

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang analisis korelasi tipe-tipe pemain menggunakan *brainhex*, seperti: *seeker*, *survivor*, *mastermind*, *conqueror*, *socializer*, *daredevil*, *achiever*. terdapat tujuh hipotesis pada penelitian ini dan dari ketujuh hipotesis yang terdapat dua hipotesis yang diterima yakni tipe pemain *survivor* dan *achiever* merupakan tipe pemain yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap adiksi *game*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Seeker

Variabel Seeker secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif tidak signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

2. Survivor

Variabel Survivor secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

3. Mastermind

Variabel Mastermind secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif tidak signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

4. Conqueror

Variabel Conqueror secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif tidak signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

5. Socializer

Variabel Socializer secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif tidak signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

6. Daredevil

Variabel Daredevil secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif tidak signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

7. Achiever

Variabel Achiver secara parsial, menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan terhadap variabel adiksi *game*,

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan survei yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat keterbatasan dalam penelitian ini. Adapun saran yang dapat diberikan:

1. Menggunakan metode yang berbeda agar hasil penelitian lebih bervariasi.
2. Melakukan pengambilan sampel secara global atau pada negara lain agar hasil penelitian lebih bervariasi dan menciptakan representasi yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Syahran, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 1, p. 84, 2015, doi: 10.26858/jpkk.v1i1.1537.
- [2] G. Budinugroho and M. A. Islam, "PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INFOGRAFIS SEJARAH KONSOL VIDEO GAME ERA 1980-AN DAN 1990-an," *J. Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 75–89, 2023.
- [3] T. B. Janisa Pascawati Lande, Arianto, "Pengaruh Mobile Gaming Pada Tingkat The Effect Of Mobile Gaming On Family Satisfaction," *KAREBA J. Ilmu Komun.*, vol. 08, no. 02, pp. 289–299, 2019.
- [4] Ika Azkiya Dihni, "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia," *databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (accessed Sep. 12; 2023).
- [5] C. M. Annur, "Mayoritas Gamers Indonesia Habiskan Waktu 4 Sampai 7 Jam Per Minggu." <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/mayoritas-gamers-indonesia-habiskan-waktu-4-sampai-7-jam-per-minggu#:~:text=Laporan Statista pada 2021 menunjukkan,hingga 12 jam per minggu. acces 13 sep 2023>
- [6] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2017, [Online]. Available: <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- [7] W. Sanditaria, S. Y. R. Fitri, and A. Mardiyah, "Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang [Online gaming addiction on school age children in online gaming café in Jatinangor Sumedang]," *Students e-Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2012.
- [8] "alfina,+272-550-1-RV+konsep+adiksi."
- [9] I. Ayenigbara, "Gaming Disorder and Effects of Gaming on Health: An Overview," *J. Addict. Med. Ther. Sci.*, vol. 4, pp. 001–003, 2018, doi: 10.17352/2455-3484.000025.
- [10] "Gangguan permainan."
<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder> acces 13 sep, 2023

- [11] I Wayan Sui Suadnyana, "Pria di Denpasar Nekat Gelapkan Motor gegara Kecanduan Game Online", [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6124837/pria-di-denpasar-nekat-gelapkan-motor-gegara-kecanduan-game-online> acces 9 oktober 2023
- [12] P. C. Pratiwi, T. R. Andayani, and N. A. Karyanta, "Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta Behavior Online Game Addiction Viewed from Academic Self Efficacy and Social Skills among Adolescent in Surakarta," p. 3, 2012, [Online]. Available: <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27>
- [13] S. Irawan and Di. Siska W., "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *J. Konseling Gusjigang*, vol. 7, no. 1, pp. 9–19, 2021.
- [14] D. King, P. Delfabbro, and M. Griffiths, "Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy," *Int. J. Ment. Health Addict.*, vol. 8, no. 1, pp. 90–106, 2010, doi: 10.1007/s11469-009-9206-4.
- [15] L. E. Nacke, C. Bateman, and R. L. Mandryk, "BrainHex: A neurobiological gamer typology survey," *Entertain. Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–62, 2014, doi: 10.1016/j.entcom.2013.06.002.
- [16] F. Grosu, "Can people 's brainhex type be changed with serious games ? Evidence from the banking industry", doi: 10.2478/mmcks-2022-0031.Introduction.
- [17] N. Sienel, P. Münster, and G. Zimmermann, "Player-type-based personalization of gamification in fitness apps," *Heal. 2021 - 14th Int. Conf. Heal. Informatics; Part 14th Int. It. Conf. Biomed. Eng. Syst. Technol. BIOSTEC 2021*, vol. 5, no. Biostec, pp. 361–368, 2021, doi: 10.5220/0010230603610368.
- [18] M. Busch *et al.*, "Using player type models for personalized game design - An empirical investigation," *Interact. Des. Archit.*, vol. 28, no. 1, pp. 145–163, 2016, doi: 10.55612/s-5002-028-008.
- [19] A. C. G. Santos, W. Oliveira, J. Hamari, and S. Isotani, "Do people's user types change over time? An exploratory study," *CEUR Workshop Proc.*, vol. 2883, pp. 90–99, 2021.
- [20] R. Orji, "Does one size fit all? Personalizing persuasive games for health by gamer types," *CEUR Workshop Proc.*, vol. 973, no. September, 2013.

