

BAB V

PENUTUP

Pada bab lima penulis akan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Selanjutnya, penulis membuat implikasi bagi pihak manajerial, merumuskan saran dan keterbatasan penelitian.

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Hasil Analisis Pengaruh Tantangan Bermain *PUBG Mobile* terhadap

Loyalitas Pemain *PUBG Mobile*:

1. Tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* secara signifikan mampu memprediksi 31,1% perubahan loyalitas pemain *PUBG Mobile*.
2. Tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*. Artinya, semakin tinggi tingkat tantangan yang ada dalam sebuah permainan *PUBG Mobile* secara nyata akan meningkatkan loyalitas pemain *PUBG Mobile*.

5.1.2. Hasil Analisis Pengaruh Tantangan Bermain *PUBG Mobile* terhadap

Interdependensi Bermain *PUBG Mobile*:

1. Tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* secara signifikan mampu memprediksi 28% perubahan interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile*.

2. Tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile*. Artinya, semakin tinggi tingkat tantangan yang ada dalam sebuah permainan *PUBG Mobile* secara nyata akan meningkatkan interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile*.

5.1.3. Hasil Analisis Pengaruh Interdependensi Bermain *PUBG Mobile* terhadap Loyalitas Pemain *PUBG Mobile*:

1. Interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile* secara signifikan mampu memprediksi 21,4% perubahan loyalitas pemain *PUBG Mobile*.
2. Interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*. Artinya, semakin tinggi tingkat ketergantungan antar pemain yang ada dalam sebuah permainan *PUBG Mobile* secara nyata akan meningkatkan loyalitas pemain *PUBG Mobile*.

5.1.4. Hasil Analisis Peran Interdependensi Bermain *PUBG Mobile* Dalam Memediasi Pengaruh Tantangan Bermain *PUBG Mobile* terhadap Loyalitas Pemain *PUBG Mobile*:

1. Hasil *path analysis* dapat diketahui bahwa interdependensi berperan sebagai mediasi komplementer pengaruh tantangan dalam bermain *PUBG Mobile* terhadap loyalitas pemain *PUBG Mobile*.

2. Pengaruh tantangan tidak lebih efektif/lebih kuat/lebih besar saat melalui interdependensi dibandingkan jika secara langsung. Total efek/pengaruh akan menjadi lebih efektif/lebih kuat/lebih besar saat seorang pemain *PUBG Mobile* memiliki tingkat interdependensi yang semakin tinggi pada pemain lain.

5.1.5. Hasil Uji Beda Pada Jenis Kelamin terhadap Tantangan, Interdependensi, dan Loyalitas Pemain *PUBG Mobile*:

1. Tidak terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan terhadap tantangan bermain *PUBG Mobile*.
2. Terdapat perbedaan dimana perempuan mempunyai interdependensi yang lebih dibandingkan laki-laki dalam bermain *PUBG Mobile*.
3. Tidak terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan terhadap loyalitas bermain *PUBG Mobile*.

5.1.6. Hasil Uji Beda Lama Bermain terhadap Tantangan, Interdependensi, dan Loyalitas Pemain *PUBG Mobile*:

1. Terdapat perbedaan pemain dengan lama bermain lebih dari 4 jam mempunyai tantangan bermain yang lebih dibandingkan pemain dengan lama bermain kurang atau sama dengan 4 jam dalam bermain *PUBG Mobile*.
2. Tidak terdapat perbedaan antara lama bermain kurang atau sama dengan 4 jam dan lebih dari 4 jam terhadap interdependensi antar pemain dalam bermain *PUBG Mobile*.

3. Terdapat perbedaan pemain dengan lama bermain lebih dari 4 jam mempunyai loyalitas yang lebih dibandingkan pemain dengan lama bermain kurang atau sama dengan 4 jam dalam bermain *PUBG Mobile*.

