

UNIVERSITAS INDONESIA

**KONSTRUKSI NILAI BARANG VIRTUAL DALAM FENOMENA *REAL MONEY TRADE*: STUDI KASUS ENAM PEMAIN GAME ONLINE**

**SKRIPSI**

**MUHAMMAD ARIEF RAHADIAN**

**1106009154**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM SARJANA  
REGULER DEPARTEMEN SOSIOLOGI**

**DEPOK**

**JUNI 2015**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**KONSTRUKSI NILAI BARANG VIRTUAL DALAM FENOMENA *REAL MONEY TRADE*: STUDI KASUS ENAM PEMAIN *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial**

**MUHAMMAD ARIEF RAHADIAN**

**1106009154**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK PROGRAM SARJANA  
REGULER DEPARTEMEN SOSIOLOGI**

**DEPOK**

**JUNI 2015**

**Universitas Indonesia**

Konstruksi Nilai ..., Muhammad Arief Rahadian, FISIP UI, 2015

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Muhammad Arief Rahadian  
NPM : 1106009154  
Tanda Tangan : ...  
Tanggal : 8 JUNI 2015

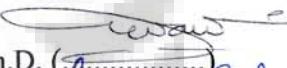
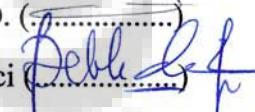
## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Arief Rahadian  
NPM : 1106009154  
Program Studi : S1  
Departemen : Sosiologi  
Judul Skripsi : Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Fenomena Real Money Trade: Studi Kasus Enam Pemain Game Online

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Raphaella Dewantari Dwianto, M.A., Ph.D. (.....)   
Pengaji Ahli : Daisy Indira Yasmine, S.Sos., M.Soc.Sci (.....) 

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 8 Juni 2015

**HALAMAN PERNYATAAN**  
**JUDUL KARYA AKHIR UNTUK KEAKURATAN DATA**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arief Rahadian  
NPM : 1106009154  
Program Studi : S1  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis Karya Akhir : Skripsi

Demi keakuratan data informasi akademik Universitas Indonesia, dengan ini saya menyampaikan dan menyatakan judul karya akhir saya dalam dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, sesuai dengan *Hard Cover* terakhir yang diserahkan kepada Program/Perpustakaan dan sudah selesai dengan data yang dimasukan dalam SIAK NG, sebagai berikut:

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Indonesia

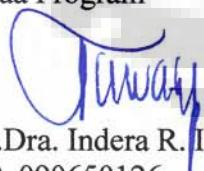
Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Fenomena Real Money Trade: Studi Kasus Enam Pemain Game Online

Kolom Judul Karya Akhir dalam Bahasa Inggris:  
Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Value Construction of Virtual Object in Real Money Trade: A Case Study of Six Gamers

Dibuat di : Depok  
Tanggal : 8 Juni 2015

Mengetahui  
Ketua Program



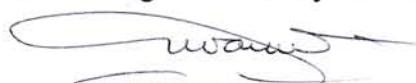
(Dr. Dra. Indera R. I. Pattinasarany, M.A.)  
NIP. 090650126

Yang menyatakan



(M. Arief Rahadian)  
NPM. 1106009154

Pembimbing Penulis Karya Akhir



(Raphaella Dewantari Dwianto, M.A., Ph.D.)  
NIP. 0908050335

## KATA PENGANTAR

Proses transaksi umumnya melibatkan empat hal utama yaitu pembeli, penjual, pasar serta komoditas. Keempat elemen tersebut hadir dalam ruang fisik yang dapat diamati secara langsung. Penjual dan pembeli bertemu dalam sebuah bangunan yang disebut sebagai pasar. Keduanya lalu terlibat dalam proses tawar menawar, mencapai kesepakatan, kemudian melakukan transaksi. Setelah proses transaksi selesai, kepemilikan komoditas akan berpindah dari penjual ke pembeli. Penjual akan meninggalkan pasar dalam keadaan lebih kaya, sedangkan pembeli akan meninggalkan pasar dalam keadaan lebih puas.

Namun bagaimana jadinya jika keempat elemen tersebut tidak hadir dalam ruang fisik, melainkan maya?. Pasar yang tadinya memiliki bentuk fisik berupa bangunan berubah menjadi serangkaian tombol-tombol di layar komputer. Proses tawar-menawar dilakukan dengan bertukar pesan singkat tanpa tatap muka, dan yang paling aneh, barang yang ditransaksikan berada di dunia maya, tidak nyata, tidak berbentuk, tidak dapat dirasakan.

Hal inilah yang terjadi dalam fenomena *Real Money Trade*. Ribuan, bahkan jutaan barang virtual dari berbagai *game online* ditransaksikan setiap harinya. Senjata, baju zirah, tongkat sihir, hewan peliharaan, serta benda-benda lain yang beragam jenisnya. Satu-satunya kesamaan yang dimiliki oleh benda-benda tersebut adalah mereka tidak nyata. Namun terlepas dari bentuknya yang tidak nyata, barang-barang tersebut dapat terjual di kisaran harga yang tidak sedikit, dari ratusan ribu hingga ratusan juta rupiah.

Melalui karya yang singkat dan jauh dari kesempurnaan ini penulis berusaha menggali motif, serta faktor-faktor yang mempengaruhi penilaian barang virtual. Semoga karya ini dapat menjelaskan mengapa orang-orang rela mengeluarkan uang dalam jumlah yang tidak sedikit hanya untuk membeli barang yang tidak dapat disentuh, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan tersebut.

Depok, 8 Juli 2015

Muhammad Arief Rahadian, alias

Aiseht Senys

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada struktur skripsi yang memungkinkan kami, elemen mahasiswa untuk mengisi beberapa halaman ke depan dengan kalimat rumit bermajas yang dapat menggetarkan batin orang yang membaca, khususnya individu yang menulis skripsi ini, dosen pembimbing dan pengaji, serta beberapa mahasiswa yang kebetulan meneliti dengan topik yang sama. Semoga skripsi yang agak berbeda ini berguna dan menarik bagi kalian untuk dibaca.

Kiranya ucapan terima kasih pertama harus diperuntukkan kepada Allah, Tuhan, keberadaan Maha Besar yang tidak kasat mata. Sang pengatur seluruh individu, sang penjaga keseimbangan, sang pemberi sanksi. Ucapan ini juga saya peruntukkan kepada masyarakat, tentunya karena beberapa hal dan pertimbangan: Masyarakat dan Tuhan memiliki kemiripan.

Melanjutkan dari pragraf sebelumnya, terima kasih kepada yang terinta ibunda tercinta, Prof. Aswatini, M.A. atas segala dukungan dan bantuannya. Rasanya skripsi ini tidak akan selesai tanpa cinta dan dukungan materi berupa zakat dari ibunda. Terima kasih karena telah hadir di seluruh momen hidup Arief, anakmu yang bandel ini.

Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada Mbak Riri, dosen necis selaku pembimbing yang super gaul, pengertian, dan sangat perhatian, Mbak tidak pernah mengabaikan pesan singkat dan teror-teror lain yang saya kirim. Untuk segala kebaikan Mbak, semoga mbak mendapatkan balasan yang setimpal. Kiranya jangan pernah lupakan saya yang suka cerita panjang lebar ini ya!.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada Mbak Debby, Mas Yerus, Mbak Ira, Mas Agus, Pak Usman, dan staff-staff departemen lain yang namanya Arief tidak dapat sebut semua. Terima kasih karena telah memberi masukan dan pendapat, serta membantu mengurus berbagai kelengkapan skripsi.

Masih berlanjut, terima kasih untuk seluruh informan penelitian, serta orang-orang lain yang turut membantu baik disadari maupun tidak. Terima kasih Mas Iyon, Dimas, Depi, Karin, Jadit, dan si cantik Ibet karena sudah mau Aiset

eksklusikan untuk sementara dari kehidupan sosialnya. Kalau tidak ada kalian, nasib ananda tidak tahu akan bagaimana.

Kiranya ucapan terima kasih tidak akan lengkap tanpa ucapan untuk individu-individu gila teman-teman SMA saya. Terima kasih Elsy, Inok, Nia, dan Tepi karena sudah menjadi teman saya selama empat tahun terakhir. Jujur saya adalah orang yang sulit berteman dan kalian sangat spesial.

Terakhir, terima kasih untuk orang yang namanya tidak tersebut, atau tidak dapat disebut!. Semoga kebahagiaan menyertai kalian semua!.



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS

### **AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arief Rahadian

NPM : 1106009154

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak **Bebas Royalti Non-Ekslusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **KONSTRUKSI NILAI BARANG VIRTUAL DALAM FENOMENA *REAL MONEY TRADE*: STUDI KASUS ENAM PEMAIN GAME ONLINE**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap tercantumkan saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Depok

Pada Tanggal : 8 Juni 2015

Yang Menyatakan,



(Muhammad Arief Rahadian)

NPM. 1106009154

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Arief Rahadian  
Program Studi : Sosiologi  
Judul : Konstruksi Nilai Barang Virtual dalam Fenomena Real Money Trade: Studi Kasus Enam Pemain Game Online

Dalam beberapa tahun terakhir, dunia dikejutkan dengan perkembangan pesat industri *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG). MMOG, atau yang biasa disebut dengan “*game online*” merupakan jenis *video game* yang memungkinkan terjadinya interaksi antar pemain terlepas dari batasan geografis. Salah satu ciri khas dari MMOG adalah fenomena *Real Money Trade* (RMT), atau penjualan barang-barang virtual dengan tujuan mendapatkan mata uang asli. Penelitian kualitatif ini berusaha mengeksplorasi nilai barang virtual dari pihak pembeli dan penjual yang terlibat dalam RMT. Penelitian ini juga berusaha untuk menemukan faktor-faktor yang terlibat dalam penilaian barang virtual oleh kedua pihak tersebut.

Dengan menggunakan padangan Simmel mengenai filosofi uang, penelitian ini menghasilkan beberapa temuan. Pertama, jarak individu terhadap barang menentukan apakah sebuah barang virtual bernilai, atau tidak. Jarak individu terhadap barang sendiri bersifat dinamis dan turut dipengaruhi oleh lingkungan sosial individu. Kedua, terdapat dualitas posisi antara penjual dan pembeli yang disebabkan oleh cairnya jarak antara individu dan barang. Sebuah barang yang sudah dibeli bisa dianggap tidak bernilai di kemudian hari, berujung pada penjualan barang tersebut. Ketiga, pembelian dan penjualan dapat dilihat sebagai permainan jarak, dimana penjual mengorbankan jarak antara dirinya dengan barang yang dijualnya untuk melampaui jarak antara dirinya dan barang lain yang diinginkannya.

Kata Kunci: Virtual, *Real Money Trade*, *Game Online*, Sosiologi

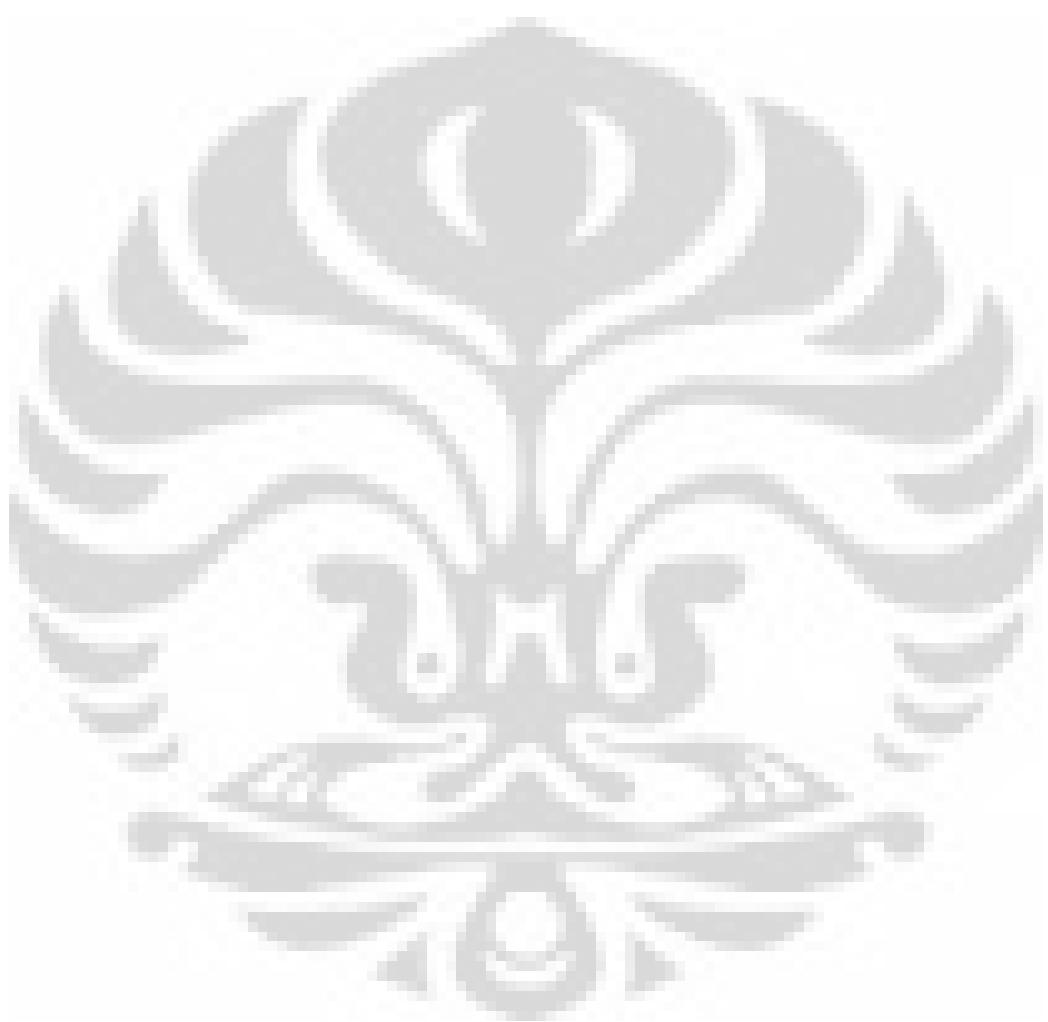
## ABSTRACT

Name	: Muhammad Arief Rahadian
Major	: Sociology
Title	: Value Construction of Virtual Objects in Real Money Trade: The Case Study of Six Gamers.

In the past few years, the world witness the rapid growth of gaming industry, especially Massive Multiplayer Online Game (MMOG) industry. MMOG, or online game is a type of video game which allows the user interact with the other users, despite the sheer geographical and social boundaries. One of the most remarkable thing happening in MMOG is the phenomena of Real Money Trade (RMT). RMT is defined as selling virtual objects in order to get real currency. This qualitative study embark on a mission to discover, and to some extend, explore the underlying factors behind the values of virtual objects in the eyes of both the buyers and the sellers.

This paper is using Simmel's thought on the value of object from his work "The Philosophy of Money" as a theoretical base. There are some interesting findings found from the data in this paper. First, The distance between the individual and the object matters. The distance itself is constantly changing and being affected by the individual's social environment. Second, there is some kind of duality in the position of buyers and sellers. The value of an object, that is constantly changing can make the holder seek for the other object that they desire, selling the first object in the process, turning them from buyers into sellers. Third, the act of buying and selling can be seen as a distance-play, where the buyer sacrifice his distance with the object that he doesn't value in order to get the object that he wants.

Keywords: Virtual, Real Money Trade, Online Games, Sociology



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN JUDUL KARYA AKHIR UNTUK KEAKURATAN DATA.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>

<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
---------------------------------	----------

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Signifikansi Penelitian .....	7
1.5.1 Signifikansi Teoritis .....	7
1.5.2 Signifikansi Praktis .....	7
1.6 Sistematika Penulisan .....	8

<b>BAB 2. KERANGKA PEMIKIRAN .....</b>	<b>9</b>
--	----------

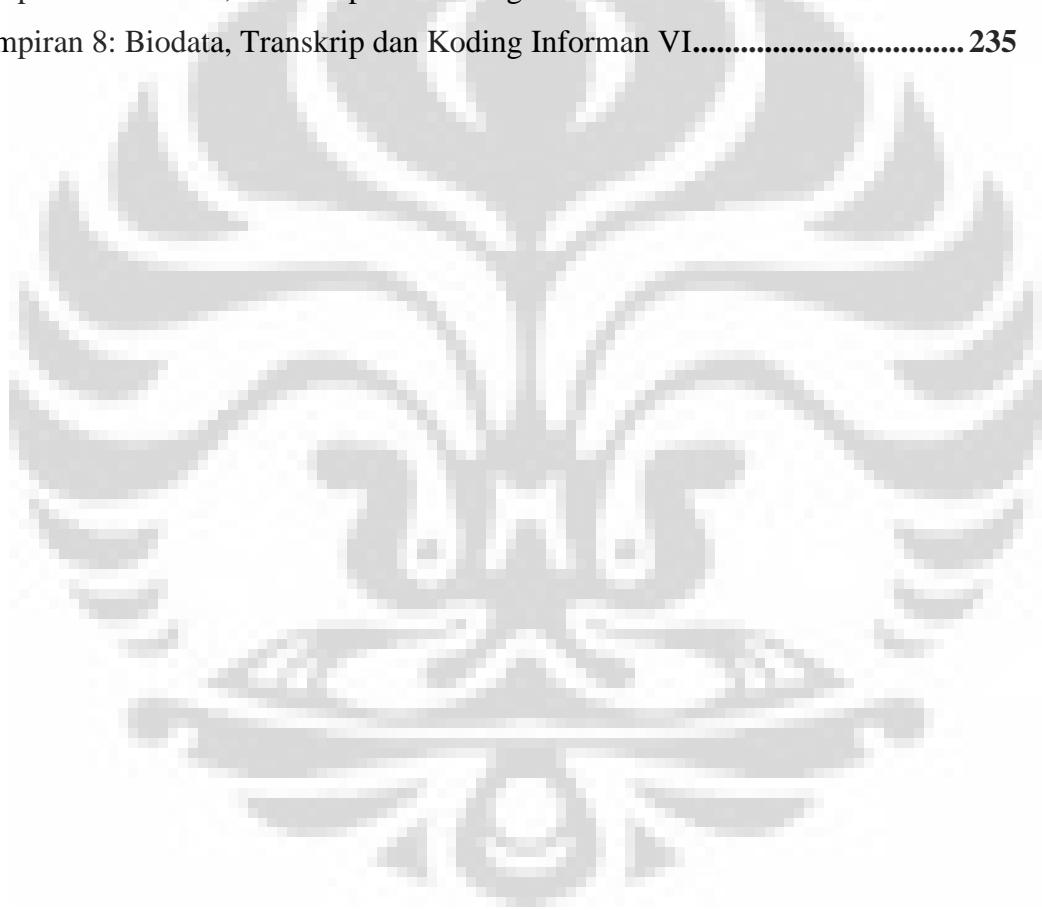
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.1.1 <i>Video Game Studies</i> : Perkembangan dan Relevansinya.....	9
2.1.2 Sistem Ekonomi di dalam <i>Massive Multiplayer Online Game</i> (MMOG) .....	11
2.1.3 <i>Real Money Trade</i> (RMT) dalam Perspektif Ekonomi.....	13
2.1.4 Posisi Nilai dalam <i>Real Money Trade</i> (RMT) .....	14

2.2 Kerangka Konseptual .....	15
2.2.1 Filosofi Uang oleh Georg Simmel .....	15
2.2.2. Penggunaan Konsep Nilai, Uang dan Pertukaran dalam Mengkaji Fenomena RMT .....	18
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Metode Penelitian .....	20
3.2 Pendekatan Penelitian.....	20
3.3 Tipe Penelitian .....	20
3.4 Informan Penelitian .....	21
3.5 Situs Penelitian .....	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.7 Strategi Validasi dan Proses Analisis Data .....	26
3.8 Limitasi dan Delimitasi Penelitian .....	26
3.9 Proses Penelitian.....	27
3.9.1 Proses Penelitian Informan 1.....	28
3.9.2 Proses Penelitian Informan 2 dan 3.....	30
3.9.3 Proses Penelitian Informan 4.....	31
3.9.4 Proses Penelitian Informan 5.....	32
3.9.5 Proses Penelitian Informan 6.....	33
<b>BAB 4 <i>REAL MONEY TRADE: TRANSAKSI LINTAS DUNIA</i> .....</b>	<b>34</b>
4.1. Berbagai Dunia Informan .....	34
4.1.1 Ragnarok Online II: Bersama Menaklukkan Rune Midgard .....	34
4.1.2 Defense of the Ancient II: Perang Dua Kubu .....	40
4.2 Latar Belakang dan Biografi Singkat .....	43
4.2.1 Dex, Sang Pencari Kejayaan .....	44
4.2.2 Jadeith, Sang Pengamat.....	48
4.2.3 Stitch, Sang Penjudi .....	52
4.2.4 Caligula, Sang Pebisnis .....	56
4.2.5 Skre, Sang Kolektor .....	60
4.2.6 Cadreva, Sang Pedagang Ulung .....	63

<b>BAB 5 REAL MONEY TRADE DALAM GAME ONLINE: AKTOR DAN PENILAIANNYA.....</b>	<b>67</b>
5.1 Aktor dalam <i>Real Money Trade</i> .....	67
5.2 Mengenal Komoditas Virtual: Mata Uang Virtual, Barang Virtual, Barang Kosmetik dan Jasa Virtual .....	67
5.3 Nilai Sebagai Produk Permainan Jarak antar Aktor.....	70
5.4 Posisi Aktor dan Nilai Barang .....	71
5.5 Dinamika Posisi Aktor: Sejauh Mana Penilaian Pembeli dan Penjual dipengaruhi Oleh Faktor Lain? .....	74
5.6 Dualitas Posisi Aktor dalam <i>Real Money Trade</i> .....	77
5.7 Nilai Barang bagi Pembeli dan Penjual .....	78
<b>BAB 6 PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
6.1. Kesimpulan .....	80
6.2. Rekomendasi .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>

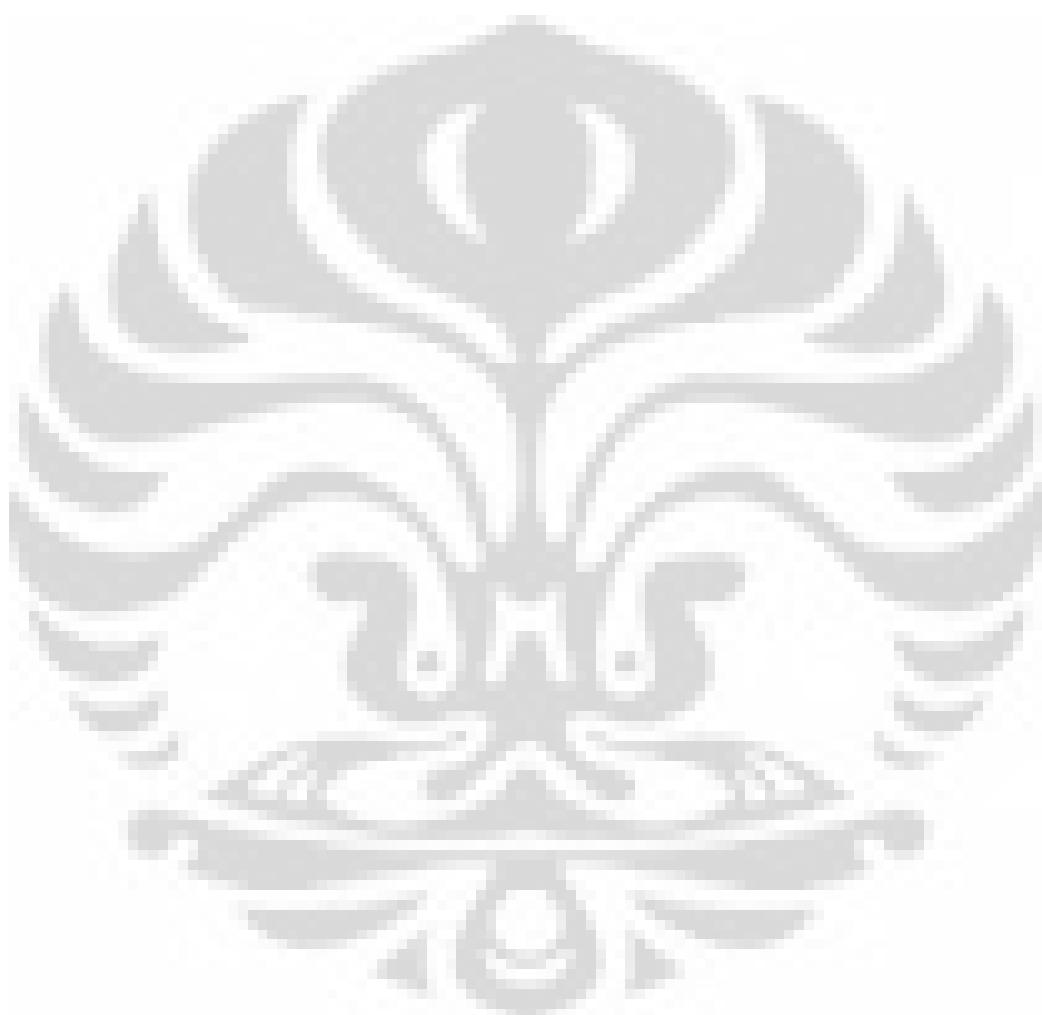
## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Pertanyaan Penelitian dan Cakupan Data .....	<b>88</b>
Lampiran 2: Pedoman Wawancara Kualitatif .....	<b>90</b>
Lampiran 3: Biodata, Transkrip dan Koding Informan I .....	<b>92</b>
Lampiran 4: Biodata, Transkrip dan Koding Informan II .....	<b>130</b>
Lampiran 5: Biodata, Transkrip dan Koding Informan III.....	<b>159</b>
Lampiran 6: Biodata, Transkrip dan Koding Informan IV.....	<b>187</b>
Lampiran 7: Biodata, Transkrip dan Koding Informan V .....	<b>211</b>
Lampiran 8: Biodata, Transkrip dan Koding Informan VI.....	<b>235</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1: Karakteristik Informan.....	<b>21</b>
Tabel 6.1 Dinamika Penilaian Barang Virtual Informan .....	<b>82</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kota Prontera.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Karakter Baru di Ragnarok Online II.....	36
Gambar 4.3 Berbagai Kostum dalam Ragnarok Online II .....	39
Gambar 4.4 Ilustrasi Perang antara Dire dan Radian.....	40
Gambar 4.5 Efek Sesudah (kanan) dan Sebelum Kosmetik (kiri).....	42
Gambar 4.6 Karakter Peneliti dalam Ragnarok Online II .....	44
Gambar 4.7 Karakter Dex dalam Ragnarok Online II.....	46
Gambar 4.8 Profil Dex dalam DotA II .....	47
Gambar 4.9 Profil Jadeith dalam DotA II .....	51
Gambar 4.10 Karakter Stitch dalam Ragnarok Online II .....	55
Gambar 4.11 Karakter Stitch dalam DotA II.....	56
Gambar 4.12 Karakter Caligula dalam Ragnarok Online II.....	58
Gambar 4.13 Skre dan Koleksi Seluruh Kostumnya.....	61
Gambar 4.14 Karakter Cadreva dalam Ragnarok Online II .....	64
Gambar 4.15 Profil Cadreva dalam DotA II .....	65



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi menghasilkan berbagai fenomena yang terkadang luput dari perhatian para akademisi, sebagai contoh, fenomena *Real Money Trade* (RMT) (Heeks, 2008). RMT sendiri didefinisikan sebagai kegiatan menjual barang-barang di dalam game, termasuk mata uang, karakter, dan data-data lain yang bertujuan untuk mendapatkan mata uang asli (Square Enix, 2013). Kegiatan menjual dan membeli barang virtual ini muncul seiring dengan berkembangnya industri *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG), atau yang lebih dikenal dengan sebutan *game online*.

MMOG merupakan jenis *video game* yang dapat dimainkan bersama pemain lain terlepas dari batasan sosial maupun geografis (Cole & Griffiths, 2007). Para pemain yang terhubung melalui koneksi internet dapat terlibat dalam berbagai aktivitas bersama (Corliss, 2011). Pemain dapat membentuk kelompok kecil untuk mengalahkan monster bersama-sama, atau membangun jaringan informasi terkait misi yang tersedia di dalam dunia *game* tersebut. Hal-hal di atas dilakukan untuk mencapai satu tujuan utama: mengembangkan karakter pemain. Selain munculnya kelompok kecil dan berkembangnya jaringan informasi, terdapat cara alternatif bagi pemain untuk mengembangkan karakternya tanpa harus bersusah payah. Pemain dengan modal ekonomi yang cukup besar dapat dengan mudah membeli barang ataupun jasa untuk mengembangkan karakternya dengan menggunakan mata uang dunia nyata. Fenomena inilah yang disebut dengan RMT.

RMT sendiri hadir dalam semua jenis MMOG, baik MMOG berbasis *free to play* atau gratis, maupun MMOG berbasis *pay to play* yang mengharuskan pemainnya untuk membayar biaya bulanan agar dapat bermain. RMT hadir di hampir semua *game online*. Namun, beberapa *game online*, khususnya *game online* berbasis *pay-to-play* seperti *Final Fantasy XIV* dan *game online* dengan

*publisher*<sup>1</sup> barat seperti *World of Warcraft* dengan jelas menyatakan di dalam *term of use* mereka bahwa RMT adalah aktivitas ilegal. Secara garis besar, RMT sering dianggap mengganggu keseimbangan permainan dan juga beresiko, karena penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung dan hanya melakukan transaksi secara *online*. Heeks (2008) bahkan mendefinisikan RMT sebagai *black market* di dunia virtual.

Munculnya fenomena RMT sendiri dapat dilacak hingga tahun 1987. Transaksi RMT pertama yang tercatat terjadi pada tahun tersebut di dalam *game Multi User Dungeon* (MUD) berbasis teks (Hunter, 2006). Perkembangan industri *game online* kemudian turut mendorong berkembangnya RMT. Munculnya *Ultima Online* pada tahun 1997 yang menargetkan negara berkembang sebagai pasarnya turut memperluas distribusi *game online*, sekaligus mendorong munculnya RMT di negara-negara berkembang (Heeks, 2008). Hadirnya eBay (Heeks, 2008) juga menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan maraknya RMT. RMT yang diklasifikasikan sebagai aktivitas ilegal bagi sebagian *game* medorong penjual untuk mencari media lain selain *in-game-chat* untuk mencari pembeli, salah satunya melalui situs jual beli eBay.

Di Indonesia sendiri, sejarah RMT dimulai dengan hadirnya *Ragnarok Online* pada tahun 2001. Salah satu *equipment*<sup>2</sup> yang dapat membuat karakter tidak terkalahkan di dalam dunia *Ragnarok* yang bernama *Ghostring Card* terjual seharga enam juta rupiah pada tahun 2004 (Intisari: 10, 2004). Munculnya *game online* lain seperti *Seal Online* dan *Rising Force Online*, serta publisher *game online* lain seperti *Megaxus* dan *Playon* juga turut mendorong berkembangnya industri *game online*, serta RMT di Indonesia. Penjual dan pembeli umumnya menggunakan media sosial seperti *Kaskus* dan *Facebook* untuk mencari pembeli.

---

<sup>1</sup> *Publisher* mengacu pada perusahaan yang merilis sebuah *game online*. *Publisher* sendiri berbeda dengan *developer*, atau pihak yang menciptakan dan mengembangkan *game online*. *Publisher* merupakan pihak yang memiliki wewenang untuk membuat peraturan di dalam *game* yang dirilis olehnya. Dalam beberapa kasus, perusahaan dapat menjadi *developer* dan *publisher* secara bersamaan.

<sup>2</sup> *Equipment* mengacu pada seluruh barang yang dapat digunakan dan melekat di tubuh karakter pemain seperti senjata, baju zirah, sepatu, dan sebagainya. Semakin bagus atau semakin tinggi level *equipment* pemain, semakin kuat pula karakter pemain tersebut. *Equipment* dibutuhkan oleh pemain untuk dapat menyelesaikan tantangan yang hadir di dalam *game online*.

Bahkan dalam beberapa tahun terakhir, penjual dengan modal yang cukup besar mampu membuka toko *online* yang menyediakan jasa RMT<sup>3</sup>.

Dari sudut akademis, studi-studi terkait *video game* di lingkup ilmu sosial dibahas melalui berbagai perspektif. Namun, studi literatur menunjukkan bahwa studi-studi terkait *video game* di lingkup ilmu sosial umumnya membahas perilaku non-ekonomi seperti kecanduan (Rooij, 2010) dan jaringan (Hsiao & Chiou, 2012). Namun hal tersebut bukan berarti tidak terdapat studi yang membahas perilaku ekonomi pemain dalam *game online*. Terkait dengan perilaku ekonomi pemain, Sun & Lin (2011) membahas tentang fenomena *cash trade* di dalam *game online*. *Cash trade* sendiri merupakan tindakan membeli barang dari publisher game menggunakan mata uang nyata. Meskipun studinya berhasil menggambarkan relasi antara *publisher* sebagai produsen dan *player* sebagai konsumen, studi ini tidak membahas relasi ekonomi yang terjadi diantara sesama pemain.

Dalam studi lain, Park & Lee (2011) berusaha menggali motif utama mengapa pemain *game* rela mengeluarkan uang untuk membeli barang-barang virtual. Dalam studi berjudul *Exploring the Value of Purchasing Online Game Items* ini Park dan Lee menemukan dua alasan utama mengapa pemain *game* rela mengeluarkan uang untuk membeli barang-barang virual. Alasan tersebut adalah karena barang virtual dinilai penting oleh pemain tersebut, dan keterikatan subjektif yang terbangun antara pemain dan karakter (avatar) nya. Namun seperti studi sebelumnya, studi Park dan Lee tidak membahas aspek relasi ekonomi antar pemain.

Adapun studi yang membahas RMT, atau relasi ekonomi antar pemain secara khusus dan mendetail adalah studi dengan judul “*Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*” (Heeks, 2008). Dalam studinya, secara sosiologis Heeks menjelaskan bagaimana RMT berkembang menjadi sebuah industri yang berpusat di negara-negara berkembang

---

<sup>3</sup> Beberapa website seperti hitengaming.com, seagm.com, dan drakuli .com menjual berbagai macam barang virtual dari berbagai *game online* yang ada di Indonesia. Layaknya toko online, pembeli cukup mencari barang yang diinginkan, melakukan beberapa klik, dan mentransfer uang ke rekening yang ditentukan. Untuk membeli barang yang diinginkan.

seperti Republik Rakyat Tiongkok dan Meksiko. Heeks memberikan analisa dalam kerangka makro tentang bagaimana Industri RMT di negara-negara berkembang menopang *demand* mata uang dan barang-barang *in-game* di negara-negara maju.

Studi-studi di atas menunjukkan bagaimana video *game* dibahas melalui berbagai perspektif. Dari perspektif psikologis, fenomena kecanduan dan depresi menjadi fokus utama dari riset Rooij (2010) yang berjudul “*Online Video Game Addiction: Identification of Addicted Adolescent Pemain games*”. Dari perspektif ekonomi, terdapat studi Lin & Sun (2010) tentang fenomena *cash trade* dan studi Park dan Lee (2011) terkait motif pembelian barang virtual. Sedangkan dari perspektif sosiologi sendiri terdapat studi Hsiao & Chiou (2012) yang membahas tentang perkembangan jaringan dalam *game online* serta studi Heeks (2008) terkait fenomena *gold farmers*, atau praktek RMT yang terinstitusionalisasi di level global.

Dari banyaknya hasil penelitian yang berhasil dikumpulkan, dapat dilihat bahwa belum ada studi yang menggunakan perspektif sosiologi dalam membahas tindakan ekonomi antar pemain di level mikro. Studi Lin dan Sun membahas tentang relasi antara produsen dan konsumen, sedangkan Heeks membahas fenomena relasi antar pemain dalam level makro. Studi Hsiao & Chiou, meskipun menggunakan perspektif sosiologis dan membahas relasi antar pemain tidak memasukkan perilaku ekonomi dalam lingkup penelitiannya.

Selain masalah perspektif dan level analisa, konteks penelitian juga menjadi salah satu hal yang penting dan harus dipertimbangkan. Hasil penelitian yang dikumpulkan melalui studi literatur umumnya membahas *game online* pada konteks masyarakat Barat dan Asia Timur. Konteks Indonesia sebagai salah satu negara berkembang dan pasar MMOG pastinya berbeda dan unik jika dibandingkan dengan masyarakat barat maupun Asia Timur.

Berangkat dari dua argumen di atas, penelitian ini berusaha untuk mengisi kekosongan dalam studi terkait RMT. Secara perspektif, penelitian ini menggunakan perspektif sosiologis. Dari level analisa, penelitian ini menggunakan level analisa mikro dan meso. Dan secara konteks, penelitian ini

berusaha menggambarkan dinamika proses transaksi RMT dalam konteks Indonesia.

## 1.2 Permasalahan

Tema utama yang diusung dalam MMOG adalah “perjuangan dan petualangan”. Pemain memulai permainan sebagai orang miskin, tidak dikenal dan berkedudukan rendah yang berusaha meraih kekayaan dan kejayaan melalui berbagai tantangan yang disediakan di dalam *game* tersebut (Castronova, 2002). Semakin tinggi level pemain, maka semakin berharga pula barang-barang yang ia dapatkan dari monster ataupun misi yang diberikan di dalam *game*. Permasalahan muncul dari mekanisme yang membedakan antara MMOG dan *game-game* lain yang dimainkan secara *offline*: *Game* akan terus berjalan meskipun pemain tersebut sedang tidak bermain, atau *offline*. Dampaknya, waktu bermain menjadi variabel penentu kehebatan dan kejayaan seorang pemain.

Hal di ataslah yang menurut Heeks (2008) merupakan basis utama RMT. Ada pemain yang memiliki banyak uang, tetapi tidak punya waktu untuk bermain, dan ada pemain yang memiliki waktu untuk bermain, namun tidak memiliki uang. Tetapi, model “*time is money*” ini tidak dapat menjelaskan mengapa pembeli mau membeli barang virtual, dan mengapa penjual mau menjual barang virtual.

Bagi Castronova (2002), rangkaian *supply* dan *demand* di dalam sistem ekonomi *game online* muncul karena adanya nilai atau *value* dari barang virtual yang diperjualbelikan. Nilai sebuah barang sendiri bersifat subjektif dan dikonstruksikan didalam pikiran manusia. Pendapat Castronova ini kemudian didukung oleh riset Park & Lee (2012) tentang *Exploring the Value of Purchasing Online Game Items*. Dalam risetnya, Park dan Lee menemukan bahwa “semakin penting sebuah barang di mata pemain, dan semakin tinggi rasa keterikatan pemain terhadap karakternya, maka semakin besar pula keinginan pemain untuk membeli barang di *game online*”.

Berangkat dari studi-studi di atas, dapat dilihat bahwa “nilai” memegang peranan penting dalam proses RMT. Namun, bagaimana nilai sebuah benda virtual dikonstruksikan oleh aktor yang terlibat dalam proses RMT tidak dibahas dalam studi-studi tersebut. Castronova membahas nilai dalam model ekonomi,

sedangkan Park & Lee membahas konteks nilai dalam kasus *cash trade*. Dari sudut level analisa, baik Heeks maupun Castranova membahas fenomena RMT dari sudut makro, sedangkan nilai adalah sesuatu yang dinegosiasikan di level mikro. Sistem ekonomi dan norma-norma di level makro hanya dapat terbangun apabila terdapat proses negosiasi dan renegosiasi di level mikro.