- [21] F. Indahtiningrum, "Hubungan antara kecanduan video game dengan stress pada mahasiswa Universitas Surabaya," *J. Ilm. Mhs. Univ. Surabaya*, vol. 2, no. 1, pp. 1–17, 2013.
- [22] A. Oksanen Dr., "Deleuze and the Theory of Addiction," *J. Psychoactive Drugs*, vol. 45, no. 1, pp. 57–67, 2013, doi: 10.1080/02791072.2013.763563.
- [23] D. Febriandari, F. A. Nauli, and S. H. D. Rahmalia, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja," *J. Keperawatan Jiwa*, vol. 4, no. 1, pp. 50–56, 2016.
- [24] J. S. Lemmens, P. M. Valkenburg, and J. Peter, "Development and validation of a game addiction scale for adolescents," *Media Psychol.*, vol. 12, no. 1, pp. 77–95, 2009, doi: 10.1080/15213260802669458.
- [25] H. M. Pontes and M. D. Griffiths, "Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale," *Comput. Human Behav.*, vol. 45, pp. 137–143, 2015, doi: 10.1016/j.chb.2014.12.006.
- [26] H. M. Pontes, V. Stavropoulos, and M. D. Griffiths, "Measurement Invariance of the Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) between the United States of America, India and the United Kingdom," *Psychiatry Res.*, vol. 257, pp. 472–478, 2017, doi: 10.1016/j.psychres.2017.08.013.
- [27] M. Busch, E. Mattheiss, R. Orji, P. Fröhlich, M. Lankes, and M. Tscheligi, "Player type models - Towards empirical validation," *Conf. Hum. Factors Comput. Syst. - Proc.*, vol. 07-12-May-, pp. 1835–1841, 2016, doi: 10.1145/2851581.2892399.
- [28] G. Kalton, "M. Hull, 'Video Game Addiction Statistics,' The Recovery Village, 2020.," *Introd. to Surv. Sampl.*, pp. 91–93, 2011, doi: 10.4135/9781412984683.n13.
- [29] Vika Azkiya Dihni, "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia", [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>(acces 25 nov 2023)
- [30] L. Qin *et al.*, "Clarification of the Cut-off Score for Nine-Item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF) in a Chinese Context," *Front. Psychiatry*, vol. 11, no. May, pp. 1–6, 2020, doi: 10.3389/fpsy.2020.00470.
- [31] I. M. Yuliara, "Modul Regresi Linier Berganda," *Univ. Udayana*, vol. 2, no. 2, p.