5.2. Implikasi Manajerial

Implikasi yang diberikan dari penelitian ini adalah perusahaan penyedia layanan *game online* sebaiknya menyediakan sebuah *game online* dimana pemainnya dapat merasakan tantangan dan juga interdependensi antar pemain. Hal tersebut dapat dicapai dengan beberapa cara berikut ini:

1. Produsen *game online* memberikan pembaharuan tingkatan kesulitan dan kebutuhan (senjata, *maps*, grafik, *sound*) dalam permainan.
2. Produsen *game online* memberikan fasilitas tambahan berupa *record* permainan, sehingga pemain dapat mengevaluasi dan menyusun strategi yang lebih baik untuk permainan selanjutnya.
3. Produsen *game online* memberikan kompetisi antar *clan* dengan hadiah yang menarik untuk meningkatkan loyalitas pemain.

5.3. Saran

Mengacu hasil penelitian dan implikasi bagi pihak manajerial di atas, penulis merumuskan saran antara lain adalah:

1. Pada penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk lebih spesifik membahas tentang tantangan yang ada pada *game online* yang akan diteliti.
2. Pada penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk mengembangkan model penelitian dengan menambahkan variabel lain yang berhubungan dengan *game online*.

5.4. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya membahas tantangan secara umum. Tidak membahas secara detail mengenai *game PUBG Mobile* itu sendiri.
2. Penelitian ini hanya membahas *game PUBG* dalam media *mobile*, tidak membahas *game PUBG* yang di versi *Personal Computer (PC)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S., (2012), *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adams, E., & Rollings, A., (2007), *Game Design and Development*, USA: New Reader Publishing.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)., (2018), “Profil Pengguna Internet Indonesia”, Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Grace, Lindsay., (2005), *Game Types and Genre*.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., and Chappel, D., (2004), “Demographic factors and playing variables in online computer gaming”, *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Jourdain, G., & Chenevert, D., (2010), “Job demands-resources, burnout and intention to leave the nursing profession: A questionnaire survey”, *International Journal of Nursing Studies*, 47(6), 709-722.
- Kuncoro, M, (2013), *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*, Edisi 4, Jakarta: Erlangga.
- Kumar, N., Scheer, L. K., and Steenkamp, J. E. M., (1995), “The effect of Perceived interdependence on dealer attitudes”, *Journal of Marketing Research*, 32(3), 348-356.
- Liu, C., and Chang, I., (2012), “Measuring eFlow Experience of players playing online games”, *Association for Information Systems, PACIS2012 Proceedings Paper 104*, Retrieved from <http://www.pacis-net.org/file/2012/PACIS2012-093.pdf>
- Mowen, J. C., & Minor, Micheal., (2012), "Perilaku Konsumen dialih bahasakan oleh Dwi Kartika", Jakarta: Erlangga.
- Newzoo., (2017), “The Indonesian Gamer”, *Newzoo*, 1 Juni 2017 diakses dari <https://newzoo.com/> pada tanggal 25 September 2019.
- Locke, E.A., (1996), “Motivation through conscious goal setting”, *Applied and Preventive Psychology*, 5(2), 117-124.
- Lovelock, C., (2011), "Pemasaran Jasa Perspektif edisi 7", Jakarta:Erlangga.
- Rollings, Andrew., & Adam, Ernest., (2003), *Adrew Rollings and Ernest Adam on Game Design*, New Riders.

Sugiyono., (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Teng, C.I., M.Y. Chen, Y.J. Chen, and Y.J. Li, “Loyalty Due to Others: The Relationships among Challenge, Interdependence, and Online Gamer Loyalty”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 17, No. 4:489-500, 2012.

Teng, C.-I., (2013), “How do challenges increase customer loyalty to online games?”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(12), 884–891.

Teng, C.-I, and Yung-Jung, Chen., (2009), “Personality Facets and Customer Loyalty In Online Games”, *The 9th International Conference on Electronic Business*, Taiwan.

