

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Hiburan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi. Selain kebutuhan akan nutrisi, manusia juga memerlukan kebutuhan dari segi psikis, karena apabila salah satu kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka akan menimbulkan ketidakseimbangan pada diri manusia, seperti stres berat, jenuh, mudah marah, dan juga mempengaruhi aktivitas sehari-harinya. Banyak cara untuk memenuhi kebutuhan psikis, salah satunya adalah bermain *Game*. *Game* tersebut terbagi menjadi dua, yaitu *Game modern* dan *Game tradisional*. *Game modern* merupakan perpaduan dari berkembangnya teknologi dan juga hiburan. Biasanya *game modern* selalu dikaitkan dengan penggunaan perangkat multimedia, komputer, *handphone* dan salah satunya adalah yang terhubung dengan internet. *Game* yang terhubung dengan internet biasanya disebut *Game Online*. Karena jenis permainan ini terhubung dengan internet, maka memungkinkan para pemainnya untuk saling terhubung dan bertemu meskipun secara tidak langsung. Sehingga mereka dapat melakukan interaksi individu antar individu yang biasanya disebut PM (Private Message) , individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok.

Menurut Ho dan Wu dalam skripsi Kurniawal Putra.A (2014) , *game online* umumnya dimainkan oleh pengguna di tempat yang berbeda. Mereka berbagi informasi di dunia *virtual* dengan koneksi internet. Dengan kata lain, *game online* adalah permainan komputer dimana pemain melakukan interaksi dengan menggunakan koneksi internet.

Dalam perkembangannya, *game online* tidak hanya dimainkan dalam komputer, tetapi merambah ke *smartphone*. Dengan semakin canggihnya spesifikasi *smartphone*, membuat masyarakat awam pun dapat memainkan *game online* secara leluasa.

Didalam *Game Online* terdapat barang-barang yang digunakan untuk menunjang aktivitas bermain *Game Online*. Barang-barang tersebut dapat berupa senjata, pakaian, dan lain-lain. Pemain membutuhkan barang-barang yang berkualitas baik agar dapat menjadi yang terbaik dan tidak mengalami kekalahan. Barang-barang yang terdapat dalam dunia *Game Online* disebut dengan *Virtual Goods*, dan untuk mendapatkan *Virtual Goods* yang berkualitas baik, pemain harus rela mengeluarkan biaya.

Menurut Lehdonvirta dalam skripsi Kurniawal Putra (2014) “*Virtual goods* merupakan produk yang secara nyata dapat dirasakan manfaatnya dan dapat diterima secara logika meskipun kehadirannya melalui berbagai media/mekanisme lainnya seperti komputer dan perangkat *digital* lainnya. *Virtual goods* dapat

berupa perlengkapan seperti pakaian untuk karakter online, senjata untuk mereka berperang di MMORPG (Massive-Multiplayer Online Role Playing Game), dan hadiah atau *gift* untuk teman-teman mereka.”

Menurut Lin dan Sun dalam Jurnal Rizky Ajara (2017 hal 89) *Virtual Goods* adalah objek non-fisik dan uang yang dibeli untuk digunakan dalam komunitas *online* atau *game online*. *Virtual goods* telah menjadi salah satu sumber pendapatan utama untuk pengembang dan pemasok *game online*.

Menurut Li dalam skripsi Kurniawal Putra.A (2014), *Virtual Goods* sangat diperlukan pemain dalam menyelesaikan berbagai tugas dalam permainan, sehingga pemain membeli *virtual goods*. Hal ini disebabkan *player* memiliki motif untuk mengekspresikan karakternya didalam *game online* sehingga mereka membeli *virtual goods*. Motivasi akan mempengaruhi perbedaan persepsi pemain mengenai nilai konsumsi dari *virtual goods*. Lehdonvirta (2009) menyatakan, secara umum konsumen dipandang sebagai komunikator yang menggunakan arti simbolik didalam *virtual goods* untuk mengekspresikan tingkat status, kelas, anggota grup, dan perbedaan karakter didalam *game*. Selain itu, pemain membeli barang *virtual* hanya untuk mencari kepuasan dan kesenangan. Lim dan Seng (2010) mengatakan bahwa, faktor hedonistik yang berupa mencari kepuasan dan kesenangan di dunia *game* adalah salah satu faktor yang mendorong *player* melakukan pembelian *virtual goods*.