Berangkat dari dua permasalahan utama mengenai nilai dan level analisa diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai sebuah barang virtual dipengaruhi oleh proses interaksi antar aktor di level mikro. Baik penjual maupun pembeli memiliki pengalaman negosiasinya tersendiri sehingga nilai sebuah barang virtual akan unik di mata masing-masing orang.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berangkat dari permasalahan di atas, penulis merumuskan pertanyaan utama yaitu **“Bagaimanakah aktor yang terlibat dalam proses RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?”**. Dengan pertanyaan turunan sebagai berikut:

1. Siapa sajakah aktor yang terlibat dalam proses RMT?
2. Bagaimana aktor tersebut menilai barang virtual?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi penilaian tersebut?

Penulis berasumsi bahwa baik penjual maupun pembeli memiliki penilaian subjektif masing-masing terhadap barang virtual yang ditransaksikan. Bagi pembeli, barang virtual mungkin memiliki nilai kegunaan, baik material maupun non material. Sedangkan bagi penjual, barang virtual mungkin merupakan sesuatu yang tidak memiliki nilai. Penilaian subjektif ini tidak lepas dari faktor sosial, ekonomi, budaya serta historis dari aktor yang terlibat dalam proses RMT. Pandangan bahwa nilai merupakan sesuatu yang subjektif juga membuat nilai barang virtual dapat berubah sewaktu-waktu. Selain itu peneliti juga melihat bahwa terdapat aktor lain selain penjual dan pembeli yang turut mempengaruhi proses penilaian barang virtual.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari studi kasus ini adalah untuk mendeskripsikan aktor-aktor yang terlibat dalam proses RMT, serta faktor yang mempengaruhi penilaian mereka terhadap barang virtual. bagaimana aktor *Real Money Trade* (RMT) menilai barang virtual. Nilai barang virtual yang subjektif ini berusaha digali baik dari sudut penjual maupun pembeli sebagai partisipan dalam penelitian ini. Informan dalam studi ini adalah pemain *game* Ragnarok Online II dan DotA II. Fenomena *Real Money Trade* (RMT) akan didefinisikan sebagai “*kegiatan menjual barang-barang didalam game, termasuk mata uang, karakter, dan data-data lain yang bertujuan untuk mendapatkan mata uang asli*”.

## 1.5 Signifikansi Penelitian

### 1.5.1 Signifikansi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan studi-studi terkait dunia virtual secara umum, dan *video game* secara khusus di lingkup ilmu sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru tentang *video game* sebagai sebuah ruang dinamis yang memiliki sistem nilai dan norma layaknya dunia nyata. Penelitian ini juga berusaha untuk menjelaskan konsep subjektivitas nilai barang sebagai sumbangan akademis dalam ranah sosiologi budaya dan sosiologi ekonomi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi lokus baru dalam sosiologi, yaitu sosiologi *cyber* atau *sociology of video games*.

### 1.5.2 Signifikansi Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam bagi pemerintah, pasar, maupun masyarakat luas tentang keberadaan *Real Money Trade* (RMT). Bagi pemerintah, RMT dapat menjadi gambaran kecil dari bisnis *online* sebagai bagian dari sektor ekonomi informal. Bagi pasar, khususnya *publisher game*, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk membuat *in-game policy* atau strategi pemasaran, mengingat keberadaan RMT dapat menjadi pedang bermata dua bagi pihak *publisher*. Dan untuk masyarakat luas, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan informasi baru mengenai RMT dan sumbangan bagi penelitian sejenis di masa depan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Bab 1 berisi uraian mengenai latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian dan signifikansi penelitian. Bab ini menjelaskan tentang apa itu RMT, studi-studi terkait, serta pentingnya kajian mengenai RMT.

Bab 2 berisi studi literatur dan kerangka teoritis yang digunakan dalam membahas fenomena RMT. Bab ini menyajikan studi-studi terdahulu terkait dengan topik penelitian, serta kerangka berpikir yang digunakan untuk menganalisa kasus tersebut.

Bab 3 membahas metodologi penelitian. Bab ini membahas pemilihan metode, yaitu metode kualitatif dalam membahas RMT karena metode kualitatif memberikan kebebasan bagi peneliti untuk menggali pemaknaan informan sedalam-dalamnya. Selain itu, bab ini juga menunjukan proses penelitian yang telah dilalui.

Bab 4 berisi deskripsi data temuan. Dalam bab ini disajikan data beserta kategori-kategori yang telah dibuat peneliti. Bab ini turut membahas makna RMT bagi informan dan bagaimana dinamika interaksi antara penjual dan pembeli yang terlibat.

Bab 5 adalah analisa data yang ditampilkan dalam bab sebelumnya. Analisa dilakukan dengan menggunakan kerangka berpikir teori *hyperrality* dengan asumsi bahwa seiring dengan berkembangnya teknologi, batas-batas antara yang nyata dan yang tidak akan semakin menipis.

Bab 6 menjadi penutup kajian mengenai RMT. Bab ini menjadi kesimpulan peneliti terhadap gejala RMT yang diteliti. Bab ini juga menjawab pertanyaan penelitian yang ada di bab 1.

## **BAB 2**

### **KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 *Video Game Studies*: Perkembangan dan Relevansinya**

Studi mengenai *video game*, atau yang biasa disebut dengan *video game studies* merupakan jenis studi yang cukup baru di dalam ilmu sosial. Perkembangan *video game studies* sendiri dapat dilacak dari tahun 2005, dimana para ahli, baik kritikus maupun *developer game* mengalami kesulitan dalam menempatkan *video game* sebagai pusat studi mereka (Corliss, 2011). Perkembangan berbagai jenis *video game*, mulai dari *Nintendogs* yang memungkinkan pemain untuk memelihara anjing secara virtual sampai *Second Life*, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain didalam sebuah dunia virtual raksasa membuat *video game* menjadi sesuatu yang sulit untuk didefinisikan. Apakah *video game* merupakan media komunikasi? Bentuk kesenian? Atau simulasi? Pertanyaan-pertanyaan tersebutlah yang kemudian menjadi pemicu berkembangnya *video game studies*.

Terlepas dari berbagai definisi mengenai apa itu *video game*, dan dimanakah ia harus ditempatkan dalam studi ilmu sosial, Pakar *video game studies* Espen Aarseth mendefinisikan *video game* sebagai *a somewhat definable cultural genre*, atau bagian dari budaya (Aarseth, 2004). Dengan mengacu pada definisi budaya sebagai hasil cipta, hasta, dan karya manusia (Koentjaraningrat, 1974) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *video game* merupakan hasil karya manusia, dan dibalik karya manusia, terdapat masyarakat yang secara aktif mempengaruhi manusia tersebut. Disinilah letak hubungan antara *video game studies* dengan studi ilmu sosial.

Pada awal perkembangannya, berbagai teori muncul untuk melihat *video game* didalam konteks ilmu sosial. Namun, kebanyakan menyamakan studi tentang *game* dengan studi tentang film, padahal keduanya merupakan hal yang berbeda. Dalam beberapa tahun terakhir,

peneliti sosial nampaknya lebih sering memfokuskan penelitiannya kedalam genre *game* MMO (*massive multiplayer online*). Dalam genre ini, selain berinteraksi dengan *game*, pemain juga dapat, dan bahkan diharuskan untuk berinteraksi dengan pemain lainnya untuk dapat berkembang didalam dunia *game* tersebut (Corliss, 2011). Kemunculan MMO membuat kajian *game* di dalam ilmu sosial “*hidup*”, karena MMO memungkinkan terjadinya interaksi antar manusia, dan dalam tahap lebih lanjut, pembentukan kelompok-kelompok kecil didalam dunia virtual.

Studi mengenai MMO sendiri secara umum mengkaji hubungan antara pemain dengan pemain seperti kajian mengenai *community behavior*, sampai kajian mengenai berkembangnya modal sosial antara para pemain dalam menyelesaikan konten *game* yang rumit dan membutuhkan kerjasama (Corliss, 2011).

Lalu, mengapa video *game* penting untuk dikaji? Apa pentingnya perkembangan *video game studies* dalam ranah ilmu sosial?. Terdapat beberapa untuk pertanyaan ini. Pertama, video *game* dimainkan oleh hampir seluruh orang di dunia. *World of Warcraft*, salah satu MMO yang paling populer di dunia memiliki jumlah pemain aktif sebanyak 10 juta pemain (venturebeat.com). Kedua, ideologi dan norma-norma di dunia nyata seringkali diterapkan didalam dunia *game*, menghasilkan mekanisme sosial yang unik didalam dunia maya tersebut. Dan yang ketiga, dunia maya didalam video *game* merupakan sebuah laboratorium sosial yang menggambarkan kondisi masa depan umat manusia (Corliss, 2011), ya, masa depan sistem komunikasi kita bisa jadi ditentukan oleh perkembangan dunia *game*.

Melalui beberapa tulisan di atas, penulis menjelaskan bahwa *video game* merupakan fenomena yang bersifat global dan dapat dikaji secara sosiologis. Namun, kekurangan berupa tidak adanya teori universal yang dapat digunakan untuk membahas fenomena ini, serta tidak adanya penelitian sejenis yang berasal dari situs penelitian yang akan diteliti merupakan kekosongan yang berusaha diisi oleh penulis dalam penelitian ini.

### 2.1.2 Sistem Ekonomi di dalam *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG)

Bagi Castranova (2002), sistem ekonomi di dalam MMOG hadir sebagai konsekuensi dari perkembangan teknologi. Keberhasilan Sony pada tahun 1999 dalam menciptakan *Everquest*, MMOG pertama yang memiliki dunia virtualnya sendiri merupakan titik balik perkembangan sistem ekonomi di dunia virtual. Hadirnya dunia virtual menghasilkan sistem ekonomi virtual yang tidak jauh berbeda dengan sistem ekonomi di dunia nyata. Pemain yang merepresentasikan dirinya melalui *avatar* hidup di dalam *game* tersebut, berkerja di dalam *game* tersebut, mengkonsumsi barang di dalam *game* tersebut serta mengumpulkan kekayaan di dalam *game* tersebut.

Namun, sistem ekonomi di dalam MMOG ternyata tidak sesederhana contoh yang dipaparkan di atas. Heeks (2008) merangkum berbagai jurnal terkait sistem ekonomi virtual dan memaparkan tiga jenis transaksi di dalam sistem ekonomi virtual. Pertama, transaksi antar pemain yang menggunakan mata uang dan barang di dalam *game*, seperti seorang pemain *Ragnarok* yang membeli senjata dari pemain lain menggunakan Zeny, mata uang di dalam *game* tersebut. Kedua, transaksi antara pemain dan *publisher*, yang sering disebut dengan *cash trade* atau *item mall*. Dalam kasus ini, pemain membayarkan sejumlah uang kepada *publisher* melalui voucher untuk mendapatkan layanan tambahan atau barang-barang yang hanya bisa didapatkan melalui *cash trade*. Contohnya adalah seorang pemain *Final Fantasy* yang membayar sejumlah uang (15 Dolar) untuk mengganti tampilan fisik karakter pemain. Jenis transaksi yang ketiga adalah transaksi antar pemain yang menggunakan mata uang atau barang dari dua dunia yang berbeda. Bentuk transaksi ini, seperti pemain *Ragnarok* yang membeli *ghoststring card* seharga enam juta rupiah disebut sebagai RMT.

Model pertama, yaitu transaksi antar pemain mencerminkan proses transaksi yang membentuk sistem ekonomi di dunia nyata. Namun

bagaimana dengan model kedua dan ketiga yang tidak memiliki *counterparts* dengan transaksi di dunia nyata?. Transaksi antara pemain dan *developer*<sup>1</sup> misalnya dapat dianalogikan sebagai proses transaksi antara manusia dengan entitas lain yang lebih tinggi. Sama hal nya dengan RMT, jika dianalogikan dengan proses transaksi di dunia nyata, maka RMT dapat didefinisikan sebagai transaksi antar manusia dengan menggunakan mata uang yang berada di dimensi keempat. Kedua contoh di atas tentu saja tidak masuk akal, namun hal tersebutlah yang terjadi di dalam sistem ekonomi virtual MMOG.

Poin kedua dan ketiga dari paparan Heeks membuktikan bahwa sistem ekonomi virtual tidak dapat dipisahkan dari sistem ekonomi di dunia nyata. Castranova (2001) menghitung Gross National Product dari *game Everquest* dengan menggunakan data transaksi RMT pemain, sedangkan Heeks (2008) menggambarkan relasi negara di level makro, negara-negara di wilayah Asia dan Amerika Latin menjadi pemasok produk-produk virtual yang dikonsumsi oleh negara-negara dunia pertama, khususnya Amerika Serikat.

Literatur-literatur di atas menjelaskan beberapa poin penting. Pertama, sistem ekonomi virtual dalam MMOG merupakan hal yang rumit. Kedua, sistem ekonomi virtual berinteraksi secara aktif dengan sistem ekonomi di dunia nyata. Namun, penulis melihat bahwa literatur-literatur di atas masih terlalu fokus pada aspek makro dari sistem ekonomi virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut, yaitu dengan meninjau aspek mikro dari sistem ekonomi virtual, yaitu proses penilaian sebuah barang virtual dari sudut penjual, maupun pembeli jasa RMT.

---

<sup>1</sup> *Developer* mengacu pada perusahaan yang membuat dan mengembangkan sebuah *game*. *Developer* berbeda dengan publisher, atau perusahaan yang merilis sebuah *game*, meskipun terdapat beberapa perusahaan besar yang mengembangkan dan merilis *game* mereka secara swadaya.

### 2.1.3 Real Money Trade (RMT) dalam Perspektif Ekonomi

Dalam salah satu tulisannya, Augustus Urschel (2011) membahas RMT sebagai *black market* atau bentuk transaksi ilegal di dalam sistem ekonomi virtual MMOG. Urschel menganalogikan MMOG sebagai sebuah negara, di mana *publisher* dari *game* tersebut berperan sebagai pemerintah. Layaknya pemerintah di dunia nyata, pihak *publisher* memiliki kuasa untuk mengatur jumlah uang yang beredar dan tingkat kelangkaan komoditas virtual yang beredar di dunia MMOG. Hadirnya RMT merupakan bentuk pelanggaran terhadap sistem ekonomi kapitalis yang hadir di dalam MMOG. Dampaknya, beberapa *publisher* mengkategorikan RMT sebagai aktivitas ilegal dan memberikan sanksi berat terhadap pelaku RMT. Namun di sisi lain, Urschel menyatakan bahwa RMT merupakan kosekuensi dari konten *game* yang cacat. MMOG yang tidak mampu mempertahankan tingkat kepuasan pemainnya akan membuat pemain memilih antara berhenti bermain, atau melakukan RMT agar dapat melanjutkan permainan ke level selanjutnya. Tingkat kepuasan pemain ini kemudian dijelaskan oleh Urschel dalam model berikut:

$$S = \alpha R - \beta (C - \Omega)^2 \quad (2.1)$$

Kepuasan (*S*) sama dengan Penghargaan atau reward (*R*) dari MMOG dikurang level tantangan (*C*) dan level tantangan optimal ( $\Omega$ ),  $\alpha$  dan  $\beta$  adalah koefisien. Apabila sebuah *game* salah memperhitungkan level tantangan dan level tantangan optimalnya, maka pemain akan terjebak dalam kondisi tidak puas. Ia harus mengulang konten yang dimainkannya agar dapat melanjutkan permainan ke konten yang lebih tinggi. Hal ini dapat mengakibatkan: 1) pemain bosan dan berhenti bermain, atau 2) pemain melakukan RMT untuk dapat melanjutkan permainan.

Studi lain tentang RMT yang cukup mendetail penulis temukan dalam literatur Heeks (2008) tentang *gold farmers*, atau pemain yang menjadikan MMOG sebagai lapangan pekerjaan. Heeks menggambarkan

RMT sebagai gejala makro, dan bentuk *shadow economy* atau pasar gelap. Pemain dari negara dunia ketiga menjadi pemasok barang-barang virtual untuk pemain dari negara dunia pertama. Sayangnya, studi ini menggunakan kerangka yang sangat makro dan tidak membahas RMT dari sudut pihak yang membelinya. Hal inilah yang berusaha penulis jelaskan dalam penelitian penulis.

Setelah melihat berbagai literatur terkait kajian MMOG dari perspektif ekonomi, penulis melihat beberapa kekurangan mulai dari minimnya studi mengenai transaksi antar pemain serta kecenderungan studi untuk memposisikan pemain sebagai konsumen dan aktor yang pasif di tengah sistem kapitalisme. Konteks Indonesia dalam kajian RMT juga tidak pernah dibahas sebelumnya.

#### **2.1.4 Posisi Nilai dalam *Real Money Trade* (RMT)**

Dari hasil studi literatur, aspek sosiologis RMT hanya dibahas secara samar, bercampur dengan perspektif ekonomi, serta tidak mendetail. Meskipun demikian, hasil studi literatur menunjukkan bahwa para akademisi umumnya mengaitkan fenomena RMT dengan satu konsep sosiologi yang sama, yaitu “nilai” atau “value”. Castranova (2001) membahas tentang bagaimana barang virtual memiliki nilai kesenangan dan berdampak pada kesejahteraan konsumen, sehingga mendorong terjadinya konsumsi. Park dan Lee (2011) menyatakan bahwa semakin penting sebuah barang di mata pemain, maka semakin besar keinginan seseorang untuk membeli barang tersebut. Sedangkan Urschel (2011) membahas bagaimana pemain menilai bahwa melakukan pekerjaan di dunia nyata untuk membeli barang di dunia virtual lebih berharga daripada berkerja di dunia virtual.

Seluruh literatur di atas ditulis dalam perspektif ekonomi, namun semuanya mengakui bahwa perspektif ekonomi sendiri tidak dapat menjawab pertanyaan tentang mengapa RMT hadir di dalam sistem ekonomi virtual. Castranova (2002) bahkan menyatakan bahwa perspektif ekonomi menjadi tidak relevan dalam memandang proses RMT, baik RMT

yang legal maupun illegal karena RMT terjadi di dalam ranah post-modernitas.

Literatur di atas menekankan posisi nilai sebagai konsep sentral dalam membahas RMT. Namun kekosongan yang masih perlu diisi dari literatur-literatur tersebut adalah bagaimana nilai tersebut dikonstruksikan dalam proses RMT. Mengapa barang virtual dimaknai sebagai benda yang menyejahterakan dan penting? Hal inilah yang penulis coba kaji di dalam penelitian ini. Poin lain yang tidak kalah penting adalah sebagian besar literatur membahas RMT dari sudut konsumen, bukan produsen. Kekosongan inilah yang juga penulis coba isi dalam penelitian ini dengan memfokuskan pemaknaan nilai suatu barang dari sudut penjual dan pembeli jasa RMT.

## 2.2 Kerangka Konseptual

### 2.2.1 Filosofi Uang oleh Georg Simmel

Filosofi uang dapat disebut sebagai salah satu karya Simmel yang paling terkenal. Pemikiran Simmel di dalam buku ini banyak dipengaruhi oleh filsuf klasik seperti Hegel dan Kant. Dalam buku yang diterbitkan pada tahun 1900 ini, Simmel membahas berbagai macam hal mulai dari uang itu sendiri, proses pertukaran, sampai ke permasalahan gaya hidup. Simmel bahkan membahas kebebasan individu dan masalah perburuan di dalam buku ini. Namun, dalam studi ini penulis hanya akan menggunakan tiga konsep Simmel yang dibahas dalam buku ini yaitu nilai, uang dan pertukaran.

#### 2.2.1.1 Nilai

Manusia memberikan nilai ke berbagai hal: hubungan, binatang, makanan, kendaraan dan sebagainya. Dalam kerangka berpikir Simmel, nilai terbentuk saat manusia menciptakan benda, memisahkan dirinya dari benda dan berusaha untuk melampaui jarak serta rintangan yang membatasinya dengan benda tersebut (Simmel dalam Ritzer, 2008). Pandangan Simmel bahwa manusia berusaha untuk melampaui jarak yang diciptakannya sendiri

menegaskan bahwa nilai adalah sesuatu yang bersifat subjektif (Sotiropoulou, 2010). Hal tersebut secara eksplisit dinyatakan oleh Simmel (1900) di dalam bukunya melalui pernyataan “nilai sebuah barang tidak melekat pada objeknya, melainkan subjeknya”.

Simmel kemudian menjelaskan bahwa posisi objek berpengaruh terhadap penilaian subjek terhadapnya. Objek yang terlalu dekat dan mudah didapatkan tidak akan memiliki nilai bagi manusia, begitu pula objek yang terlalu jauh dan sulit untuk didapatkan. Sebuah objek harus berada dalam posisi yang tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat agar memiliki nilai di mata subjeknya. Lebih lanjut, Simmel (1900) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses penilaian subjek terhadap objek yaitu waktu yang diperlukan untuk mendapatkannya, kelangkaannya, kesulitan dalam mendapatkannya serta pengorbanan yang harus dibuat untuk memperoleh objek tersebut (Ritzer, 2008).

Lebih lanjut, jika objek memiliki nilai yang subjektif, atau berbeda bagi tiap orang, bagaimanakah proses transaksi bisa berlangsung?. Hal inilah yang kemudian dibahas Simmel melalui konsep uang.

### **2.2.1.2 Uang**

Dalam pandangan Simmel, uang adalah sesuatu yang netral dan tidak memiliki nilai. Uang hadir dan membuat nilai objek yang awalnya subjektif menjadi objektif. Uang mengkuantifikasi proses transaksi dengan berperan sebagai alat ukur universal. Uang memberikan jarak antara subjek dan objek, namun di lain pihak, uang menjadi media untuk menghilangkan jarak tersebut (Simmel dalam Ritzer, 2008). Harga, dalam bentuk uang, yang diberikan pada sebuah barang membuat jarak di antara subjek dan objek.

Namun, dengan membeli barang tersebut menggunakan uang, jarak antara subjek dan objek dapat dilampaui.

Bagi Simmel (1900), uang hanyalah simbol. Uang sebagai sesuatu yang dikontruksikan manusia mengalami perubahan dalam perkembangannya. Uang mengalami proses reifikasi, dan berubah menjadi objek. Implikasinya, sampai derajat tertentu uang dapat diklasifikasikan sebagai struktur simbolik yang mengontrol individu (Ritzer, 2008).

Simmel menjelaskan bahwa uang sendiri tidak memiliki nilai intrinsik. Tidak adanya nilai intrinsik dalam uang menunjukkan bahwa uang tidak perlu hadir dalam bentuk fisik agar dapat dipergunakan. Simmel mengilustrasikan hal tersebut melalui transaksi internasional yang tidak melibatkan uang dalam bentuk fisik. Lebih lanjut, hal tersebut menegaskan bahwa kehadiran uang murni hanya sebagai alat ukur. Namun, harga sebuah objek tidak lantas merepresentasikan nilai aslinya. Harga objek sendiri muncul saat objek tersebut terlibat di dalam proses pertukaran (Sotiropoulou, 2010). Lantas bagaimanakah Simmel memandang pertukaran?

### 2.2.1.3 Pertukaran

Pertukaran merupakan cara manusia untuk melampaui jarak antara dirinya dan objek yang diinginkannya. Simmel membahas pertukaran dalam dua bentuk utama, pertukaran sebelum masyarakat mengenal uang (barter) dan pertukaran setelah masyarakat mengenal uang. Pada masa barter, subjektivitas nilai sebuah barang menjadi tolak ukur pertukaran. Barter sendiri menjadi jalan bagi subjek untuk sama-sama mendapatkan objek yang diinginkan dalam satu proses transaksi.

Namun setelah masyarakat mengenal uang, subjektivitas nilai barang tergeser. Saat uang digunakan untuk mengukur nilai objek yang berbeda-beda, objek yang berbeda-beda tersebut

disamakan dan diberikan harga. Hal inilah yang disebut oleh Simmel sebagai homogenisasi (Simmel, 1990).

Simmel mengemukakan dua asumsi utama dalam pertukaran: Pertama, hubungan sosial diperlukan sebagai prasyarat terjadinya pertukaran, dan kedua, pertukaran selalu terjadi dalam kondisi yang setara (Simmel, 1900). Kedua hal ini berlaku dalam dua bentuk transaksi di atas. Baik barter maupun transaksi dengan menggunakan uang memerlukan hubungan sosial, dan proses pertukaran dapat diklasifikasikan sebagai “setara” dalam definisinya masing-masing.

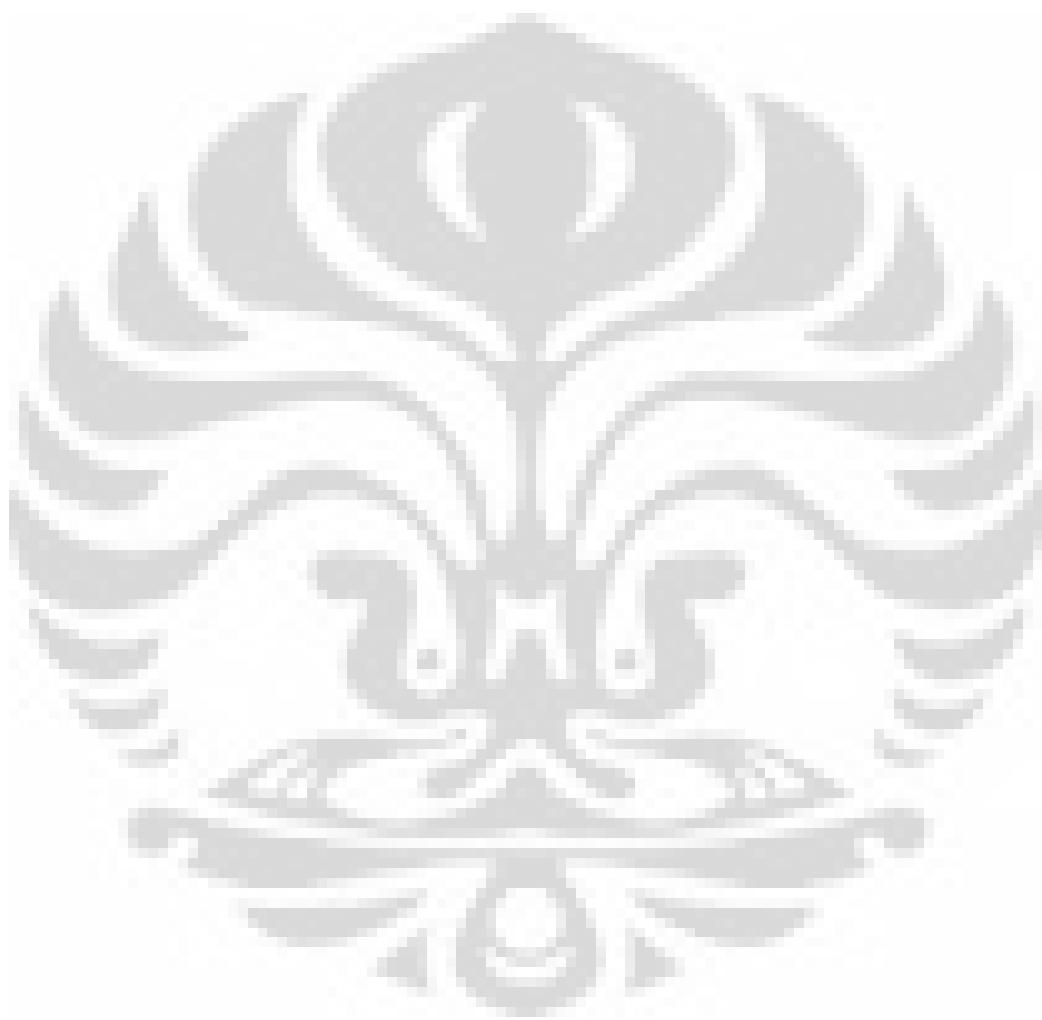
### **2.2.2. Penggunaan Konsep Nilai, Uang dan Pertukaran dalam Mengkaji Fenomena RMT**

Barang virtual, layaknya objek pada umumnya memiliki nilai subjektif yang dilekatkan oleh individu terhadapnya. Nilai sebuah barang virtual menjadi penting, khususnya bagi pemain *game online*. Konteks “jarak” yang tidak terlalu jauh dan tidak terlalu dekat agar sebuah objek dihargai dapat dikaitkan dengan status subjek sebagai pemain *game online*. Barang virtual hanya bernilai bagi orang yang bermain dan memaknai barang tersebut sebagai sesuatu yang bernilai.

Jarak pemain terhadap barang virtual yang diinginkannya menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dianalisa lebih lanjut. Mengapa seseorang dapat berada di posisi yang tepat untuk memaknai barang virtual sebagai sesuatu yang bernilai?. Mengapa barang virtual dapat tidak memiliki nilai bagi orang lain?. Hal inilah yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini.

Lebih lanjut, konsepsi Simmel mengenai waktu, kesulitan, kelangkaan dan pengorbanan dalam menentukan nilai suatu objek penulis nilai relevan dalam membahas nilai barang virtual. MMOG menyediakan berbagai tantangan yang memakan waktu, dan memerlukan berbagai pengorbanan. Namun di akhir tantangan tersebut, menanti sebuah objek

yang mungkin dinilai berharga oleh pemain. Atau mungkin saja pemain memaknai barang lain yang sama sekali berbeda sebagai sesuatu yang bernilai. Pada tahapan ini, konsep nilai akan digunakan untuk melihat bagaimana penjual dan pembeli menilai barang virtual yang ditransaksikan.



## **BAB 3**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Nilai sebuah barang dimaknai secara subjektif oleh tiap aktor, dan unik bagi setiap Individu. Penelitian ini mengangkat nilai barang virtual di mata penjual dan pembeli jasa RMT. Karena penelitian ini berfokus pada subjektivitas manusia serta konsepsi nilai, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Dalam metode kualitatif, peneliti memfokuskan diri pada konstruksi realitas sosial, makna budaya, serta proses interaksi informan penelitiannya (Neuman, 2006).

Metode kualitatif juga dipilih karena topik yang terbilang baru dan belum pernah diteliti, kesulitan untuk mencari data populasi pemain *game*, serta posisi peneliti yang familiar dengan *game online* dan RMT. Peneliti terlibat langsung dalam proses RMT dalam tiga tahun terakhir, sehingga refleksi dalam konteks sosio-historis yang menjadi kunci dalam penelitian kualitatif (Neuman, 2006) tidak menjadi halangan bagi peneliti.

#### **3.2 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *interpretive*. Pendekatan *interpretive* memiliki asumsi bahwa kenyataan ada di sekitar kita, alih-alih menunggu untuk ditemukan (Neuman, 2006). Pendekatan *interpretive* terbukti tepat karena masing-masing informan memaknai dunia virtual dalam kerangka kenyataannya masing-masing. Hal ini terbukti dari pandangan mengenai uang, fashion, serta karakter yang berbeda dari satu informan dengan informan lainnya.

#### **3.3 Tipe Penelitian**

Dari sudut dimensi kegunaan, penelitian ini merupakan *basic research*. Peneliti berusaha untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian dan mengembangkan pengetahuan terkait topik penelitiannya. Dari sudut dimensi waktu, penelitian ini merupakan *cross-sectional research* atau penelitian yang dilakukan dalam sekali waktu. Lalu berdasarkan dimensi tujuan, penelitian ini

bersifat eksploratif karena berusaha untuk menggali pemahaman mengenai fenomena RMT.

Dari sudut strategi penelitian, strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Stake menjelaskan bahwa dalam studi kasus, peneliti mengeksplorasi sebuah kejadian atau proses yang melibatkan satu atau lebih individual (Creswell, 2003). Dalam penelitian ini, data dari enam informan diperlakukan sebagai enam kasus. Keenam kasus ini kemudian dikaji dengan menggunakan konsep-konsep Simmel untuk melihat keunikan serta kesamaan diantara kasus-kasus tersebut.

### 3.4 Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah individu yang terlibat dalam proses RMT, baik penjual maupun pembeli. Informan pertama, Dex, dipilih secara *purposive* oleh peneliti, sedangkan informan selanjutnya semua dipilih melalui rekomendasi (*snowball*) dari informan I, II, III dan seterusnya. Informan dinamai sesuai nama karakter *game online* terakhir yang mereka mainkan. Penelitian ini melibatkan enam orang informan yang memiliki pengalaman unik terkait proses RMT, seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1: Karakteristik Informan**

Identitas Informan	Latar Belakang Informan	Alasan Pemilihan Informan
<p>Dex</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Jenis Kelamin:</b> Laki-Laki</li> <li><b>Usia:</b> 23 Tahun</li> </ul>	<p>Dex merupakan mahasiswa yang berasal dari keluarga kelas menengah atas. Dex sendiri sudah berkerja di salah satu <i>event organizer</i> di daerah</p>	<p>Dex dipilih secara purposive. Dex merupakan teman peneliti dalam beberapa <i>game online</i> yang peneliti mainkan. Dex memiliki reputasi yang sangat baik dan terlibat secara aktif dalam proses RMT di <i>game organizer</i> di daerah Ragnarok Online II dan</p>

	Jakarta. Dex tinggal sendiri di daerah Jakarta Selatan.	DotA II.
Jadeith  • <b>Jenis Kelamin:</b> Laki-Laki • <b>Usia:</b> 26 Tahun	Jadeith merupakan sarjana teknologi informasi yang berkerja di salah satu stasiun TV ibukota. Jadeith belum menikah, namun sudah memiliki penghasilan yang cukup untuk membeli perlengkapan <i>gaming</i> terkini. Jadeith memiliki adik yang juga pemain game.	Jadeith dipilih melalui metode <i>snowball</i> . Jadeith direkomendasikan oleh informan ketiga, <i>Stitch</i> sebagai informan yang memiliki pengetahuan yang luas tentang RMT. Jadeith dan <i>Stitch</i> merupakan teman dekat, sehingga terdapat keuntungan berupa kemudahan bila mereka berdua diajak untuk bertemu di waktu dan tempat yang sama.
Stitch  • <b>Jenis Kelamin:</b> Laki-Laki • <b>Usia:</b> 22 Tahun	Stitch merupakan mahasiswa di salah satu universitas swasta di Jakarta. Stitch merupakan pribadi yang humoris. Stitch hanya tinggal bersama ibunya, dan tidak mau menjawab ketika	Stitch dipilih melalui metode <i>snowball</i> . Dex menganjurkan peneliti untuk mewawancarai Stitch karena beberapa alasan. Pertama, Stitch memiliki reputasi yang sangat baik di beberapa <i>game online</i> seperti <i>Ragnarok Online II</i> dan <i>DotA II</i> . Kedua, Stitch secara aktif masih terlibat dalam proses

	<p>ditanya mengenai hal tersebut.</p>	<p>RMT, khususnya sebagai penjual barang. Ketiga, Stitch merupakan orang yang sangat terbuka dan menarik untuk diajak berdiskusi.</p>	
Caligula	<p><b>• Jenis Kelamin:</b> Perempuan</p> <p><b>• Usia:</b> 23 Tahun</p>	<p>Caligula merupakan lulusan jurusan perfilman sebuah universitas swasta di Jakarta. Caligula tinggal di apartemen mewah di daerah Bendungan Hilir. Perempuan bertattoo ini berkerja sambilan di berbagai Lembaga Swadaya Masyarakat.</p>	<p>Caligula dipilih secara <i>snowball</i>. Hasil wawancara dengan Dex, Jadeith, dan Stitch menunjukkan perlunya data mengenai informan perempuan. Stitch lalu merekomendasikan Skre, namun karena Skre berdomisili di luar Jakarta dan tidak bisa diwawancara secara langsung, Skre merekomendasikan Caligula. Baik Skre maupun Caligula merupakan kolektor barang kosmetik di <i>game</i> Ragnarok <i>Online</i> II.</p>
Skre	<p><b>• Jenis Kelamin:</b> Perempuan</p> <p><b>• Usia:</b> 22 Tahun</p>	<p>Skre merupakan karyawati sebuah <i>event organizer</i> di daerah Medan. Skre yang merupakan lulusan S1 ini selalu ditekan oleh keluarganya untuk segera menikah. Humoris, gaul, dan</p>	<p>Skre dipilih melalui metode <i>snowball</i>. Skre merupakan informan yang direkomendasikan oleh Stitch dan Jadeith. Skre merupakan kolektor kostum dan pelaku aktif RMT di <i>game</i> Ragnarok <i>Online</i> II. Wawancara dengan Skre dilakukan melalui <i>skype</i> dan <i>raidcall</i>, perangkat lunak yang biasa</p>

	sering nongkrong adalah tiga kata yang paling dapat menjelaskan pribadi wanita ini.	digunakan pemain <i>game</i> untuk berkomunikasi saat sedang bermain <i>game</i> .
Cadreva  • <b>Jenis Kelamin:</b> Laki-laki  • <b>Usia:</b> 22 Tahun	Cadreva merupakan lulusan Fakultas Ilmu Ekonomi salah satu universitas swasta di Jakarta. Ia berkerja di bidang perpajakan dan memiliki pengetahuan tentang pasar saham.	Cadreva merupakan informan kunci yang direkomendasikan oleh kelima informan penelitian. Cadreva merupakan penjual utama atau bandar barang-barang virtual di berbagai <i>game online</i> . Cadreva menyediakan mata uang, kostum, perlengkapan, sampai jasa <i>bot</i> <sup>1</sup> dan <i>cheat</i> <sup>2</sup> .

### 3.5 Situs Penelitian

Situs penelitian dalam riset ini adalah momen atau event *Real Money Trade* yang terjadi dalam game Ragnarok Online dan DotA II. Ragnarok Online II dan DotA II dipilih karena dua *game* tersebut merupakan dua *game* terakhir yang dimainkan oleh informan. Alasan peneliti mengambil dua *game* adalah agar peneliti mendapatkan perbandingan dan pemahaman yang lebih mendalam terkait proses RMT. DotA II dan Ragnarok Online II juga memiliki populasi pemain, serta arus RMT yang sangat padat. Sedangkan justifikasi akademis untuk situs fisik yaitu daerah Jakarta, Depok, Tanggeran dan Medan adalah pertimbangan

<sup>1</sup> Bot merupakan singkatan dari robot. Bot mengacu pada sebuah program yang menjalankan perintah otomatis dalam sebuah *game online*. Seorang pemain dapat memasukkan perintah-perintah spesifik, seperti “bunuh monster X 100 kali” dan sebagainya. Bot sendiri diklasifikasikan sebagai program illegal karena mengganggu keseimbangan permainan.

<sup>2</sup> *Cheat* didefinisikan sebagai upaya mendapatkan keuntungan dari pemain lain sembari berpura-pura mengikuti aturan permainan (Thompson, 2007). *Cheat* sendiri dapat dilakukan dengan menggunakan program eksternal atau dengan memanfaatkan celah dari sebuah *game online*.

bahwa RMT umumnya muncul di daerah perkotaan dan daerah dengan koneksi internet.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *field interview*. Dalam *field interview*, pewawancara dan informan sama-sama mengontrol jalannya wawancara (Neuman, 2006) . Wawancara jenis ini bersifat mendalam, tidak formal, dan tidak terstruktur. Dalam wawancara jenis ini, pendapat, emosi, dan sikap informan menjadi hal penting yang menunjukkan *subjective meaning* dari informan tersebut. *Field interview* dilakukan secara berkala, diawali dengan membangun raport dan membuka topik pembicaraan mulai dari hal-hal yang bersifat umum. Teknik ini lebih mirip seperti percakapan antar teman daripada wawancara.