Tourangeau, A.E., Cummings, G., Cranley, L.A., Ferron, E.M., & Harvey, S., (2010), “Determinants of hospital nurse intention to remain employed: Broadening our understanding”, *Journal of Advanced Nursing*, 66(1), 22-32.

Wibisono, L, H., (2013), “Pengaruh Flow dan Uses and Gratification Terhadap Online Game Users Loyalty”, *Skripsi*, Fakultas Ekonomi Sebelas Maret Surakarta, Surakarta.

Zhao, X., Lynch, J. G., Jr., and Chen, Q., (2010), “Reconsidering Baron and Kenny: Myths and truths about mediation analysis”, *Journal of Consumer Research*, 37(2), 197-206.

LAMPIRAN I

KUESIONER PENELITIAN

Saya Joel Siahaan (140321210), mahasiswa jurusan manajemen dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Saat ini sedang melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Tantangan Terhadap Loyalitas Konsumen Pada *Game Online PUBG MOBILE* Dengan Interdependensi Sebagai Variabel Mediasi”.

Saya mohon bantuan saudara/i bersedia menjawab dan mengisi seluruh pertanyaan dengan ketentuan yang sudah disediakan. Kuesioner ini ditunjukkan kepada saudara/i yang memainkan *game online PUBG MOBILE* 5 bulan terakhir.

Atas perhatian dan partisipasinya dalam membantu saya mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih. Tuhan memberkati.

Bagian I

Dibawah ini pertanyaan mengenai karakteristik demografi. Responden dipersilahkan untuk menjawab dengan memberi tanda (√) pada pilihan jawaban yang di sediakan.

1. Jenis Kelamin
 - Pria Wanita
2. Apakah anda pernah bermain *game online PUBG MOBILE* dalam 5 bulan terakhir ?
 - Ya (lanjut ke pertanyaan berikutnya)
 - Tidak (berhenti sampai disini)
3. Berapa lama rata-rata anda bermain *PUBG MOBILE* dalam sehari ?
 - ≤ 4 jam
 - >4 jam

Bagian II

Berikut daftar pertanyaan mengenai tantangan, interdependensi, loyalitas pada *game online PUBG MOBILE*. Responden dipersilahkan memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang paling sesuai menurut responden.

Keterangan kolom jawaban :

SS (Sangat Setuju)

S (Setuju)

N (Netral)

TS (Tidak Setuju)

STS (Sangat Tidak Setuju)

1. Tantangan

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Bermain <i>game PUBG Mobile</i> menantang bagi saya					
2	Bermain <i>game PUBG Mobile</i> dapat menunjukkan kemampuan terbaik yang saya miliki					
3	Bermain <i>game PUBG Mobile</i> menguji keterampilan saya dalam melakukan permainan					

2. Interdependensi

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Ketika bermain <i>game PUBG Mobile</i> saya dan teman bermain saya, saling bergantung satu sama lain.					
2	Saya dan teman bermain saya, saling berkonsultasi untuk menentukan mode permainan yang akan kami mainkan.					
3	Keputusan yang dilakukan saya dan teman bermain saya dalam bermain <i>game PUBG Mobile</i> akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk terus bermain <i>game</i> .					

3. Loyalitas

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	<i>Game PUBG Mobile</i> adalah pilihan pertama ketika mempertimbangkan untuk bermain <i>game</i> .					
2	Saya berniat untuk lebih sering bermain <i>game PUBG Mobile</i> .					
3	Saya akan memberitahu orang lain tentang aspek-aspek positif dari <i>game PUBG Mobile</i> .					
4	Saya akan merekomendasikan <i>game PUBG Mobile</i> untuk orang lain yang ingin bermain <i>game</i> .					

