak tanggal 1 April 2010. Data yang diambil adalah periode 1 April 2010 sampai dengan 13 April 2010. Jumlah pemain sampai dengan tanggal 13 April 2010 sebanyak 59 orang.

Data pertama adalah tingkat pemantauan lingkungan. Metode yang digunakan adalah melihat jumlah akses terhadap halaman peta.php. Halaman peta dibuka sebanyak 386 kali. Dengan demikian rata-rata 1 pemain memantau lingkungan sebanyak 6,5 kali.

Data kedua adalah tingkat kunjungan ke pemain lain. Metode yang digunakan adalah melihat jumlah akses terhadap halaman pencarian.php. Halaman pencarian.php diakses sebanyak 1.473 kali. Dengan demikian rata-rata 1 pemain mengunjungi pemain lain sebanyak 24,9 kali. Dari data tersebut dapat dianalisa bahwa tingkat kunjungan pemain ke pemain lain cukup tinggi.

Data ketiga adalah jumlah pesan yang dikirim. Metode yang digunakan adalah dengan menghitung jumlah pesan di dalam basis data. Jumlah pesan sebanyak 3. Dengan demikian, rata-rata 1 pemain mengirim pesan sebanyak 0,05 kali.

Data keempat adalah jumlah promosi yang dibuat. Metode yang digunakan adalah dengan menghitung jumlah promosi di dalam basis data. Jumlah promosi sebanyak 12. Dengan demikian, rata-rata 1 pemain mengirim promosi sebanyak 0,2 kali. Dari data tersebut dapat dianalisa bahwa pemain tidak terlalu senang bertukar informasi.

Data keempat adalah data transaksi antar pemain. Metode yang digunakan adalah dengan menghitung jumlah transaksi di dalam basis data. Jumlah transaksi sebanyak 1.210. Dengan demikian, rata-rata 1 pemain melakukan transaksi antar pemain sebanyak 20,5 kali. Dari transaksi tersebut, jumlah transaksi normal sebanyak 1.125 kali. Dari data tersebut dapat dianalisa bahwa transaksi antar pemain cukup sering dan sebagian besar melakukan transaksi normal.

#### 5. PENUTUP

Dari penelitian di atas telah didapat dokumen interaksi antar pemain sebagai salah satu bagian dokumen produk game Bendoro Tengkulak. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- a. Fitur interaksi antar pemain diterima dengan baik oleh pemain.
- b. Interaksi berupa pertukaran informasi tidak terlalu diminati.
- c. Interaksi berupa transaksi cukup diminati.

#### PUSTAKA

*Human Relation, Perspektif Psikologi, Humanistik, Fungsionalisme, dan Behaviorisme*. Diakses pada 12 April 2010 dari [http://bahauddin-](http://bahauddin-amyasi.blogspot.com/2008/11/human-relation-perspektif-psikologi.html)

[amyasi.blogspot.com/2008/11/human-relation-perspektif-psikologi.html](http://amyasi.blogspot.com/2008/11/human-relation-perspektif-psikologi.html)

*Hubungan Antar Manusia*. Diakses tanggal 12 April 2010 dari <http://www.lusa.web.id/hubungan-antar-manusia-human-relation/>