Penelitian juga menggunakan metode partisipasi observatoris dalam mengumpulkan data di lapangan. Patisipasi Observatoris mengharuskan peneliti untuk mengamati secara langsung, serta terlibat dalam topik atau setting sosial yang sedang diteliti (Neuman, 2006). Peneliti memposisikan diri sebagai pemain, penjual, sekaligus pembeli di dalam *game-game online* yang diteliti, khususnya Ragnarok Online II dan DotA II. Dalam dunia virtual, peneliti dikenal dengan nama Aiseth, biasa dipanggil Set, seorang pemain yang ceria penuh canda.

Studi literatur dilakukan terhadap beberapa literatur, khususnya literatur yang membahas RMT secara langsung seperti tulisan Heeks (2008) mengenai fenomena *gold farmers* di negara berkembang. Observasi juga dilakukan, mengingat peneliti disini tidak hanya berperan sebagai *outsiders* namun juga instrumen yang hadir didalam realitas sosial. Observasi mengenai proses transaksi dalam RMT dilakukan dengan cara terlibat dalam proses transaksi tersebut.

Penelitian ini juga mencoba metode baru, yaitu *online interview*. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa interaksi antara pemain *game*, serta proses RMT umumnya terjadi secara virtual di dalam *game* yang bersangkutan. Hal ini menunjukkan bahwa realitas terjadi dalam ranah virtual. Oleh karena itu, jika realitas dalam penelitian ini terjadi dalam ranah virtual, peneliti berasumsi bahwa wawancara juga seharusnya dilakukan dalam ranah virtual.

*Online interview* yang diuji oleh peneliti sendiri menggunakan perangkat lunak *raidcall* yang digunakan oleh hampir seluruh pemain *games* untuk berkomunikasi dengan pemain *games* lain selama permainan berlangsung. Dalam penelitian ini, Dex, Jadeith, Stitch dan Caligula diwawancara dengan menggunakan metode *field interview*, sedangkan Skre dan Cadreva diwawancara dengan menggunakan metode *online interview*.

### **3.7 Strategi Validasi dan Proses Analisis Data**

Validasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi. Peneliti akan mencocokkan informasi yang diberikan oleh satu informan dengan informan lainnya. Selain melakukan triangulasi antar informan, peneliti juga akan mencocokkan informasi yang didapatkan dengan literatur terkait pernyataan atau tanggapan informan tersebut.

Untuk validasi informan secara *online*, peneliti menggunakan dua metode yang berbeda untuk Skre dan Cadreva. Peneliti menggunakan *video call* terlebih dahulu untuk memastikan bahwa Skre merupakan manusia dan memiliki fitur fisik yang sesuai dengan foto yang ditunjukkan oleh Jadeith dan Stitch. Sedangkan untuk Cadreva, peneliti memesan barang dagangannya, dan melakukan kontak telepon beberapa kali terkait pembelian tersebut. Proses penelitian sendiri dilakukan secara siklus, dalam artian peneliti dapat kembali ke bab yang sudah ditulis dan melakukan perubahan apabila data yang didapat menunjukkan perbedaan dari kondisi awal.

### **3.8 Limitasi dan Delimitasi Penelitian**

Karena sifat penelitian yang kualitatif, maka hasil penelitian tidak dapat digunakan untuk menggeneralisir fenomena dari sudut populasi. Penggunaan metode *online interview* juga dapat menjadi limitasi karena akan sulit melakukan validasi terhadap data yang didapatkan dari wawancara non-tatap muka. Di sudut lain, waktu wawancara yang terkesan singkat, antara 35-80 menit juga dapat dianggap sebagai limitasi, namun wawancara berlangsung singkat karena peneliti sudah memiliki reputasi dalam dunia RMT, sehingga tidak perlu membangun raport dengan informan terlebih dahulu.

Penelitian ini hanya membahas RMT, yaitu transaksi antar pemain dalam yang melibatkan uang nyata dalam dunia virtual. Penelitian ini tidak membahas bentuk transaksi lain yang mirip, yaitu *cash trade*, atau transaksi antara pemain dan *publisher game* yang melibatkan uang nyata dalam dunia virtual. Kemungkinan bias karena topik penelitian yang sangat familiar berusaha ditekan seminimal mungkin.

### 3.9 Proses Penelitian

*Game online* bukanlah hal yang baru bagi peneliti. Bahkan bisa dibilang, peneliti merupakan seorang pecandu *game*. Peneliti memiliki persona bernama “Aiseht” yang ada di berbagai *game online*. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengkaji MMOG secara akademis. Penelitian ini berlangsung selama hampir tiga bulan, dimulai pada tanggal 10 Februari hingga 29 April 2015. Penelitian ini terdiri dari dua fase, yaitu fase pengumpulan data dari tanggal 10 Februari hingga 24 Maret 2015, dan fase penulisan serta analisa dari tanggal 25 Maret hingga 29 April 2015.

Selama proses penelitian, terdapat beberapa hambatan yang peneliti alami. Yang pertama adalah hambatan finansial. Peneliti menghabiskan uang sebesar Rp5.000.000,- selama proses pembuatan skripsi ini. Uang tersebut digunakan untuk membeli souvenir, mentraktir makan, serta membeli barang yang dijual oleh informan penelitian. Hambatan kedua adalah situs penelitian yang tumpang tindih. Jika situs penelitian diklasifikasikan sebagai dunia virtual dan wawancara dilakukan secara virtual juga, tentu tidak akan ada masalah, namun karena ketekatan metodologi yang mengharuskan wawancara dilakukan dengan tatap muka, peneliti dihadapkan pada pilihan yang sulit karena Skre dan Cadreva tidak memungkinkan untuk diwawancarai secara langsung.

Skre berdomisili di Medan, sedangkan Cadreva mengurus perpajakan sebuah perusahaan, berdomisili di Tangerang dan pemalu. Setelah melakukan pertimbangan, peneliti akhirnya menjadikan penelitian ini sebagai eksperimen untuk melakukan wawancara secara *online*, dan melihat dampaknya pada analisa dan kesimpulan yang akan disajikan nantinya. Hambatan yang terakhir adalah pertemuan peneliti dengan informan-informan tersebut membuat kami semakin

akrab, sehingga informan tidak ragu untuk mengajak peneliti bermain *game* hampir setiap malam. Hal ini memperlambat proses penggerjaan skripsi secara signifikan.

Selebihnya peneliti tidak menemukan hambatan, bahkan peneliti menemukan kemudahan seperti jarak umur yang tidak terlalu jauh dengan informan, serta raport yang ternyata sudah terbangun karena reputasi peneliti di dalam *game online*. Berikut rincian proses pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan keenam informan

### 3.9.1 Proses Penelitian Informan 1

Saat mewawancarai informan pertama, Dex, Informan menjemput peneliti dengan menggunakan motor menuju kostnya pada tanggal 10 Februari 2015 Pukul 13.15 di daerah Slipi. Peneliti belum pernah bertemu dengan informan sebelumnya. Komunikasi secara aktif hanya dilakukan melalui aplikasi LINE, atau *in-game* saat sedang bermain bersama. Informan berpenampilan rapih, tubuh proporsional, berkulit putih dan menggunakan behel. Tidak ada rasa canggung baik dari sudut peneliti maupun informan saat pertama kali bertemu.

Informan tinggal di sebuah komplek kost di daerah Kebon Jeruk. Informan tinggal sendiri, namun memiliki asisten rumah tangga yang datang setiap akhir minggu untuk membersihkan kamarnya. Kost informan cukup luas, lengkap dengan dapur, toilet, ruang tamu dan kamar tidur. Kondisi kost informan gelap dan berantakan, dengan banyak kardus sepatu tersusun di atas lemari yang penuh berisi baju. Di ruang tamu informan tidak terdapat sofa dan meja. Ruang tamu informan disulap menjadi tempat bermain *game*, lengkap dengan TV 40" yang terpasang di dinding, speaker, keyboard, mouse dan modem. Tata letak peralatan bermain tersebut seperti panggung wayang. Informan akan duduk lesehan saat bermain.

Informan memiliki sekurangnya dua telepon genggam dan satu tablet. Informan menggunakan tabletnya untuk bermain *game-game online* yang lebih ringan seperti *Clash of Clans* dan *Get Rich*. Aktivitas informan

yang terpusat di ruang tamunya makin terlihat dengan adanya asbak, rokok, serta geretan di sebelah CPU informan. Informan jarang menyalakan lampu kostnya. Informan memiliki kebiasaan memakai celana *boxer* saat berada di Kostnya. Informan sangat ramah terhadap pemilik kost serta anak-anak pemilik kost.

Pukul 15.15, usai bermain dan mengobrol selama beberapa jam, informan dan peneliti beranjak mencari tempat untuk makan siang dan wawancara. Informan merekomendasikan *cafe* di daerah Tanjung Duren sebagai lokasi wawancara. Sesampainya di lokasi, peneliti dan informan memilih tempat yang tidak terlalu berisik, yaitu di dalam *cafe* untuk makan siang dan wawancara.

Lokasi wawancara bisa dibilang cukup kondusif. Saat wawancara dimulai pukul 15.36, hanya ada dua pelanggan lain di *cafe* tersebut selain peneliti dan informan. Satu kelompok pelanggan duduk di teras *cafe*, sedangkan kelompok pelanggan lain duduk bersebrangan dengan kami. Nuansa *cafe* sangat oriental dengan menu makanan singapura dan asia tenggara. Saat ditanya mengenai pemilihan tempat, informan menjawab bahwa makanan di tempat ini enak, dan informan sering kemari. Terlepas dari suara kendaraan yang terkadang mengganggu, tidak ada hambatan lain saat wawancara dilakukan.

Informan bisa dibilang cukup antusias saat diwawancara. Pertanyaan-pertanyaan yang pendek dijawab dengan cukup panjang oleh informan. Informan sangat senang ketika diberikan pertanyaan terkait pengalaman hidupnya, namun nampak sedikit bingung saat ditanya mengenai pendapat. Karakter informan yang *cool* tercermin dari bahasa tubuhnya yang santai, dan ekspresinya yang tidak pernah tertawa sepanjang wawancara, terlepas dari lelucon-lelucon yang dilontarkan oleh peneliti. Namun dari nada bicaranya, peneliti bisa melihat keseriusan dan antusiasmenya dalam menjawab pertanyaan. Informan I juga tidak canggung melakukan kontak fisik sengan peneliti.

Wawancara sesi pertama berlangsung selama 14 menit sembari menunggu makanan yang dipesan tiba. Wawancara sesi kedua

berlangsung selama 40 menit sembari informan dan peneliti makan. Informan makan dengan cukup lahap, namun akan berhenti apabila sedang menjawab pertanyaan. Usai makan, informan mengajak peneliti untuk kembali ke kost nya dan melanjutkan bertanya apabila ada yang ingin ditanyakan.

Wawancara sesi ketiga dilakukan di kost informan dan hanya berlangsung selama 8 menit karena pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan hanyalah pertanyaan konfirmatif. Di kost informan menjawab pertanyaan sembari bermain *game* dan tidur-tiduran di ruang tamu. Usai wawancara, informan kembali melanjutkan permainaannya, lalu menonton film action bersama peneliti.

Informan bermain sembari merokok, dan tidak jarang mengumpat (dengan pelan dan tetap *cool*) bila karakternya mati atau kalah dari karakter lain. Informan juga tidak hanya memainkan satu *game* saja. Sembari bermain *game* di komputer, informan juga memainkan *game* di tablet miliknya. Rangkaian penelitian selesai pada pukul 21.00, setelah peneliti memutuskan bahwa data yang dikumpulkan sudah cukup, dan memutuskan untuk pulang. Informan mengantar peneliti ke rumah.

### 3.9.2 Proses Penelitian Informan 2 dan 3

Ketika ditanya mengenai kesediaan untuk diwawancarai, informan III langsung mengajukan syarat, dia hanya mau diwawancarai apabila informan II juga diwawancarai. Akhirnya peneliti mengontak informan II dan mengikuti saran tempat wawancara dari informan II.

Informan III datang agak telat, kira-kira 5 menit setelah peneliti mulai mewawancarai informan II. Gerak tubuhnya ketika sampai kikuk, canggung, namun lucu di saat yang bersamaan. Informan III bertubuh kurus, tinggi, berkulit coklat dan beruara *cempreng*. Informan III senang sekali melempar lelucon, bahkan saat baru sampai ke lokasi wawancara, informan III bertanya apakah dia perlu melepas sepatunya karena terdapat batas suci di restoran tersebut.

Informan III sangat ekspresif dan mudah tertawa. Ia juga tidak malu untuk mengejek dirinya sendiri sebagai bahan pembicaraan. Informan III awalnya agak gugup saat diwawancara, bahkan sampai meminta kunci jawaban. Namun ternyata hal tersebut hanyalah cara agar pembicaraan yang berlangsung tidak canggung. Informan III menjawab semua pertanyaan dengan lancar dan terkadang diselingi oleh lelucon. Informan III juga senang gosip, dan bahkan di tengah wawancara Informan II dan III bergosip tentang istri salah satu teman mereka yang juga pemain *Ragnarok Online* II.

Sepanjang wawancara, Informan III menjawab pertanyaan dengan singkat dan jelas. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali banyak temuan terkait topik penelitian. Namun sayangnya, perhatian informan mudah sekali teralihkan dengan lelucon atau celetukan dari Informan II yang berada bersama kami. Hal ini yang menjadi salah satu tantangan bagi peneliti.

Informan III sering sekali mengucapkan kata “Biji” sebagai ekspresi keterkejutan. Informan III menghabiskan semua makanan yang dipesan oleh peneliti, bahkan sampai ke saus-sausnya. Mungkin Ia sedang lapar. Berbeda dengan Dex dan Jadeith yang memiliki aura kelas atas, Informan III tampil secara sederhana dan rendah hati.

### 3.9.3 Proses Penelitian Informan 4

Informan IV merupakan pribadi yang ramah dan *cool*. Informan IV memiliki empat buah tatoo di tangan kanannya. Gaya berpakaian informan terlihat seperti wanita tahun 90an, atau yang lebih dikenal dengan sebutan “*hipster*”. Informan memiliki rambut panjang tergerai dan kacamata berbingkai besar. Informan hadir tepat waktu. Informan IV terlihat seperti pribadi yang kaku dan tidak ekspresif. Namun, selama wawancara berjalan informan IV menjawab dan menanggapi lelucon yang dilempar oleh peneliti. Selama wawancara berjalan, informan jarang melakukan bahasa tubuh. Jawaban informan IV juga singkat dan kadang terkesan dingin.

Namun bagi peneliti hal tersebut bukan menunjukkan ketidaktertarikan informan, melainkan karakter informan yang *cool* dan mandiri.

Basa-basi yang dilakukan peneliti di awal wawancara menunjukkan bahwa Informan IV tidak merasa canggung untuk berbagi tentang kehidupan pribadinya. Informan IV menceritakan arti tattoonya, kehidupan perkuliahan, sampai kesibukannya sekarang. Selain informan IV, informan II juga hadir atas permintaan peneliti agar wawancara tidak berlangsung canggung.

#### **3.9.4 Proses Penelitian Informan 5**

Informan V merupakan pribadi yang sangat perduli dengan penampilan. Informan V meminta waktu untuk berdandan sebelum wawancara via *skype* dimulai. Informan V memiliki kulit putih, pipi yang agak gemuk, serta rambut ikal panjang berwarna hitam. Terlihat sekali informan berusaha terlihat cantik di depan kamera saat wawancara pertama kali dimulai. Hal ini terbukti dari sudut kamera serta pose ala model yang ditampilkan informan saat wawancara baru dimulai.

Sepanjang wawancara, informan tidak bisa berhenti berbicara. Informan sangat lantang dan menjawab setiap pertanyaan sampai ke detil yang tidak ditanyakan oleh peneliti. Informan V memiliki selera humor yang cukup tinggi, dibuktikan dengan jawaban-jawaban pertanyaan yang kadang melenceng dan lucu. Informan juga tidak ragu untuk menceritakan kehidupan pribadinya, sebagai contoh masa lalunya yang sangat maskulin meskipun informan berjenis kelamin perempuan.

Peneliti tidak bisa memperhatikan gerak tubuh informan karena sebagian besar wawancara dilakukan via *raidcall*. Namun dari intonasi informan, peneliti merasakan ketertarikan serta antusiasmenya dalam memberikan respon. Informan V terkadang lupa bahwa pembicaraan ini direkam, dan baru ingat saat ia mengeluarkan kata-kata vulgar.

### 3.9.5 Proses Penelitian Informan 6

Informan VI merupakan pribadi yang sangat ramah. Peneliti bahkan tidak bisa merasakan kesan “pemalu” dari informan, berbeda dengan pengakuan informan sebelumnya bahwa Ia adalah pribadi yang pemalu. Informan menjawab semua pertanyaan dengan santai dan intonasi yang lancar. Informan VI tidak ragu-ragu dalam menunjukkan ketertarikan dengan topik wawancara. Ia juga tidak malu menunjukkan afeksi terhadap teman-temannya sesama pemain *game online*.

Wawancara yang sepenuhnya dilakukan secara *online* membuat observasi sulit dilakukan. Satu-satunya hal yang bisa peneliti observasi adalah intonasi serta jeda antara setiap jawaban informan. Hal ini menjadi catatan penting dalam teknik dan metode wawancara.



## BAB 4

### **REAL MONEY TRADE: TRANSAKSI LINTAS DUNIA**

#### **4.1. Berbagai Dunia Informan**

Bagian ini berisi gambaran umum tentang *game online* yang dimainkan informan dalam satu tahun terakhir ini: Ragnarok Online II dan DotA II. Bagian ini akan menceritakan tentang situasi *game*, posisi tiap informan dalam *game* tersebut, serta ilustrasi proses RMT yang menjadi fokus penelitian ini.

##### **4.1.1 Ragnarok Online II: Bersama Menaklukkan Rune Midgard**

Prontera, kota besar yang identik dengan kastil megah dan bangunan berbahan dasar marmer putih ini resmi membuka pintunya pada bulan Agustus 2013. Sebagai ibukota dari Kerajaan Rune Midgard, Prontera merupakan kota dengan letak yang sangat strategis, diapit oleh barisan Pegunungan Mjolnir di bagian utara, dan Lembah Izlude di bagian selatan. Pemandangan di kota Prontera sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pemandangan di kota-kota besar di Zaman Medieval. Pada bagian utara kota, terdapat kastil raksasa yang merupakan rumah dari Raja Reinhard Gaebolg dan Ratu Camille, raja dan ratu Rune Midgard. Sedangkan di bagian selatan kota terdapat Gereja raksasa yang didedikasikan untuk Odin, dewa pelindung Rune Midgard.

Layaknya ibukota sebuah kerajaan, laju kehidupan di Prontera seakan tidak pernah padam. Balai Kota Prontera selalu dipenuhi oleh kerumunan orang dengan berbagai kepentingan, mulai dari sekedar mengobrol, mencari teman berburu, atau merencanakan ekspedisi ke daerah Payon di selatan Prontera. Kegiatan ekonomi di Prontera juga berlangsung sepanjang 24 jam. Baik penduduk asli maupun pendatang sama-sama mempromosikan dan menjual barangnya di sepanjang jalanan besar Prontera. Kegiatan jual beli di Prontera berlangsung dengan menggunakan *Zeny*, mata uang dari Kerajaan Rune Midgard. Pengunjung yang tertarik untuk membeli souvenir di Prontera dapat menukar Rupiahnya ke *Zeny* dengan kurs yang berubah-ubah.

Salah satu keunikan Prontera, atau Rune Midgard secara keseluruhan adalah demografi penduduknya. Di Rune Midgard, kita dapat menemukan ras manusia kerdil atau yang dalam bahasa lokal disebut “Noel”. *Noel* sendiri hidup berdampingan dan membangun aliansi dengan manusia. Keunikan lain datang dari ras manusia penghuni Midgard. Manusia di daerah Midgard memiliki ciri yang identik, yaitu kulit putih dan tinggi badan yang sama. Membingungkan? Tidak hanya sampai disitu, Midgard sendiri tidak mempunyai *slum area*, pengangguran, manula, bahkan orang sakit. Namun, keunikan yang paling menonjol adalah lokasi Rune Midgard. Ya, Rune Midgard tidak terletak di Bumi, maupun planet lain di jagad raya. Rune Midgard terletak di dalam dunia MMORPG Ragnarok Online II.

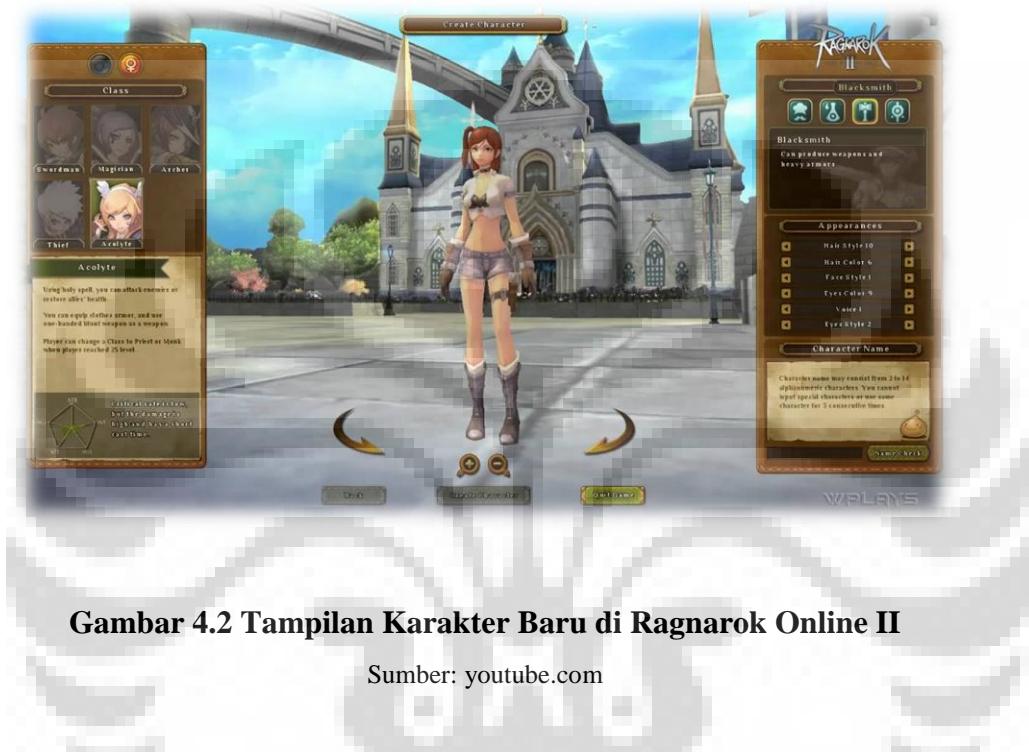


**Gambar 4.1 Kota Prontera**

Sumber: news.mmosite.com

Ragnarok Online II merupakan MMORPG yang dikembangkan oleh *Gravity*, sebuah perusahaan pembuat *game* asal Korea Selatan. Ragnarok Online II merupakan sekuel dari Ragnarok Online, MMORPG yang menjadi fenomena dunia 15 tahun yang lalu. Ragnarok sendiri

awalnya merupakan serial komik (*manhwa*<sup>1</sup>) karya Lee Myung Jin yang terbit di Korea Selatan pada tahun 1995. Tidak hanya MMORPG, *Gravity* juga merilis animasi Ragnarok Online, dan berbagai souvenir bertema Ragnarok. Hak distribusi Ragnarok Online II di Indonesia sampai saat ini dipegang oleh PT Lyto Datarindo Fortuna.



**Gambar 4.2 Tampilan Karakter Baru di Ragnarok Online II**

Sumber: youtube.com

Pada awal permainan, pemain Ragnarok Online II diharuskan memilih Ras, serta profesi dasar dari karakternya. Terdapat dua ras yang tersedia sebagai pilihan awal, yaitu manusia dan *noel*. Profesi dasar yang ditawarkan untuk ras manusia adalah ahli pedang (*swordman*), pendeta (*acolyte*), pesulap (*magician*), pemanah (*archer*), serta pencuri (*thief*). *Noel* sendiri hanya memiliki satu profesi dasar yang disebut sebagai pelindung (*alter*), hal ini terkait dengan sejarah ras *Noel* yang berada di ambang kepunahan, dan kewajiban setiap individu *Noel* untuk melindungi tanah serta bangsanya.

<sup>1</sup> *Manhwa* merupakan sebutan bagi komik yang dibuat oleh seniman Korea

Seiring dengan berkembangnya karakter pemain, profesi dasar ini juga akan berkembang melalui serangkaian tugas dan promosi yang diberikan oleh orang-orang penting di daerah Midgard. Seorang pemanah misalnya, bisa belajar untuk memasang perangkap dan berubah menjadi pengembara (*ranger*), atau belajar berkomunikasi dengan alam dan menjadi pengendali hewan (*beastmaster*). Masing-masing profesi memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh profesi lain. Dalam dunia Ragnarok Online II, terdapat 12 profesi lanjutan berbeda yang bisa diambil oleh pemain. Profesi ini kemudian dibagi menjadi tiga kategori yaitu *Tank*, profesi yang bertugas menahan serangan monster, *DPS*, profesi yang bertugas untuk menyerang monster, dan *Healer*, profesi yang bertugas untuk menyembuhkan pemain yang terluka.

Dari sudut informan, Dex dan Jadeith merupakan *DPS* dengan profesi pengembara (*ranger*), Skre dan Stitch merupakan *Tank* dengan profesi ahli pedang dua tangan (*warrior*), Caligula merupakan *Healer* dengan profesi pendeta senior (*priest*) sedangkan Cadreva merupakan *DPS* dengan profesi sebagai penyihir (*wizard*). Keenam informan telah mencapai tahap perkembangan (*level*) yang paling tinggi, yaitu level 50.

Ragnarok Online II mengharuskan pemainnya untuk berkerja sama dalam mengeksplorasi dunia Midgard. Pemain diharuskan untuk membentuk kelompok beranggotakan 5 atau 10 orang (*party*) jika ingin mengakses daerah-daerah yang berbahaya. Jika pemain berhasil mengeksplorasi daerah berbahaya serta mengalahkan *boss* monster di daerah tersebut, maka pemain akan mendapatkan berbagai barang berharga. Barang-barang berharga mulai dari *armor*, senjata hingga batu mulia bisa dijatuhkan oleh *boss* monster dan menjadi milik *party* pemain. Metode ini dinamakan *raiding*, dan merupakan metode utama untuk mengembangkan karakter pemain. Bersama, pemain akan masuk ke daerah-daerah berbahaya, mengalahkan *boss*, dan mencari senjata atau *armor* yang sesuai untuk profesi mereka. Jika dalam percobaan pertama mereka tidak mendapatkan barang yang diinginkan, pemain cukup keluar

dari daerah tersebut dan masuk kembali, monster yang telah dikalahkan akan secara otomatis hidup kembali.

Seiring dengan berkembangnya *level* karakter, daerah baru akan terbuka bagi pemain untuk dieksplorasi. Tingkat kesulitan dari *boss* monster yang harus dikalahkan pun menjadi lebih sulit. Namun tentu saja pemain memiliki kesempatan untuk mendapatkan barang yang lebih baik, seperti senjata yang lebih kuat, atau batu mulia yang lebih berharga. Pemain harus mendedikasikan waktunya untuk menaikkan *level* karakter, mencari anggota *party*, serta mengeksplorasi daerah berbahaya berulang kali sampai ia mendapatkan semua perlengkapan yang dibutuhkan. Dalam MMORPG, waktu adalah sumber daya, dan pada tahap inilah barang-barang virtual di dalam Ragnarok Online II mulai mempunyai nilai jual rupiah. Beberapa pemain tidak mempunyai waktu, namun memiliki uang, sedangkan pemain lain mempunyai waktu dan menginginkan uang.

Selain barang-barang yang didapatkan dari *boss* monster, terdapat barang lain yang turut memiliki nilai jual, yaitu barang kosmetik. Jika barang yang didapatkan dari *boss* monster memiliki nilai guna yang dapat diukur, yaitu memperkuat karakter pemain, maka barang kosmetik memiliki nilai guna yang tidak dapat diukur, yaitu membuat karakter pemain terlihat lebih cantik. Hampir semua barang kosmetik yang tersedia di Ragnarok Online II dapat diperoleh melalui metode *cash trade*, atau membeli langsung ke *publisher game* dengan menggunakan voucher. Namun, sebagai bagian dari teknik pemasaran, *publisher* Ragnarok Online II Indonesia, Lyto, tidak menjual barang kosmetik dalam bentuk barang, melainkan dalam sistem *mystery box*. Pemain dapat membeli sebuah kotak, lalu membuka isi kotak tersebut dan mendapatkan barang secara acak. Pada tahap inilah barang kosmetik memiliki nilai jual rupiah. Alih-alih menghabiskan banyak uang untuk membeli *mystery box* dan berharap mendapat barang yang diinginkan, pemain memilih untuk membeli barang kosmetik yang diinginkannya dari pemain lain dengan menggunakan rupiah.



**Gambar 4.3 Berbagai Kostum dalam Ragnarok Online II**

Sumber: onrpg.com

Proses RMT dalam Ragnarok Online II dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap promosi dan tahap transaksi. Promosi dilakukan dengan memanfaatkan fitur *chat* dan *vending*<sup>2</sup> di dalam *game*. Penjual bisa berkeliling kota sambil berteriak menjajakan barang dagangannya, atau diam di satu tempat dan membuka kios (*vending*) dan menyertakan kontaknya. Setelah proses tawar-menawar berlangsung dan pemain sepakat untuk melakukan transaksi, maka proses transaksipun dimulai. Terdapat dua cara untuk melakukan transaksi yaitu *cash on delivery* (CoD), atau bertemunya kedua belah pihak di dunia nyata dan melakukan transaksi, dan dengan menggunakan jasa transfer bank. Metode CoD biasanya digunakan apabila harga barang yang ditransaksikan mahal,

<sup>2</sup> Beberapa *game online* menyediakan fitur *vending*, dimana pemain dapat membuka kios di dalam kota, dan menjajakan barang jualannya.

sedangkan transfer biasa dilakukan apabila penjual telah memiliki reputasi yang tinggi.

#### 4.1.2 Defense of the Ancient II: Perang Dua Kubu

Di sebuah tempat nun jauh disana, berlangsung pertempuran besar antara dua kubu: *Radiant*, fraksi pencinta alam yang beranggotakan manusia, peri, penyihir putih dan ras-ras setengah binatang yang bertugas melindungi alam dan *Dire*, fraksi penghancur yang beranggotakan iblis, *orc*, dan pasukan mayat hidup. Kedua fraksi memiliki tujuan yang sama, yaitu menghancurkan *ancient*, atau jantung fraksi musuh yang terdapat di dalam markas masing-masing fraksi. Untuk dapat mencapai *ancient* musuh, masing-masing fraksi harus menghancurkan benteng-benteng yang menjaga teritori musuhnya.



**Gambar 4.4 Ilustrasi Perang antara Dire dan Radiant**

Sumber: m1sk4.deviantart.com

Dalam setiap peperangan, baik *Radiant* maupun *Dire* akan mengirim lima orang pahlawan terbaiknya. Kelima pahlawan inilah yang kemudian bertarung di medan pertempuran. Darah, emas, serta kejayaan melumuri pedang dan baju zirah pahlawan-pahlawan tersebut. Setiap pahlawan memiliki kemampuan yang unik, seperti Davion yang dapat berubah menjadi naga, Akasha yang menggunakan suara sebagai senjatanya, dan

Rylai yang dapat membekukan musuh dalam sekejap. Jika salah satu pihak berhasil menghancurkan *ancient* musuh, maka perang akan berakhir dan dimulai kembali dari awal. Aneh? Tentu saja, karena perang antara Radiant dan Dire tidak berlangsung di sini melainkan di dunia MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) DotA II.

DotA II merupakan sequel dari *game* dengan judul yang sama, DotA. Berawal dari *mod*<sup>3</sup> yang diciptakan oleh pemain *game* Warcraft III pada tahun 2003, DotA menjadi salah satu *game* yang sangat populer di dunia, dan menjadi salah satu cabang *electronic sport* dalam kompetisi internasional. DotA II dirilis pada tahun 2013 lalu, namun fase percobaannya sendiri sudah berlangsung sejak tahun 2011. DotA II dikembangkan dan dipublikasikan oleh Valve, perusahaan *developer game* asal Amerika.

Berbeda dengan Ragnarok Online II, karakter dalam DotA II disediakan oleh sistem *game*, bukan dibuat oleh pemain. Terdapat 110 karakter (*hero*) dengan keunikannya masing-masing yang dapat dipilih oleh pemain DotA II. Setiap karakter akan memiliki tiga *skill* biasa dan satu *skill ultimate* yang dapat merubah alur permainan secara drastis, jika digunakan dengan tepat. Mirip dengan Ragnarok Online II, karakter dalam DotA II juga memiliki spesialisasi. Karakter dengan spesialisasi *strength* misalnya, akan sangat sulit dibunuh karena memiliki kapasitas stamina yang besar. Karakter dengan spesialisasi *intelligence* rapuh dan mudah terbunuh, namun memiliki kemampuan sihir yang dapat membantu karakter lain. Sedangkan karakter dengan spesialisasi *agility* mampu membunuh musuh dalam hitungan detik, meskipun sama rapuhnya dengan karakter *intelligence*. Menang atau kalahnya sebuah fraksi akan ditentukan dari pembagian peran dalam pemilihan karakter, serta ketangkasan pemain.

Keterampilan pemain DotA dapat diukur melalui level akunnya. Level karakter pemain akan kembali menjadi 0 saat perang berakhir,

---

<sup>3</sup> Mod, atau modifikasi merupakan tindakan merubah kode sebuah program dalam *video game*. Beberapa *video game* memberikan kebebasan bagi pemain untuk memodifikasi bentuk bangunan, baju, serta *gameplay* dari *video game* tersebut.

namun level akun akan terus naik seiring dengan jam terbang pemain. Stitch berada di level 115, Jadeith berada di level 49, Dex berada di level 104, dan Cadreva berada di level 153, sedangkan Caligula dan Skre bukan merupakan pemain DotA II.

Berbeda dengan pemain Ragnarok Online II yang harus mengulang proses *raiding* untuk mengembangkan karakternya, pemain DotA II mengandalkan ketangkasannya dalam setiap permainan. Hal ini dikarenakan *gameplay* DotA II yang kurang lebih mirip dengan catur. Setelah permainan berakhir, pion-pion catur akan dikembalikan ke posisi awal untuk memulai permainan berikutnya. Namun, pemain berkesempatan untuk mendapatkan barang kosmetik di akhir peperangan. Barang kosmetik ini dapat digunakan untuk merubah penampilan “pion catur” atau “papan catur” pemain. Pemain bisa mendapatkan jubah, pedang, atau efek-efek khusus, namun hal tersebut tidak berpengaruh terhadap kekuatan karakter pemain. Meski demikian, pemain tetap bisa mentransaksikan barang-barang kosmetik tersebut.



**Gambar 4.5 Efek Sesudah (kanan) dan Sebelum Kosmetik (kiri)**

Sumber: dokumentasi pribadi

Proses jual beli di dalam DotA II sendiri menggunakan sebuah platform yang bernama *Steam*. *Steam* berperan seperti pulsa telepon

**Universitas Indonesia**

genggam. Pemain dapat membeli pulsa akun *Steam*, lalu dengan menggunakan pulsa tersebut, pemain dapat membeli barang virtual yang diinginkan. Steam juga menyediakan fitur *marketplace*. Pemain bisa bertransaksi satu sama lain dengan menggunakan saldo pulsa *Steam* mereka. Uang yang ditransaksikan disini semuanya berbentuk rupiah, bukan mata uang virtual. Namun, berbeda dengan pulsa yang mudah dibeli kapan dan di mana saja, saldo akun *Steam* hanya bisa diisi melalui beberapa cara: mulai dari penggunaan kartu kredit (*visa* dan *mastercard*), hingga membelinya dari *reseller*. Kesulitan akses inilah yang menjadi salah satu faktor maraknya RMT di dalam DotA II.

Valve selaku *developer* dan *publisher* DotA II menyediakan fitur *store*. Pemain bisa membeli barang-barang kosmetik langsung dari Valve (*cash trade*), atau dari peman lain dengan menggunakan fitur *marketplace*. Baik fitur *store* maupun *marketplace* sama-sama membutuhkan kartu kredit untuk menambah saldo.

DotA II juga terkenal sebagai salah satu cabang *electronic sports*<sup>4</sup> dan memiliki turnamen yang diadakan tiap tahun. Total hadiah yang diperebutkan dalam turnamen tahunan ini mencapai \$10.000.000,-. Layaknya olahraga lain yang mempunyai turnamen, di dalam DotA II juga terdapat fenomena judi atau *betting*. Pemain melakukan judi secara *online* dengan cara mempertaruhkan barang virtualnya. Jika ia menebak dengan benar, maka barang virtual tersebut akan dilipatgandakan. Jika salah, maka barang tersebut akan hilang. Barang yang dipertaruhkan dalam judi memiliki nilai rupiah yang cukup tinggi, berkisar dari Rp30.000,- sampai jutaan rupiah.

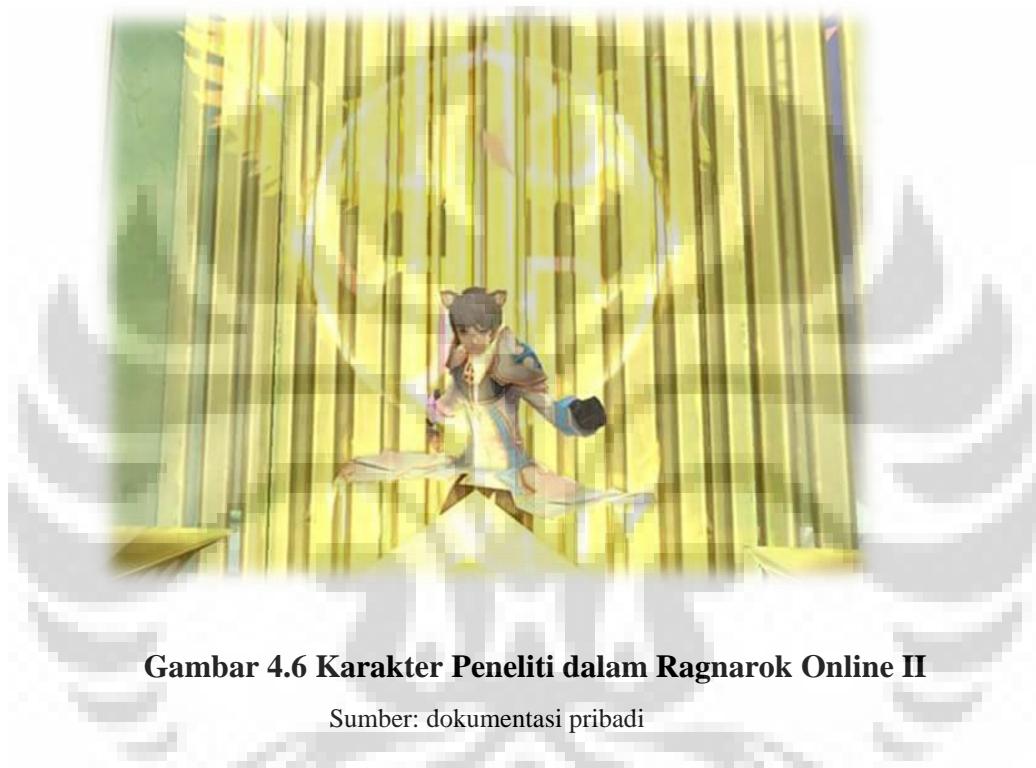
## 4.2 Latar Belakang dan Biografi Singkat

Bagian ini berisi biografi singkat masing-masing informan. Bagian ini akan menceritakan latar belakang sosio-historis informan dari mulai awal bermain

---

<sup>4</sup> *Electronic Sports* atau eSports merupakan istilah bagi kompetisi video *game* yang terorganisir. Fenomena eSports dapat dilacak hingga tahun 2003. Pada tahun tersebut, Matthieu Dallion berhasil mengorganisir kejuaraan *game* profesional dan melibatkan 32 negara dari seluruh penjuru dunia (ESWC, 2015).