- 18, 2016.
- [32] T. N. Padilah and R. I. Adam, "Analisis Regresi Linier Berganda Dalam Estimasi Produktivitas Tanaman Padi Di Kabupaten Karawang," *FIBONACCI J. Pendidik. Mat. dan Mat.*, vol. 5, no. 2, p. 117, 2019, doi: 10.24853/fbc.5.2.117-128.
- [33] T. A. Basuki, "Analisis Regresi dengan SPSS," *Anal. Regresi dengan SPSS*, p. 57, 2015.
- [34] D. N. Arum Janir, *Statistik deskriptif & regresi linier berganda dengan spss*, no. April 2012. 2012.
- [35] G.- MARDIATMOKO, "Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda," *BAREKENG J. Ilmu Mat. dan Terap.*, vol. 14, no. 3, pp. 333–342, 2020, doi: 10.30598/barekengvol14iss3pp333-342.
- [36] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. 2011.
- [37] SPSS, "サンプル数が少数の場合に活用 ~IBM SPSS Exact Tests~, " 2011, pp. 1–236, 2011, [Online]. Available: <http://www.spss.co.jp/medical/tutorial/04.html> ???
- [38] L. E. Nacke, C. Bateman, and R. L. Mandryk, "BrainHex: A neurobiological gamer typology survey," *Entertain. Comput.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–62, 2014, doi: 10.1016/j.entcom.2013.06.002.
- [39] R. E. Paulin, A. L. Battaiola, and M. M. Alves, "The study of the relations between the brainhex player profiles, MBTI psychological types and emotions as means to enhance user experience," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 8518 LNCS, no. PART 2, pp. 732–741, 2014, doi: 10.1007/978-3-319-07626-3_69.
- [40] F. Ricci, K. Bontcheva, O. Conlan, and S. Lawless, "User Modeling, Adaptation and Personalization: 23rd International Conference, UMAP 2015 Dublin, Ireland, June 29 - July 3, 2015 Proceedings," *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 9146, no. April 2017, 2015, doi: 10.1007/978-3-319-20267-9.
- [41] G. Vera Cruz, A. M. Barrault-Méthy, M. Del Bove, and M. Nauge, "Relationship between gamer profiles, gaming behavior, sociodemographic characteristics, and big five personality traits among French law students," *BMC Psychol.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2023, doi: 10.1186/s40359-023-01329-6.

DAFTAR REVISI

No	Revisi	Halaman
1	hasil dan pembahasan: perlu dimunculkan pembahasan hipotesis, yang di kesimpulan ditarik ke bagian bahasan hasil. terutama untuk menjawab judul, adakah korelasi antara tipe pemain dan adiksi game, perlu dimunculkan juga.	Telah ditambahkan pada halaman 32 - 36
2	ganti istilah video game menjadi game, bagian judul dan lainnya	Telah ditambahkan pada semua halaman
3	Pada judul, kata sambung 'dan' menggunakan huruf kecil bukan kapital	Telah ditambahkan pada halaman 1
4	cek daftar isi, masih ada error bookmark not defined	Telah ditambahkan pada halaman daftar isi
5	judul tabel ada di atas bukan di bawah	Telah ditambahkan pada halaman 12 - 13
6	typo, contoh sutdi halaman 18, halaman pengesahan, halaman prakata	Telah ditambahkan pada halaman 18
7	teori pendukung hepotesis belum ada	Telah ditambahkan pada halaman 4
8	sudah mengaitkan data demografi dengan hasil ? kemudian pembahasan tentang adiksi belum begitu diekslore di bab 4.	Telah ditambahkan pada halaman 32 - 36
9	penjelasan instrumen kuesioner dan cara pengolahan belum ada.	Telah ditambahkan pada halaman 14 - 15
10	responden 200 ? atau 153 ?	Telah ditambahkan pada halaman 18
11	judul diganti. kata video dihilangkan	Telah ditambahkan pada halaman 1