Status sosial secara abstrak adalah tempat seseorang dalam suatu pola kehidupan tertentu. Dengan demikian, seseorang dikatakan mempunyai beberapa status karena seseorang biasanya ikut serta dalam berbagai pola kehidupan. Kedudukan sosial adalah tempat seseorang secara umum dalam masyarakatnya sehubungan dengan individu-individu lain, dalam artian lingkungan pergaulannya, prestisenya, dan hak-hak serta kewajiban-kewajibannya.

Dalam perkembangannya, bermain *game online* bukan hanya untuk mengejar kebutuhan psikis berupa hiburan. Tetapi salah satu nya adalah untuk mendapatkan status sosial dalam *game online* tersebut. *Game Online* seolah menjadi kehidupan kedua yang dapat berpengaruh terhadap kehidupan *gamer*.

Berdasarkan pemaparan di atas, hal yang dianggap penulis sangat tertarik untuk diteliti untuk mengetahui bagaimana tindakan yang dilakukan *gamer* dalam mendapatkan status sosial di dalam dunia *game online*, yang peneliti tuangkan dalam judul : “Tindakan *Gamer* dalam Mendapatkan Status Sosial Melalui *Virtual Goods* di *Game Online*.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, diantaranya :

1. Rasa bosan dan jenuh yang timbul pada diri remaja ketika berada di sekolah atau di rumah.
2. Kurangnya penghargaan tidak terpenuhinya kebutuhan akan prestasi di dunia nyata.
3. Adanya anggapan bahwa dengan menggunakan *virtual goods*, *gamer* dianggap sudah profesional.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana tindakan *gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *virtual goods* di *game online*?
2. Bagaimana peran *virtual goods* dalam membentuk status sosial di *game online*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tindakan *gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *virtual goods* di *game online* di warnet wilayah Kelurahan Pasirwangi, Kecamatan Ujungberung.

2. Untuk mengetahui peran *virtual goods* dalam membentuk status sosial di *game online* di warnet wilayah Kelurahan Pasirwangi, Kecamatan Ujungberung.

### 1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Akademik (teoritis)

Penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah dalam bidang sosiologi khususnya dalam sosiologi pembangunan.

Penelitian ini juga dapat dijadikan titik tolak untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam terutama tentang permasalahan mengenai .penggunaan teknologi dalam masyarakat.

2. Kegunaan Praktis

Dari hasil penelitian diharapkan nantinya dapat berguna dijadikan sebagai masukan bagi *gamer* dan orang tua *gamer* agar dapat menyeimbangkan antara kehidupan di dunia nyata dengan dunia *game online* dan juga agar orang tua *gamer* dapat memotivasi anaknya dan memberi perhatian lebih agar anak tersebut tidak menghamburkan uang nya untuk memprioritaskan *virtual goods*.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini pendekatan teori yang digunakan adalah teori tindakan sosial Max Weber.

Tindakan sosial adalah tindakan individu sepanjang tindakannya mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain. Sebaliknya tindakan individu yang diarahkan kepada benda mati atau obyek fisik semata tanpa dihubungkan dengan tindakan orang lain bukan merupakan tindakan sosial. Tindakan seorang melemparkan batu ke dalam sungai bukan tindakan sosial. Tapi tindakan tersebut dapat berubah menjadi tindakan sosial kalau dengan melemparkan batu tersebut dimaksudkannya untuk menimbulkan reaksi dari orang lain seperti mengganggu orang-orang sedang memancing misalnya.