*game online* hingga terlibat dalam proses RMT. Bagian ini juga mencakup detil keterlibatan informan dalam proses RMT. Selain *field interview* dan wawancara *online*, penelitian ini juga menggunakan metode partisipasi observatoris untuk mengumpulkan data. Dalam dunia virtual, peneliti dikenal dengan nama Aiseth, atau Set, seorang *healer* yang ceria, penuh canda, dan senang menggoda karakter lain.



**Gambar 4.6 Karakter Peneliti dalam Ragnarok Online II**

Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.2.1 Dex, Sang Pencari Kejayaan

Dex merupakan seorang pemain *game* dengan jam terbang yang cukup tinggi. Dex mulai bermain *game* saat masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD), tepatnya di kelas 6 SD. *Game* pertama yang Dex mainkan adalah Counter Strike, *game* bertema pertempuran antara kelompok teroris dan anti-teroris. Dalam 10 tahun terakhir, Dex memainkan berbagai jenis *game online* dengan beragam *genre* seperti RYL (Petualangan), RAN (Petualangan), Pangya (Olahraga), RF (Petualangan), Point Blank (Olahraga) hingga Ragnarok II (Petualangan).

Dex mengenal Real Money Trading (RMT) saat ia duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dex mengenal RMT dari

sebuah *game online* berjudul RYL *Online*. Posisi Dex saat pertama kali terlibat dalam proses RMT adalah sebagai pembeli. Barang virtual yang pertama kali dibeli oleh Dex adalah *equipment*. Dex menceritakan alasan utamanya membeli *equip* adalah agar bisa berpartisipasi dalam perang antar-pemain di dalam *game* tersebut. Dex membeli barang tersebut dari operator warnet tempatnya bermain.

Dex merupakan pemain yang sangat dipengaruhi oleh teman-temannya. Dex selalu mengikuti ajakan temannya untuk bermain *game*. Jika teman-teman Dex berhenti memainkan *game* tertentu, maka Dex juga akan berhenti. Sebaliknya jika *game* tersebut sedang dimainkan oleh seluruh temannya, Dex tidak akan segan untuk mengeluarkan uang dan membeli barang virtual untuk menjadi lebih hebat daripada teman-temannya.

Dex menambahkan bahwa transaksi barang virtual tidak lepas juga dari resiko penipuan. Dex pernah mengalami penipuan saat membeli karakter RAN *Online*. Pemilik karakter RAN yang menjual karakternya kepada Dex mengambil kembali barang-barang di karakter tersebut, lalu menjualnya ke orang lain. Dex yang hanya bermain dari rumah dan tidak mungkin ditipu oleh orang lain selain penjual karakter tersebut kemudian membawa polisi dan menemui sang penjual. Penjual tersebut mengaku dan akhirnya mengembalikan uang Dex secara bertahap.

Alasan utama Dex membeli barang virtual adalah untuk membuat karakternya semakin kuat. Sejarah pembelian Dex selalu melibatkan prinsip rasionalitas: apabila barang tersebut berguna, maka Dex akan membelinya, jika hanya bersifat kosmetik, Dex tidak akan membelinya. Bagi Dex, saat karakter yang Ia punya menjadi kuat, maka dia akan “*megang*” atau dikenal oleh banyak orang. Hal inilah yang menjadi kebanggaan tersendiri bagi Dex.



**Gambar 4.7 Karakter Dex dalam Ragnarok Online II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Bagi Dex, terdapat kepuasan saat membeli barang virtual. Meskipun hanya sementara. *“Toh pada akhirnya jika kita sudah bosan dengan barang tersebut, kita dapat menjualnya kembali”*, begitu pikirnya. Uang hasil penjualan tersebut kemudian Dex gunakan untuk membeli barang lain: TV, Kulkas, Monitor, Keyboard dan sebagainya. Barang-barang tersebut selain fungsional juga memiliki nilai emosional, sebagai pengingat bagi Dex bahwa dia telah mencapai sebuah prestasi di *game-game* tersebut. Bagi Dex, bermain *game* sekarang bukan lagi sekedar hobi, melainkan sarana untuk mencari uang.

Dex juga pernah bermain secara profesional di kejuaraan *game* tingkat nasional. Dex bersama timnya sempat lolos kualifikasi kejuaraan Point Blank saat masih duduk di bangku Sekolah Menengah atas (SMA). Namun Dex tidak melanjutkan karirnya sebagai pemain *game* profesional karena layaknya menjadi atlit profesional, Ia membutuhkan sponsor.

Di dalam *game* lain, DotA II, Dex juga terlibat aktif dalam proses RMT. Dex membeli berbagai barang dengan harga murah dari temannya, lalu menjualnya kembali dengan harga yang lebih mahal. Bagi Dex, DotA II adalah masalah bisnis, dan Ragnarok Online II adalah masalah status.



**Gambar 4.8 Profil Dex dalam DotA II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Peneliti berasumsi bahwa Dex berasal dari kelas menengah atas. Meskipun Dex tidak pernah bercerita tentang pekerjaan orangtuanya, namun Dex memberikan beberapa pernyataan yang mendukung asumsi peneliti. Dex mengatakan uang jajannya “lumayan”. Dex juga membeli berbagai barang dengan *range* harga ratusan ribu dimasa ia duduk di bangku SMP, jumlah yang banyak pada waktu itu. Dex juga bersekolah di SMA Global Islamic School, salah satu SMA elit di kawasan Condet dengan uang masuk sebesar Rp20.000.000,- dan iuran bulanan Rp1.200.000,-<sup>5</sup>.

Berikut adalah pengeluaran Dex selama terlibat dalam proses RMT di berbagai *game online*: Dex sempat membeli karakter di *game* Pangya seharga Rp300.000,- , Rp500.000,- habis untuk membeli persenjataan di

<sup>5</sup> Data didapatkan melalui metode *Search Engine Optimization* (SEO) dengan kata kunci “biaya, sekolah, global islamic school”.

*game* RYL, membeli item upgrade seharga Rp1.000.000,- di Ragnarok *Online* II, membeli kostum di Ragnarok *Online* II seharga Rp2.000.000,- , serta *cheat* di Ragnarok *Online* II seharga Rp4.000.000,-.

Namun Dex juga mendapat keuntungan dari menjual karakter Point Blank nya seharga Rp7.000.000,-, dan karakter Ragnarok *Online* II nya seharga Rp3.000.000,-, meskipun akhirnya Ia membeli karakter Ragnarok *Online* II lain dengan harga yang tidak disebutkan. Dex juga mengakui bahwa uang yang Ia keluarkan lebih banyak dari yang Ia dapatkan.

#### **4.2.2 Jadeith, Sang Pengamat**

Jadeith merupakan Informan tertua dengan usia 26 tahun. Meskipun Jadeith merupakan informan tertua, wajah informan justru terlihat seperti anak SMA. Jadeith adalah karyawan di sebuah stasiun televisi. Jadeith mulai bermain *game* di masa akhir SD – Awal SMP. *Game online* yang pertama kali dimainkan oleh Jadeith adalah Ragnarok *Online*. Pada masa tersebut, Jadeith belum mengenal apa itu RMT. Jadeith biasa mengeluarkan biaya sebesar Rp15.000,- setiap kali bermain di warnet.

Usai bermain Ragnarok, Jadeith mencoba *game* lain, Gunbound, *game* simulasi penembakan. Di dalam *game* inilah Jadeith mulai mengetahui bahwa *game* juga dapat digunakan untuk mencari pendapatan. Awalnya Jadeith mengenal *cheat*, atau penggunaan program eksternal untuk menaikkan level karakter dan membuat karakter memperoleh uang dengan cepat. Jadeith menggunakan *cheat* ini, membuat banyak karakter dengan level tinggi, kemudian menjualnya kepada orang lain.

Jadeith kala itu belum terlalu paham bahwa aksinya menjual karakter hasil *cheat* adalah sesuatu yang illegal. Ia hanya mengetahui bahwa dengan menjual karakter, Jadeith bisa mendapatkan uang yang cukup banyak. Keuntungan yang Ia dapatkan digunakan untuk membayar warnet dan jajan sehari-hari. Jadeith juga merupakan individu yang kalkulatif. Jadeith sadar bahwa menggunakan *cheat* dapat berakibat karakter yang dibuatnya dihapus oleh pihak *publisher*. Jadeith lalu

berekspeten dengan membuat 10-15 karakter, lalu melihat berapa karakter yang tertangkap dan dihapus, dari sini Jadeith mulai mengkalkulasikan berapa karakter yang harus dibuat dan berapa keuntungan yang bisa Ia dapat. Jadeith mengakui keuntungan dari menjual karakter di Gunbound hanya berkisar 200-300 ribu rupiah, cukup kecil menurutnya.

Selain Gunbound, Jadeith juga memainkan banyak *game* dari berbagai genre mulai dari Pangya (Olahraga), O2 Jam (Musik), RF (Petualangan), Ragnarok *Online* II (Petualangan), ArcheAge (Petualangan) dan DotA II (Strategi). Ketika ditanya mengenai makna uang, Jadeith memaknai uang sebagai media jual beli. Namun, Jadeith mengatakan bahwa tidak semua hal dapat dibeli atau dijual dengan menggunakan uang.

Jadeith sendiri pernah menjadi korban penipuan dalam salah satu *game online*, RF *Online*. Jadeith mengalami kerugian sebesar Rp5.000.000,- setelah ditipu oleh orang yang menyamar menjadi temannya. Seseorang menyamar menjadi temannya dan meminta Jadeith untuk meminjamkan aksesoris berupa cincin yang meningkatkan kekuatan pemakainya sebesar 25%. Karena kondisi area yang ramai dan permintaan transaksi yang mendadak, Jadeith tanpa rasa curiga sedikitpun memberikan barang tersebut kepada “temannya”. Beberapa saat setelah memberikan barang tersebut, Jadeith baru sadar bahwa Ia telah ditipu. Orang tersebut menggunakan *nickname* yang mirip dengan *nickname* teman Jadeith (Misalnya Alfa, namun huruf L diganti dengan i kapital menjadi Alfa).

Usai kejadian tersebut, Jadeith yang masih duduk di bangku SMA langsung berhenti bermain dan menjual karakternya seharga Rp3.000.000,-. Jadeith juga menceritakan bagaimana temannya berhasil menjual karakter di *game* Point Blank, karena karakter tersebut memiliki pangkat tertinggi dan merupakan karakter pertama yang meraih pangkat tersebut.

Selama kuliah Jadeith mulai mengurangi porsi bermain *gamenya*, setelah lulus dan mendapatkan pekerjaan, Jadeith mulai bermain Ragnarok *Online* II. Dalam Ragnarok *Online* II, Jadeith tidak terlibat dalam proses

RMT. Jadeith tetap mengeluarkan uang, namun untuk membeli voucher, yang kemudian digunakan untuk membeli barang dari *publisher game*, bukan pemain lain. Jadeith mengatakan bahwa persaingan dalam pasar RMT *Ragnarok Online* II terlalu ketat dan Ia tidak tertarik untuk menjadi penjual.

Jadeith berhenti bermain *Ragnarok Online* II karena maraknya bug<sup>6</sup>, atau pemanfaatan celah dalam program demi keuntungan pemain. Hal ini membuat keseimbangan dalam permainan hilang dan *game* tidak lagi menarik. Usai bermain *Ragnarok Online* II, Jadeith kemudian bermain ArcheAge, sebuah *game* bergenre petualangan, di server internasional. Jadeith juga merupakan pemain DotA II, meskipun Ia tidak terlibat dalam proses RMT di *game* tersebut.

Dalam *game* lain, DotA II, Jadeith aktif dalam transaksi RMT. Jadeith menggunakan jasa Cadreva, informan VI untuk membeli barang-barang virtual yang membutuhkan akses kartu kredit. Namun dalam beberapa bulan terakhir, Jadeith mengaku sedang tidak aktif melakukan RMT karena kesibukan kerja.

---

<sup>6</sup> Bug merupakan kecacatan dalam sebuah program atau sistem komputer yang menyebabkan terjadinya hal-hal yang tidak diharapkan dalam sistem tersebut. Pemain *game online* terkadang berhasil menemukan dan mengeksplorasi bug-bug yang terdapat dalam sistem *game* demi keuntungan mereka, seperti menggandakan barang atau membuat mereka tidak dapat diserang musuh.



**Gambar 4.9 Profil Jadeith dalam DotA II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Jadeith mengakui bahwa bermain *game online* di server internasional lebih sulit daripada server lokal. Orang-orang asing dari negara-negara maju dapat dengan mudah membeli mata uang, *equip*, serta barang-barang berharga lain menggunakan kartu kredit mereka. Ditambah lagi posisi Dollar yang sedang kuat dalam beberapa bulan terakhir. Namun Jadeith mengatakan bahwa hal ini juga membuka peluang bagi para penjual untuk mengeruk keuntungan. Jadeith menceritakan pengalamannya menjual sebuah senjata seharga Rp80.000.000,- kepada pemain ArcheAge lain. Meskipun modal yang dikeluarkan juga tidak sedikit, sekitar Rp20.000.000,-.

Jadeith sendiri aktif melakukan RMT di *game* ArcheAge, dengan keuntungan bersih mencapai Rp5.000.000,-. Jadeith mengatakan bahwa terdapat dua hal yang dicari oleh setiap pemain: mata uang dalam *game*, serta barang langka hasil membunuh monster yang sangat kuat. Kedua hal

inilah yang dicari oleh kebanyakan pemain. Jadeith mengatakan bahwa setiap pemain pasti membutuhkan modal untuk bermain, seperti ransum, status, maupun persenjataan. Modal inilah yang biasanya dibeli melalui RMT, dengan prinsip bahwa mereka akan mendapatkan keuntungan lebih saat karakternya semakin kuat. Namun jika anda memiliki waktu luang yang sangat banyak, maka modal tersebut bisa dicari sendiri. Orang-orang dengan waktu luang dan tekad yang kuat inilah yang disebut sebagai “*petani*”.

Jadeith kembali memaparkan bahwa salah satu kenalannya di Bandung bahkan sampai menyewa pegawai di warnetnya yang mampu *online* selama 24 jam sehari untuk mencari barang-barang virtual, lalu dijual. Bagi Jadeith, terdapat orang yang menganggap *game* sebagai sebuah pekerjaan, selain orang yang menganggap *game* sebagai hobi.

Alasan Jadeith melakukan RMT sedikit berbeda dari Dex. Bagi Jadeith, RMT dilakukan untuk mencari modal, dan saat sudah mendapatkan modal tersebut, maka Ia akan melipatgandakannya dan menjualnya kembali. Seperti membeli mobil, lalu memodifikasi dan menjualnya dengan harga yang lebih mahal. Namun Jadeith juga mengatakan bahwa terdapat kepuasan apabila Ia berhasil mendapatkan barang langka yang diinginkannya. Namun Ia sadar bahwa kepuasan tersebut hanya bersifat sementara dan tahu bahwa pada akhirnya dia akan menjual barang tersebut. Adik Jadeith kini juga menjadi *gamers*, meskipun tidak “*separah*” dirinya.

#### 4.2.3 Stitch, Sang Penjudi

Stitch adalah mahasiswa sebuah kampus swasta di daerah Depok. Stitch sendiri merupakan salah satu pemain yang paling terkenal di dalam *game* Ragnarok *Online* II Indonesia pada masa *game* tersebut baru dirilis. Pengalaman Stitch bermain *game* dapat ditelusuri ke 10 tahun yang lalu, tepatnya saat Ia menginjak semester 2 di kelas 6 SD. Sama seperti Jadeith, *game online* yang pertama kali dimainkan oleh Stitch adalah Ragnarok *Online*. Stitch bermain Ragnarok karena diajak oleh temannya. Kala itu

temannya berkata bahwa ada *game* baru yang menarik, namun Stitch harus menyiapkan uang sebesar Rp15.000,- untuk voucher dan biaya warnet. Stitch lalu mencoba memainkan *game* tersebut, dan jatuh cinta pada pandangan pertamanya.

Sejak mengenal Ragnarok, Stitch juga turut mengenal RMT. Dalam Ragnarok *Online* terdapat term “bot”, atau program komputer untuk membuat karakter pemain melakukan serangkaian aksi tanpa harus dimainkan. Stitch membayar orang (dalam bentuk voucher, karena tidak mempunyai rekening bank) untuk mem-bot karakternya. Keuntungan bagi Stitch adalah Ia tidak harus menghabiskan waktu dan tenaga untuk menaikkan level karakternya. Stitch mengakui alasannya membeli jasa bot adalah agar karakternya menjadi yang terbaik dari yang terbaik. Lamakelamaan, Stitch mempelajari bagaimana cara pengoprasian *software* bot tersebut. Stitch pun akhirnya bisa melakukan bot tanpa harus membayar ke orang lain.

Salah satu fitur kesukaan Stitch dalam Ragnarok adalah arena *player vs player*. Pemain dapat saling membunuh satu sama lain dalam sebuah arena raksasa. Stitch membuat karakter yang memiliki spesialisasi untuk membunuh karakter lain dan menikmati hal tersebut. Stitch juga pernah mengeluarkan uang Rp100.000,- untuk membeli Zeny, mata uang di Ragnarok *Online*. Uang tersebut kemudian digunakan memperkuat karakternya dengan cara membeli baju zirah baru yang telah “ditempa”<sup>7</sup> menjadi lebih kuat.

Stitch juga memainkan *game* lain dari berbagai genre seperti Gunbound (Simulasi Penembakan), Pangya (Olahraga), O2 Jam (Musik), Ayodance (Musik), Seal (Petualangan) serta Ragnarok *Online* II (Petualangan) dan DotA II (Strategi). Stitch juga familiar dengan penggunaan cheat, Ia menggunakan cheat di beberapa *game* seperti Ragnarok *Online* dan Pangya.

<sup>7</sup> Menempa, atau *refine* adalah proses untuk memperkuat *equipment* pemain. Dengan menggunakan berbagai batu berharga dan logam mulia, pemain bisa meningkatkan status atau nilai guna dari baju zirah atau senjata yang mereka gunakan. Menempa sendiri merupakan proses yang sulit karena selain material yang dibutuhkan bersifat langka, terdapat kemungkinan gagal dalam proses menempa dan *equipment* dapat hancur.

Hal yang unik dari Stitch adalah metode mendapatkan barang yang akan dijual olehnya. Stitch merupakan penggila judi dalam *game*. Hampir semua *game online* menyediakan fitur judi bagi para pemainnya. Meskipun kesempatan untuk mendapatkan barangnya kecil, namun harga barang yang didapatkan melalui judi bisa bernilai jutaan rupiah. Stitch menggunakan uangnya untuk membeli voucher dari *publisher game*. Voucher tersebut kemudian digunakan untuk membeli kupon judi di Ragnarok Online II. Jika beruntung, ia akan mendapatkan barang yang dapat dijual dengan harga yang sangat mahal. Jika sedang tidak beruntung, Stitch akan kehilangan uang yang ia gunakan untuk membeli tiket tersebut.

Stitch berhasil menjual beberapa kostum yang ia dapatkan dari judi *online*, Zeny, serta karakternya. Dua buah kostum hasil judi, *Tuxedo* dan *Evil Wing* berhasil dijual oleh Stitch seharga Rp2.800.000,-. Stitch menjual dua kostum tersebut kepada seseorang yang meminta *Cash on Delivery* (COD) di daerah Bandung. Akhirnya Stitch memutuskan untuk bolos kuliah dan terbang ke Bandung demi uang Rp2.800.000,-. Stitch agak kaget ketika ternyata calon pembelinya adalah orang Ambon yang tinggi besar, dan meminta transaksi dilakukan di kostnya. Meskipun takut, transaksi berjalan dengan lancar, dan usai basa-basi, Stitch bergegas pulang. Sedangkan untuk karakternya sendiri, Stitch menjualnya seharga Rp1.700.000,- melalui transfer bank.



**Gambar 4.10 Karakter Stitch dalam Ragnarok Online II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Uang hasil RMT tersebut kemudian Stitch gunakan untuk membeli komputer baru dengan spesifikasi yang cocok untuk bermain *game*. Awalnya ibunda Stitch sempat kaget dan menanyakan apakah barang tersebut halal, namun setelah mendengar penjelasan Stitch, akhirnya ibunya mengerti. Meskipun judi untuk mendapatkan barang yang tidak halal tidak diceritakan oleh Stitch.

Di *game* lain, DotA II, Stitch telah menghabiskan sekurang-kurangnya dua juta rupiah, dan mendapatkan kurang lebih jumlah yang sama selama Ia bermain. Sama dengan Ragnarok *Online* II, Stitch juga mencari barang melalui judi di DotA II, bedanya, judi DotA II dilakukan antar pemain dengan menebak tim mana yang akan menang di turnamen yang sedang berlangsung, sama persis dengan judi bola. Bagi Stitch, judi melatih skill analisa dan baik bagi otak.



**Gambar 4.11 Karakter Stitch dalam DotA II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Stitch sendiri menganggap dirinya sebagai kolektor barang-barang “lucu”. Bagi Stitch, barang kosmetik merupakan barang yang paling laris dijual, apalagi bagi *gamers* perempuan. Stitch sendiri masih aktif melakukan RMT, namun disaat yang sama Ia juga mengoleksi barang yang dia anggap lucu dan tidak ingin Ia jual kembali.

Ketika ditanya mengenai makna uang, bagi Stitch uang adalah alat tukar untuk mendapatkan apapun yang kita inginkan. Stitch juga mengatakan kalau uang merupakan sesuatu yang sangat sensitif dan dapat menjadi sumber konflik di masyarakat era ini.

#### 4.2.4 Caligula, Sang Pebisnis

Caligula merupakan lulusan sebuah institut kesenian di daerah Jakarta. Wanita yang baru saja lulus dari jurusan perfilman ini mengaku sedang sibuk mencari kerja. Caligula tinggal di sebuah unit apartemen

mewah di daerah Bendungan Hilir. Pengalaman Caligula bermain *game* dimulai sejak Ia masih duduk di bangku SD, tepatnya kelas 6 SD. *Game online* yang pertama kali Ia mainkan adalah Ragnarok *Online*, sama seperti Stitch dan Jadeith. Caligula menceritakan bahwa dulu, menjadi pemain Ragnarok *Online* merupakan sebuah kebanggan tersendiri. Teman-teman sekelasnya banyak yang mengoleksi dan memamerkan voucher ragnarok yang mereka miliki.

Awalnya, Caligula bermain Ragnarok *Online* di warnet. Namun setelah beberapa saat, orangtua Caligula membelikan seperangkat komputer beserta akses internet untuknya. Alasannya sangat lucu, karena ayah Caligula lelah menunggu di depan warnet saat Ia sedang bermain. Caligula mengaku bahwa dirinya adalah pribadi yang mudah lupa akan waktu, sehingga hal tersebut terkadang membuat ayahnya kesal.

Caligula mengawali karirnya di Ragnarok *Online* sebagai *merchant*, namun karena Caligula merasa tidak cocok dengan job nya, Ia memutuskan untuk berubah. Setelah beberapa kali berpindah job, Caligula akhirnya merasa cocok dengan job *Priest* yang bertugas menyembuhkan teman-temannya yang terluka di medan perang.

Caligula berasal dari lapisan sosial menengah keatas. Hal ini terbukti dari pernyataannya bahwa selama duduk di bangku SD, Caligula di antar jemput. Caligula juga mengenyam pendidikan di salah satu SMA elit di jakarta, SMA Penabur 1. Caligula juga menyatakan bahwa untuk perlengkapan bermain *game*, Ia mempunyai budget tersendiri dan tidak harus bergantung dengan menjual barang-barang virtualnya.

Caligula sempat berhenti bermain *game* untuk beberapa saat, tepatnya saat Ia berada di bangku SMP sampai SMA. Caligula mengaku bahwa masa-masa SMP dan SMAnya penuh dengan kesibukan. Caligula baru melanjutkan bermain *game* saat ia duduk di bangku kuliah, tepatnya saat Ia berhenti kuliah di dua tempat. Caligula sempat mengambil program S1 di dua tempat, jurusan filsafat di salah satu universitas negeri dan jurusan perfilman di salah satu institut seni. Caligula kemudian memutuskan untuk memilih salah satu, yaitu kuliahnya di jurusan

perfilman. Semenjak berhenti kuliah di jurusan filsafat, Caligula memiliki banyak waktu luang.

Pengalaman RMT Caligula sendiri berawal saat Ia masih duduk di bangku SD. Transaksi yang dilakukan Caligula pertama kali adalah pembelian mata uang *Ragnarok Online*. Caligula mengaku hidup di dunia *game* tidak semudah yang Ia bayangkan, oleh karena itu Ia memutuskan untuk membeli mata uang dari penjaga warnet tempat ia bermain. Caligula merasa puas, senang, dan seperti orang kaya pasca membeli mata uang. Caligula menggunakan uang tersebut untuk membeli persenjataan dan ransum yang dibutuhkan untuk berperang.



**Gambar 4.12 Karakter Caligula dalam Ragnarok Online II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Caligula kembali bermain *game* saat Ia duduk di bangku kuliah. *Game online* yang Ia mainkan kali ini adalah *Ragnarok Online II*. Caligula diajak oleh temannya untuk bermain di server Asia Tenggara. Namun selama bermain di server Asia Tenggara, Caligula tidak pernah terlibat RMT karena mahalnya harga barang. Setelah server Asia Tenggara sepi, Caligula kemudian pindah ke server Indonesia. Di server inilah Caligula mulai aktif terlibat RMT. Caligula mengeluarkan modal sebesar Rp175.000,- untuk membeli voucher dan berjudi di dalam *game*. Caligula

berhasil mendapatkan barang langka, Tuxedo. Caligula kemudian menjual barang tersebut dan memutar uang yang Ia dapatkan untuk membeli barang lain.

Salah satu pengalaman RMT yang paling berkesan bagi Caligula adalah saat ia membeli sebuah kostum seharga Rp50.000,-, dan menjualnya kembali seharga Rp480.000,-. Bagi Caligula, alasan utamanya membeli barang di dalam *game* adalah agar terlihat “Kece”. Kece disini berarti Caligula bisa *nongkrong-nongkrong* sembari diperhatikan orang, ditambah Ia bisa mengambil foto karakternya untuk disimpan. Caligula tidak perduli dengan tambahan status dari pakaian yang Ia gunakan, yang Ia pedulikan hanya tampilan fisiknya. Bagi Caligula, jika Ia ingin bertambah kuat Ia akan melatih karakternya sendiri. Namun jika Ia ingin bertambah cantik, maka Ia akan membeli kecantikan tersebut.

Namun Caligula juga memiliki pengalaman tidak mengenakkan selama Ia terlibat dalam proses RMT. Caligula pernah menjadi korban penipuan. Kerugian yang dideritanya mencapai Rp350.000,-. Caligula mengaku percaya dengan penjual dan mentransfer uang terlebih dahulu. Namun penjual tersebut kemudian menghilang.

Caligula hanya menjual barang saat dia merasa bosan. Hasil penjualan barangnya pun digunakan untuk membeli barang lain yang lebih baru dan lebih “kece”. Caligula mengaku ia tidak merasa terikat dengan barang yang Ia jual dan beli, melainkan dengan karakternya. Bagi Caligula, karakter memiliki nilai emosional, sehingga meskipun ia rela menjual semua barangnya, Ia tidak akan pernah menjual karakternya. Caligula sendiri tidak pernah bercerita kepada orangtuanya saat Ia membeli barang. Namun jika Ia mendapat keuntungan dari menjual barang, Caligula akan menceritakan hal tersebut.

Bagi Caligula, seorang perempuan akan memperhatikan penampilan karakternya, berbeda dengan laki-laki yang lebih mementingkan kekuatan karakternya.

#### 4.2.5 Skre, Sang Kolektor

Skre adalah seorang wanita karir yang berdomisili di daerah Sumatera. Pengalaman Skre bermain *game* sudah dimulai sejak Ia menginjak bangku SMP, tepatnya kelas dua SMP. Skre menceritakan bahwa Ia hampir tidak memiliki teman perempuan. Oleh karena itu, penampilan dan sifat Skre terkesan sangat maskulin. Hal ini juga tercermin dari *game* yang Ia mainkan. Sama seperti DMS, *game* yang pertama kali Skre mainkan adalah *Counter Strike*, sebuah permainan simulasi perang antara teroris dan pasukan khusus pemerintah.

Saat duduk di bangku SMP, Skre mengaku sering bolos sekolah dan les, lalu kabur ke warnet bersama teman-temannya. Saat menginjak bangku SMA, Skre berhenti bermain *game-game console* dan berpindah ke *game-game* facebook. Skre baru mulai bermain MMOG lagi saat dirinya menginjak bangku kuliah, tepatnya saat sedang bosan mengerjakan skripsi. Saat sedang bosan mengerjakan skripsi, salah satu teman Skre mengenalkannya dengan Ragnarok *Online* II server Asia Tenggara. Setelah bermain kurang lebih enam sampai tujuh bulan, Skre kemudian pindah ke server Indonesia karena jumlah pemain yang turun drastis di server Asia Tenggara. Skre mengakui bahwa satu-satunya *game online* yang Ia mainkan dengan serius adalah Ragnarok *Online* II.

Keterlibatan Skre dalam RMT dimulai sejak Ia bermain di server Indonesia. Skre sendiri sudah mengetahui seluk-beluk RMT pada saat Ia bermain di server Asia Tenggara. Namun karena RMT di server tersebut membutuhkan kartu kredit dan akun paypal, Skre memilih untuk tidak terlibat karena alasan praktis. Benda yang pertama kali Skre beli saat RMT adalah mata uang *in-game* Ragnarok *Online* II, Zeny. Skre membeli Zeny dari teman satu serikatnya, X5. Alasan Skre membeli zeny adalah untuk membeli kostum yang Ia sukai di dalam *game* tersebut.

Skre mengaku bahwa Ia adalah individu yang pemalas. Skre ingin menjadi fashionista di dunia Ragnarok *Online* II, dan dia menginginkan hal tersebut secara instan. Bagi Skre, kepuasan saat belanja di dunia nyata

dan dunia maya sama saja. Skre sendiri menganalogikan perasaan senang saat mendapat kostum dengan rasa senang saat mendapatkan baju lebaran.

Layaknya seorang fashionista di dunia nyata, Skre mengoleksi berbagai busana di Ragnarok *Online* II. Busana lama yang sudah tidak terpakai tidak lantas Ia jual, melainkan disimpan oleh Skre. Skre merupakan satu dari segelintir orang yang memegang gelar “*Legendary Costume Master*” yang hanya bisa didapatkan saat orang tersebut memiliki seluruh busana yang terdapat di dunia Ragnarok *Online* II. Skre mengatakan bahwa rasa senang yang Ia rasakan saat seluruh kostumnya lengkap seperti memenangkan piala oscar 2015.



**Gambar 4.13 Skre dan Koleksi Seluruh Kostumnya**

Sumber: dokumentasi pribadi

Skre hanya membeli Zeny sebanyak dua sampai tiga kali. Skre merasa bahwa biaya yang dikeluarkan untuk membeli Zeny pertama kali, sebanyak Rp.300.000,- merupakan uang yang cukup banyak. Oleh karena itu, Skre mulai memanfaatkan gender nya untuk mendapatkan kostum secara gratis. Skre memberikan informasi ID nya kepada beberapa orang yang berbeda. Semenjak saat itu, berbagai jenis kostum muncul secara ajaib di dalam karakter Skre. Skre mengatakan bahwa selain memberikan kostum, laki-laki “korban” Skre juga memberikan senjata serta baju zirah. Semenjak memanfaatkan gender, Skre tidak pernah lagi terlibat dalam pembelian Zeny atau barang virtual. Skre menyatakan bahwa RMT pada pemain Indonesia umumnya mencakup barang yang sifatnya kosmetik semata, bukan barang untuk memperkuat karakternya.

Skre juga memiliki pengalaman sebagai penjual. Barang yang pertama Skre jual adalah kostum ninja tiga slot yang Ia dapatkan dari judi di dalam *game*. Kostum tersebut Ia jual seharga Rp250.000,-. Uang hasil penjualannya kemudian digunakan untuk kebutuhan sehari-hari seperti uang pulsa, makan, dan nongkrong-nongkrong cantik. Skre juga menggunakan uang tersebut untuk membeli Zeny, dan memutar pendapatannya dengan membeli kostum lain. Skre mengatakan bahwa menyimpan Zeny dalam jumlah yang besar merupakan sesuatu yang beresiko karena harga Zeny layaknya saham, terus berfluktuasi. Oleh karena itu Skre memilih kostum sebagai media investasinya.

Skre juga pernah menjual item non-kosmetik, yaitu pedang yang dimilikinya. Skre berhasil menempa pedang yang Ia miliki menjadi 20x lebih kuat daripada pedang biasa. Skre juga memanfaatkan bug *in-game* untuk melakukan hal tersebut. Pedang itu kemudian dijual oleh Skre seharga Rp650.000,-.

Saat Skre memutuskan untuk berhenti bermain karena tekanan keluarga, Skre menjual seluruh kostumnya dengan keuntungan bersih lebih dari dua juta rupiah. Skre mengaku tidak ingin menjual karakternya karena nilai emosional dan kenangan yang melekat di karakter tersebut. Uang

hasil penjualan tersebut kemudian digunakan oleh Skre untuk membeli dress di dunia nyata. Skre mengatakan bahwa di masa depan, Ia lebih tertarik untuk mengejar karir daripada bermain *game online*.

Ketika ditanya mengenai makna uang, Skre mengatakan bahwa uang bukanlah segalanya, tapi segalanya membutuhkan uang. Ketiadaan uang sama halnya dengan berakhirnya hidup. Meskipun ada hal yang tidak bisa langsung dibeli dengan uang, Skre mengatakan bahwa uang dapat menjadi perantara untuk mendapatkan sesuatu yang tidak dapat dibeli tersebut.

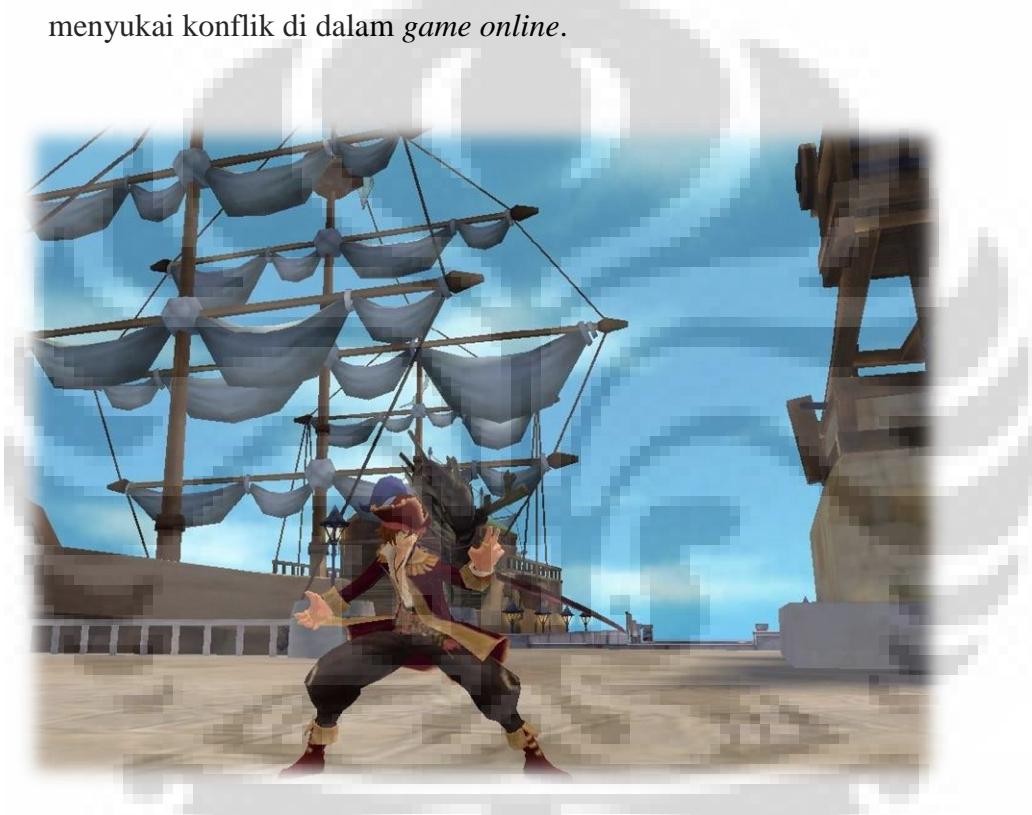
#### 4.2.6 Cadreva, Sang Pedagang Ulung

Cadreva merupakan figur inti dalam dunia RMT *Ragnarok Online II* dan *DotA II*. Cadreva juga merupakan orang yang paling terkenal diantara seluruh informan penelitian. Informan dan pemain lain umumnya memanggil Cadreva dengan sebutan “bandar” atau “juragan”. Cadreva merupakan pemasok barang virtual di salah satu *guild* terbesar *Ragnarok Online II*, *Collision*. Namun, jasa Cadreva sendiri tidak hanya terbuka bagi anggota *guild* *Collision*, tetapi untuk semua orang yang tertarik membeli. Mengawali karir *gaming*-nya dengan bermain *Deco Online*, Cadreva yang kala itu masih duduk di bangku SMP takjub dan terpikat dengan dunia virtual. Cadreva kemudian mencoba memainkan berbagai *game* lain seperti *Seal Online* (Petualangan), *DotA* (Strategi), *Lineage II* (Petualangan), dan *Ragnarok Online II* (Petualangan).

Cadreva sendiri mengenal RMT di dalam *Lineage II*. Cadreva bergabung dengan *guild* yang dikenal memiliki kekayaan yang berlimpah. Dalam *guild* tersebut, Cadreva belajar bagaimana cara mencari uang di dalam *game*, sampai penggunaan bot. Transaksi pertama Cadreva terjadi saat ia duduk di bangku kelas tiga SMA. Cadreva, dengan jerih payahnya berhasil mengumpulkan mata uang *Lineage II*, *Adena*, sejumlah 3.000.000.000.000 *Adena*. Uang dalam jumlah yang fantastis ini dijual oleh Cadreva seharga Rp3.000.000,- kepada pembeli yang berdomisili di Bandung. Cadreva menceritakan bagaimana pembeli tersebut datang

langsung menemuinya di Tanggerang dengan membawa koper berisi uang, pengalaman yang tidak terlupakan, ujarnya.

Meskipun tidak pernah menjual karakter utamanya, Cadreva menyatakan bahwa Ia tidak pernah merasa terikat pada barang-barang virtual yang Ia miliki. Bagi Cadreva, tujuan bermain *game* adalah: 1. Kebersamaan; dan 2. Uang. Bagi Cadreva, kebersamaan yang Ia dapatkan di dalam komunitas *game online* merupakan tujuan utama, selain uang tentunya. Cadreva secara tersirat juga menyatakan bahwa Ia tidak menyukai konflik di dalam *game online*.