Lampiran

Bagian 1. Profile Responden

1. Nama :

2. Jenis Kelamin :

3. Umur :

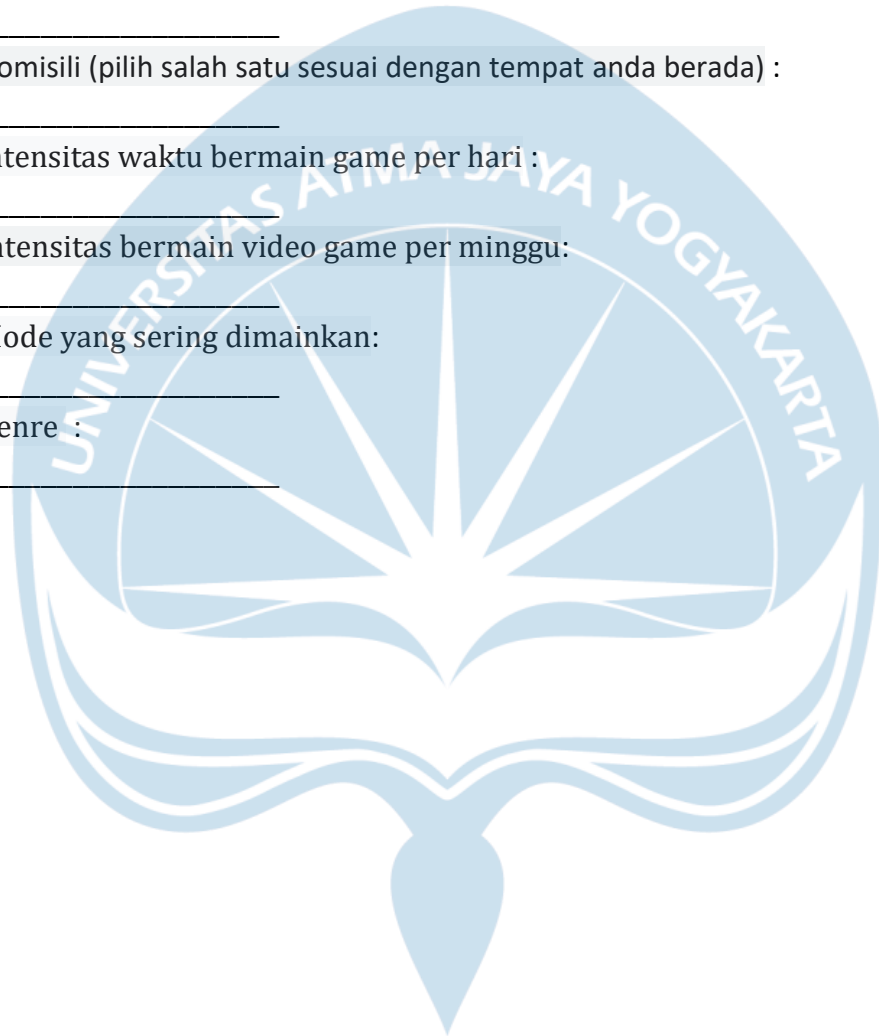
4. Domisili (pilih salah satu sesuai dengan tempat anda berada) :

5. intensitas waktu bermain game per hari :

6. Intensitas bermain video game per minggu:

7. Mode yang sering dimainkan:

8. Genre :



Bagian 2. Pengukuran Tipe Pemain

no	Pertanyaan	1	0.5	0	-1	-2
1	Menjelajah untuk melihat apa yang dapat anda temukan.					
2	Melihat sekeliling hanya untuk menikmati pemandangan.					
3	Ingin tahu apa yang ada di balik ruangan yang terkunci.					
4	Melarikan diri dengan panik dari musuh yang menakutkan.					
5	Merasa lega ketika anda melarikan diri ke tempat yang aman.					
6	Merasa takut, ketakutan, atau terganggu.					
7	Mencari cara untuk memecahkan teka-teki yang menantang					
8	Merancang strategi yang matang saat ingin memutuskan apa yang akan dilakukan selanjutnya.					
9	Mencari tahu apa yang harus dilakukan saat sendiri.					
10	Perjuangan untuk melawan bos yang sulit.					
11	Menghadapi lawan yang kuat saat bermain melawan pemain lain dalam pertandingan versus.					
12	Menyelesaikan tantangan yang sulit setelah gagal berkali-kali.					
13	Bermain dalam kelompok, online, atau di ruangan yang sama.					
14	Berbicara dengan pemain lain, secara online atau di ruangan yang sama.					
15	Bekerja sama dengan pemain lain yang tidak dikenal.					

16	Merespons situasi yang menarik dengan cepat.						
17	Bisa mengendalikan permainan saat dalam berkecepatan tinggi.(contoh: saat bermain game balapan bisa mengendalikan kemudi dengan sempurna)						
18	Bergelantungan di tempat yang tinggi.						
19	Mengambil barang yang bisa diambil di suatu area. (contoh: item seperti senjata/barang langka)						
20	Menemukan apa yang anda butuhkan untuk melengkapi koleksi.						
21	Mencapai 100% (menyelesaikan semua achievement yang ada dalam permainan).						

Bagian 3 Pengukuran tipe pemain jika pertanyaan pertama dirasa kurang valid

no	Pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7
1	Terpukau saat melihat keindahan yang menakjubkan. (contoh: cutscene dengan sinematik yang indah). Bagi saya ini adalah momen yang...							
2	Momen yang mencekam saat melarikan diri. Bagi saya ini adalah momen yang...							
3	Momen saat solusi atau jawaban teka-teki yang sulit muncul di benak anda. Bagi saya ini adalah momen yang...							
4	Momen kemenangan yang diperjuangkan dengan susah payah. Bagi saya ini adalah momen yang...							
5	Momen ketika Anda merasakan rasa persatuan yang kuat dengan pemain lain.							
6	Momen kecepatan atau vertigo yang mendebarkan.							