Tindakan sosial yang dimaksudkan Weber dapat berupa tindakan yang nyata-nyata diarahkan kepada orang lain. Juga dapat berupa tindakan yang bersifat “membatin” atau bersifat subjektif yang mungkin terjadi karena pengaruh positif dari situasi tertentu. Atau merupakan tindakan perulangan dengan sengaja sebagai akibat dari pengaruh situasi yang serupa. Atau berupa persetujuan secara pasif dalam situasi tertentu.

Atas dasar rasionalitas tindakan sosial, Weber membedakannya ke dalam empat tipe. Semakin rasional tindakan sosial itu semakin mudah dipahami.

### 1. *Zwerk rational* (Rasional instrumental)

Yakni tindakan sosial murni. Dalam tindakan ini aktor tidak hanya sekedar menilai cara yang baik untuk mencapai tujuannya tapi juga menentukan nilai dari tujuan itu sendiri. Tujuan dalam *zwerk rational* tidak absolut. Ia dapat juga menjadi cara dari tujuan lain berikutnya. Bila aktor berkelakuan dengan cara yang paling rasional maka mudah memahami tindakannya itu.

### 2. *Werktrational action* (Rasionalitas Nilai)

Dalam tindakan tipe ini aktor tidak dapat menilai apakah cara-cara yang dipilihnya itu merupakan yang paling tepat atautkah lebih tepat untuk mencapai tujuan yang lain. Ini menunjuk kepada tujuan itu sendiri. Dalam tindakan ini memang antara tujuan dan cara-cara mencapainya cenderung menjadi sukar untuk dibedakan. Namun tindakan ini rasional, karena pilihan terhadap cara-cara kiranya sudah menentukan tujuan yang diinginkan. Tindakan tipe kedua ini masih rasional meski tidak serasional yang pertama. Karena itu dapat dipertanggungjawabkan untuk dipahami.

### 3. *Affectual action* (Tindakan Afektif)

Tindakan yang dibuat-buat. Dipengaruhi oleh perasaan emosi dan kepura-puraan si aktor. Tindakan ini sukar dipahami. Kurang atau tidak rasional. Tindakan ini didominasi oleh perasaan individu dimana tindakan