**Gambar 4.14 Karakter Cadreva dalam Ragnarok Online II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Cadreva, sama seperti Caligula dan Skre bermain Ragnarok Online II karena ajakan temannya. Cadreva bermain di server Asia Tenggara, lalu pindah ke server Indonesia karena sepinya pemain di server Asia Tenggara. Cadreva sendiri menjual berbagai komoditas Ragnarok Online II mulai dari mata uang, sampai senjata. Di *game* lain, DotA II, Cadreva

menjual barang kosmetik virtual dan *merchandise* fisik. Cadreva menyatakan bahwa keputusannya untuk turut menjual *merchandise* karena Ia melihat persaingan yang terlalu ketat dalam pasar RMT DotA II.



**Gambar 4.15 Profil Cadreva dalam DotA II**

Sumber: dokumentasi pribadi

Ketika ditanya mengenai makna uang, Cadreva menjelaskan bahwa uang layaknya kendaraan yang akan membawa kita ke tujuan. Cadreva sendiri menggunakan uang yang Ia dapatkan dari hasil RMT untuk membayar uang kuliah dan membeli peralatan *gaming*. Cadreva juga mengatakan bahwa ia juga menginvestasikan sisa uang hasil RMT ke pasar saham. Lulusan sekolah perpajakan ini mendapatkan keuntungan yang cukup besar dari bisnis RMT. Dari *game* Ragnarok Online II saja, Cadreva mengaku keuntungan bersih yang Ia dapatkan mencapai ratusan juta rupiah.

Bagi Cadreva, barang yang banyak diminati oleh pembeli adalah barang langka. Langka menurut pengertian Cadreva adalah sesuatu yang sulit didapatkan, dan pemain harus menunggu untuk mendapatkan barang tersebut, seperti senjata yang didapat dari membunuh monster yang sangat kuat. Berbeda dengan Skre dan Stitch, Cadreva justru menganggap bahwa barang-barang kosmetik bukan merupakan barang yang diminati oleh pembeli. Cadreva beralasan bahwa barang kosmetik dapat dengan mudah dibeli pemain via *cash trade*.

Cadreva sendiri mengaku bahwa Ia hampir tidak pernah menjadi pembeli dalam proses RMT. Meskipun samar-samar Ia mengingat bahwa Ia pernah membeli sesuatu, tapi Cadreva tidak dapat mengingat detilnya. Namun Cadreva mengakui bahwa Ia pernah menggunakan jasa bot seharga Rp300.000,-. Cadreva sendiri memiliki pandangan bahwa menjadi fashionable tidak berarti harus memakai pakaian yang mahal. Cadreva juga memperhatikan tampilan karakternya, tapi alih-alih menggunakan kostum mahal, Ia memilih untuk menggunakan pakaian yang Ia sukai.

## BAB 5

### **REAL MONEY TRADE DALAM GAME ONLINE: AKTOR DAN PENILAIANNYA**

Bagian ini akan membahas pengalaman RMT keenam informan dengan menggunakan konsep nilai, uang, dan pertukaran yang dikemukakan oleh Georg Simmel. Bab ini akan menjelaskan fenomena RMT sebagai permainan jarak antara informan dan barang virtual sebagai hasil interaksi berbagai faktor.

#### **5.1 Aktor dalam *Real Money Trade***

Secara umum, aktor dalam proses RMT dapat diklasifikasikan sebagai pembeli dan penjual. Namun secara sosiologis, kedua aktor tersebut tidak berada di ruang hampa. Data temuan menunjukkan bahwa baik penjual maupun pembeli dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti keluarga, teman bermain, serta *publisher* dan *developer game*. Seluruh elemen tersebut berinteraksi dan mempengaruhi apa yang disebut oleh Simmel sebagai jarak, atau derajat ketertarikan individu terhadap barang virtual.

Faktor-faktor sosial yang mengisi ruang antara pembeli dan penjual dapat merubah penilaian aktor. Barang yang tadinya berharga dapat menjadi tidak berharga karena intervensi keluarga, begitu pula sebaliknya, barang yang tadinya tidak berharga dapat menjadi berharga karena intervensi teman bermain. Pertanyaan selanjutnya adalah sejauh apa faktor-faktor tersebut mempengaruhi proses penilaian individu?. Sebelum membahas hal tersebut, kita perlu mengetahui sebenarnya barang atau komoditas apa saja yang diperjualbelikan dalam RMT, karena nilai tiap jenis barang pastinya berbeda-beda di mata individu yang terlibat dalam proses RMT.

#### **5.2 Mengenal Komoditas Virtual: Mata Uang Virtual, Barang Virtual, Barang Kosmetik dan Jasa Virtual**

Bagi Simmel, keinginan manusia untuk membeli sebuah barang berangkat dari hasrat untuk melampaui jarak antara dirinya, dan benda yang diinginkannya. Saat individu menginginkan sesuatu, Ia akan mengkalkulasikan seberapa jauh

jarak antara dirinya dan barang yang diinginkannya. Dalam masyarakat modern, konsep jarak inilah yang kemudian dikuantifikasikan dalam bentuk uang. Berangkat dari pemikiran Simmel tersebut, maka kita dapat menjelaskan proses pertukaran sebagai “*upaya individu untuk melampaui jarak antara diri dan barang yang diinginkannya*”.

Pemikiran Simmel di atas relevan dan dapat digunakan untuk mengkaji fenomena RMT. Dalam RMT, pembeli memiliki hasrat untuk melampaui jarak antara dirinya dan barang virtual yang diinginkannya. Jarak inilah yang kemudian berusaha dilampaui lewat RMT, atau pertukaran antara mata uang nyata dengan barang virtual. Namun paparan di atas lantas melahirkan sebuah pertanyaan baru: Mengapa jarak antara diri dan barang virtual berusaha dilampaui dengan menggunakan uang nyata sebagai medianya, dan bukan uang virtual?. Jawaban dari pertanyaan ini dapat dilihat dari pernyataan informan mengenai pengalaman RMT mereka

*“RO I mah paling gue beli zeny (mata uang dalam Ragnarok Online I & II) doang, beli, waktu masih cupu banget ya gue cuma beli dua juta zeny tuh, satu jutanya 10 ribuan, guee beli sama mas-mas warnet. Aduh polos-polos banget tuh janjian sama temen beli gituan.”* (Hasil wawancara dengan Cadreva tanggal 26 Maret 2015)

Kutipan wawancara di atas menunjukkan bahwa dalam RMT, uang virtual merupakan bagian dari komoditas virtual, atau barang yang turut diperjualbelikan dalam dunia *game online*. Selain Caligula, Stitch dan Skre juga membeli mata uang virtual dalam transaksi RMT pertama mereka. Sebaliknya, informan lain yang berposisi sebagai penjual, Cadreva, menjual mata uang virtual dalam transaksi RMT pertamanya.

*“Pertama kali gua dapet duit cash itu, mata uang game nya sih yang gua pertama kali. Gua kumpul-kumpulin barang-barang hasil farming gua jadiin zeny, terus akhirnya gua jual lah semua, zeny nya itu, ibaratnya zeny lah kalo di RO ya, itu orang langsung gitu . . . Dulu inget banget gua, tiga juta kalo gasalah dia bawa uang.”* (Hasil wawancara dengan Caligula tanggal 10 Maret 2015)

Bagi Simmel, uang merupakan simbol tanpa nilai intrinsik, sesuatu yang kosong dan tidak bermakna. Hal ini juga berlaku dalam dunia virtual. Informan

menggunakan uang virtualnya untuk membeli konsumsi dan *equipment*, atau dengan kata lain, melampaui jarak antara dirinya dengan barang virtual yang menjadi hasratnya. Namun temuan bahwa uang virtual ternyata merupakan bagian dari komoditas yang diperjualbelikan dalam RMT menjadi hal yang tidak dapat dijelaskan melalui kacamata Simmel.

Selain mata uang virtual, terdapat barang lain yang turut diperjualbelikan dalam RMT. Jenis komoditas virtual kedua adalah barang yang memiliki pengaruh langsung terhadap kekuatan karakter, seperti baju zirah (*armor*), senjata (*weapon*). Baju zirah yang terbuat dari batu berharga akan memberikan kekuatan perlindungan yang lebih tinggi daripada baju zirah yang terbuat dari kulit. Dalam penelitian ini, barang yang memiliki pengaruh langsung terhadap kekuatan karakter akan disebut sebagai “barang yang memiliki nilai guna”. Barang-barang yang memiliki nilai guna ini biasanya didapatkan sebagai hadiah dari mengalahkan *boss monster*, monster terkuat dalam satu area, atau dengan membuatnya sendiri. Proses pembuatan senjata dalam *game online* merupakan hal yang rumit, karena pembuatan senjata hanya bisa dilakukan oleh pekerjaan tertentu dan memiliki kemungkinan gagal yang besar. Besarnya pengorbanan untuk mendapatkan barang, serta langkanya barang menjadi alasan utama mengapa barang-barang ini memiliki nilai jual dan harga yang spektakuler.

*“Barang rare itu bisa dari dropan boss, dan dropan yang jarang, pokoknya yang tipe-tipe rare banget, jadi tuh susah drop nya, ada juga dari plus nya, yang upgrade nya dari upgrade gitu masuk crafting segala macem. Temen gue nih ya di archeage dia tuh pernah dapet, dia crafting pokoknya yang paling bagus lah, dapet tiga set dia ngejual 80 juta di dolarin berapa?.”* (Hasil wawancara dengan Jadeith pada tanggal 18 Februari 2015)

. Selain mata uang dan barang yang memiliki nilai guna, terdapat komoditas lain yang turut diperjualbelikan dalam RMT, yaitu barang kosmetik. Barang kosmetik adalah barang yang tidak memiliki nilai guna, atau dengan kata lain, tidak mempengaruhi kekuatan karakter. Namun, barang kosmetik dapat secara subjektif membuat tampilan karakter lebih menarik. Dalam Ragnarok Online II, barang kosmetik disebut sebagai kostum, sedangkan dalam DotA II, seluruh barang virtual bersifat kosmetik dan tidak mempengaruhi jalannya permainan.

Meskipun barang kosmetik tidak memiliki pengaruh terhadap kekuatan karakter, barang kosmetik relatif merupakan barang yang paling banyak dicari oleh pemain menurut keterangan informan. “*Ya.. pertama sih pasti kosmetik kalo emang RPG itu kaya kostum-kostum itu pasti, zeny juga pasti, terus barang-barang event yang susah didapetinya, musti pay to win tuh pasti mahal*” , ujar Stitch.

Bahasan di atas menunjukkan bahwa mata uang virtual, barang dengan nilai guna, serta barang kosmetik merupakan tiga jenis komoditas yang diperjualbelikan dalam transaksi RMT. Data temuan sebenarnya menunjukkan komoditas lain yang turut diperjualbelikan dalam transaksi RMT, yaitu karakter pemain. Memperkuat karakter dalam *game online* membutuhkan waktu dan sumberdaya yang cukup besar. Oleh karena itu, karakter juga merupakan komoditas yang turut diperjualbelikan dalam transaksi RMT. Dex menjual karakter beserta resep senjata yang dimiliki oleh karakter tersebut, sama dengan Stitch yang menjual karakter dan *equipmentnya* sekaligus. Berbeda dengan Dex dan Stitch, Skre mencoba menjual karakternya, namun tidak kunjung mendapatkan pembeli. Pertanyaan selanjutnya adalah, mengapa keempat barang yang sama sekali berbeda tersebut memiliki nilai dalam transaksi RMT? Bagaimana cara barang virtual dinilai bernilai atau tidak bernilai? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan dibahas dalam bagian berikut.

### 5.3 Nilai Sebagai Produk Permainan Jarak antar Aktor

Pertukaran merupakan fenomena hilangnya jarak antara pembeli dan barang yang diinginkannya. Jika dalam masyarakat tradisional pertukaran terjadi dengan menggunakan metode barter, maka dalam masyarakat modern pertukaran dilakukan dengan menggunakan perantara: uang. Terlepas dari kondisi barang yang bersifat virtual, RMT tetap berjalan dengan menggunakan uang nyata sebagai media pertukaran. Namun mengapa individu menginginkan sesuatu yang bersifat virtual, dan bahkan rela membayar untuk barang virtual tersebut? Jawaban dari pertanyaan ini terletak dalam konsepsi Simmel mengenai nilai.

Setiap individu memiliki penilaian subjektif terhadap barang. Penilaian ini muncul saat individu merasakan jarak antara diri dan barang, lalu mencoba

melampauinya. Bagi Simmel, sebuah barang akan bernilai apabila jarak antara individu dan barang tersebut tidak terlalu jauh, atau tidak terlalu dekat. Jika jarak individu terlalu dekat, maka barang tersebut tidak akan dianggap bernilai, namun jika jarak barang terlalu jauh, maka individu tidak akan tertarik untuk memiliki barang tersebut.

Jika dielaborasi lebih lanjut, dapat disimpulkan bahwa saat membahas mengenai posisi individu dan jaraknya terhadap barang, Simmel sebenarnya sedang berbicara tentang latar belakang individu. Nilai sebuah barang berbanding relatif dengan latar belakang individu, seperti intensitas sosialisasi terkait barang tersebut, serta kelas sosialnya. Pandangan Simmel mengenai posisi ini relevan jika digunakan untuk menganalisa data temuan penelitian ini. Keenam informan memiliki posisi atau latar belakang yang mirip. Keenamnya mulai bermain *game* sejak masih berada di bangku SD dan SMP.

Dex, Jadeith, Stich dan Caligula mulai bermain *game online* sejak duduk di bangku SD, sedangkan Caligula dan Cadreva mulai bermain saat duduk di bangku SMP. Lantas apakah kesamaan latar belakang membuat kesamaan nilai barang di mata setiap informan? Tentu saja tidak. Kesamaan latar belakang hanya bisa membuktikan bahwa keenam informan berada di jarak yang sesuai untuk memberikan nilai kepada barang virtual. Fakta bahwa terdapat informan yang menjadi penjual menunjukkan bahwa barang virtual ternyata dapat menjadi tidak bernilai sama sekali. Hal inilah yang menarik untuk dikaji lebih lanjut, siapakah penjual dan pembeli dalam RMT, serta bagaimana nilai barang dikonstruksikan oleh penjual dan pembeli?.

#### 5.4 Posisi Aktor dan Nilai Barang

Hasrat untuk membeli sebuah barang hadir saat individu menilai barang tersebut secara subjektif. Proses penilaian subjektif tersebut hanya bisa terjadi apabila individu berada di posisi yang tepat, tidak terlalu jauh atau tidak terlalu dekat dengan barang. Jarak “yang tepat” inilah yang kemudian dicoba dilampaui oleh pembeli dengan menggunakan uang sebagai perantaranya.

Dalam penelitian ini, masing-masing informan memiliki jarak dan penilaian subjektif yang berbeda terhadap barang virtual. Dex misalnya, seorang

mahasiswa yang tinggal dan hidup mandiri di daerah Kebon Jeruk. Berbagai faktor membuat Dex berada di jarak yang tepat untuk menilai barang virtual sebagai sesuatu yang bernilai. Dex mulai bermain *game online* sejak duduk di bangku SD, berawal dari ajakan saudaranya. Dex yang merasa tertarik kemudian mengajak teman-temannya untuk ikut bermain. Keberadaan teman yang turut bermain bersamanya inilah yang kemudian membuat Dex terus bermain dan mencoba *game-game* baru.

*“Gue mulai kenal warnet itu gara-gara CS. Counter strike. Pertama kali gue maen itu diajak saudara gue. Ke warnet yang ada di SCBD. Sekarang udah ga ada. . . . Akhirnya gue pas SD mikir gitu kayaknya ada warnet deket sekolah gue, akhirnya gue ngajak temen-temen gue coba yuk main CS main CS, coba rame-rame main CS. Abis dari situ akhirnya malah main banyak game.”* (Hasil wawancara dengan Dex tanggal 10 Februari 2015)

Bagi Dex, dalam Ragnarok Online II, barang virtual yang paling bernilai adalah barang dengan nilai guna. Dex menilai sebuah barang virtual dari kemampuan barang tersebut untuk membuat karakternya semakin kuat. Dex merasa apabila karakternya menjadi semakin kuat, maka ia pun akan semakin terkenal. Tujuan utama Dex saat melakukan pembelian adalah kejayaan, Dex ingin dirinya dikenal dan “megang” dalam dunia Ragnarok Online II. Dengan kata lain, bagi Dex, barang virtual, khususnya yang memiliki nilai guna mempunyai status sosial yang melekat di dalamnya.

Berbeda dengan nilai barang virtual di Ragnarok Online II, dalam DotA II Dex menilai barang virtual sebagai sesuatu yang tidak bernilai. Bagi Dex, barang virtual di DotA II hanya berguna untuk dijual kembali, karena barang virtual tersebut tidak memiliki fungsi dan hanya bersifat kosmetik. Alasan Dex membeli barang virtual di DotA II adalah untuk menjualnya kembali dengan harga yang lebih mahal. *“Temen lagi BU (butuh uang), jadi daripada gue pinjemin mending gue beli murah bundle dia hahahaha . . . Hahaha kan nampung Set, terus gue jual harga normal deh.”*, ucap Dex.

Informan ketiga, Stitch, juga berada dalam posisi yang tepat untuk menilai barang virtual sebagai sesuatu yang bernilai. Stitch sendiri mulai bermain *game online* sejak duduk di bangku SD. Selain bermain, Stitch juga membayar jasa *bot*

untuk menaikkan level karakternya, dan bahkan belajar untuk menggunakan program *bot* sendiri. Penilaian Stitch terhadap barang virtual berubah seiring waktu. Awalnya Stitch menilai barang virtual dengan nilai guna sebagai barang yang paling bernilai. Kepuasan Stitch dalam bermain *game online* dulunya datang dari membunuh pemain lain dalam arena pertarungan, dan untuk membunuh pemain lain, Stitch membutuhkan equipment yang terbaik. Transaksi RMT yang Stitch lakukan pada masa-masa awal bermain *game online* selalu melibatkan barang dengan nilai guna, bukan barang kosmetik.

Namun dalam Ragnarok Online II dan DotA II, Stitch justru menilai barang kosmetik sebagai sesuatu yang lebih bernilai daripada barang dengan nilai guna. Stitch bahkan rela menghabiskan uangnya untuk berjudi demi mendapatkan kostum yang Ia inginkan. Dalam beberapa waktu, Stitch merasa bahwa barang kosmetik merupakan sesuatu yang sangat bernilai sampai Ia tidak ingin melepas atau menjualnya. *“Engga gue simpen dulu, gara-gara dulu tim raid gue kan dulu tuxedo semua kan, posan doang tuh di diskriminasi ga pake tuxedo.”*, ujar Stitch.

Namun di waktu yang lain, Stitch justru melepas barang-barang virtual yang dimilikinya, bahkan menjual karakternya. *“Demi tiga juta, eh 2,7, 2,7 apa 2,8 gua lupa, gue ke Bandung, 2,8 juta men gue bolos kuliah anjir, terbang ke bandung deeer.”*, ungkapnya. Terdapat beberapa poin yang menarik untuk dianalisa berdasarkan paparan di atas. Poin pertama adalah bagaimana pemaknaan subjektif informan yang berbeda-beda. Dex menganggap bahwa barang dengan nilai guna merupakan barang yang paling bernilai, sedangkan Stitch menganggap barang kosmetiklah yang paling banyak dicari dan diinginkan oleh pemain *game*. Poin kedua adalah bagaimana pemaknaan akan nilai suatu barang dapat berubah dari waktu ke waktu.

Pada masa awal bermain *game online*, Stitch memilih untuk membeli barang dengan nilai guna. Namun sekarang, Stitch lebih memilih untuk membeli barang-barang kosmetik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sebuah barang bersifat dinamis, atau dengan kata lain, jarak antara individu dan barang selalu berubah seiring dengan berjalananya waktu.

Lalu apakah implikasi dari berubahnya penilaian subjektif individu terhadap barang? Implikasi dari hal tersebut adalah berubahnya posisi pembeli,

menjadi penjual. Berbeda dengan pembeli, penjual justru memberi jarak antara diri dengan barang yang dimilikinya. Hadirnya jarak antara diri dengan barang ditandai dengan uang yang didapatkan oleh penjual dari proses transaksi. Lalu apakah uang merupakan tujuan akhir dari penjual? Tentu saja tidak.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam bagian sebelumnya, uang merupakan sesuatu yang tidak memiliki makna. Apa yang diinginkan oleh penjual bukanlah uang, melainkan pemenuhan akan hasratnya terhadap barang lain. Dengan mengorbankan jarak antara dirinya dengan barang yang Ia jual, penjual dapat melampaui jarak antara dirinya dengan barang lain yang diinginkannya. Praktek seperti ini menempatkan transaksi layaknya permainan *give and take*, dimana individu memberi sesuatu untuk orang lain, dan mendapatkan barang lain sebagai gantinya. Konsepsi pertukaran ini relevan dan berlaku dalam RMT. “*Buat jajan-jajan, beli baju . . . Beli-beli, beli baju, Ih kok miniset! Beli baju-baju lucu, cewek-cewek, ya gitu beli perlengkapan-perlengkapan pribadi sama nongkrong-nongkrong lucu.*”, ujar Skre

Skre bukan satu-satunya yang menjual, atau dalam bahasa Simmel, mengorbankan jarak antara dirinya dengan barang virtual yang dimilikinya untuk mendekatkan diri dengan barang lain. Dalam kasus ini, informan lain yaitu Dex, Stitch dan Cadreva juga menjual barang virtualnya untuk membeli barang-barang elektronik berupa perlengkapan *gaming*. Pertanyaan selanjutnya adalah, mengapa jarak antara benda dan individu dapat berubah, sehingga nilai sebuah barang juga turut berubah? Hal tersebut akan dibahas pada bagian berikut.

### **5.5 Dinamika Posisi Aktor: Sejauh Mana Penilaian Pembeli dan Penjual dipengaruhi Oleh Faktor Lain?**

Simmel menjelaskan bagaimana nilai sebuah barang berbanding relatif dengan posisi individu terhadap barang tersebut. Keenam informan mengalami perubahan posisi terhadap barang virtual selama mereka bermain *game online*. Dex misalnya, awalnya bermain *game online* bersama teman-temannya dan membeli barang virtual dengan menggunakan uang bulanan dari orangtuanya. Tujuan utama Dex adalah satu: mengalahkan teman-temannya dan menjadi yang terbaik. Pada saat

ini, Dex berada di jarak yang tepat antara barang virtual dan dirinya, atau dengan kata lain, Dex berada di posisi sebagai pembeli.

Namun seiring dengan berjalannya waktu, Dex tumbuh dewasa dan memutuskan untuk tinggal mandiri tanpa bantuan finansial orangtua. Pada saat inilah jarak antara Dex dan barang virtual mulai menjauh. Posisi Dex yang tinggal dengan kondisi finansial terbatas mendekatkan Dex dengan barang-barang lain seperti kulkas, televisi, serta barang-barang elektronik lain yang memiliki dampak langsung terhadap kenyamanan hidupnya. Dex tetap membeli barang-barang virtual, namun pada akhirnya Ia akan menjualnya kembali dan membeli barang nyata sebagai gantinya. Bagi Dex, barang nyata tersebut tetap memiliki nilai dan berfungsi sebagai pengingat terhadap pencapaianya di dunia virtual.

Perubahan posisi juga terjadi pada informan lain, Skre. Skre yang awalnya merupakan kolektor kostum harus berhenti bermain karena desakan keluarga dan konstruksi gender di kepala orangtuanya. Skre berhenti bermain dan menjual seluruh kostumnya, serta mulai fokus berkerja dan mencari suami. Intervensi keluarga Skre membuat jarak antara Skre dan barang virtual menjadi renggang, menyebabkan perubahan nilai barang virtual dari sesuatu yang bernilai menjadi tidak bernilai.

*“Jadi, enggak, enggak ini lah, ga didukung sama keluarga, ngapain sih kayak gitu-gitu dah cari kerja aja yang bener, Yee ini seminggu dapet dua juta tau!, tapi tetep aja kan keluarga tuh gasuka ngeliat ada seorang anak perempuan cantik seperti princess dirumah kerjanya main game . . . Akhirnya gua mutusin untuk berhenti main game dan gua kembali berkerja.”* (Hasil wawancara dengan Skre tanggal 19 Maret 2015)

Hal yang sama terjadi pada informan lain, Stitch. Ragnarok Online II mengalami penurunan jumlah pemain dalam kurun waktu dua tahun terakhir. Saat teman-temannya mulai berhenti bermain dan harga barang virtual mulai menurun, Stitch memutuskan untuk menjual karakter Ragnarok Online II nya. Alasan penjualan Stitch sangat rasional, “Ya mumpung masih jadi zeny, eh masih jadi duit”. Ketiga paparan di atas menunjukkan bahwa konteks sosial mempengaruhi posisi seseorang terhadap barang virtual, dan mempengaruhi penilaian mereka terhadap barang tersebut. Sesuatu yang dianggap bernilai dapat menjadi tidak bernilai keesokan harinya.

Perubahan jarak juga berlaku secara kontekstual. Jadeith misalnya, mengalami perubahan dari pihak yang hanya mengamati dan tidak terlibat proses RMT dalam Ragnarok Online II menjadi penggila barang kosmetik di DotA II. Namun layaknya dua mata koin, selain informan yang mengalami perubahan jarak, terdapat pula informan yang selalu berada di jarak yang sama, dan memiliki penilaian yang sama terhadap barang virtual sepanjang sejarah bermain *game* mereka.

Caligula merupakan salah satu informan yang menganggap karakter sebagai barang yang sangat bernilai. Caligula sempat aktif menjual barang-barang kosmetiknya, namun, berbeda dari informan lain yang menjual karakternya ketika berhenti bermain, Caligula mengaku bahwa Ia tidak akan menjual karakternya. Bagi Caligula, karakter, khususnya nama karakter memiliki nilai emosional yang tidak dapat dikuantifikasikan menjadi uang. *“Keterikatan emang gak sih kalo buat barang, gua keterikatan sama char nya, sama nicknamenya gitu-gitu”*, Ujar Caligula.

Caligula merupakan informan yang berasal dari kelas atas. Caligula tinggal di komplek apartemen mewah di daerah Bendungan Hilir. Berbeda dengan informan lain yang menggunakan uang hasil penjualan untuk membeli perlengkapan elektronik dan fashion, Caligula sudah memiliki budget tersendiri untuk membeli barang-barang tersebut. Hal inilah yang menyebabkan jarak antara Caligula dan barang virtual bersifat konstan, karena hasratnya terhadap barang lain dapat dipenuhi tanpa mengorbankan jarak antara dirinya dan barang virtual. Caligula sendiri masih memiliki karakter beserta beberapa kostum. Caligula sendiri menyebut karakternya sekarang sebagai “museum”.

Selain Caligula, Cadreva juga mempunyai posisi yang tidak berubah terhadap barang virtual. Cadreva mulai mengenal *game online* saat duduk di bangku SMP. Cadreva merupakan informan yang secara kronologis terlibat paling awal dalam proses penjualan barang virtual. Saat masih berada di bangku SMA, Cadreva sudah berhasil menjual mata uang *game* Lineage II sebanyak tiga milyar, dan mendapatkan keuntungan sebesar Rp3.000.000,-. Hal ini Cadreva akui sebagai dampak dari hubungan sosialnya dengan pemain-pemain yang memiliki modal pengetahuan tentang cara mendapatkan uang di dalam dunia virtual.

Cadreva sendiri memandang barang virtual sebagai sesuatu yang tidak bernilai, karena Ia mengetahui cara mendapatkan barang tersebut dengan mudah, atau mengenal orang yang memiliki akses terhadap barang tersebut. Hal inilah yang membuat posisi Cadreva berada di kategori penjual.

Cadreva, layaknya Dex, Stitch dan Skre juga menggunakan uang hasil penjualannya untuk membeli barang-barang di dunia nyata. Latar belakang di dunia ekonomi dan perpajakan membuat Cadreva menginvestasikan keuntungannya di pasar saham, selain untuk biaya kuliah dan pembelian barang-barang elektronik.

Hal ini menjadi menarik karena ada Informan yang penilaianya terhadap barang virtual sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, dan ada yang tidak. Skre dan Cadreva menganggap barang virtual tidak berharga karena faktor eksternal: keluarga dan teman bermain. Sebaliknya, keinginan Stitch untuk berjudi demi mendapatkan barang virtual serta keengganan Caligula untuk menjual barang-barang virtualnya merupakan bentuk kapasitas agen untuk memilih.

### 5.6 Dualitas Posisi Aktor dalam *Real Money Trade*

Paparan di atas menunjukkan poin yang menarik. Pembeli adalah pihak yang ingin melampaui jarak antara dirinya dengan barang tertentu, sedangkan penjual adalah pihak yang dengan sengaja memberi jarak antara dirinya dengan barang tertentu, demi memenuhi hasratnya terhadap barang lain. Paparan di atas menunjukkan analisa kegiatan menjual dan membeli secara terpisah. Namun, layaknya dua sisi mata koin, seluruh informan terlibat dalam aktivitas penjualan dan pembelian barang virtual secara bersamaan.

Dex, Stitch dan Skre misalnya, membeli berbagai barang virtual hanya untuk menjualnya kembali dan membeli barang nyata dari uang tersebut. Jadeith menggunakan uang hasil penjualan karakter untuk biaya warnet, sedangkan Cadreva sempat membayar jasa *bot* untuk mengumpulkan mata uang dalam *game* yang kemudian akan Ia jual. Caligula, informan yang paling terikat dengan karakternya juga melakukan praktik yang sama, membeli kostum dengan harga murah, menjualnya dengan harga yang lebih mahal, dan menggunakan uang tersebut untuk membeli kostum lain.

Dalam beberapa karyanya, Simmel membahas tentang dualitas. Bagaimana dalam proses pertukaran seseorang mendapatkan sesuatu sekaligus mengorbankan sesuatu dan bagaimana konflik serta integrasi hadir secara bersamaan merupakan contoh pemikiran Simmel mengenai dualitas. Dalam kasus RMT konsep dualitas hadir dalam posisi penjual dan pembeli yang relatif tidak dapat dipisahkan karena seluruh informan terlibat dalam proses pembelian dan penjualan.

Hal lain yang menarik untuk dianalisa adalah dinamika proses penjualan dan pembelian para informan. Dex, Stitch, Skre dan Cadreva menggunakan uang nyata untuk mendapatkan barang virtual, lalu menjual barang virtual tersebut untuk mendapatkan barang nyata. Dalam bukunya, Simmel membahas bahwa uang tidak perlu memiliki bentuk fisik untuk dapat digunakan, ternyata prinsip yang sama juga berlaku pada barang. Skre bahkan mengatakan kalau baik barang nyata maupun barang virtual memberikan kepuasan yang sama.

*“Kayak ini, lo taugaksih kalo ada kepuasan kalo misalnya kita abis shopping di dunia real gitu? Ya ini juga begitulah Set, seneng banget beli-beli barang. Sama, sama kayak gitu kejadiannya di dunia game online. Jadi gua begitu dapet kostum baru gua tuh seneng banget, kayak dapet baju ini, baju lebaran tau gak lo.”* (Hasil wawancara dengan Skre tanggal 19 Maret 2015)

Kutipan wawancara tersebut sesuai dengan pernyataan Simmel mengenai nilai barang. Nilai sebuah barang terletak di dalam pemahaman subjektif individu, bukan melekat pada barang. Hal ini menandakan bahwa bentuk barang, baik nyata maupun virtual tidak lantas membuat posisi benda nyata lebih bernilai dari benda virtual.

## 5.7 Nilai Barang bagi Pembeli dan Penjual

Dalam penelitian ini terdapat tiga pertanyaan utama yang peneliti coba untuk jawab. Pertanyaan pertama adalah siapa saja aktor yang terlibat dalam proses RMT. Aktor-aktor yang terlibat dalam proses RMT adalah pembeli dan penjual. Namun, pembeli dan penjual tidak berada di ruang hampa dan turut dipengaruhi oleh faktor sosial: Keluarga, teman bermain, dan pasar.

Pertanyaan kedua adalah bagaimana para aktor tersebut menilai barang virtual yang ditransaksikan?. Pertanyaan ini menjadi sulit untuk dijawab karena seperti yang sudah dijelaskan di bagian sebelumnya, posisi informan, baik sebagai pembeli maupun penjual bersifat dinamis, berubah sewaktu waktu, dan bahkan hadir di saat yang bersamaan. Informan yang berposisi sebagai pembeli tentu menilai barang virtual sebagai sesuatu yang berharga. Namun jenis barang virtual yang dianggap berharga berbeda dari satu pembeli ke pembeli lainnya. Skre menganggap barang kosmetik sebagai barang yang paling berharga, sedangkan Dex menganggap barang dengan nilai gunalah yang paling berharga dan layak dibeli.

Sebaliknya, bagi penjual, barang virtual dinilai sebagai sesuatu yang tidak berharga. Cadreva, karena memiliki informasi dan jaringan sosial yang luas mengetahui bagaimana cara untuk mendapatkan barang virtual, bahkan barang yang paling langka sekalipun. Hal ini membuatnya menilai barang virtual sebagai sesuatu yang tidak berharga. Namun lagi-lagi perlu diingat bahwa posisi penjual dan pembeli dalam kasus RMT ini bersifat sangat dinamis. Seorang pembeli dapat menjadi penjual di kemudian hari, begitu pula sebaliknya.

Hal inilah yang peneliti coba untuk jawab dalam pertanyaan ketiga ,Faktor apa yang melandasi penilaian aktor?. Jika menggunakan kerangka berpikir Simmel, maka faktor yang mempengaruhi penilaian tersebut adalah jarak antara individu dan barang. Jarak sendiri merupakan sesuatu yang dikonstruksikan secara sosial, atau merupakan bagian dari subjektivitas informan. Stich misalnya, ia menganggap bahwa barang yang berharga adalah barang yang dapat digunakan untuk mengalahkan karakter lain (subjektif). Informan lain, Skre, menganggap bahwa barang kosmetik tidak lagi berharga karena desakan orangtua untuk segera berkerja dan berkeluarga (konstruksi sosial).

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

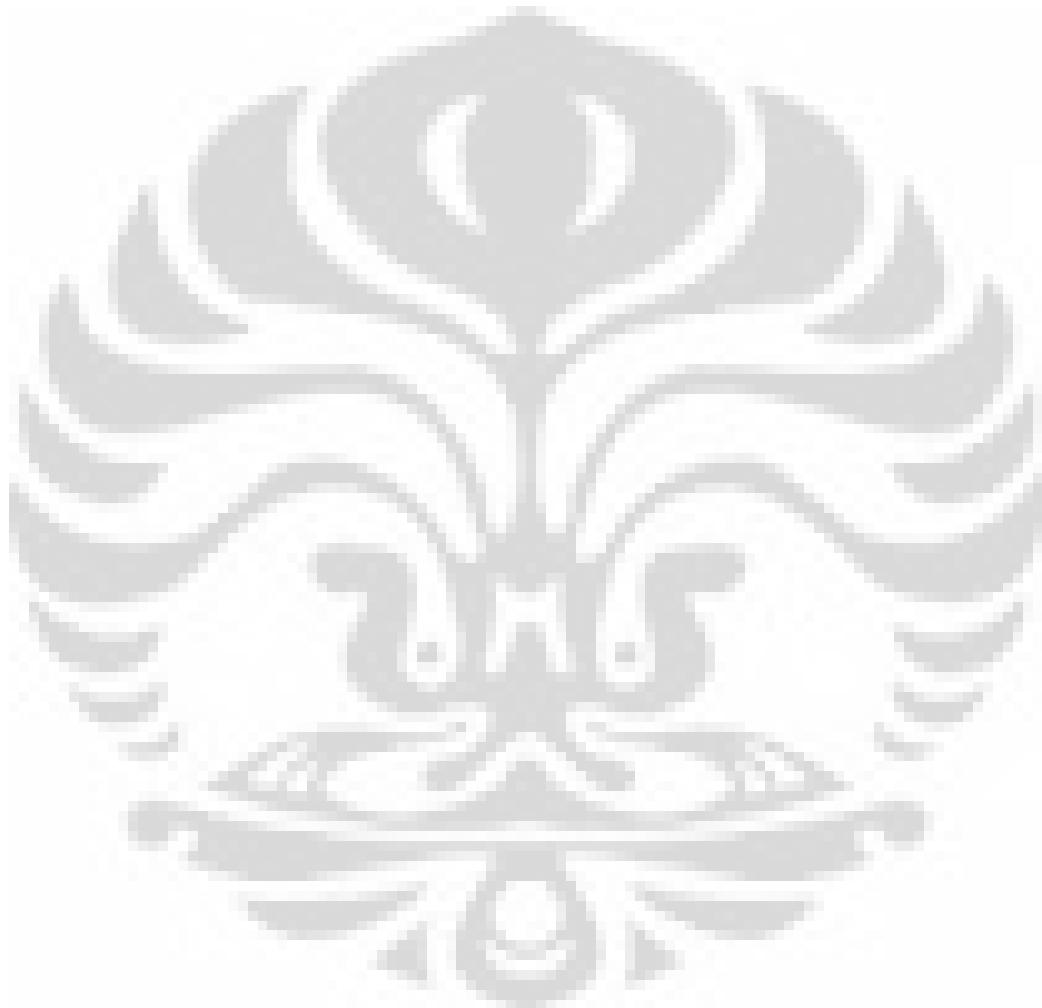
Simmel memandang proses pertukaran sebagai sesuatu yang unik. Pertukaran adalah permainan jarak. Individu mengorbankan jaraknya dengan sebuah benda, namun di saat yang sama melampaui jarak antara dirinya dengan benda yang lain. Dalam kerangka permainan jarak ini individu tidak dapat lagi dikotak-kotakkan menjadi pembeli atau penjual. Layaknya duasi koin, individu selalu menjadi penjual dan pembeli secara bersamaan dalam proses pertukaran.

Pandangan Simmel tentang pertukaran juga sesuai dengan kasus RMT. Individu selalu berada dalam posisi penjual dan pembeli. Saat jaraknya terhadap barang virtual mendekat, maka ia akan menjual barang tersebut tidak bernilai dan menjualnya. Namun sebaliknya, saat jaraknya terhadap barang virtual menjauh, namun tidak terlalu jauh, ia akan menilai barang virtual tersebut bernilai dan berusaha melampaui jarak tersebut dengan menggunakan uang.

Menjauh dan mendekatnya jarak individu terhadap barang virtual inilah yang tidak sepenuhnya menjadi kuasa aktor, baik dalam posisinya sebagai pembeli maupun penjual. Perubahan posisi selalu melibatkan orang ketiga: keluarga, teman, pasar, dan pihak-pihak lain. Perubahan posisi ini juga menunjukkan bahwa motif RMT aktor juga dinamis dan mengalami perubahan. Pembelian barang virtual yang awalnya memiliki motif sosial dapat berubah menjadi motif ekonomi apabila aktor memutuskan untuk menjual barang tersebut dan membeli barang nyata.