7	Momen ketuntasan yang anda perjuangkan								
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bagian 4. Pengukuran Adiksi

no	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Apakah anda merasa disibukkan dengan perilaku bermain game anda?(Contohnya: Apakah anda memikirkan tentang aktivitas bermain game yang telah anda lakukan sebelumnya atau menantikan sesi bermain game anda berikutnya?Apakah anda merasa bahwa bermain game menjadi aktivitas yang dominan dalam kehidupan anda sehari-hari?)					
2	Apakah anda merasa lebih mudah terganggu, cemas, atau bahkan sedih ketika mencoba mengurangi atau menghentikan aktivitas bermain game anda?					
3	Apakah anda merasa ada kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game demi mencapai kepuasan atau kesenangan?					
4	Apakah anda berulang kali gagal dalam usaha anda untuk mengendalikan atau menghentikan aktivitas bermain game anda?					
5	Apakah anda kehilangan ketertarikan akan hobi dan aktivitas hiburan lain sebagai akibat dari keterikatan anda dengan game?					
6	Apakah anda tetap melanjutkan aktivitas bermain game meskipun anda tahu bahwa aktivitas tersebut menyebabkan masalah antara anda dan orang lain?					
7	Apakah anda pernah membohongi anggota keluarga, terapis, atau orang lain karena banyaknya aktivitas bermain game anda? (contoh : Anda diberi waktu bermain					

	game 2 jam sehari tetapi anda bermain 5 jam sehari)					
8	Apakah anda bermain game untuk melarikan diri sejenak atau melepaskan suasana hati yang negatif (contoh: rasa tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, dll.)?					
9	Apakah anda pernah membahayakan atau kehilangan suatu hubungan yang penting, kesempatan kerja atau pendidikan atau karir karena aktivitas bermain game yang anda lakukan?					



Bagian 5. Jawabab responden

Seeker	Survivor	Mastemind	Conqueror	Socializer	Daredevil	Achiever	Brainhex	IGDSF9
000	111	000	000	000	000	000	07345334	225545552
115	015	110	000	111	111	015	17444655	212414242
015	025	110	000	000	000	000	11725774	7554442355
000	000	000	111	111	111	111	06466666	544444455
015	025	110	000	111	111	015	11625675	6444424454
000	015	110	000	110	000	000	16456753	3312232153
111	000	000	000	000	000	000	56444632	5234444555
000	000	000	000	000	000	000	55454655	333333355
000	000	000	000	000	000	000	65576563	11443343
111	000	000	000	000	000	000	44263375	555312555
111	000	000	000	000	000	000	76456673	24322143
000	000	000	000	000	000	000	43555552	53332152

0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	5	7	7	6	5	6	5	3	3	2	2	4	4	3	5			
,5	,5	,5	,5	,5						,5				,5	,5				,5	,5																		
0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	7	5	6	6	5	7	6	2	2	1	2	1	2	1	4	2		
,5	,5				,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	7	5	6	6	6	5	6	2	2	1	2	2	4	1	4	2	
,5				,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6	5	7	5	6	4	5	1	3	2	2	4	2	3	4	1		
,5	,5		,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	6	6	4	4	4	4	2	1	3	2	3	3	4	4			
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	0	0	-	0	-	-	-	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	6	3	6	7	7	6	6	4	2	2	2	1	1	3	3	4		
,5	,5	,5	,2	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	0	0	-	0	-	-	-	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4		
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	0	1	0	-	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	2	1	2	3	2	5	5	3	4	4	5	4	2	4	5		
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	3	6	6	3	6	6	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4		
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
-	-	-	0	1	-	1	1	1	0	0	0	0	-	0	1	-	0	0	0	6	4	5	6	5	3	5	3	3	5	3	5	3	5	4	4	5	3	
,2	,2	,2							,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																			
0	0	-	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	7	5	2	7	7	5	7	5	2	5	2	4	2	2	5	5			
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	1	0	-	0	-	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	3				
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	-	0	0	-	0	0	1	7	4	7	5	6	4	6	3	2	1	2	4	3	2	5	3			
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		
0	1	0	0	0	-	-	0	-	0	-	-	-	0	0	-	0	0	-	0	4	5	5	6	6	5	5	4	4	5	2	3	4	4	4	4			
,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5	,5																		