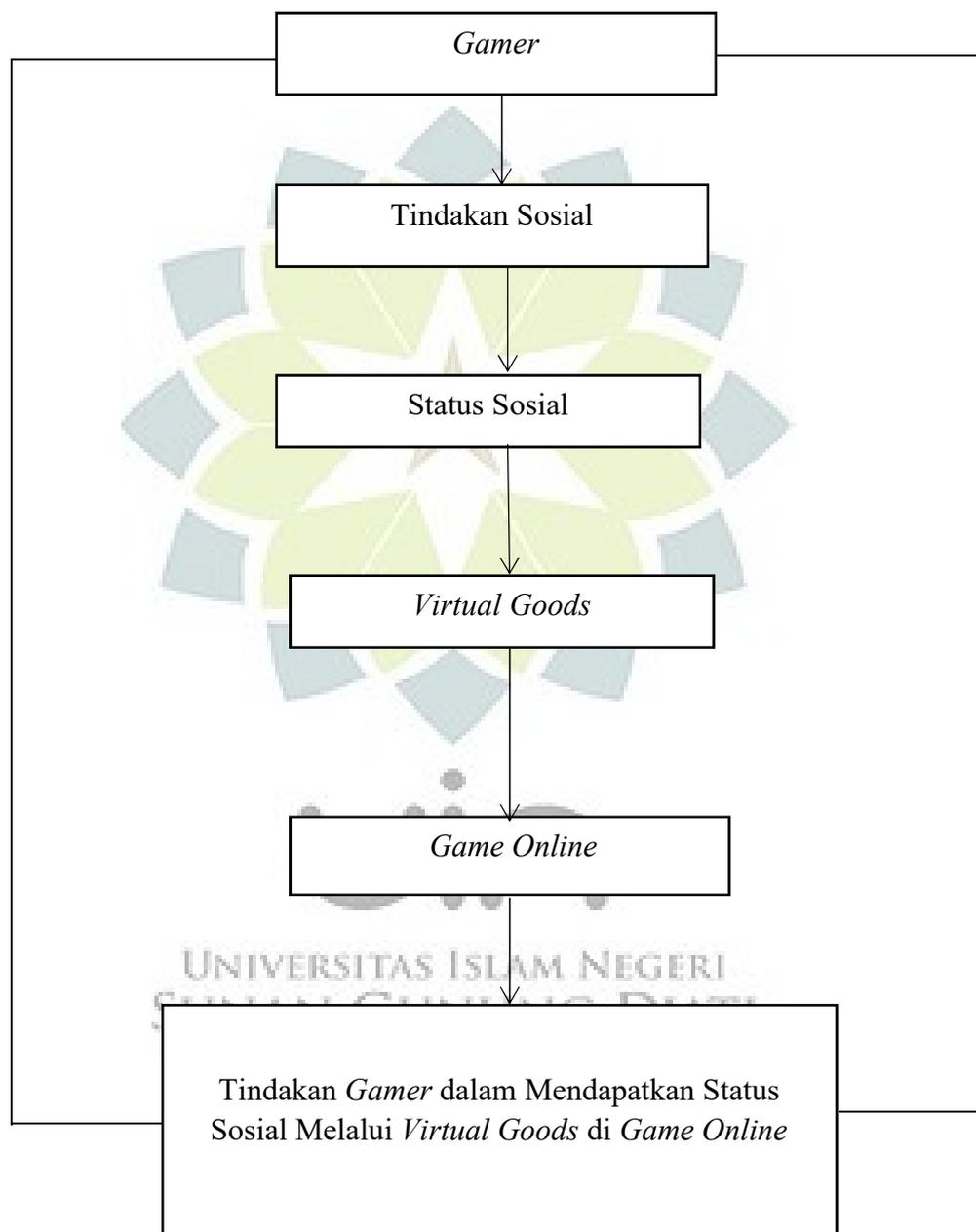
sosialnya dilakukan tanpa menggunakan akal sehat. Tindakan ini bersifat tidak rasional dan merupakan refleksi emosional dari individu.

#### 4. *Traditional action* (Tindakan tradisional)

Tindakan yang didasarkan atas kebiasaan-kebiasaan dalam mengerjakan sesuatu di masa lalu saja.(Ritzer,2014:41).

Berdasarkan pada penjelasan teori tindakan sosial di atas, tindakan *gamer* dalam mendapatkan status sosial melalui *virtual Goods* di *game online*, mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan diarahkan bagi *gamer* lain. Menurut peneliti, menggunakan tindakan sosial karena tindakan seseorang dalam hal ini pembelian *virtual goods* yang dilakukan oleh *gamer* mengandung makna bahwa *gamer* memiliki tujuan yang ingin dicapainya yaitu untuk mendapatkan status sosial dalam dunia *game online* tersebut. Artinya, tindakan yang dilakukan *gamer* tersebut diarahkan terhadap *gamer* lain untuk mendapatkan status sosial baik itu penghargaan,eksistensi dan interaksi dalam dunia *game online*. Tipe tindakan sosial yang dilakukan *gamer* tersebut termasuk kedalam tindakan rasional instrumental dimana *gamer* secara sadar sudah mempertimbangkan pilihannya tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan status sosial dengan cara yaitu membeli *virtual goods*, dengan mempertimbangkan ketersediaan alat dalam hal ini tentunya uang, *Gamer* sadar bahwa untuk mendapatkan status sosial dalam dunia *game online*, selain *skill* yang harus ditingkatkan, penggunaan *virtual goods*

pun menjadi hal yang penting dalam mendapatkan status sosial, meskipun *gamer* tahu bahwa ia harus menyisihkan uang lebih untuk pembelian *virtual goods*.



**GAMBAR 1.1 : Skema Konseptual Kerangka Pemikiran**