Dalam penelitian ini, faktor keluarga menjauhkan jarak antara aktor dengan barang virtual. Keluarga dan norma sosial menekan aktor untuk berhenti bermain di usia tertentu dan memulai hidup layaknya masyarakat pada umumnya: menikah dan berkeluarga. Namun faktor lain yaitu teman bermain justru menempatkan aktor dalam jarak yang sesuai untuk menilai barang virtual sebagai sesuatu yang berharga. Keberadaan teman bermain *game* membuat aktor terpacu untuk meningkatkan kemampuan karakternya dan melakukan RMT sebagai salah satu cara untuk mencapai hal tersebut. Pasar, dalam kasus ini *developer* dan

*publisher* juga memegang peranan penting. Layaknya pemerintah, *publisher* memiliki kuasa penuh atas jumlah uang dan komoditas yang beredar, sedangkan *developer* memiliki kuasa penuh untuk menciptakan komoditas-komoditas baru yang menarik. Peran *developer* dan *publisher* ini dapat dilihat dari perubahan nilai barang virtual di mata informan dalam dua game berbeda: Ragnarok Online II dan DotA II. Bahasan mengenai nilai barang dan perubahan makna secara umum dapat dilihat dalam tabel berikut:



**Tabel 6.1 Dinamika Penilaian Barang Virtual Informan**

Informan	Barang Virtual yang dianggap Bernilai	Alasan Penilaian	Apakah Terjadi Perubahan Posisi?	Alasan Terjadi/Tidak Terjadi Perubahan Posisi	Penilaian Baru
Dex	Barang dengan Nilai Guna	Media untuk mendapatkan status sosial	Ya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bosan</li> <li>- Keinginan untuk membeli barang lain</li> </ul>	- Barang dengan nilai guna yang dimiliki tidak lagi bernilai dan dijual.
Jadeith	Barang dengan Nilai Guna	Sulit didapatkan dan harga yang mahal	Ya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pindah dari Ragnarok Online II ke DotA II</li> </ul>	- Barang kosmetik lebih bernilai daripada barang dengan nilai guna.
Stitch	Barang dengan Nilai Guna	Dibutuhkan untuk mengalahkan karakter lain	Ya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah pemain terus berkurang</li> <li>- Kemungkinan barang tidak akan memiliki nilai ekonomi sama sekali.</li> <li>- Keinginan untuk membeli barang lain</li> </ul>	- Barang kosmetik yang dimiliki tidak lagi bernilai dan dijual.
Caligula	Karakter	Memiliki nilai emosional	Tidak	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterikatan dengan nama karakter</li> </ul>	
Skre	Barang Kosmetik	Memberikan kepuasan pribadi	Ya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desakan keluarga</li> <li>- Keinginan untuk membeli barang lain</li> </ul>	- Barang kosmetik yang dimiliki tidak lagi bernilai dan dijual
Cadreva	-	Memiliki pengetahuan tentang cara mencari barang.	Tidak	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak mencari kesenangan melalui barang, namun kebersamaan.</li> </ul>	

Paparan di atas memperlihatkan bahwa nilai barang dan posisi aktor selalu bersifat dinamis dan berubah seiring berjalannya waktu. Masing-masing individu memiliki pemaknaan subjektif terhadap barang virtual saat Ia akan membeli barang tersebut. Namun pemaknaan subjektif tersebut terus mengalami proses redefinisi dan terus dinegosiasikan dengan pihak lain di luar individu tersebut.

## 6.2. Rekomendasi

Teknologi akan selalu berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Perkembangan teknologi membutuhkan upaya adaptasi yang aktif baik dari sudut pemerintah, pemain *game*, serta masyarakat luas. Fenomena RMT merupakan bentuk adaptasi *pemain game* terhadap perkembangan teknologi, serta kebutuhan ekonomi mereka. Fenomena RMT merupakan contoh munculnya sektor informal dari tempat yang sama sekali tidak diduga: *game online*. Hal ini dapat menjadi peluang sekaligus bencana. Jika dimanfaatkan dengan baik, *game online* dapat menjadi sumber pemasukan tambahan bagi pemain *game*, yang umumnya merupakan anak muda yang tinggal di daerah perkotaan. Namun jika RMT terus berjalan tanpa pengawasan, maka peneliti khawatir akan terjadi sesuatu yang sama seperti di Republik Rakyat Tiongkok (RRT) dan Meksiko, eksplorasi tenaga kerja virtual (Heeks, 2008).

RRT dan Meksiko merupakan pasar raksasa barang virtual yang memasok komoditas virtual dari berbagai *game online* ke negara-negara maju di wilayah Amerika dan Eropa. *Gold Farmers*, begitu sebutan untuk mereka, menghabiskan waktu belasan jam per hari di depan layar komputer tanpa fasilitas yang layak dan perlindungan kerja. Para *gold farmers* diperlakukan sama seperti buruh dan sangat rentan eksplorasi. Hal inilah yang perlu menjadi perhatian pemerintah lebih lanjut. Pemerintah dapat mulai menyusun Undang-Undang terkait ketenagakerjaan di bidang virtual untuk mengantisipasi masalah tersebut.

Selain itu, data temuan juga menunjukkan tingginya kasus penipuan dalam transaksi RMT. Tiga dari enam informan pernah menjadi korban penipuan, dan hal ini bukan sesuatu yang bisa dianggap remeh mengingat besarnya jumlah nominal yang beredar dalam pasar RMT. Hal ini menandakan perlunya penguatan

infrastruktur di bidang *cyber crime* untuk mendukung pasar RMT yang berkembang pesat di Indonesia

Dari sudut akademis, minimnya riset terkait dunia virtual merupakan tantangan tersendiri bagi penelitian di masa depan. Secara metodologis, kakunya metode pengumpulan data menjadi hambatan dalam penelitian ini. Wawancara yang mengharuskan peneliti dan informan saling bertatap muka membuat lingkup informan dalam penelitian ini terbatas di daerah Jakarta dan sekitarnya. Padahal, dunia virtual tidak mengenal batasan geografis dan proses transaksi dapat terjadi antar provinsi, bahkan negara.

Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena virtual ternyata dapat dikaji dengan menggunakan konsep-konsep Simmel yang berpijak pada perspektif modernitas. Castranova (2002) mengatakan bahwa RMT merupakan fenomena pada ranah post-modern. Namun, penelitian ini menunjukkan hasil yang lain. Narasi besar seperti pandangan Simmel mengenai uang, nilai dan pertukaran ternyata dapat digunakan sebagai alat analisa, meskipun tidak lepas dari kekurangan-kekurangannya. Pandangan Simmel tidak membedakan antara nyata dan tidak nyata, seperti yang ditawarkan oleh teori hiperrealitas. Simmel juga tidak membahas motif pembelian barang sebagai bentuk rekreasi atau *Leisure*. Simmel juga kurang mengelaborasi konsep jarak. Simmel hanya membahas jarak sebagai sesuatu yang abstrak, sedangkan dalam penelitian ini penulis mengelaborasi konsep jarak sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi nilai sebuah barang. Hal inilah yang menjadi sumbangan peneliti bagi pemikiran simmel.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Aarseth, Espen. (2004). *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*. Cambridge: MIT Press

Creswell, J. W. (2003). *Research design: qualitative, quantitative and mixed method approaches*. California: Sage Publication, Inc.

Koentjaraningrat. (1974). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.

Neuman, W. L. (2006). *Social research method: qualitative and quantitative approaches*. Boston: Pearson Education, Inc.

Ritzer, G., Goodman, D. J. (2011). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

Simmel, G. (2005). *The philosophy of money*. London: Routledge.

### Sumber Jurnal:

Cole, H., Griffith, M. D. (2007). Social Interaction in Massively Multipemain *Online Role-Playing Gamers*. *Cyber psychology and behaviour volume 10(4)*. DOI: 10.1089/cpb.2007.9988.

Corliss, J. (2010). Introduction: the social science study of video games. *Journal of Games and Culture Volume 6(1)*, 3-16. doi: 10.1177/1555412010377323.

Guo, Y., Barnes, S. (2007). Why people buy virtual items in virtual worlds with real money. *ACM SIGMIS Database Volume 38(4)*, 69-76.

Hsiao, C., Chiou, J. (2012). The effect of a pemain's network centrality on resource accessibility, *game* enjoyment, and continuance intention: a study on *online* gaming communities. *Journal of Electronic Commerce Research and Applications Volume 11*, 75-84. doi: 10.1016%2Fj.elerap.2011.10.001.

Kobayashi, T. (2010). Bridging social capital in *online* communities: Heterogeneity and social tolerance of *online game* pemains in Japan. *Journal of Human Communication Research Volume 36(4)*, 546-569.

Lin, H., Sun C. T. (2011). Cash trade in free-to-play *online games*. *Journal of Games and Culture Volume 6(3)*, 270-287. doi: 10.1177/1555412010364981.

Park, B. W., & Lee, K. C. (2011). Exploring the value of purchasing *online game*

items. *Journal of Computers in Human Behavior* Volume 27, 2178-2185. doi: 10.1016%2Fj.chb.2011.06.013.

Rooij, A. J., et al. (2010). *Online video game* addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Journal of Addiction* Volume 106, 205-212. doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x.

**Sumber Paper:**

Castronova, E. (2002). On virtual economies. CESifo Working Paper Number 752. Center of Economic Studies

Heeks, R. (2008). Current Analysis and Future Research Agenda on "Gold Farming": Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of *Online Games*. *Development Informatics Paper Number 32*. University of Manchester.

Sotiropoulou, I. (2010). Study notes on Georg Simmel's Philosophy of Money. Rethymno Political Economy Workshop 2010.

Waveren, van J.M.P. (2001). The quake III arena bot. University of Technology Delft, Faculty ITS.

Whang, L. S., Doh, Y. Y. (2009). Player's Self Changing Experience in *Online Game* World. Korea Association of Game Industry (KAOGI) Research Report.

**Sumber Website:**

Cathedral and Bazaar. (n.d). Bug. Mei 4, 2015.  
<http://catb.org/jargon/html/B/bug.html>

DFC Intelligence. (2011). DFC Intelligence. Forecasts Global Advertising in Video Games to Reach \$7.2 billion in 2016. Desember 15, 2014.  
<http://www.dfcint.com/wp/?p=315>

Diablowiki. (2014). Real Money Trade. Desember 15,2014.  
[http://www.diablowiki.net/Real\\_Money\\_Trading](http://www.diablowiki.net/Real_Money_Trading)

Electronic Sports World Cup. (n.d). What's the ESWC. Mei 4, 2015.  
<http://www.eswc.com/en/page/about>

Halaman Web DotA II. (n.d). Dota 2 official blog. Mei 4, 2015.  
<http://blog.dota2.com>

Halawan Web Lytogame Indonesia. (n.d). Portal *game* online kesayanganmu. Mei 4, 2015. <http://www.lytogame.com>

Halaman Web Ragnarok Online II Indonesia. (n.d). Ragnarok II, legend of the second. Mei 4, 2015. <http://ragnarok2.lytogaame.com>

Hunter, D. (2006). The early history of real money trades. Desember 15, 2014. [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2006/01/the\\_early\\_histo.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/01/the_early_histo.html)

Metacritic. (n.d). Ragnarok Online. Mei 4, 2015.

<http://www.metacritic.com/game/pc/ragnarok-online>

Rate My Server. (n.d). Refine and Upgrade Table. Mei 4, 2015.

<http://ratemyserver.net/index.php>

Square Enix Support Center. (n.d.). *Real Money Trading* (RMT). Desember 15, 2014. <http://support.na.square-enix.com/faqarticle.php?id=20&kid=12802>



## Lampiran 1: Pertanyaan Penelitian dan Cakupan Data

Pertanyaan Pokok	Pertanyaan Penunjang	Cakupan Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Bagaimanakah aktor yang terlibat dalam proses RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?	Bagaimana pembeli jasa RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan membeli barang.</li> <li>• Alasan membeli dengan uang nyata, tidak menukar atau membeli dengan mata uang <i>in-game</i>.</li> <li>• Makna uang</li> <li>• Kesulitan dalam mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Kelangkaan barang tersebut</li> <li>• Pengorbanan yang dilakukan untuk mendapatkan barang tersebut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan yang membeli jasa RMT</li> <li>• Informan yang membeli sekaligus menjual jasa RMT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara mendalam</li> <li>• Observasi <i>online</i></li> </ul>
	Bagaimana penjual jasa RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan menujual barang.</li> <li>• Alasan menjual dengan uang nyata, tidak menukar atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan yang menjual jasa RMT</li> <li>• Informan yang membeli sekaligus menjual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara mendalam</li> <li>• Observasi <i>online</i></li> </ul>

		<p>menjual dengan mata uang <i>in-game</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna uang</li> <li>• Kesulitan dalam mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Kelangkaan barang tersebut</li> <li>• Pengorbanan yang dilakukan untuk mendapatkan barang tersebut</li> </ul>	jasa RMT	
	<p>Faktor eksternal apa saja yang melandasi penilaian pembeli terhadap barang virtual tersebut?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama bermain <i>game</i></li> <li>• Lama terlibat dalam RMT</li> <li>• Jaringan sosial pemain</li> <li>• Respon keluarga</li> <li>• Respon teman</li> <li>• Kondisi sosial-ekonomi pemain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan yang membeli jasa RMT</li> <li>• Informan yang membeli sekaligus menjual jasa RMT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara mendalam</li> <li>• Observasi <i>online</i></li> </ul>
	<p>Faktor eksternal apa saja yang melandasi penilaian penjual terhadap barang virtual tersebut?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama bermain <i>game</i></li> <li>• Lama terlibat dalam RMT</li> <li>• Jaringan sosial pemain.</li> <li>• Respon keluarga</li> <li>• Respon teman</li> <li>• Kondisi sosial-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan yang menjual jasa RMT</li> <li>• Informan yang membeli sekaligus menjual jasa RMT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara mendalam</li> <li>• Observasi <i>online</i></li> </ul>

### Lampiran 2: Pedoman Wawancara Kualitatif

Pertanyaan Penelitian	Cakupan Data	Pertanyaan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana pembeli jasa RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan membeli barang.</li> <li>• Alasan membeli dengan uang nyata, tidak menukar atau membeli dengan mata uang <i>in-game</i>.</li> <li>• Makna uang</li> <li>• Kesulitan dalam mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Kelangkaan barang tersebut</li> <li>• Pengorbanan yang dilakukan untuk mendapatkan barang tersebut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenapa kamu membeli barang tersebut?</li> <li>• Kenapa tidak membeli dengan mata uang di dalam <i>game</i>?</li> <li>• Kenapa tidak menukar barang tersebut dengan barang lain yang kamu miliki?</li> <li>• Buat kamu uang itu apa?</li> <li>• Seberapa sulit mendapatkan barang tersebut?</li> <li>• Harganya berapa?</li> <li>• Seberapa langka?</li> <li>• Apakah untuk mendapatkannya memakan waktu?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana penjual jasa RMT menilai barang virtual yang ditransaksikan?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan menjual barang.</li> <li>• Alasan menjual dengan uang nyata, tidak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenapa kamu membeli barang tersebut?</li> <li>• Kenapa tidak membeli dengan mata uang di dalam <i>game</i>?</li> <li>• Kenapa tidak menukar barang tersebut dengan barang lain yang kamu miliki?</li> <li>• Buat kamu uang itu apa?</li> </ul>

	<p>menukar atau menjual dengan mata uang <i>in-game</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna uang</li> <li>• Kesulitan dalam mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan barang tersebut</li> <li>• Kelangkaan barang tersebut</li> <li>• Pengorbanan yang dilakukan untuk mendapatkan barang tersebut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seberapa sulit mendapatkan barang tersebut?</li> <li>• Harganya berapa?</li> <li>• Seberapa langka?</li> <li>• Apakah untuk mendapatkannya memakan waktu?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktor eksternal apa saja yang melandasi penilaian pembeli terhadap barang virtual tersebut?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama bermain <i>game</i></li> <li>• Lama terlibat dalam RMT</li> <li>• Jaringan sosial pemain</li> <li>• Respon keluarga</li> <li>• Respon teman</li> <li>• Kondisi sosial-ekonomi pemain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah berapa lama bermain?</li> <li>• Mulai kapan melakukan RMT?</li> <li>• Pertama kali membeli apa</li> <li>• Apakah main sendiri atau bersama teman?</li> <li>• Bagaimana reaksi keluarga?</li> <li>• Bagaimana reaksi teman?</li> <li>• Penghasilan kamu berapa?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktor eksternal apa saja yang melandasi penilaian penjual terhadap barang virtual tersebut?.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama bermain <i>game</i></li> <li>• Lama terlibat dalam RMT</li> <li>• Jaringan sosial pemain</li> <li>• Respon keluarga</li> <li>• Respon teman</li> <li>• Kondisi sosial-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sudah berapa lama bermain?</li> <li>• Mulai kapan melakukan RMT?</li> <li>• Pertama kali menjual apa</li> <li>• Apakah main sendiri atau bersama teman?</li> <li>• Bagaimana reaksi keluarga?</li> <li>• Bagaimana reaksi teman?</li> </ul>

	ekonomi pemain	• Penghasilan kamu berapa?
--	----------------	----------------------------

Tabel 1.2: Pedoman Wawancara Kualitatif

- **Transkrip Wawancara**

### Lampiran 3: Biodata, Transkrip dan Koding Informan I

**Inisial:** F.A

**Nickname:** Dex

**Jenis Kelamin:** Laki-Laki

**Usia:** 23 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Dex dipilih secara purposive. Dex merupakan teman peneliti dalam beberapa *game online* yang peneliti mainkan. Dex memiliki reputasi yang sangat baik dan terlibat secara aktif dalam proses RMT di *game* Ragnarok *Online* II dan DotA II.

**Tanggal Wawancara:** 10 Februari 2015

**Tempat Wawancara:** Kopitiam Tanjung Duren, Kost Informan daerah Kebon Jeruk

**Lama Wawancara:** 62 Menit, terbagi menjadi tiga sesi masing-masing 14 menit (menunggu makanan), 40 menit (sembari makan) dan 8 menit konfirmasi di kost informan. Wawancara dimulai pukul 15.36 sampai 16.30 di Kopitiam Tanjung Duren, lalu dilanjutkan di Kost Informan di daerah Kebon Jeruk.

**Kondisi Wawancara:** Kondusif, tanpa gangguan pihak lain, meskipun saat dua sesi pertama terdapat banyak suara kendaraan karena lokasi wawancara yang bertempat di pinggir jalan.

#### Catatan Observasi Informan I

Informan menjemput peneliti dengan menggunakan motor menuju kostnya pada tanggal 10 Februari 2015 Pukul 13.15 di daerah Slipi. Peneliti belum pernah bertemu dengan informan sebelumnya. Komunikasi secara aktif hanya dilakukan melalui aplikasi LINE, atau *in-game* saat sedang bermain bersama. Informan berpenampilan rapih, tubuh proporsional, berkulit putih dan menggunakan behel. Tidak ada rasa canggung baik dari sudut peneliti maupun informan saat pertama kali bertemu.

Informan tinggal di sebuah komplek kost di daerah Kebon Jeruk. Informan tinggal sendiri, namun memiliki asisten rumah tangga yang datang setiap akhir minggu untuk membersihkan kamarnya. Kost informan cukup luas, lengkap dengan dapur, toilet, ruang tamu dan kamar tidur. Kondisi kost informan gelap dan berantakan, dengan banyak kardus sepatu tersusun di atas lemari yang penuh berisi baju. Di ruang tamu informan tidak terdapat sofa dan meja. Ruang tamu informan disulap menjadi tempat bermain *game*, lengkap dengan TV 40" yang terpasang di dinding, speaker, keyboard, mouse dan modem. Tata letak peralatan bermain tersebut seperti panggung wayang. Informan akan duduk lesehan saat bermain.

Informan memiliki sekurangnya dua telepon genggam dan satu tablet. Informan menggunakan tabletnya untuk bermain *game-game online* yang lebih ringan seperti *Clash of Clans* dan *Get Rich*. Aktivitas informan yang terpusat di ruang tamunya makin terlihat dengan adanya asbak, rokok, serta geretan di sebelah CPU informan. Informan jarang menyalakan lampu kostnya. Informan memiliki kebiasaan memakai celana *boxer* saat berada di Kostnya. Informan sangat ramah terhadap pemilik kost serta anak-anak pemilik kost.

Pukul 15.15, usai bermain dan mengobrol selama beberapa jam, informan dan peneliti beranjak mencari tempat untuk makan siang dan wawancara. Informan merekomendasikan *cafe* di daerah Tanjung Duren sebagai lokasi wawancara. Sesampainya di lokasi, peneliti dan informan memilih tempat yang tidak terlalu berisik, yaitu di dalam *cafe* untuk makan siang dan wawancara.

Lokasi wawancara bisa dibilang cukup kondusif. Saat wawancara dimulai pukul 15.36, hanya ada dua pelanggan lain di *cafe* tersebut selain peneliti dan informan. Satu kelompok pelanggan duduk di teras *cafe*, sedangkan kelompok pelanggan lain duduk bersebrangan dengan kami. Nuansa *cafe* sangat oriental dengan menu makanan singapura dan asia tenggara. Saat ditanya mengenai pemilihan tempat, informan menjawab bahwa makanan di tempat ini enak, dan informan sering kemari. Terlepas dari suara kendaraan yang terkadang mengganggu, tidak ada hambatan lain saat wawancara dilakukan.

Informan bisa dibilang cukup antusias saat diwawancara. Pertanyaan-pertanyaan yang pendek dijawab dengan cukup panjang oleh informan. Informan sangat senang ketika diberikan pertanyaan terkait pengalaman hidupnya, namun nampak sedikit bingung saat ditanya mengenai pendapat. Karakter informan yang *cool* tercermin dari bahasa tubuhnya yang santai, dan ekspresinya yang tidak pernah tertawa sepanjang wawancara, terlepas dari lelucon-lelucon yang dilontarkan oleh peneliti. Namun dari nada bicaranya, peneliti bisa melihat keseriusan dan antusiasmenya dalam menjawab pertanyaan. Informan I juga tidak canggung melakukan kontak fisik dengan peneliti.

Wawancara sesi pertama berlangsung selama 14 menit sembari menunggu makanan yang dipesan tiba. Wawancara sesi kedua berlangsung selama 40 menit sembari informan dan peneliti makan. Informan makan dengan cukup lahap, namun akan berhenti apabila sedang menjawab pertanyaan. Usai makan, informan mengajak peneliti untuk kembali ke kostnya dan melanjutkan bertanya apabila ada yang ingin ditanyakan.

Wawancara sesi ketiga dilakukan di kost informan dan hanya berlangsung selama 8 menit karena pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan hanyalah pertanyaan konfirmatif. Di kost informan menjawab pertanyaan sembari bermain *game* dan tidur-tiduran di ruang tamu. Usai wawancara, informan kembali melanjutkan permainaannya, lalu menonton film action bersama peneliti.

Informan bermain sembari merokok, dan tidak jarang mengumpat (dengan pelan dan tetap *cool*) bila karakternya mati atau kalah dari karakter lain. Informan juga tidak hanya memainkan satu *game* saja. Sembari bermain *game* di komputer, informan juga memainkan *game* di tablet miliknya. Rangkaian penelitian selesai pada pukul 21.00, setelah peneliti memutuskan bahwa data yang dikumpulkan sudah cukup, dan memutuskan untuk pulang. Informan mengantar peneliti ke rumah.

#### Transkrip Wawancara dan Coding

A: Halo-halo, kedengeran gak? Coba ngomong.

B: Tes, tes

A: Wawancara gue biasa aja kok, ngobrol aja, hehe. Ini helm beli dimana dim?

B: STC

A: Apa?

B: STC

A: Tapi kok gaada kacanya?

B: Diambil orang..

A: Gara-gara mahal?

B: Iye, gue benerin itu semua butuh 1,5 juta.

A: Anjir diambil orang.. sedih banget, tapi dalemnya juga bisa dilepas kan?

B: Bisa..

A: Terus kaya gue tau banyak tentang helm karena gue baca, hahaha. Lo semester enam di mercubuana? anjir gue 94 udah mau lulus, lo 92 baru semester enam. Bete juga ya hahaha. Terus kalo lo lagi butuh uang gitu gimana dim lo cari sendiri?

B: Iye, haha

A: Anjir kerenn banget, gue merasa gak berguna gitu kalo butuh uang minta..

B: Jadi dulu gue kan sempet nganggur tuh set, dua tahun kan

A: Ngapain?

B: Gue kerja, kerja ya adalah di event-event gitu lah, event organizer.

A: Oh EO? temen gue banyak juga yang kerja di kayak begituan. Terus terus?

B: Yaudah gue ngejalanin terus selama dua tahun ya akhirnya gue bisa beli motor, bisa beli tv segala macem

A: Asik banget!

B: Yaudah abis itu ampe gue kuliah, gue lanjutin kuliah kerja tapi karena akhirnya kuliah gue keganggu yaudah gue stopin.

A: Stop kerja? tapi lo masih ada tabungan kan?

B: Masih

A: Kayak kalo hidup ga pake tabungan itu.. repot. Terus jangan-jangan tadi kita ngomong gak kerekam. Ahahaha tunggu makanan aja ngobrol paling enak kalo ada makanan.

B: Lo kayak ngelobi ya?

A: Hah?

B: Iya ngelobi kan begini haha.

A: Haha, eh tapi gede juga tempatnya ya, gue baru tau. Apaya, maenan gue tuh jarang-jarang ke pinggir-pinggir gini. Tapi bukan pinggir ini sih sebenarnya. Jakarta Pusat Selatan mainannya. Dulu gue di Jakarta timur.

B: Jakarta Timur pinggir itu.

A: Iya, deket Bekasi yang kalo mau kesitu musih naik roket.

B: Iya Kalimalang situ

A: Gue kalimalang, bete gak sih, bayangin gue kalo mau ke kampus naik angkutan umum harus berangkat jam enam kalo kelas gue jam 11.

B: Ih? Tapi kan deket dari Kalimalang ke UI. Motong lewat dalem.

A: Gue naek angkutan umum harus naek bus dulu terus naek busway, gila banget bete gak sih lo. Haha. Tebetnya dimana dim?

B: Tebet Barat deket SMA 26.

A: Tebet Barat?  
B: Ujung, deket BTA.  
A: Jauh ya ama Kalibata ya?  
B: Ya lumayanlah.  
A: Asik-asik, makasih makasih  
B: Ini belom gula ya? Oke tengkyu  
A: Enak banget nih. Gila gue suka banget coklat  
B: Iya buat otak juga tuh biar gak stress.  
A: Cuma kalo kebanyakan bisa bikin migrain. Anak pejabat tangannya takut kotor. Parah sih gue nge jokes kayak gitu gak diperhatiin.  
B: Karena lucu.  
A: Enak nyet.  
B: Hah?.  
A: Enak.  
B: Emang enak.  
A: Kalo bokap gue makannya pasti dicelupin. Dim gue agak kotor gapapa ya, pengen gue celupin.  
B: Hahaha.  
A: Kok enak sih.  
B: Minta piring mas. Piring.  
A: Dulu yang enak juga gue pernah di Jalan Sabang.  
B: Hah apaan?.  
A: Kopitiam.  
B: Sama, sama, semua sama, franchise kan. Jadi dari franchise itu semua menunya dibagi sama semua.  
A: Kaya McDonald.  
B: Sip makasih, nih anak pejabat biar gak kotor-kotor.  
A: Kalo orang ngomong kaya gitu pengen gue tampol anjir. Tapi seriusan lho kayak dulu gue sempet kenal sama anknya Andi Malarangeng, kayak gitu-gitu. Maklum anak pejabat. Anjing gue dikacangin bete banget. Jadi skripsi gue tuh udah jadi tiga bab Dim.  
B: Terus?.  
A: Iya jadi bab satu kan pendahuluan, bab dua kerangka teori, tiga itu metode, bab empat itu harusnya gue masukin paparan data. Sebenarnya kuliah gue baru mulai Senin kemarin, jadi Senin sampai Juni itu terakhir ngumpulinnya 1 Juni gitu skripsinya.  
B: Terus sidangnya?.  
A: Sidangnya Juli, Agustus wisuda, cuma karena gue mau cepet tadinya mau April gitu pas gue ulang tahun, cuma males juga.  
B: Ya gausah buru-buru juga. Kalo buru-buru sekarang yang ada lo blunder di tengah jalan, itu resikonya lebih gede.

A: Iya, waktu milih topik juga kata dosen gue, udah pilih yang deket sama kamu aja, apaan yang deket sama gue? guling? akhirnya bahas RMT soalnya gue main dari SD. Lo main dari kapan Dim? Nah ini baru masuk wawancaranya, hebat kan gue lobi berapa menit? enam menit men. Lo mulai main *game-game* gitu dari kapan?.

B: Main *game* itu sebenarnya dari SD, itu gue pertama kali main *game* itu Ragnarok I.

A: Sama!

B: Itu my first time.

A: First time lo bukannya sama gue? haha. Emang asik banget Ragnarok, job lo apaan?

B: Dulu ini, apa namanya, defender, paladin.

A: Dulu gue acolyte, nawarin tele-tele gitu kan.

B: Dulu karena masih kecil kali ya, dan dulu itu RO masih beli voucher mainnya, seminggu sebulan.

A: 10 Ribu tiga jam gitu ya.

B: Gue waktu itu masih males-malesan, segala macem. Akhirnya main Gunbound, abis Gunbound, ya itu tuh masih apa ya.

A: Gundbound juga make voucher kan kalo mau beli yang bagus-bagus?.

B: Iya voucher terus, Gunbound terus apa lagi ya?

A: RF? Seal?

B: RYL.

A: RYL? RYL itu yang ada dua ras itu kan? Akan sama Human.

B: Iya.

A: Itu juga happening kan dulu

B: Cuma kalo di RLY gitu gue serius set, serius banget.

B: Beli equip, beli orang..

A: Jadi udah mulai beli-beli dari jaman SD? Apa SMP?.

B: SMP RYL.

A: Oh ya lo kan lebih tua dua tahun dari gue, waktu lo smp gue kelas enim. Kalo gue dari kelas enim maen-maennya.

B: Ya jadi kan dulu gue main RYL tuh ada namanya RYL battle Lohan, jadituh dia cuman, sistemnya tuh cuman war, war, jadi udah levelnya udah sama rata, tinggal beli-beli equip doang.

A: Belinya dari orang apa gimana?

B: Ya dari orang.

A: Berapaan kaya gitu dim?

B: Tergantung equipnya sih, misalnya, kayak misalnya plus-plusan gitu malah dulu lebih mahal dibandingin sekarang

A: Kenapa kaga nyari sendiri dah?

B: Maless..

A: Males terus punya duit gitu?

B: Gaada waktu, ada duit jajan, biasa

A: Lo belinya ke orang? Biasanya kayak gitu mas-mas warnet bukan sih?

B: Iya, mas mas warnet, ya dari itu dulu gara-gara gue maen di warnet, begitu di warnet gue lagi karena maen *game* itu semua, tiba-tiba gue dateng udah ada yang baru dan bagus ya gue jadi tertarik maen *game* begitu.

A: Jaman lo SMP ya, taon berapa anjir, 2000.. 2000 berapa ya? Enam? Tujuh? Eh itu SMA. 2008 gue masuk SMA, berarti 2004an?

B: 2002.

A: Jaman-jaman Ragnarok.

B: Ya abis itu udah, gue setelah main RYL, ya itu pertama kali beli-beli sama orang disitu tuh experience nya.

A: Terus sekarang lo jual lagi apa gimana?

B: Itusih kayaknya gak gue jual, cuman karena kan dia tutup.

A: Oh tutup servernya? Bete gak sih kalo lo udah beli-beli terus tutup servernya?

B: Bukan bete lagi, terus ya gimana soalnya kan udah, yaudahlah kita juga udah ngerti, akhirnya sekarang-sekarang kalo mau beli barang gitu mikir, nii *game* kayaknya awet gak ya, suka update nya gak ya.

A: Tapi kenapa sih kok lo suka main *game*? Sebenarnya alasan utamanya

B: Karena hobi, ya itu hobi, terus kalo gue lliatin juga karena *game* itu bisa nyari uang dari *game*, kalo untuk sekarang.

A: Kalo kaya gue, gue pengen maen *game* karena gue pengen bisa sihir. Cuma kan lo gak mungkin belajar sihir beneran, kalopun ada itu kan musyrik.

B: Kalo gue sih emang seneng *gameplaynya*, gitu gampang.

A: Ahaha gue kayak anak-anak banget. Terus selama ini lo cuma beli-beli aja apa jual jual? Itu kan dari lo SMP, setelah RYL lo maen apa dim?

B: Abis itu main pangya.

A: Pangya juga tutup akhirnya kan ya?, Itu lo beli-beli juga apa gimana? Emang bisa ya?

B: Pangya iya, gue beli-beli. Kalo beli sih gue beli karakter lebih tepatnya kalo pangya

A: Level ya soalnya? Emang kalo levelnya rendah kenapa dim?

B: Dia kalo levelnya rendah itu dia enggak, apa ya, kayak banyak kelebihannya kalo levelnya tinggi. Entah itu dari beli equipnya, entah itu dari statusnya, jadi kalo level rendah tuh kayaknya enggak banget gitu

A: Terus kenapa kaga lu naikin level sendiri? Males lagi?

B: Iya, apaya, karena pas gue mau maen itu ada tiba-tiba ada orang warnet, udah lo mainin char gue aja, dikasih main h gue ketagihan akhirnya ditawarin suruh beli.

Jadi gue mau. Kayak dibego-begoin gitu

A: Terus abis itu *game* nya tutup?

B: Abis itu tutup lagi.

A: Tapi, apaya, lo kalo main *game* gitu biasanya liat temenlo main atau?

B: Iya, liat apa yang lagi di warnet

A: Lagi in banget ya?

B: Iya, abis itu RAN.

A: RAN gue gak main

B: RAN online, itu gue juga. Itu RAN yang server online nya gue enggak terlalu ya, gak terlalu addict banget.  
A: Lo maenya yang apa? Private server?  
B: Nah, iya pas taunya ada private server nya tu gue udah beli-beli banget. Bener-bener ngeluarin uang  
A: Berapaan sih?  
B: Tergantung sih, tergantung equipnya  
A: Kalo diitung-itung? Dari RYL itu lo abis, pertama apa sih? RYL ya? Lo abis berapa?  
B: RYL itu udah, ya ga banyak sih paling setengah juta.  
A: Oke enam persen inflasi setahun, kalo dijadiin sekarang, ya, 7-6, tapi kalo jaman segitu, gausah diitung, entar aja. Itu RYL, kalo Pangya lo beli karakter berapa?  
B: 300 ribu.  
A: Jaman segitu kan banyak tuh duit. Anjir  
B: Iya, tapi duit jajan gue lumayan lah set dulu  
A: Anak pejabat ya?  
B: Aduh panas  
A: Iya makanya gue nungguin lo makan, kalo panas gue taro lagi disini  
B: Pak minta piring dong  
A: Minta piring lagi hahaha, eh anjir gue baru sadar ini meja jaitan, keren banget, parah dulu tante gue punya beginian gitu banyak. Lumayan tiga ratus ribu yak.  
B: Hoooh, nah kalo di RAN itu gue saking addict nya main RAN itu, karena kan bete, yang bikin gue beli-beli itu karena setiap war, misalnya kan itu ada tiga ras ya, kampusnya beda-beda. Tiap kita war itu kalo kita mati ada kemungkinan equip kita jatoh, drop, equipnya drop udah, entah kita mau nebus dia secara real money atau pake uang yang ada di game itu  
A: Atau lo belo lagi?  
B: Atau beli lagi, bikin baru lagi  
A: Anjir  
B: Itu sih serunya main RAN tuh kayak gitu  
A: Tapi jadi kayak ada apa ya, challenge nya gitu ga sih  
B: Ya challenge, challenge banget setiap mau kita war kan, pengennya war  
A: Deg-deg an  
B: Tapi gamau mati nih jangan sampe mati, soalnya kalo udah mati belom tentu juga temen tuh yang kalo ngambil barang kita mau balikin, pasti minta tebusan, kan tai banget orang-orang kayak gitu. Akhirnya dari situ gue bete, gue beli equip, gue beli equip jadi, jatoh lagi, waktu itu jatoh tiga barang gue, senjata sama armor, itu udah yang paling ngaruh banget.  
A: Gue penasaran sebenarnya kerekam gak sih kita ngomong  
B: Coba lo liat aja dulu  
A: Coba lo ngomong  
B: Tes

A: Suara gue kayak suara anak-anak, terakhir nih, umm, kolestrol, anak pejabat ga boleh. Terus lo beli-beli kayak gitu, bete, sebenarnya kenapa sih kayak dulu kalo gue sering main *game* dan kadang-kadang dibilang “kenapa sih lo suka kayak gitu anak cowo kan pada main bola atau gimana, kalo elo gimana? Kalo gue sih agak males gerakin badan soalnya.

B: Kalo gue sih, apaya, gue sih dari dulu dua-duanya jalanin ya set ya. Karena gue inget banget tuh dulu. Karena gue inget banget pas dulu ada temen gue ngomong “kok lo putih banget sih? Lo maen di warnet mulu ya? Sini dong maen bola!”

A: Gue maen di warnet mulu aja item anjing!!

B: Akhirnya dari situ tuh gue kayak iya juga ya, gue dua-duanya harus bisa nih ga cuma satu tempat doang. Yaudah, gue bisa main *game*, bisa main itu, pokoknya gue semua sih, stabil lah. Dibilang anak *game* banget enggak, dibilang suka olahraga juga, enggak juga.

A: Tapi lo pertama-tama *game* dulu apa olahraga dulu?

B: Olahraga

A: Apaan?

B: Gue maen bola

A: Kayaknya semua orang maen bola

B: Apaya, gue

A: Awas panas, jangan lo gigit anjing masih panas!. Ga sabaran banget, kenapa dulu?

B: Iya jadi gue dulu tuh suka banget olahraga, bola, karena diajarnya di sd gitu, diajarnya bola, kalo istirahat main bola, soalnya gaada mainan lain kan?

A: Lo kenal warnet gitu kelas enam gitu? Darimana?

B: Gue mulai kenal warnet itu gara-gara CS. Counter strike. Pertama kali gue maen itu diajak saudara gue. Ke warnet yang ada di SCBD. Sekarang udah ga ada.

A: Udah berubah SCBD mah, udah berapa tahun

B: Main d warnet pertama kali gue liat kok seru banget

A: Sodaralo main dari kecil juga?

B: Engga dia cuman, dia suka main CS doang, waktu itu kan baru banget tuh yang namanya counter strike

A: tahun 200an ya.

B: Akhirnya gue pas SD mikir gitu kayaknya ada warnet deket sekolah gue, akhirnya gue ngajak temen-temen gue coba yuk main CS main CS, coba rame-rame main CS. Abis dari situ akhirnya malah main banyak *game*

A: Anjir lo menghasut juga, tapi warnet deket rumah lo itu bagus ga?

B: Yang mana?

A: Yang tempat lo biasa main waktu lo masih SD.

B: Bagus, itu di.. apa ya, pokoknya di deket Gelael

A: Oooh

B: Nama obelisk

A: Kayaknya gue pernah denger de? Masih ada ya sampe sekarang?

B: Udah gaada.