LAMPIRAN II

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

TANTANGAN

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	155	90,1
	Excluded ^a	17	9,9
	Total	172	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,865	,865	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
TT1	7,37	3,989	,712	,515	,838
TT2	7,61	3,630	,736	,553	,818
TT3	7,46	3,626	,783	,614	,771

INTERDEPENDENSI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	155	90,1
	Excluded ^a	17	9,9
	Total	172	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,782	,782	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KT1	7,68	3,363	,643	,421	,680
KT2	7,68	3,908	,575	,331	,751
KT3	7,63	3,664	,645	,422	,677

LOYALITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	155	90,1
	Excluded ^a	17	9,9
	Total	172	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,884	,884	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
LY1	9,68	10,542	,711	,573	,865
LY2	9,97	9,979	,781	,642	,837
LY3	9,68	10,571	,743	,625	,852
LY4	9,52	10,576	,754	,618	,848

LAMPIRAN III

JENIS KELAMIN

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	114	66,3	73,5	73,5
	Perempuan	41	23,8	26,5	100,0
	Total	155	90,1	100,0	

LAMABERMAIN

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	≤ 4 jam	86	50,0	55,5	55,5
	> 4jam	69	40,1	44,5	100,0
	Total	155	90,1	100,0	

LAMPIRAN IV

UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TANTANGAN ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: LOYALITAS

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,562 ^a	,316	,311	,87611

a. Predictors: (Constant), TANTANGAN

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,870	,290		2,995	,003
	TANTANGAN	,633	,075	,562	8,400	,000

a. Dependent Variable: LOYALITAS

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TANTANGAN ^b		Enter

a. Dependent Variable: INTERDEPENDENSI

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,530 ^a	,280	,276	,77138

a. Predictors: (Constant), TANTANGAN

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,914	,256		7,484	,000
	TANTANGAN	,512	,066	,530	7,723	,000

a. Dependent Variable: INTERDEPENDENSI

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	INTERDEPEND ENSI ^b		Enter

a. Dependent Variable: LOYALITAS

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,468 ^a	,219	,214	,93577

a. Predictors: (Constant), INTERDEPENDENSI

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,149	,327		3,508	,001
	INTERDEPENDENSI	,545	,083	,468	6,555	,000

a. Dependent Variable: LOYALITAS

UJI REGRESI BERGANDA

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	INTERDEPEND ENSI TANTANGAN ^b		Enter

a. Dependent Variable: LOYALITAS

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,597 ^a	,356	,348	,85258

a. Predictors: (Constant), INTERDEPENDENSI, TANTANGAN

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61,110	2	30,555	42,035	,000 ^b
	Residual	110,489	152	,727		
	Total	171,599	154			

a. Dependent Variable: LOYALITAS

b. Predictors: (Constant), INTERDEPENDENSI, TANTANGAN

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,341	,330		1,032	,304
	TANTANGAN	,491	,086	,436	5,685	,000
	INTERDEPENDENSI	,276	,089	,237	3,092	,002

a. Dependent Variable: LOYALITAS

LAMPIRAN V

UJI BEDA (INDEPENDENT SAMPLE TEST)

Group Statistics

	GENDER	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANTANGAN	PRIA	114	3,7105	,98115	,09189
	PEREMPUAN	41	3,8211	,80656	,12596
INTERDEPENDENSI	PRIA	114	3,7251	,93993	,08803
	PEREMPUAN	41	4,1220	,74071	,11568
LOYALITAS	PRIA	114	3,1491	1,08475	,10160
	PEREMPUAN	41	3,4817	,93940	,14671

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
TANTANGAN	Equal variances assumed	2,601	,109	-.647	153	,519	-.11061	,17093	-.44830	,22708
	Equal variances not assumed			-.709	85,349	,480	-.11061	,15592	-.42061	,19938
INTERDEPENDENSI	Equal variances assumed	3,235	,074	-2,442	153	,016	-.39681	,16247	-.71777	-.07584
	Equal variances not assumed			-2,730	89,161	,008	-.39681	,14537	-.68564	-.10797
LOYALITAS	Equal variances assumed	3,316	,071	-1,742	153	,084	-.33258	,19097	-.70987	,04470
	Equal variances not assumed			-1,864	80,972	,066	-.33258	,17845	-.68765	,02248