1	1	0	-	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	3	4	3	5	5	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7	5	5	6	6	5	6	4	3	4	3	3	3	3	5	4
0	0	0	0	-	-	0	0	0	0	0	-	0	0	0	0	6	5	4	6	5	3	7	4	4	2	2	2	3	4	5	4
1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	7	7	5	6	5	6	4	3	4	3	4	4	4	5	4
1	1	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	6	5	7	6	5	3	5	4	5	4	4	5	4	3
0	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	6	6	7	4	7	2	4	3	5	4	4	4	4	2
0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7	6	6	7	5	7	5	5	3	4	4	3	5	3	5
-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	6	7	5	6	7	2	1	3	4	4	2	4	3	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	6	7	6	7	6	4	4	5	4	4	5	4	4	4
0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	7	7	4	6	7	4	3	3	3	3	3	4	4	4
0	1	1	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	5	6	6	7	6	5	4	3	4	4	4	3	2	5
0	0	1	0	0	-	0	0	-	0	0	0	0	0	0	0	6	7	5	6	7	6	6	2	5	4	4	4	3	5	4	2
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	-	1	0	0	0	0	6	7	5	6	6	7	4	4	4	5	4	3	5	5	3	4
1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7	6	6	7	6	6	2	1	3	2	1	3	2	1	2

1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7	6	6	7	5	6	5	3	4	4	5	4	5	5	5	
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	7	6	7	6	7	7	4	3	4	3	5	4	2	4	4	
0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	6	6	7	6	5	5	4	5	3	4	4	3	3	5	4	
0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	5	6	6	7	5	7	4	4	5	4	5	4	4	4	
0	-	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	7	4	6	6	7	6	7	2	2	4	1	3	4	4	2
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	6	7	6	6	7	4	4	5	5	4	4	5	5	4	
0	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	7	4	6	7	6	6	6	4	5	4	4	3	4	4	3	4
0	1	0	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	0	7	6	7	6	7	5	6	2	5	2	4	4	3	4	3	2
0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	1	1	1	1	1	1	5	6	7	6	5	7	6	6	5	3	4	3	5	5	5	5	
0	0	1	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	7	5	6	7	6	7	6	2	5	4	3	2	3	3	3	2	
0	0	0	5	5	5	5	5	0	0	1	1	1	1	1	1	4	5	6	6	5	4	5	3	2	2	2	3	3	4	3	3	
0	0	0	5	5	5	5	5	0	1	1	1	1	1	1	1	5	5	6	6	7	6	4	4	4	2	2	4	3	2	4	4	
0	0	0	5	5	5	5	5	0	1	0	0	0	0	0	0	6	5	6	5	6	7	6	3	4	3	2	1	1	1	2	3	
-	0	1	5	5	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5	3	4	4	5	6	5	3	4	4	3	1	1	2	2	3	

-1	-1	0	0	0	-1	-2	0	0	0	0	0	0	0	-1	5	4	5	5	6	6	6	3	4	4	2	2	3	4	3	3	
-1	-1	0	0	0	0	0	0	0	-1	0	0	-1	-1	0	5	5	5	6	6	7	6	4	3	2	1	2	2	2	1	4	
-1	0	0	-1	-1	-1	-1	0	0	-1	-1	-1	0	0	0	5	5	5	5	6	6	6	4	3	2	1	2	3	4	2	4	
-1	0	0	-1	0	-1	0	-1	0	-1	-1	0	1	0	-1	-1	5	4	5	6	6	7	5	4	4	2	1	2	3	3	3	4
0	0	-1	0	1	0	1	0	-1	0	-1	0	-1	-1	0	4	4	5	6	7	4	6	3	1	1	3	3	4	4	3	3	
-1	-1	-2	0	1	1	1	0	-1	1	1	0	-1	0	0	6	6	6	4	3	5	6	4	4	2	1	2	3	3	3	4	
0	0	0	-1	-1	0	0	-1	-1	0	0	1	0	0	-1	0	5	5	6	7	6	6	5	4	3	2	1	2	3	3	3	4