A: Kapan ya, tapi itu udah agak lama sih  
B: Lama banget  
A: Anjir aernya tinggi banget, ketinggian airnya naik  
B: Yaudah biarin aja lah  
A: Untung gue ga kena banjir, berarti banyak juga ya lo dari RYL, terus pangya, terus RAN. RAN itu akhirnya servernya tutup atau lo berhenti maen aja?  
B: Yang Indonyasih tutup, tapi private servernya itu karena gue ditinggalin semua sama temen-temen gue, gak main lagi, males.  
A: Temenlo main yang lain apa lulus sekolah?  
B: Apa?  
A: Lulus sekolah apa main yang lain?  
B: Dia main yang lain. Terus gue ada experience set, dimana gue beli char dari dia, tapi akhirnya tuh di hack lagi sama dia.  
A: Oh!, aah,  
B: Gue kayak ditipu  
A: Terus lo tau dia yang nge hack lo darimana?  
B: Ya abis siapa lagi, itu kan bekas punya dia. Orang gue pas itu maen cuma dirumah doang, enggak kemana mana ya dan itu kemungkinan besar ya cuma d dia doang  
A: Anjing jahat banget, terus?  
B: Yaudah akhirnya gue kesel banget, gue telpon-telpon ngeles gitu, dari omongan juga udah ketauan, akhirnya gue samperin die.  
A: Tabokin aje  
B: Iye, gue samperin akhirnya udah ga ngaku-ngaku gue udah kesel banget kan, waktu itu kan gue bawa polisi ya kesitu  
A: Good job  
B: yaudah akhirnya yang punya char itu nunjuk orang kan, akhirnya karena gue udah kesel banget akhirnya gue pukulin orang yang ditunjuk, ternyata gue salah mukul orang. Itu OP nya malah  
A: Terus?  
B: Akhirnya pas gue pukulin gitu dia ngaku. Iya mas maap, saya yang nge hack, saya yang ngambil lagi barangnya.  
A: Bete banget  
B: Akhirnya gue minta balikin duit aja kan, akhirnya dia nyicil, tapi akhirnya duit gue balik semua  
A: Berapa sih tiga ratusan?  
B: Empat setengah  
A: Juta?  
B: 450  
A: Lo ngomongnya yang jelas dim, soalnya kalo 4,5 itu kan karena gue anak pejabat, jadi kebawanya yang tinggi gitu. Kadang-kadang 4,5 tuh kayak 4,5 M?, biasa bisnis. Wah makanannya dilatein tandanya seger. Terus abis RAN itu lo main apa?  
B: Sempet gak maen-maen lagi  
A: Itu SMA ya abis RAN? Lo SMA dimana sih

B: Global

A: Bagus kan?

B: di GIS, global islamic school, condet.

A: Wah mantep, berarti lo islami dong. Engga, ga menjamin

B: Kayaknya sih gue salah masuk SMA

A: Gue pesantren lho enem tahun

B: ha ha ha

A: Ketawalo ketawa miris ya. Itu gue ga kebayang itu ustad-ustad disana ngeliat gue gimana, solat gapernah, kerjanya godain cowok.

B: Isinya apa ya? Kacang merah ya

A: ho-ho, ga suka?, Oh engga, srikaya, sama kaya itu, jangan lo makan panas-panas, gue buka ya, eh bukan mentega, butter. Srikaya apa jeruk? Kok warnanya kuning? Harus gue foto kacang ijo warnanya kuning

B: Cobain aja dulu

A: Eh masih jalan cuy rekamannya, lo SMA berhenti main kenapa? Gue malah lagi hot-hotnya DotA tuh SMA

B: Iya SMA emang lagi hot-hotnya, DotA2

A: SMA emang udah ada DotA2?

B: Oh PB!!

A: Bentar udah tiga jengkal belom jaraklo sama gue?

B:Kenapa?

A: Gapapa gue kalo sama orang yang main PB harus ada jarak tiga jengkal gitu. Gue maen kok PB

B: Ya gue PB mayan sih bisa dibilang sukses lah

A: Sukses? Cuma kadang-kadang gue malesnya PB banyak bocahnya. Yang naek-naekin kaki di warnet terus ngomong tai lo! Tai lo!

B: Jaman gue gaada sih.

A: Lo maen dirumah?

B: Apa?

A: Oh! Telor asin! Ketipu gitu sama rasanya, iya telor asin

B: Bukan ah manis gitu

A: Cobain aja

B: Kan udah abis

A: Ambil aja lagi, telor asin dim, gue tanya ya sama mas-masnya. Terus lo yang on fire lagi setelah RAN apa?

B: RO, ragnarok dua.

A: Jadi lo sempet berhenti lama dong abis main RAN itu, kenapa?

B: Tadi gue sempet maen PB, sempet serius tuh main PB

A: Berapa lama?

B: Berapa tahun gitu  
A: Anjir, kenapa?  
B: Berhenti karena udah banyak cheat banget  
A: Tapi lo emang suka FPS?  
B: Suka  
A: Makanya ada left 4 dead di rumahlo ya, Itu berapa lama dan kaya beli-beli juga?  
B: Itu sih, gue disitu beli-beli  
A: Voucher atau?  
B: PB, iya voucher beli voucher wajib, terus gue ikut turninya  
A: Tapi kalo orang itu gabisa beli ya? PB gabisa beli orang?  
B: Orang?  
A: Karakter  
B: Akhirnya gue ngejual karakter gue  
A: Jual? Laku berapa?  
B: berapa sih, laku.. berapa juta ya delapan apa tujuh  
A: Lumayan, terus lo ikut turni gimana? Seru dong?  
B: Jadi gue sama temen-temen gue niat, emang pake duit gitu jamannya asik banget, sampe akhirnya kita bikin clan, bikin guild, namanya Jinx  
A: Bete banget, lo tau gak sih kalo jinx itu istilah, misalnya lo maen DotA, terus ngebacot “ye menang-menang”. Kalo gue bilang awas nge jinx tu artinya awas karma gitu, kayak awas nanti kebalik.  
B: Iye jadi, mungkin karena ada donatur kali ya pas itu  
A: Oh ada temenlo yang tajir parah gitu  
B: iye, ya namanya hiu  
A: Terus-terus  
B: Akhirnya ya niat, niat nya bikin tim  
A: Donaturnya bukan manusia?  
B: Panggilan doang hiu  
A: iya gue tau kali bercanda doang gue gak sebodoh itu, terus  
B: Akhirnya bikin tim inti, main-main turni biasa, akhirnya udah kita akhirnya pas mau PBNC itu dapet sponsor  
A: Dari?  
B: Dari *seagames*  
A: Oh! Eh cobain deh isinya itu telor asin. *SEAgames* emang jaman dulu udah ada?  
B: Udah  
A: Dikasih berapa

B: Paling kita cuma dikasih, apa ya, Voucher, itu pokoknya setiap senjata itu udah ada.  
A: Oh kayak lo bebas mau pake apa aja?  
B: Nah tapi gue gatau dari ketua gue itu dapet sponsor ngemodalin, keyboard semua headset segala macem  
A: Anjir, terus  
B: Tapi itu cuman, dia kasih pinjem doang sih  
A: Akhirnya juara berapa dim?  
B: Waktu di turni kecil sih sering juara, paling sekitar tiga atau empat kali lah, tapi tuh pas itu turni besarnya, namanya PBNC  
A: National championship kan?  
B: nah PBNC itu kualifikasi, menang, masuk, tapi  
A: Terus gue ngacangin gitu ada yang keluar dari mulutlo, tapi lo lolos kualifikasi? Keren juga  
B: Ya akhirnya kalah sama, kalo gasalah fabolous  
A: Itu darimana?  
B: Fabolous kalo gasalah dari Jakarta juga, Jakarta sama Bandung  
A: Tapi emang ini bangetya kalo kayak RPG RPG gitu, *game online-game* online gitu bias perkotaan.  
B: Iya!  
A: Orang-orang kota pasti yang main. Terus selama lo main berarti lo beli-beli terus jual-jual juga ya? Banyak mana pemasukan sama pengeluaran dim?  
B: Banyak pengeluaran sih  
A: Lo ga nyesel?  
B: Enggak sih namanya hobi kan udahlah, ngapain di seselin. Itu dulu gue jual char gue aja lumayan itu, bisa gue beli sesuatu lah.  
A: Jadi lo pake buat beli sesuatu, beli barang lain gitu?  
B: Iya barang  
A: Maksudnya kadang-kadang gue suka bingung tuh, kenapa sih orang beli-beli padahal kan gak nyata, atau gimana gitu.  
B: Ya lo juga suka beli-beli kan  
A: Iya ya, udah kan kalo gue beli-beli ya, tapi kayak apaya rasanya kayak ga nyata atau gimana, kalo dari gue sih.  
B: Kalo dipikirin emang banyak nyeselnya tapi kalo kayak yaudahlah.  
A: Tapi emang kalo beli gitu seneng ya dim?  
B: Ada kepuasan sendiri, seneng sih enggak, ada sesuatu yang puas gitu. Tapi cuma sesaat  
A: Sesaat doang? Kayak.. udah gausah dibahas  
B: Gue selalu kaya gitu sih gue puas set  
A: Gue pergi dulu deh, gue gak nyangka lo orangnya kayak gitu, ini jangan-jangan daritadi lo mau ngapa—ngapain gue di kosan.  
B: Hem.  
A: Tapi seru juga, bagi dua woy anjir lo makan sebiji gue cekek lo. Kaya kagak ada rasa bersalahnya, yes gue dapet yang banyak saosnya  
B: Iye sengaja itu gue kasih yang gede

A: Ntar gue gendut, lo kenapa gendutan sih kalo ga gendut gue demen deh.  
B: Sehat set  
A: Ga sehat juga nyet, ngomong-ngomong olahraga gue panahan lo  
B: Apaan tuh?  
A: Panahan, archery  
B: Dimana?  
A: Di senayan, setiap sabtu, kalo lagi bosen maen ikut gue aja ke senayan panahan  
B: Gue ada tuh crossbow, punya bokap  
A: Hah? Crossbow? Ada? Tapi gue bukan crossbow, entar coba aja kesana kalo mau jual atau apa tanyain. Mau gue tanyain?  
B: Bisa emang? Tapi karetnya ilang.  
A: Ganti aja onderdilnya, apanya karet apanya? Yang ada di pinggir  
B: Hooh  
A: Coba gue cari disini, gue tanya coach gue, tapi gue gatau dia mainan crossbow atau enggak. Seru juga ya itukan buat ngebunuh orang  
B: Punya bokap dulu  
A: Bokaplo mainan?  
B: Enggak, emang dapet dari kantor kan  
A: Bokap gue mainannya bridge sama catur, kaya bapak-bapak beneran. Terus gue jadi kayak, apaya agak bingung gitu gue kira sebenarnya dengan memilih topik kayak gini bakal jadi gampang skripsi gue tapi taunya  
B: Tapikan lo sebenarnya bisa gini set, wawancaranya secara online, misalnya RC  
A: Gaboleh,  
B: Emang ketuan  
A: Metode penelitian kan, karena gini, kalo misalnya, jadi metode penelitian itu sangan strict. Kalo misalnya kalo lo gak wawancara langsung ketemu sama orangnya lo gabisa buktiin pertama apakah dia manusia, kedua apa bener dia orangnya. Tapi sekarang dikritik sih karena kalau topiknya online-online kayak begini kan harus online. Karena kan dunianya memang dunia online bukan dunia sini.  
B: Iya iya!  
A: Cuma taulah, agak repot dosen-dosennya karena udah pada tua, terus gue ngomong gitu, terus gue harus transkrip ngomong dosen-dosennya udah pada tua, maaf ya.  
B: Kenapa?  
A: Gua harus transkrip omongan barusan hahaha, gue ngomong dosen-dosennya pada tua. Bodo, maaf ya mbak. Terus apalagi ya yang mau gue tanyain. Berarti elo menjual sekaligus membeli.  
B: iya  
A: Tapi temenlo ada gak sih yang cuman jual doang atau cuma beli doang?  
B: Ada

A: Ada?

B: Rata-rata anak-anak warnet, anak warnet yang niat banget main, tapi bukan cuma buat kesenangan dia, tapi dia mau cari uang.

A: Dijualin ya

B: Kayak buang-buang waktu segala macem gitu, ada juga temen gue yang bener-bener hype gitu banget kaya elo

A: kayak gue?

B: iya kayak elo yang cuma bisanya minta-minta, ups salah.

A: Kayaknya masih panas nih

B: Jadi temen gue yang suka donaturin itu kayak, kayaknya keeluar uang banyak tapi dia seneng kali dengan loyalitas orang ke dia. Gitu kali

A: Bener juga ya, terus kaya, lo nganggep, kayak waktu lo beli-beli gitu, uang keluar 200-300 ribu gitu, uang buat lo apa sih? Apa gak apa-apa bisa dicari lagi?

B: Ya gue mikirnya uang itu kan ga akan selamanya ada di gua juga, ya kenapa enggak kan buat kesenangan elo. Pertama buat hobi, menyalurkan hobi. Dan uang juga bisa dicari juga, gue mikirnya gtu selagi gue ada kenapa enggak

A: Kan maksudnya barang *game* juga bisa dicari, kenapa lo harus nyari uang buat beli barang bukan cari barangnya?

B: Kan kalo *game* itu kan ada persenan drop ratenya

A: ah ga pasti ya.

B: itulho yang gue bikin, katanya "wey gue setengah jam nih udah dapet", boro-boro gue setengah jam, seharian juga gak ngedrop. Itu kan yang bikin orang frustasi disitu. Gara-gara drop rate nya itu.

A: Kerjaannya developer iutu, kaya tai

B: nah jadi alesannya eli voucher kan karena itu

A: Iya bete juga sih. Enak jir-enak banget, lo kalo lagi ga kemana mana kesini? Bentar makan dulu wawancaranya di pause dulu

B: Nih set satu lagi

A: Enggak ah bekas lo, entar nular

B: Nular apaan?

A: Penyakit apa kek. Lu tau gak gue magang di organisasi apa?

B: Apa?

A: Lo tau gak gue magang di LSM apa? Waria.

B: What the hell

A: Jadi ceritanya karena dipromosiin sama dosen gue di kampus, kamu coba cari magang di sini aja, dapet, gay dan waria. Tapi gue kerjanya dirumah ga di sana, jadi gue banyak kenalan gitu aktivis-aktivis transgender yang lo gabisa bedain lagi mana cewek mana cowok.

B: Tapi gue udah pernah si set ada namanya di Bellagio, tempatnya.

A: Gue gapernah ke bellagio, pernahnya ke apolo

B: Ya pokoknya jam duabelas keatas lah, lo udah gabisa bedai mana cewek mana cowok, soalnya itu kan tempatnya udah clubbing

A: ya kalo udah high mah, repot

B: Enggak, itu tempat clubbing yang pusatnya

A: Oh emang khusus ya?

B: Gue jalan disitu aja

A: Jangan ntar digodain!

B: Gue digodain diliatin

A: Kan lo ganteng dim. But its an honor, itu kehormatan lo maksudnya cowok aja naksir sama lo haha

B: iyee

A: Terus gue kayak membenarkan. Pak boleh minta air mineral?. Tapi gue jarang ikut turni-turni kaya gitu, kalo di *games* mungkin achievement terbesar di getamped, udah.

B: Oh gue gak main

A: Sama ragnarok. Terus lo gimana setelah pause main PB, PB itu kapan dim?

B: SMA.

A: Tapi SMA apa sih, lo ga kesulitan gitu ngerjain tugas sekolah sambil main *game*?

B: Kan gua gak naik sekali

A: Seriusan? Tambah jarak lagi empat jengkal

B: Gue gak naek kelas disitu dua kali.

A: Terus? Cie anak nakal gitu ya

B: Abis dua kali gitu akhirnya gue dropout, gue keluar dari SMA

A: Terus?

B: Akhirnya gue waktu itu homeschooled, biar bisa kuliah

A: Kok seru sih! Homeschooledlo gimana terus?

B: Ya namanya homeschooled pasti lulus lah

A: Iyalah, berarti dateng ke rumahlo gurunya?

B: Enggak, gue yang dateng ke tempatnya

A: Elo yang dateng kesana? Namanya homeschooled harusnya dirumah kan?

B: Kan ada sistemnya beda-beda set

A: Enggak! Itu bukan homeschooled namanya, itu sekolah. Kalo homeschooled guruloh dateng kerumah

B: Tapi kan kadang-kadang ada waktunya gitu bisa dateng apa enggak

A: Aduh gue kepikirannya bokep jepang mulu, yang gurunya dateng kerumah.

B: Yahaha

A: Yang gurunya dateng kerumah, maaf, gajelas. Berarti kalo homeschooled gitu waktuloh fleksibel ya? Terus temen-temenlo gimana lo masih tetep bersosialisasi gak?

Kalo udah kaya gitu

B: Masih suka nongkrong, Tapi semenjak, kalo guee lagi sibuk banget sama *game* gue sih gua jarang nongkrong. Paling gue sibuk sama anak, temen-temen warnet gue yang addict banget gitu

A: Iya! Temen warnet tuh emang gaada duanya sih.  
B: Yang gue dibego-begoin suru beli ini beli itu  
A: Terus lo beli lagi?  
B: Beli  
A: Jadi elo tuh kalo orang-orang liat, kaya gampang di prospek ya?  
B: Gampang.  
A: Berarti lo gak boleh ikut MLM.  
B: Iya, gue emang gapernah ikut MLM.  
A: Lumayan ya, terus gue lupa tadi mau nanya apa ya, bentar pikir-pikir gitu, padahal gaboleh pas lagi wawancara terus lupa nanya. Berhenti bicara empat detik tandanya udah gaada topik yang mau dibicarain.  
B: Iya apa?  
A: hah? Kalo manusia ngomong dan udah berhenti empat detik tandanya topik udah gaada yang bisa domongin, makanya kalo kayak gini lagi interview, harus selalu dilempar pertanyaan-pertanyaan yang terkait isunya. Lo skripsi mau tentang apa?  
B: Belom tau belom kepikiran, gue belom ambil kuali kan  
A: Beraarti sembilan, berarti taun depan, satu setengah tahun lagi ya? Kualitatif mah gampang, ntar gue kerjain aja tugaslo haha.  
B: Kuantit udah gue  
A: Kuantit udah? Survey-survey gitu kan  
B: Boro-boro survey, cuma teori doang  
A: Lo taugak kuantit gue ada berapa jilid? lima  
B: Iye?  
A: Iye, dasar-dasar kuantitatif, kuantitatif satu, metode penelitian kuantitatif, latihan pengambilan data itu gue dilempar dua minggu ke garut, terus baru metode kuantitatif dua bikin laporan, lo tau laporan guee berapa halaman? Enam ratus halaman...  
B: Taunih set gue masih bingung mau ambil skripsi kuali apa kuantit.  
A: Kalo butuh bantuan bilang gue aja, tapi ada harganya, gue gamau duit, maunya yang lain  
B: Tai!  
A: hahaha! Senengbet gue godain orang. Pertanyaan penelitian gue itu ada empat, yang pertama itu tentang, kenapa lo jual, kalo yang kedua kenapa lo membeli, yang ketiga tentang apa ya, coba gue cek dulu, jangan-jangan gak gue simpen di hp, eh ada disini deh. Bentar ya kayak guee buang-buang waktu gitu.  
B: Tapi emang RMT itu beda sama kita beli-beli voucher gitu?  
A: Beda, RMT sama cash trade beda, itu dibilangnya cash trade kalo beli-beli barang, karena dia relasinya adalah elo dan developer, ada jaraknya atas bawah  
B: Soalnya gue lebih banyak ngeluarin uang gue dari credit card.  
A: Buat voucher ya?  
B: Ini CoC aja nih gue masih belom kesentuh  
A: Masih belom kesentuh? Jadi lo masih belom beli-beli di CoC

B: Belum belum, belum mebutuhkan.  
A: Ati-ati lo dim entar tiba-tiba cing! Berapa juta gitu  
B: Pasti! Itu gue kayak ini, kayak get rich  
A: Get rich berapa?  
B: udah hampir, sepuluhan malah  
A: Sepuluh? Gue paling banyak aja cuma tujuh lho, itu juga pas getamped  
B: Iya? Gue sepuluhan get rich kemaren, karena kemaren gue pake line gue yang dulu itu karena kakak gue kemaren buka line “de gue buka line ya” akhirnya bukan di sign out nah di delete account.  
A: Terus?  
B: Shock.  
A: Lah emang gabisa direcover ya?  
B: Gabisa, line kalo udah delete account yaudah, akhirnya yaudah gue bikin baru, karena temen-temen gue masih pada main get rich, yaudah gue bete banget kan, yauda deh gue modal.  
A: Terus lo buat ngejar temen-temenlo beli macem-macem lagi?  
B: Terus temen-temen gue langsung pada kaget, Dim kok udah ada ini? Udah gini? Iya gue maen terus sekarang  
A: Main get rich terus, get married nya kapan? Anjir gue pernah liat cover hidayah yang ini lo pernah liat gak? Yang dedit gambar get rich, keseringan main get rich, jasad bayi ditolak bumi, yang lucu-lucuan itu. Melahirkan anak mirip sally haha.  
B: Tapi RO juga gue keluar gede set, puluhan kalo RO  
A: Emang buat apaan? Perasaan dulu kayaknya lo minta-minta ke gue terus.  
B: Dulu emang gak bisa set, tapi semenjak update, pas udah master level, itu pertama, beli namanya buat nempa, itu udah gaada di voucher  
A: Jadi lo musi beli ke orang?  
B: Musi beli ke orang  
A: Berapaan dim?  
B: Sejutaan, terus kostum slot  
A: Oh kostum, kostum emang mahal ya  
B: Kostum, yang pas itu kan gue punya rata slot tiga dari baju, sayap, kepala  
A: Sama muka?  
B: Muka, wajah bawah gue masih slot satu. Dan gue bete kan, ini masih kurang slot tiga nih wajah bawah gue, akhirnya gue nyari nyari nyari, wajah bawah taunya rare, item rare tuh yang slot tiganya.  
A: Berapaan  
B: Gue bilang berapaan slot tiganya? Ya mpat juta sih kalo emang lo mau. Ah gue gamau deh akhirnya gue tunggu turun turun turun udah dua juta.  
A: Baru lo tarik setelah dua jutaan itu?  
B: Dua jutaan baru gue tarik. Terus abis itu ada namanya seed.

A: oh ya gue tau! Itu ada macem-macem lagi kan seed nya?  
B: Blue seed, red seed, green seed, nah pas itu lagi jamannya ada yang nge cheat, dia bisa bikin seed mentok, si anes, yohanes yohanes, iyon  
A: Nah iya tuh gue juga mau ama dia ntar wawancaranya.  
B: Taunya itu, beli cheat mentok bisa empat jutaan, segala macem, kan kalo enggak kaya gitu kan kurang jadinya  
A: Tapi lo beli akhirnya?  
B: iya  
A: Terus abis lo beli lo rasanya apa?  
B: Ya itu yang kaya gue bilang tadi, gue megang  
A: Puas sementara? Tapi lo seneng gitu megang?  
B: Iyalah, kan ada nama, bisa diliat  
A: Ah dasar, tapi emang sih gue juga ngerasa kayak megang gitu  
B: Kepuasan sendiri, kepuasan gitu  
A: Tapi sekarang lo masih puas ga?  
B: Udah engga  
A: Tapi gak nyesel?  
B: Hah?  
A: Lo gak nyesel kan?  
B: Enggak  
A: Menarik ya  
B: Abis kalo gue nyesel, gue harus ke developer gitu minta duit gue balik?  
A: Maksudnya mereka juga ga ngurusin kan sebenarnya kan itu antara lo sama pemain  
B: Makanya ga mungkin kan, nanti kalo *game* nya tutup udah kan selesai kan  
A: Emang hobi sih emang tai banget. Bentar dim gue lupa ada yang mau gue tanyain lagi tapi apa, sepertinya ada di.. umm.. mana ya. Sumpah repot banget ini ngerjain skripsi  
B: Lo janjian sama iyon kapan kan di tangerang dia?  
A: Belom,belom janjian gue baru minta kontaknya, lo ada gak kontaknya? Gue kemaren minta ke ibet tapi belom dikirim.  
B: Ya itu iyon tuh, gila banget, tapi kayaknya dia gak pernah beli-beli deh, gak tau sih  
A: Gapapa, eh dia kenal gue gak ya, yon inget aiseht ga ntar gue gituin kali ya  
B: Gaada gue  
A: Kemaren yang ngusulin ini, pricillia, pusskucing ya  
B: Sisil itu ada kontaknya  
A: Pusskucing kan dia? Bentar pusskucing apa siapa siih yang bilang gue pengkhianat? Parah banget sih itu emang drama-drama. Itu emang gue sama sultan udah janjian gitu ayo kita bikin aja kacau sekalian hahaha.

B: Tapi emang parah sih, lo tau gak gue keluar kenapa set?

A: Kenapa?

B: Gara-gara, kan gue ama syu nih pagi itu udah online tuh, udah pasti online, gue ngobrol-ngobrol, gini syu kita bikin collision ini yuk, kita bikin grup raid yang bener-bener GG di coli, yang megang coli, gue masukin namalo!

A: Terus-terus?

B: udah akhirnya udah, akhirnya udah tinggi deh omongan gue ama syu, akhirnya sore gue online kan, tiba-tiba ada syu kok keluar guild.

A: Aah syu waktu itu ada masalah kan

B: Aah, masalah kecil

A: Iya, yaudah kenapa sih fine-fine aja

B: Katanya dia ngerusuhin illegal

A: Yaudah emang kenapa kalo ngerusuhin

B: Ngajak-ngajak duel illegal. Kan di RC itu gue lagi sama coco, sama klonoa, taunya pas si syu online, si klonoa sama coco kabur, off langsung kayak gak mau nanggepin, gamau jawab, syu nya nyari-nyariin.

A: Ah klonoa emang kaya anak-anak

B: Gedeg gue, akhirnya gue giniin, klon itu ada ronal, lo klarifikasi dong kalo emang gini gini gini, diem aja, yaudah deh nal kalo emang kaya gini caranya gue juga gabisa disini deh.

A: Lo keluar juga terus?

B: Iya

A: Gue keluar malemnya, Sultan kan terus keluar, karena ga tahan, terus yaudah, sebenarnya bukan karena gak tahan sih, karena sulta pindah ke FF sama gue, terus minaev keluar karena klonoa marah sama minaev, minaev kan main FF ngebawa gue, sultan, vala, x5 sama gue. Terus kan karena kita gak bisa ngomongin tentang FF di grup collision, Raidcallnya kita pindah. Terus pas lagi mau guildwar, eh apasih, WoE, kok guildwar, gue masuk tuh.

B: Belom WoE set, belom sampe WoE

A: Oh belom ya? Kita

B: Kan masih kedepannya

A: Oh lo keluarnya sebelum WoE?

B: Sebelum WoE

A: Anjir parah banget, padahal lumayan gitu

B: Nah kan makanya si klonoa yakin menang nih karena ada syu, lah ini asset terbesarnya dibuang!

A: Syu akhirnya masuk godlike kan?

B: Masuk godlike sama gue, setim sama gue.

A: Nah yang lucu lagi, pokoknya udah, itu kan kayak, kalo syu keluar gue inget, emang ada beberapa minggu, satu mingguan sebelum WOE, jadi gue ini keluarnya tuh malem, malem pas sebelum WoE nya. Pas udah pada mau mulai, nih lagi rapat, gue masuk, kan biasalah masuk kan halo semua, terus gue diomelin, diem dulu diem dulu set jangan ngegerecokin. Terus karena jiwa drama gue tersentuh, oke fine kalo gitu caranya gue keluar

B: Ahahahah

A: Hahaha, terus gue kontak elo kan? , terus ternyata setelah gue keluar ya

B: Iya pokoknya tuh anak-anak FF lari ke godlike hahaha.

A: Ya kayak x5, terus pirek, eh gue mau Woe mau Woe, udah keluar semua terus ternyata collision juga mulai rontok-rontokan kan kayak hamadah akhirnya karena raidnya, gue udah gaada hamadah sama yunie gak main

B: Kan yunie berantem sama klonoa

A: Hah kenapa?

B: Yang akhirnya dia keluar, sebelum gue keluar yunie udah keluar duluan.

A: Oh? Tapi, mm, sebelum lo keluar? Oo oke. Pas abis lo keluar gue kan main FF, makanya gue jarang buka ragnarok.

B: Yunie udah keluar, udah keluar duluan

A: Marah kenapa sama Klonoa? Yunie baik lo padahal, dia kayak baik banget, keibuan. Dulu suka ngomel-ngomel sebelum ada gue. Cuma kalo sejak gue masuk kan gue yang ngomel kalo raid, terus bandot ga jadi, apah, stop juga.

B: Bandot ya? Sayang tuh

A: Sayang ya, padahal tanker bagus dia. Hehe, gue sempet gontok-gontokan gitu sama bandot gara-gara dia gamau jual kostumnya ke gue.

B: Oh yang angel ya?

A: Hoo! Ah tai

B: Itu slot tiga kan itu?

A: Iya tai banget, parah hoki-hokian. Gue beli voucher berapa ratus ribu ga dapet-dapet.

B: Haha

A: Eh yaudah lanjut, berarti tadi lo beli-beli barang gara-gara, pertama lo main gara-gara ada temenlo yang main, tapi kalo ragnarok kan gaada temenlo yang main?.

B: Enggak itu gue diajak juga.

A: Oh itu diajak juga? Entar kalo temenlo udah gaada yang main lo stop juga?

B: Enggak, gue pas itu udah, karena gue udah kenal RC, karena gue kenal RC disitu gue kayak jadi comfort gitu di komunitas yang baru, jadi ada yang nemenin gue. Kan dulu pas gue jaman main-main *game* kan gak pake gitu-gituuan

A: Hoo

B: PB aja dulu pake skype kalo gasalah.

A: Sekarang perkembangan teknologi ya raidcall, sekarang pada pake apa ya, teamspeak sih tapi bayar. Berarti main karena ada temen, terus kalo misalnya udah gaada temen lo berhenti. Tapi kalo ketemu temen baru lo main lagi.

B: hooh

A: Terus apalagi ya, berarti buatlo duit itu gampang banget dicari? Bisa dicari gampang? tapi

B: Bukan gampang,ya tetep harus usaha karena apa yang gue mau itu harus ada susah payahnya dulu gak instan gitu.

A: Tapi lucu sih gue mau klarifikasi aja berarti kalo misalnya lo udah selesai main terus id lo misalnya lo jual terus uangnya lo buat beli kayak tv atau gimana gitu?

B: Iya, gue jadiin barang, kaya kerja gitu set

A: Apa?

B: Ya jadi ada kepuasan ini, oh ini bekas gue, bekas main ini jadi gue inget

A: Oh jadi berubah bentuk ya! Gue gak prnah lo jual-jual barang, kenapa ya

B: Ya lo pikir lo sayang kali.

A: Iya gue sayang, sayang sama Aiseht, gila ganteng banget

B: Kenapa musti aiseht sih ahaha

A: Jadi ini, apa, ID gue itu kalo maingame namanya synesthesia, kalo dibalik kan aiseht senys

B: Hmm,

A: Selalu dimana mana synesthesia, itu nama penyakit syaraf padahal. Yaudah palingan itu aja

B: Beneran itu aja?

A: Udah berapa menit. Karena inikan kualitatif kan bolak -balik

B: Wah ranger set?

A: Ranger ungu, gue kan ngoleksi barang-barang power ranger juga

B: Hmm

A: Notulensi rapat, tagihan internet, hmm, haduhh gua, jadi kan kayak tadi, pertanyaan gue kan sebenarnya cuma ada, kayak empat gitu kan, gue udah tanyain semua ke elo, karena elo penjual dan pembeli yaudah. Berarti nanti setelah ini tinggal gue transkrip wawancaranya, terus nanti yang kurang-kurang, yang ada celahnya gue tanyain ke elo. Jadi gue musi ketemu lo lagi sekitar satu atau dua kali, gapapa kan?

B: Gapapa

A: Gapapa makin sering ketemu makin besar

B: Gaada kesempatan

A: Hah?

B: Gaada kesempatan

A: Gapapa dim gue menghargai kok, tengkyu ya udah lo sebutin dari awal kalo gaada kesempatan, udah udah pause, stop. Oh gitu dim jadi lo cuma manfaatin gue selama ini

B: Udah set janga dimakan set, kayaknya dia suka sama lo deh, sini-sini, cemplungin aja ke kopi

A: Tega lo, itu dia gak suka sama lo.

B: Kalo gue kayak Jackie Chen sih

A: Sumpitnya dua, bukan satu. Tangkep kan, set! Kayak gini kan, ah gabisalah udah bodo amat, gue gatau ya kalo orang disukain lalat kenapa, tapi kalo orang disukain kupu-kupu karena kadar garam dalam darahnya tinggi. Berarti kalo ada kupu-kupu nyamperin lo tandanya, atiati aja. Something wrong with your body. Mau balik kemana dim kita?

B: Balik, lo mau balik ke rumah lo?

A: Kerumahlo apa kerumah gue

B: Ke tempat gue dulu deh

A: Yuk!.

B: Soalnya gue harus ngambil stnk

A: Bentar ya sekalian ngambil bill aja. Tapi kayak waktu misalnya main RO gitu ngaruh ga sih kalo misalnya lo liat syu udah jago terus jadi pengen beli-beli barang juga?

B: Motivasi gue syu

A: Karena sama-sama archer

B: Iye, kan syu juga dari dulu lawannya gue doang.

A: Gue paling males kalo syu udah ngajak duel sama gue

B: Jadi gue sempet pas itu kan gue sama syu udah friend, berdua, udah kayak inilah

A: Kayak

B: Kayak duet banget lah gitu

A: Yang dapet resep weapon elo kan? Lo jual ya terus ya?

B: Iya, berapa juta itu

A: Beneran? Ini kan ke anak godlike kan?

B: Syu dulu bikin,

A: Oh syu dulu bikin baru lo jual ya?

B: Gue jual sama char-charnya

A: Iya?

B: Ama Godlike dibeli, tiga juta.

A: Lumayan, char mah gampang naikinnya ya, tapi kenapa crafting lebih mahal ya, lebih ini ya? Lebih bagus? Bukannya bagus kayak CoA Hard?

B: Tapi yang ini tuh haste nya gede banget bow nya.

A: Hastenya, haste, haste! Kampungan banget sih gue anak pejabat jadi biasa grammar gue bagus.

B: Hooh

A: Anjir lawas banget lagunya. Gue siapa ya yang jadi panutan gue, yang pasti bukan Hime. Anjir hime kalo ngomong

B: Iya PR siapa ya dulu yang jago, gue liat cuma elo doang yang jago, ama Yunie

A: Yunie, tapi yunie sayang, Yunie soalnya dulu build nya build battle kan, mungkin gue ngikutin Yunie dulu, dia kan build nya build battle, terus gue bikin build battle juga.

B: Ah x5!

A: Ah ya x5, nah kalo di raid gue Yunie tuh blessingnya cuma level 1

B: Oh elo

A: Karena gue yang level 5. Jadi yaudah, kan lagi jaman-jamannya reset status tuh, terus yaudah ah gue mau reset, eh gue udah reset dong, hah lo naikin apa yun? Ini apa lima dot gue tiga semua, magnus gue lima, terus gue hah anjir skill poin apaan yang lo kurangin? Heal? Ya heal gue level empat terus blessing gue level satu. Terus gue, haha, gila lo . kan ada elu. Parah banget

B: Hahaha

A: Kayak dia juga, tapi emang bener sih kayak gitu harusnya kan, udah ada service kan jadi gue gauah naro ini. Emang kayak gitu satu orang aja yang level lima. Kalo misalnya raid

B: Iya raid kan ada dua

A: Healer ada dua, dibagibagi aja skill nya kalo udah ada yang support, kalo kayak FF tuh baru repot

B: Job nya banyak ya

A: Banyak banget, aneh-aneh lagi. Gue scholar, healer juga. Tapi kan kalo disanya priestnya kan white mage, healnya gede kayak 10 ribu 20 ribu gitu cuma kalo guee nge heal nya lima ribu tapi gue bikin shield di badannya. Kayak beda role gitu

B: Kayak pake endure gitu

A: Jadi tugas gue kalo ada damage gede masuk gue bikin kubah gitu

B: Lo masih main set sampe sekarang?

A: Masih, tapi gue lagi gak sub jadi lo gabisa liat juga kalo dirumah

B: Vala masih main? Siapa lagi sih

A: Vala sama sultan satu guild, terus gue, minaev, tapi minaev kan karena barengan sama kerja. Engga minaev id nya da banyak. Dia kan minaev silverberg, nah yang belakangnya silverberg itu dia semua. Ada lima apa ada enim gitu, jadi misalnya kalo mau nge raid, minjem sama dia kalo gaada temen, min temenin raid, siapa lagi ya anak collision, pirek nanti main bulan juni

B: Si sandy? X5?

A: X5 udah enggak, kayaknya dia, gatau deh sekarang main apa, tapi komunitas indonesia di sana bagus, di FF, tapi pecah gitu, biasalah orang indonesia kan isinya drama semua. Eh lo pernah ini gak sih tuker-tukeren barang? Jadi bukan bayar pake uang tapi lo trading gitu pake barang?

B: Sering

A: Apaan?

B: Equip

A: Equip ya, tapi itu, hmm ga termasuk ya karena ga pake uang. Oh ya kaya tadi yang lo tuker-tukerin pas main apa? Kan lo main RYL, Pangya, terus abis pangya lo main, Point Blank, abis itu ragnarok. Yang paling berkesan sama lo yang mana?

B: RO, kan yang paling lama

A: RO pertama kali lo beli barang itu apaan? Ingetga?

B: Kostum,

A: Kostum? Lo ga nyari sendiri karena apa?

B: Males judinya

A: Emang dapetnya susah?

B: Oh enggak! Gue pertama kali beli itu set CoA!

A: Oh iya anjir, emang dapetnya susah ya?

B: Enggak, kan waktu masih jaman nuker-nuker poin

A: Oh iya, hoki-hokian ya  
B: Jadi gue beli ke orang set CoA Hard, jadi lo belom pake coa gue udah pake coa sendiri  
A: Enggak sih, gue termasuk priest yang paling cepet ya!  
B: iya, pokoknya pas lo lagi nyari CoA itu gue udah ga nyari equip!, karena gue udah beli semua. Sampe apaya, sampe itu aksesorisnya gue udah ini, AoD.  
A: Itu ngebug kan sebenarnya? Nyarinya emang kalo lo nyari sendiri susah?  
B: Lah kan barangnya belom keluar  
A: Nukerin poin kan?  
B: Iya tapi barangnya kan udah diilangin pas bug trading gaada, CoA nya ilang.  
A: Berarti kalo nyari sendiri lamanya selama apa ya  
B: Ya nunggu update  
A: Kalo pake poinnya doang  
B: Udah gabisa udah diilangin barangnya, udah ya mau berak gue  
A: Hmm oke ada yang mau gue tanyain tapi lupa, bentar, kenapa beli barang udah, kenapa jual udah, nah, kenapa beli barang pake uang nyata tapi ga pake uang in *game*?  
B: ya, karena uang in *game* nya juga itu harus dibeli juga, soalnya di RO tuh nyari duitnya darimana?  
A: Dungeon? Jualin ini, kotak-kotak duit? Haha.  
B: Berapa ratus biji?  
A: Lah dulu gue dupe begituan, tajir.  
B: Kelamaan.  
A: Terus kayak tadi lo beli-beli barang, langka ga sih barang yang lo beli?  
B: Langka  
A: Langka banget apa langka aja?  
B: Langka aja, sekarang gini deh kalo kita main PS 1 gaada *gameshark* gimana?  
A: Hmm iyasih bener, udah kayaknya itu aja yang harus gue tanyain, tengkyu ya kalo ada yang mau gue tanyain lagi nanti kita ketemu lagi, ayo main!, Eh iya dim, lupa gue nanya, lo di dota bebelian gak?  
B: Beli set  
A: Apa aja dim?  
B: Banyak set, nge bet juga sering  
A: Kapan terakhir belinya dim?  
B: Lupa set, sebulan lalu kayaknya  
A: Pake apa dim lo gesek?  
B: Beli ke temen gue set, 5 bundle  
A: Aah, murah-murah kan tapi?