Group Statistics

	DURASI	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
TANTANGAN	=<4jam	86	3,5116	,96025	,10355
	>4jam	69	4,0242	,82905	,09981
INTERDEPENDENSI	=<4jam	86	3,7597	,93955	,10131
	>4jam	69	3,9179	,86207	,10378
LOYALITAS	=<4jam	86	2,9942	1,07031	,11541
	>4jam	69	3,5399	,96122	,11572

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
TANTANGAN	Equal variances assumed	2,622	,107	-3,507	153	,001	-,51253	,14615	-,80126	-,22379
	Equal variances not assumed			-3,564	152,149	,000	-,51253	,14382	-,79666	-,22839
INTERDEPENDENSI	Equal variances assumed	,942	,333	-1,080	153	,282	-,15818	,14642	-,44744	,13107
	Equal variances not assumed			-1,091	150,221	,277	-,15818	,14503	-,44475	,12839
LOYALITAS	Equal variances assumed	1,466	,228	-3,300	153	,001	-,54567	,16538	-,87239	-,21895
	Equal variances not assumed			-3,339	151,022	,001	-,54567	,16343	-,86858	-,22276

LAMPIRAN VI

No.	LP	LB	TT1	TT2	TT3	KT1	KT2	KT3	LY1	LY2	LY3	LY4
1	1	2	2	3	4	2	3	1	2	3	1	2
2	1	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2
3	1	1	3	3	3	1	1	1	5	5	5	5
4	1	1	4	3	5	5	2	5	1	1	1	4
5	1	2	4	5	5	5	4	4	2	4	4	4
6	1	2	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5
7	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	1	1	1	1	1	5	4	5	3	2	2	2
9	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	1	2	5	5	5	1	1	2	3	2	2	3
11	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	1	1	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
13	1	1	5	2	4	4	4	3	3	1	3	4
14	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	2	5	4	4	4	4	5	5	3	4	4
16	1	1	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
17	1	1	2	2	2	1	5	2	1	3	3	2
18	1	1	3	2	2	2	2	3	4	4	4	2
19	1	1	5	5	4	4	5	4	3	4	2	3
20	1	2	3	2	3	5	4	5	2	2	3	3
21	1	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1
22	1	1	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4
23	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3
24	1	1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
25	1	2	4	4	4	3	4	3	1	1	3	3
26	1	1	5	5	3	3	3	3	5	5	2	1
27	1	1	5	4	5	5	5	5	3	4	2	4
28	1	1	3	2	3	4	4	4	5	3	2	3
29	1	1	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
30	1	1	5	3	5	4	5	4	1	1	2	1
31	1	2	2	2	1	2	1	4	1	3	5	2
32	1	1	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3
33	1	2	3	2	4	4	5	4	1	1	2	3
34	1	1	4	2	2	4	4	4	2	2	2	2
35	1	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4

36	1	1	4	3	4	5	4	3	3	1	3	3
37	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
38	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2
39	1	2	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5
40	1	2	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5
41	1	1	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5
42	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1
43	1	2	5	4	5	4	4	4	2	2	3	3
44	1	1	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2
45	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
46	1	1	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
47	1	1	3	2	2	4	3	3	2	1	1	4
48	1	2	4	4	3	5	5	5	2	3	4	3
49	1	1	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4
50	1	1	4	5	5	3	4	4	3	2	1	1
51	1	2	5	3	3	5	4	5	5	5	2	4
52	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
53	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
54	1	1	5	5	4	4	5	3	4	3	3	3
55	1	1	3	3	4	2	4	5	2	1	4	3
56	1	1	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3
57	1	1	4	3	4	5	3	5	3	3	3	3
58	1	1	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5
59	1	1	5	5	5	4	5	4	3	2	3	3
60	1	1	4	4	4	4	4	5	4	2	2	4
61	1	1	4	2	3	4	5	5	5	2	4	5
62	1	1	3	2	3	4	3	3	3	2	1	1
63	1	1	4	3	3	2	2	2	4	1	1	1
64	1	2	3	4	2	2	5	1	1	1	5	3
65	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
66	1	1	4	2	3	3	3	3	1	2	2	2
67	1	2	5	5	5	1	3	5	2	3	3	5
68	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
69	1	2	3	4	4	5	5	5	4	3	4	4
70	1	1	3	3	3	4	3	3	1	1	1	3
71	1	1	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4
72	1	1	3	3	4	5	5	4	2	2	2	3
73	1	1	4	2	2	5	1	3	1	1	2	2
74	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4

75	1	1	5	5	5	5	4	5	5	4	3	3
76	1	1	3	3	4	5	5	5	2	2	4	3
77	1	2	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5
78	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
79	1	1	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1
80	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
81	1	1	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5
82	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1
83	1	2	3	4	2	4	4	5	2	2	3	4
84	1	2	5	3	5	2	5	5	1	1	3	3
85	1	1	3	2	2	4	4	4	2	2	3	1
86	1	2	4	2	3	4	3	4	3	2	2	2
87	1	2	5	3	3	4	3	4	2	1	1	1
88	1	2	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2
89	1	2	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4
90	1	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4
91	1	1	3	4	4	2	4	4	3	4	4	5
92	1	2	4	5	5	3	3	4	4	4	4	5
93	1	2	4	5	4	5	4	5	3	3	3	3
94	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
95	1	2	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5
96	1	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3
97	1	2	4	5	4	3	3	4	4	3	5	4
98	1	1	3	3	4	4	4	4	1	1	2	2
99	1	2	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4
100	1	2	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
101	1	2	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4
102	1	2	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3
103	1	2	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4
104	1	2	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5
105	1	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3
106	1	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4
107	1	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3
108	1	2	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3
109	1	1	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4
110	1	1	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4
111	1	2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
112	1	2	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5
113	1	2	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4

114	1	2	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4
115	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
116	2	2	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5
117	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
118	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
119	2	2	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5
120	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
121	2	1	3	3	3	5	5	5	5	4	3	2
122	2	1	4	2	3	4	4	4	3	5	4	4
123	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
124	2	2	5	3	4	4	5	3	5	3	4	4
125	2	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
126	2	1	4	4	4	5	4	4	3	3	5	5
127	2	1	4	1	4	2	4	4	2	2	3	3
128	2	1	4	4	4	5	5	4	3	2	3	3
129	2	1	3	3	3	4	4	4	2	2	2	3
130	2	1	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3
131	2	2	4	2	4	5	2	4	2	2	3	3
132	2	2	4	3	3	5	4	5	4	3	3	3
133	2	2	4	4	5	5	3	5	4	3	4	4
134	2	1	4	4	3	5	3	5	3	1	2	2
135	2	2	5	3	3	5	3	5	4	3	3	4
136	2	1	3	2	2	3	2	3	1	1	1	1
137	2	1	5	3	2	4	4	4	4	2	1	3
138	2	2	5	5	5	3	4	3	4	4	4	3
139	2	1	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5
140	2	1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5
141	2	2	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5
142	2	2	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
143	2	2	4	5	4	5	4	5	4	4	3	3
144	2	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
145	2	1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4
146	2	2	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4
147	2	1	3	3	3	3	5	3	1	1	2	2
148	2	1	4	4	5	5	5	5	4	2	5	4
149	2	1	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5
150	2	1	3	4	4	5	4	4	4	3	3	4
151	2	1	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4
152	2	1	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4

153	2	2	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4
154	2	1	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4
155	2	1	4	5	4	3	3	3	4	4	4	5