B: Iya, 350 kalo gasalah  
 A: Wuoo, kenapa pengen beli dim?  
 B: Temen lagi BU (butuh uang), jadi daripada gue pinjemin mending gue beli murah bundle dia hahahaha  
 A: Ahaha, gue kira kenapa lo beli-beli.  
 B: Hahaha kan nampung set, terus gue jual harga normal deh  
 A: Bejad dasar, hahaha  
 B: Kan bisnis set  
 A: Nah itu lo betting kenapa dim?  
 B: Just for fun set  
 A: Tsk, dasar, yaudah makasih dim.

<b>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</b>	<b>Description Notes (Transkrip Wawancara)</b>	<b>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</b>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar belakang informan</li> <li>• Profesi Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai sejarah bermain <i>game</i> online.</li> </ul>	<p>A: ... Terus kalo lo lagi butuh uang gitu gimana dim lo cari sendiri?    B: Iye, haha    A: Anjir keren banget, gue merasa gak berguna gitu kalo butuh uang minta..    B: Jadi dulu gue kan sempet nganggur tuh set, dua tahun kan    A: Ngapain?    B: Gue kerja, kerja ya adalah di event-event gitu lah, event organizer.    A: Oh EO? temen gue banyak juga yang kerja di kayak begituan. Terus terus?    B: Yaudah gue ngejalanin terus selama dua tahun ya akhirnya gue bisa beli motor, bisa beli tv segala macem    A: Asik banget!    B: Yaudah abis itu ampe gue kuliah, gue lanjutin kuliah kerja tapi karena akhirnya kuliah gue keganggu yaudah gue stopin.    A: Stop kerja? tapi lo masih ada tabungan kan?    B: Masih</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merupakan pribadi yang mandiri.</li> <li>• Informan hidup berkecukupan.</li> <li>• Informan giat mengejar tujuan</li> <li>• Informan menempatkan pendidikan sebagai prioritasnya.</li> <li>• Informan teratur secara keuangan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi <i>game</i> lain yang informan</li> </ul>	<p>A: Iya, waktu milih topik juga kata dosen gue, udah pilih yang deket sama kamu aja, apaan yang deket sama gue? guling? akhirnya bahas RMT soalnya gue main dari SD. Lo main dari kapan Dim? Nah ini baru masuk wawancaranya, hebat kan gue lobi berapa menit? enam menit men. Lo mulai main <i>game-game</i> gitu dari kapan?.</p> <p>B: Main <i>game</i> itu sebenarnya dari SD, itu gue pertama kali main <i>game</i> itu Ragnarok I.    A: Sama!    B: Itu my first time.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ragnarok Online merupakan <i>game</i> yang meninggalkan kesan di diri informan.</li> </ul>

mainkan		
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi makna serius dan main-main</li> </ul>	<p>B: Dulu karena masih kecil kali ya, dan dulu itu RO masih beli voucher mainnya, seminggu sebulan.</p> <p>A: 10 Ribu tiga jam gitu ya.</p> <p>B: Gue waktu itu masih males-malesan, segala macem. Akhirnya main Gunbound, abis Gunbound, ya itu tuh masih apa ya.</p> <p>A: Gundbound juga make voucher kan kalo mau beli yang bagus-bagus?.</p> <p>B: Iya voucher terus, Gunbound terus apa lagi ya?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umur memiliki peranan dalam menentukan pola bermain Informan.</li> <li>• Konsep keseriusan dalam bermain menentukan tindakan yang akan diambil oleh informan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi tentang keseriusannya bermain</li> </ul>	<p>A: RYL? RYL itu yang ada dua ras itu kan? Akan sama Human.</p> <p>B: Iya.</p> <p>A: Itu juga happening kan dulu</p> <p>B: Cuma kalo di RLY gitu gue serius set, serius banget.</p> <p>A: Serius gimana?</p> <p>B: Beli equip, beli orang..</p> <p>A: Jadi udah mulai beli-beli dari jaman SD? Apa SMP?.</p> <p>B: SMP RYL.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli barang virtual merupakan simbol keseriusan informan dalam bermain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan.</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan membeli barang.</li> </ul>	<p>B: Ya jadi kan dulu gue main RYL tuh ada namanya RYL battle Lohan, jadituh dia cuman, sistemnya tuh cuman war, war, jadi udah levelnya udah sama rata, tinggal beli-beli equip doang.</p> <p>A: Belinya dari orang apa gimana?</p> <p>B: Ya dari orang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keseriusan informan dalam bermain terlihat dari partisipasinya dalam war di <i>game</i> tersebut.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain</li> </ul>	<p>A: Berapaan kaya gitu dim?</p> <p>B: Tergantung equipnya sih, misalnya, kayak misalnya plus-plusan gitu malah dulu lebih</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menganggap waktu lebih berharga</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas dalam RMT</li> <li>• Faktor sosial pemilihan <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanyakan mengenai perasaan setelah membeli barang.</li> </ul>	<p><i>game</i> informan mahal dibandingin sekarang</p> <p>A: Kenapa kaga nyari sendiri dah? B: Maless..</p> <p>A: Males terus punya duit gitu? B: Gaada waktu, ada duit jajan, biasa</p> <p>A: Lo belinya ke orang? Biasanya kayak gitu mas-mas warnet bukan sih? B: Iya, mas mas warnet, ya dari itu dulu gara-gara gue maen di warnet, begitu di warnet gue lagi karena maen <i>game</i> itu semua, tiba-tiba gue dateng udah ada yang baru dan bagus ya gue jadi tertarik maen <i>game</i> begitu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• daripada uang, sehingga Ia memilih untuk membayar daripada menghabiskan waktu.</li> <li>• Pemilihan <i>game</i> informan sangat dipengaruhi oleh <i>game</i> apa yang sedang ramai dimainkan di warnet tempat informan bermain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Rasionalitas dalam RMT</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanyakan alasan bermain</li> </ul>	<p>A: Terus sekarang lo jual lagi apa gimana? B: Itusih kayaknya gak gue jual, cuman karena kan dia tutup. A: Oh tutup servernya? Bete gak sih kalo lo udah beli-beli terus tutup servernya? B: Bukan bete lagi, terus ya gimana soalnya kan udah, yaudahlah kita juga udah ngerti, akhirnya sekarang-sekarang kalo mau beli barang gitu mikir, nii <i>game</i> kayaknya awet gak ya, suka updatenya gak ya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan melakukan kalkulasi terhadap umur <i>game</i> sebelum memilih untuk melakukan RMT.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Alasan bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai jenis <i>game</i> yang</li> </ul>	<p>A: Tapi kenapa sih kok lo suka main <i>game</i>? Sebenarnya alasan utamanya B: Karena hobi, ya itu hobi, terus kalo gue liatin juga karena <i>game</i> itu bisa nyari uang dari <i>game</i>, kalo untuk sekarang. A: Kalo kaya gue, gue pengen maen <i>game</i> karena gue pengen bisa sihir. Cuma kan lo gak mungkin belajar sihir beneran, kalopun ada itu kan musyrik. B: Kalo gue sih emang seneng gameplaynya, gitu gampang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menganggap <i>game</i> sebagai hobi.</li> <li>• Pemaknaan informan berubah, sekarang baginya <i>game</i> merupakan sarana untuk mendapatkan pendapatan.</li> <li>• Berlawanan dengan hasil transkrip sebelumnya, alih-alih diajak teman, Informan mengatakan bahwa</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>dimainkan</li> <li>Tanya mengenai pengalaman RMT</li> </ul>		<p>ketertarikannya terhadap sebuah <i>game</i> murni faktor internal dan subjektif informan (menyukai <i>gameplay</i>).</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Struktur <i>game</i> online</li> <li>Rasionalitas dalam RMT</li> <li>Faktor sosial dalam pemilihan <i>game</i></li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gali lebih jauh tentang pengaruh sosial</li> </ul>	<p>A: Ahaha gue kayak anak-anak banget. Terus selama ini lo cuma beli-beli aja apa jual jual? Itu kan dari lo SMP, setelah RYL lo maen apa dim?  B: Abis itu main pangya.  A: Pangya juga tutup akhirnya kan ya?, Itu lo beli-beli juga apa gimana? Emang bisa ya?  B: Pangya iya, gue beli-beli. Kalo beli sih gue beli karakter lebih tepatnya kalo pangya  A: Level ya soalnya? Emang kalo levelnya rendah kenapa dim?  B: Dia kalo levelnya rendah itu dia enggak, apa ya, kayak banyak kelebihannya kalo levelnya tinggi. Entah itu dari beli equipnya, entah itu dari statusnya, jadi kalo level rendah tuh kayaknya enggak banget gitu  A: Terus kenapa kaga lu naikin level sendiri? Males lagi?  B: Iya, apaya, karena pas gue mau maen itu ada tiba-tiba ada orang warnet, udah lo mainin char gue aja, dikasih main h gue ketagihan akhirnya ditawarin suruh beli. Jadi gue mau. Kayak dibego-begoin gitu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komoditas yang diperjualbelikan tidak terbatas barang dalam <i>game</i>, karakter juga termasuk dalam komoditas RMT.</li> <li>Struktur <i>game</i> yang mengharuskan pemain untuk mencapai level tinggi agar dapat menikmati permainan</li> <li>Teknik khusus bagi penjual jasa RMT, membuat calon pembeli tertarik kemudian membeli barang.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanyakan nominal transaksi</li> </ul>	<p>A: Tapi, apaya, lo kalo main <i>game</i> gitu biasanya liat temenlo main atau?  B: Iya, liat apa yang lagi di warnet  A: Lagi in banget ya?  B: Iya, abis itu RAN.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta sosial dalam pemilihan <i>game</i> yang akan dimainkan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> </ul>	<p>A: Kalo diitung-itung? Dari RYL itu lo abis, pertama apa sih? RYL ya? Lo abis berapa?  B: RYL itu udah, ya ga banyak sih paling setengah juta.  A: Oke enam persen inflasi setahun, kalo dijadiin sekarang, ya, 7-6, tapi kalo jaman segitu,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan menganggap nominal yang ia keluarkan, Rp500.000,- dan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborasi alasan pembelian</li> </ul>	<p>gausah diitung, entar aja. Itu RYL, kalo Pangya lo beli karakter berapa?  B: 300 ribu.  A: Jaman segitu kan banyak tuh duit. Anjir  B: Iya, tapi duit jajan gue lumayan lah set dulu  A: Anak pejabat ya?  B: Aduh panas</p>	<p>Rp300.000,- bukan merupakan jumlah uang yang banyak, menandakan kondisi sosial ekonominya yang diatas rata-rata.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Nilai barang virtual</li> <li>Struktur <i>game</i> online</li> <li>Rasionalitas dalam RMT</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanyakan mengenai aktivitas diluar <i>game</i></li> </ul>	<p>B: Hoooh, nah kalo di RAN itu gue saking addict nya main RAN itu, karena kan bete, yang bikin gue beli-beli itu karena setiap war, misalnya kan itu ada tiga ras ya, kampusnya beda-beda. Tiap kita war itu kalo kita mati ada kemungkinan equip kita jatoh, drop, equipnya drop udah, entah kita mau nebus dia secara real money atau pake uang yang ada di <i>game</i> itu  A: Atau lo beli lagi?  B: Atau beli lagi, bikin baru lagi  A: Anjir  B: Itu sih serunya main RAN tuh kayak gitu  A: Tapi jadi kayak ada apa ya, challenge nya gitu ga sih  B: Ya challenge, challenge banget setiap mau kita war kan, pengennya war  A: Deg-deg an  B: Tapi gamau mati nih jangan sampe mati, soalnya kalo udah mati belom tentu juga temen tuh yang kalo ngambil barang kita mau balikin, pasti minta tebusan, kan tai banget orang-orang kayak gitu. Akhirnya dari situ gue bete, gue beli equip, gue beli equip jadi, jatoh lagi, waktu itu jatoh tiga barang gue, senjata sama armor, itu udah yang paling ngaruh banget.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur <i>game</i> yang memungkinkan informan kehilangan barang tidak membuatnya berhenti bermain, malahan informan semakin tertantang untuk bermain.</li> <li>Informan tetap membeli barang virtual meskipun tahu bahwa barang tersebut dapat hilang. Hal ini menunjukkan kerangka rasionalitas yang unik.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>Aktivitas informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanyakan perihal pertama kali mengenal <i>game</i></li> </ul>	<p>A: Suara gue kayak suara anak-anak, terakhir nih, umm, kolestrol, anak pejabat ga boleh. Terus lo beli-beli kayak gitu, bete, sebenarnya kenapa sih kayak dulu kalo gue sering main <i>game</i> dan kadang-kadang dibilang “kenapa sih lo suka kayak gitu anak cowo kan pada main bola atau gimana, kalo elo gimana? Kalo gue sih agak males gerakin badan soalnya.  B: Kalo gue sih, apaya, gue sih dari dulu dua-duanya jalanin ya set ya. Karena gue inget banget tuh dulu. Karena gue inget banget pas dulu ada temen gue ngomong “kok lo putih banget sih? Lo maen di warnet mulu ya? Sini dong maen bola!”  A: Gue maen di warnet mulu aja item anjing!!  B: Akhirnya dari situ tuh gue kayak iya juga ya, gue dua-duanya harus bisa nih ga cuma satu tempat doang. Yaudah, gue bisa main <i>game</i>, bisa main itu, pokoknya gue semua sih, stabil</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konstruksi gender dan fakta sosial tetap memegang pengaruh dalam aktivitas Informan sehari-hari.</li> </ul>

online.	lah. Dibilang anak <i>game</i> banget enggak, dibilang suka olahraga juga, enggak juga.	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Faktor sosial dalam pemilihan <i>game</i></li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gali mengenai faktor sosial</li> </ul>	<p>A: Lo kenal warnet gitu kelas enam gitu? Darimana?</p> <p>B: Gue mulai kenal warnet itu gara-gara CS. Counter strike. Pertama kali gue maen itu diajak saudara gue. Ke warnet yang ada di SCBD. Sekarang udah ga ada.</p> <p>A: Udah berubah SCBD mah, udah berapa tahun</p> <p>B: Main d warnet pertama kali gue liat kok seru banget</p> <p>A: Sodaralo main dari kecil juga?</p> <p>B: Engga dia cuman, dia suka main CS doang, waktu itu kan baru banget tuh yang namanya counter strike</p> <p>A: tahun 200an ya.</p> <p>B: Akhirnya gue pas SD mikir gitu kayaknya ada warnet deket sekolah gue, akhirnya gue ngajak temen-temen gue coba yuk main CS main CS, coba rame-rame main CS. Abis dari situ akhirnya malah main banyak <i>game</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan bukan merupakan agen pasif yang menerima seluruh konstruksi masyarakat. Informan juga secara aktif mereproduksi budaya bermain <i>game</i> ke teman-temannya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktor sosial dalam pemilihan <i>game</i></li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman unik</li> </ul>	<p>B: Yang Indonyasih tutup, tapi private servernya itu karena gue ditinggalin semua temen-temen gue, gak main lagi, males.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial tetap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan bermain informan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> <li>• Penipuan dalam RMT</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai</li> </ul>	<p>B: Dia main yang lain. Terus gue ada experience set, dimana gue beli char dari dia, tapi akhirnya tuh di hack lagi sama dia.</p> <p>A: Oh!, aah,</p> <p>B: Gue kayak ditipu</p> <p>A: Terus lo tau dia yang nge hack lo darimana?</p> <p>B: Ya abis siapa lagi, itu kan bekas punya dia. Orang gue pas itu maen cuma dirumah doang, enggak kemana mana ya dan itu kemungkinan besar ya cuma d dia doang</p> <p>A: Anjing jahat banget, terus?</p> <p>B: Yaudah akhirnya gue kesel banget, gue telpon-telpon ngeles gitu, dari omongan juga udah ketauan, akhirnya gue samperin die.</p> <p>A: Tabokin aje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memiliki kemampuan analisa yang baik.</li> <li>• Kaburnya batasan antara dunia virtual dan dunia nyata.</li> <li>• Modal sosial informan (relasi dengan anggota polisi) membuat posisi informan lebih kuat daripada penjual tersebut.</li> </ul>

keseharian informan dirumah	<p>B: Iye, gue samperin akhirnya udah ga ngaku-ngaku gue udah kesel banget kan, waktu itu kan gue bawa polisi ya kesitu</p> <p>A: Good job</p> <p>B: yaudah akhirnya yang punya char itu nunjuk orang kan, akhirnya karena gue udah kesel banget akhirnya gue pukulin orang yang ditunjuk, ternyata gue salah mukul orang. Itu OP nya malah</p> <p>A: Terus?</p> <p>B: Akhirnya pas gue pukulin gitu dia ngaku. Iya mas maap, saya yang nge hack, saya yang ngambil lagi barangnya.</p> <p>A: Bete banget</p> <p>B: Akhirnya gue minta balikin duit aja kan, akhirnya dia nyicil, tapi akhirnya duit gue balik semua</p> <p>A: Berapa sih tiga ratusan?</p> <p>B: Empat setengah</p> <p>A: Juta?</p> <p>B: 450</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar belakang informan</li> <li>• Profesi Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> lain yang dimainkan</li> </ul>	<p>A: Itu SMA ya abis RAN? Lo SMA dimana sih</p> <p>B: Global</p> <p>A: Bagus kan?</p> <p>B: di GIS, global islamic school, condet.</p> <p>A: Wah mantep, berarti lo islami dong. Engga, ga menjamin</p> <p>B: Kayaknya sih gue salah masuk SMA</p> <p>A: Gue pesantren lho enem tahun</p> <p>B: ha ha ha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan berasal dari kelas menengah keatas</li> <li>• Informan tidak terikat dengan hal-hal religius</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Alasan berhenti bermain</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul>	<p>B: Tadi gue sempet maen PB, sempet serius tuh main PB</p> <p>A: Berapa lama?</p> <p>B: Berapa tahun gitu</p> <p>A: Anjir, kenapa?</p> <p>B: Berhenti karena udah banyak cheat banget</p> <p>A: Tapi lo emang suka FPS?</p> <p>B: Suka</p> <p>A: Makanya ada left 4 dead di rumahlo ya, Itu berapa lama dan kaya beli-beli juga?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keseimbangan permainan menjadi faktor kunci yang menentukan apakah informan akan terus bermain atau tidak, sejalan dengan keberadaan teman informan di <i>game</i> tersbeut</li> <li>• Informan tidak merasakan</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai peran orang dalam RMT</li> </ul>	<p>B: Itu sih, gue disitu beli-beli  A: Voucher atau?  B: PB, iya voucher beli voucher wajib, terus gue ikut turninya  A: Tapi kalo orang itu gabisa beli ya? PB gabisa beli orang?  B: Orang?  A: Karakter  B: Akhirnya gue ngejual karakter gue  A: Jual? Laku berapa?  B: berapa sih, laku.. berapa juta ya delapan apa tujuh  A: Lumayan, terus lo ikut turni gimana? Seru dong?  B: Jadi gue sama temen-temen gue niat, emang pake duit gitu jamannya asik banget, sampe akhirnya kita bikin clan, bikin guild, namanya Jinx</p>	<p>keterikatan dengan karakternya  • Jaringan sosial yang berkembang di dunia <i>game</i> online</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Alasan berhenti bermain</li> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai peran orang dalam RMT</li> </ul> </ul>	<p>B: Iye jadi, mungkin karena ada donatur kali ya pas itu  A: Oh ada temenlo yang tajir parah gitu  B: iye, ya namanya hiu  A: Terus-terus  B: Akhirnya ya niat, niat nya bikin tim  A: Donaturnya bukan manusia?  B: Panggilan doang hiu  A: iya gue tau kali bercanda doang gue gak sebodoh itu, terus  B: Akhirnya bikin tim inti, main-main turni biasa, akhirnya udah kita akhirnya pas mau PBNC itu dapet sponsor  A: Dari?  B: Dari seagames  A: Oh! Eh cobain deh isinya itu telor asin. SEAgames emang jaman dulu udah ada?  B: Udah  A: Dikasih berapa  B: Paling kita cuma dikasih, apa ya, Voucher, itu pokoknya setiap senjata itu udah ada.  A: Oh kayak lo bebas mau pake apa aja?  B: Nah tapi gue gatau dari ketua gue itu dapet sponsor ngemodalin, keyboard semua headset segala macem  A: Anjir, terus  B: Tapi itu cuman, dia kasih pinjem doang sih</p>	<p>Dalam dunia virtual juga terdapat filantropis  • <i>Game</i> online memiliki kemiripan dengan olahraga konvensional: terdapat turnamen serta sponsor untuk tim <i>game</i> online.</p>

	<p>A: Akhirnya juara berapa dim?  B: Waktu di turni kecil sih sering juara, paling sekitar tiga atau empat kali lah, tapi tuh pas itu turni besarnya, namanya PBNC  A: National championship kan?  B: nah PBNC itu kualifikasi, menang, masuk, tapi  A: Terus gue ngacangin gitu ada yang keluar dari mulutlo, tapi lo lolos kualifikasi? Keren juga  B: Ya akhirnya kalah sama, kalo gasalah fabolous</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas dalam RMT</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi perasaan dan konsep kepuasan informan</li> </ul>	<p>A: Orang-orang kota pasti yang main. Terus selama lo main berarti lo beli-beli terus jual-jual juga ya? Banyak mana pemasukan sama pengeluaran dim?  B: Banyak pengeluaran sih  A: Lo ga nyesel?  B: Enggak sih namanya hobi kan udahlah, ngapain di seselin. Itu dulu gue jual char gue aja lumayan itu, bisa gue beli sesuatu lah.  A: Jadi lo pake buat beli sesuatu, beli barang lain gitu?  B: Iya barang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan tidak menyesal padahal pengeluarannya lebih banyak dari pendapatannya. Hal ini menunjukkan konsepsi rasionalitas yang unik</li> <li>• Prinsip pertukaran dari uang, barang virtual, kembali ke uang, lalu ke barang fisik merupakan pola RMT dari Informan Dex.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT informan</li> <li>• Rasionalitas dalam RMT</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pembagian peran dalam RMT</li> </ul>	<p>B: Kalo dipikirin emang banyak nyeselnya tapi kalo kayak yaudahlah.  A: Tapi emang kalo beli gitu seneng ya dim?  B: Ada kepuasan sendiri, seneng sih enggak, ada sesuatu yang puas gitu. Tapi cuma sesaat  A: Sesaat doang? Kayak.. udah gausah dibahas  B: Gue selalu kaya gitu sih gue puas set</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas nilai yang menjadi patokan informan dalam melakukan transaksi: uang menghasilkan kepuasan tersendiri.</li> <li>• Kepuasan yang sesaat membuat saat Informan sudah tidak merasa puas, menjual barangnya kembali. Prinsip seperti siklus.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul>	<p>A: Tapi temenlo ada gak sih yang cuman jual doang atau cuma beli doang?  B: Ada  A: Ada?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat dikotomi antara pembeli dan penjual.</li> <li>• Bagi penjual, dunia virtual</li> </ul>

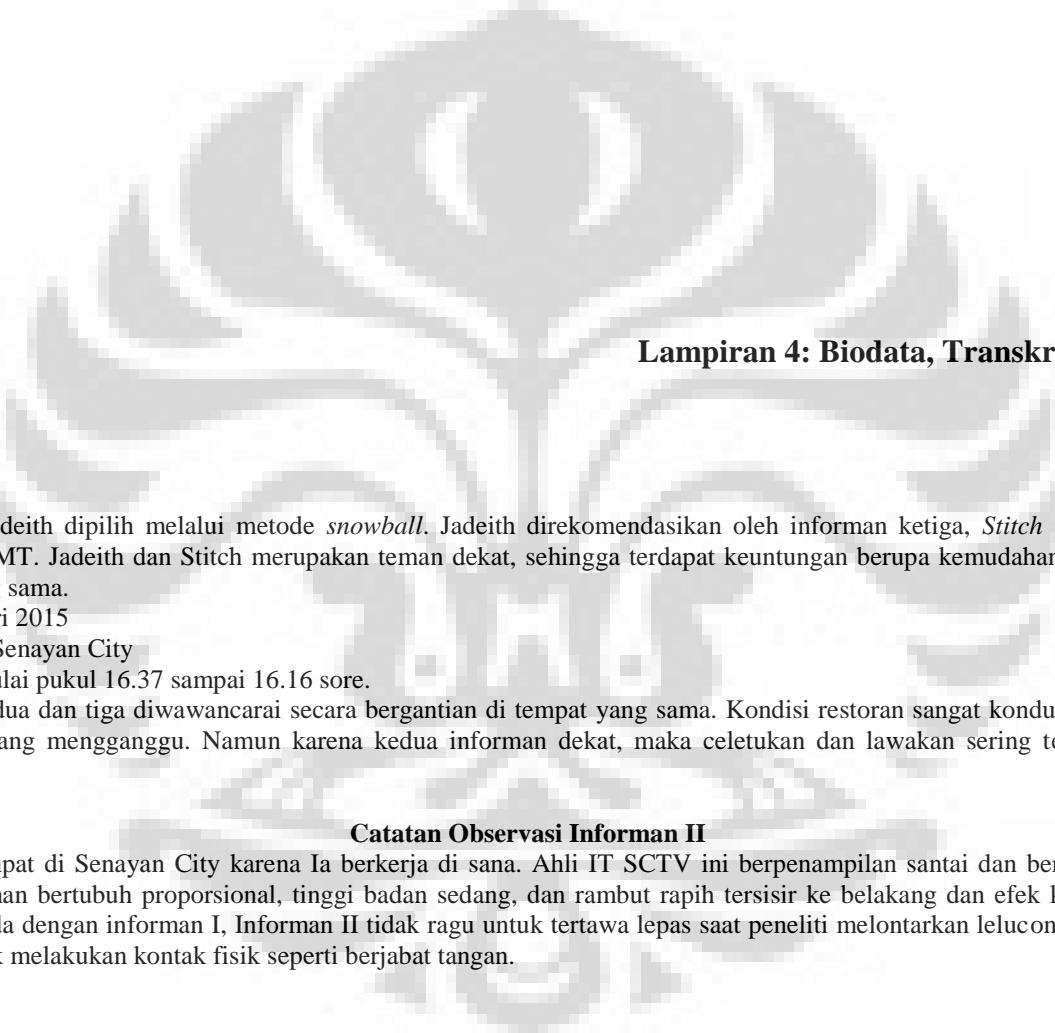
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipe-tipe aktor RMT</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai makna uang</li> </ul>	<p>B: Rata-rata anak-anak warnet, anak warnet yang niat banget main, tapi bukan cuma buat kesenangan dia, tapi dia mau cari uang.  A: Dijualin ya</p> <p>B: Kayak buang-buang waktu segala macem gitu, ada juga temen gue yang bener-bener hype gitu banget kaya elo  A: kayak gue?  B: iya kayak elo yang cuma bisanya minta-minta, ups salah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• adalah sarana untuk mencari pendapatan.</li> <li>• Bagi pembeli, dunia virtual adalah sarana untuk mencapai kepuasan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Makna Uang</li> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intermezzo informan</li> </ul>	<p>A: Bener juga ya, terus kaya, lo nganggup, kayak waktu lo beli-beli gitu, uang keluar 200-300 ribu gitu, uang buat lo apa sih? Apa gak apa-apa bisa dicari lagi?  B: Ya gue mikirnya uang itu kan ga akan selamanya ada di gua juga, ya kenapa enggak kan buat kesenangan elo. Pertama buat hobi, menyalurkan hobi. Dan uang juga bisa dicari juga, gue mikirnya gitu selagi gue ada kenapa enggak  A: Kan maksudnya barang <i>game</i> juga bisa dicari, kenapa lo harus nyari uang buat beli barang bukan cari barangnya?  B: Kan kalo <i>game</i> itu kan ada persenan drop ratenya  A: ah ga pasti ya.  B: itulho yang gue bikin, katanya "wey gue setengah jam nih udah dapet", boro-boro gue setengah jam, seharian juga gak ngedrop. Itu kan yang bikin orang frustasi disitu. Gara-gara drop rate nya itu.  A: Kerjaannya developer iutu, kaya tai  B: nah jadi alesannya eli voucher kan karena itu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang merupakan perantara untuk mendapat kesenangan</li> <li>• Struktur <i>game</i> yang sulit membuat informan merasa lebih mudah mencari uang daripada mencari barang virtual</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar Belakang Informan</li> <li>• Profesi Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gali lebih dalam mengenai kehidupan pribadi Informan</li> </ul>	<p>B: Kan gua gak naik sekali  A: Seriusan? Tambah jarak lagi empat jengkal  B: Gue gak naek kelas disitu dua kali.  A: Terus? Cie anak nakal gitu ya  B: Abis dua kali gitu akhirnya gue dropout, gue keluar dari SMA  A: Terus?  B: Akhirnya gue waktu itu homeschooling, biar bisa kuliah  A: Kok seru sih! Homeschoolinglo gimana terus?  B: Ya namanya homeschooling pasti lulus lah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan tidak cocok mengikuti sistem pendidikan formal</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar belakang informan</li> </ul>	<p>B: Masih suka nongkrong, Tapi semenjak, kalo gue lagi sibuk banget sama <i>game</i> gue sih gua jarang nongkrong. Paling gue sibuk sama anak, temen-temen warnet gue yang addict banget gitu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan sosial Informan terbangun dengan individu yang memiliki kesamaan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai teman-teman informan</li> </ul>	<p>A: Iya! Temen warnet tuh emang gaada duanya sih.      B: Yang gue dibego-begoin suru beli ini beli itu      A: Terus lo beli lagi?      B: Beli      A: Jadi elo tuh kalo orang-orang liat, kaya gampang di prospek ya?      B: Gampang.      A: Berarti lo gak boleh ikut MLM.      B: Iya, gue emang gapernah ikut MLM.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• latar belakang (emain <i>game</i>).</li> <li>• Informan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengeluaran Informan.</li> </ul>	<p>B: Gabisa, line kalo udah delete account yaudah, akhirnya yaudah gue bikin baru, karena temen-temen gue masih pada main get rich, yaudah gue bete banget kan, yauda deh gue modal.      A: Terus lo buat ngejar temen-temenlo beli macem-macem lagi?      B: Terus temen-temen gue langsung pada kaget, Dim kok udah ada ini? Udah gini? Iya gue maen terus sekarang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mendapatkan kepuasan dengan cara melampaui pencapaian teman-temannya dalam <i>game</i> online.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi perasaan setelah membeli</li> </ul>	<p>B: Tapi RO juga gue keluar gede set, puluhan kalo RO      A: Emang buat apaan? Perasaan dulu kayaknya lo minta-minta ke gue terus.      B: Dulu emang gak bisa set, tapi semenjak update, pas udah master level, itu pertama, beli namanya buat nempa, itu udah gaada di voucher      A: Jadi lo musi beli ke orang?      B: Musi beli ke orang      A: Berapaan dim?      B: Sejutaan, terus kostum slot      A: Oh kostum, kostum emang mahal ya      B: Kostum, yang pas itu kan gue punya rata slot tiga dari baju, sayap, kepala      A: Sama muka?      B: Muka, wajah bawah gue masih slot satu. Dan gue bete kan, ini masih kurang slot tiga nih wajah bawah gue, akhirnya gue nyari nyari nyari, wajah bawah taunya rare, item rare tuh yang slot tiganya.      A: Berapaan      B: Gue bilang berapaan slot tiganya? Ya mpat juta sih kalo emang lo mau. Ah gue gamau deh akhirnya gue tunggu turun turun turun udah dua juta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur <i>game</i> (<i>game</i> berkembang menjadi lebih menarik) mendorong Informan untuk membeli barang virtual.</li> <li>• RMT menyediakan barang yang eksklusif dan tidak dapat diperoleh dari manapun.</li> <li>• Informan sangat mementingkan nilai guna dari barang virtual yang dibelinya.</li> </ul>

	<p>A: Baru lo tarik setelah dua jutaan itu?      B: Dua jutaan baru gue tarik. Terus abis itu ada namanya seed.      A: oh ya gue tau! Itu ada macem-macem lagi kan seed nya?      B: Blue seed, red seed, green seed, nah pas itu lagi jamannya ada yang nge cheat, dia bisa bikin seed mentok, si anes, yohanes yohanes, iyon      A: Nah iya tuh gue juga mau ama dia ntar wawancaranya.      B: Taunya itu, beli cheat mentok bisa empat jutaan, segala macem, kan kalo enggak kaya gitu kan kurang jadinya      A: Tapi lo beli akhirnya?      B: iya</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekonfirmasi pertanyaan-pertanyaan sebelumnya</li> </ul>	<p>A: Terus abis lo beli lo rasanya apa?      B: Ya itu yang kaya gue bilang tadi, gue megang      A: Puas sementara? Tapi lo seneng gitu megang?      B: Iyalah, kan ada nama, bisa diliat      A: Ah dasar, tapi emang sih gue juga ngerasa kayak megang gitu      B: Kepuasan sendiri, kepuasan gitu      A: Tapi sekarang lo masih puas ga?      B: Udah engga      A: Tapi gak nyesel?      B: Hah?      A: Lo gak nyesel kan?      B: Enggak      A: Menarik ya      B: Abis kalo gue nyesel, gue harus ke developer gitu minta duit gue balik?      A: Maksudnya mereka juga ga ngurusin kan sebenarnya kan itu antara lo sama pemain      B: Makanya ga mungkin kan, nanti kalo game nya tutup udah kan selesai kan      A: Eh yaudah lanjut, berarti tadi lo beli-beli barang gara-gara, pertama lo main gara-gara ada temenlo yang main, tapi kalo ragnarok kan gaada temenlo yang main?      B: Enggak itu gue diajak juga.      A: Oh itu diajak juga? Entar kalo temenlo udah gaada yang main lo stop juga?      B: Enggak, gue pas itu udah, karena gue udah kenal RC, karena gue kenal RC disitu gue kayak jadi comfort gitu di komunitas yang baru, jadi ada yang nemenin gua. Kan dulu pas gue jaman main-main game kan gak pake gitu-gituan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepuasan informan datang dari status sosial yang ia dapatkan di dalam <i>game</i> yang dimainkan.</li> <li>• Makna teman bagi informan tidak hanya teman yang dikenal secara fisik, melainkan teman yang dikenal secara virtual.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekonfirmasi pertanyaan-pertanyaan sebelumnya</li> </ul>	<p>A: Terus apalagi ya, berarti buatlo duit itu gampang banget dicari? Bisa dicari gampang? Tapi B: Bukan gampang, ya tetep harus usaha karena apa yang gue mau itu harus ada susah payahnya dulu gak instan gitu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memaknai bahwa melakukan RMT bukan berarti mendapatkan barang secara instan, karena mencari uang juga membutuhkan usaha.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT</li> <li>• Subjektivitas</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekonfirmasi pertanyaan-pertanyaan sebelumnya</li> </ul>	<p>A: Tapi lucu sih gue mau klarifikasi aja berarti kalo misalnya lo udah selesai main terus id lo misalnya lo jual terus uangnya lo buat beli kayak tv atau gimana gitu? B: Iya, gue jadiin barang, kaya kerja gitu set A: Apa? B: Ya jadi ada kepuasan ini, oh ini bekas gue, bekas main ini jadi gue inget</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memaknai <i>game</i> sebagai pekerjaan</li> <li>• Pola pertukaran uang &gt; barang virtual &gt; uang &gt; barang nyata dikonfirmasi oleh informan.</li> <li>• Nilai emosional yang dilekatkan informan pada barang fisik, bukan barang virtual.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT</li> <li>• Alasan membeli barang</li> <li>• Rasionalitas</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekonfirmasi pertanyaan-pertanyaan sebelumnya</li> </ul>	<p>A: RO pertama kali lo beli barang itu apaan? Ingetga? B: Kostum, A: Kostum? Lo ga nyari sendiri karena apa? B: Males judinya A: Emang dapetnya susah? B: Oh enggak! Gue pertama kali beli itu set CoA! A: Oh iya anjir, emang dapetnya susah ya? B: Enggak, kan waktu masih jaman nuker-nuker poin A: Oh iya, hoki-hokian ya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memilih untuk membeli daripada mencoba peruntungan dengan judi, hal ini menandakan rasionalitas informan yang unik.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya aktivitas RMT di DotA</li> </ul>	<p>A: Terus kayak tadi lo beli-beli barang, langka ga sih barang yang lo beli?  B: Langka  A: Langka banget apa langka aja?  B: Langka aja, sekarang gini deh kalo kita main PS 1 gaada <i>gameshark</i> gimana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RMT bagi informan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari <i>game</i> online.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul>	<p>A: Hmm iyasih bener, udah kayaknya itu aja yang harus gue tanyain, tengkyu ya kalo ada yang mau gue tanyain lagi nanti kita ketemu lagi, ayo main!, Eh iya dim, lupa gue nanya, lo di dota belelian gak?  B: Beli set  A: Apa aja dim?  B: Banyak set, nge bet juga sering  A: Kapan terakhir belinya dim?  B: Lupa set, sebulan lalu kayaknya  A: Pake apa dim lo gesek?  B: Beli ke temen gue set, 5 bundle  A: Aah, murah-murah kan tapi?  B: Iya, 350 kalo gasalah  A: Wuoo, kenapa pengen beli dim?  B: Temen lagi BU (butuh uang), jadi daripada gue pinjemin mending gue beli murah bundle dia hahahaha  A: Ahaha, gue kira kenapa lo beli-beli.  B: Hahaha kan nampung set, terus gue jual harga normal deh  A: Bejad dasar, hahaha  B: Kan bisnis set  A: Nah itu lo betting kenapa dim?  B: Just for fun set  A: Tsk, dasar, yaudah makasih dim.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menganggap uang 350 ribu itu murah, bahkan ia sudah tidak mengingatnya</li> <li>• Informan sangat rasional dalam mencari peluang bisnis</li> <li>• Kerugian atau keuntungan berjudi dianggap tidak signifikan sehingga hanya untuk bersenang-senang.</li> </ul>



#### Lampiran 4: Biodata, Transkrip dan Koding Informan II

**Inisial:** R.A

**Nickname:** Jadeith

**Jenis Kelamin:** Laki-Laki

**Usia:** 26 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Jadeith dipilih melalui metode *snowball*. Jadeith direkomendasikan oleh informan ketiga, *Stitch* sebagai informan yang memiliki pengetahuan yang luas tentang RMT. Jadeith dan Stitch merupakan teman dekat, sehingga terdapat keuntungan berupa kemudahan bila mereka berdua diajak untuk bertemu di waktu dan tempat yang sama.

**Tanggal Wawancara:** 18 Februari 2015

**Tempat Wawancara:** Pancius, Senayan City

**Lama Wawancara:** 39 Menit, mulai pukul 16.37 sampai 16.16 sore.

**Kondisi Wawancara:** Informan dua dan tiga diwawancarai secara bergantian di tempat yang sama. Kondisi restoran sangat kondusif, keadaan Mall juga cukup sepi sehingga tidak ada suara-suara yang mengganggu. Namun karena kedua informan dekat, maka celetukan dan lawakan sering terlontar dari informan yang tidak diwawancarai.

#### Catatan Observasi Informan II

Informan II memilih tempat di Senayan City karena Ia berkerja di sana. Ahli IT SCTV ini berpenampilan santai dan berhasil menemui peneliti meskipun masih di dalam jam kerja. Informan bertubuh proporsional, tinggi badan sedang, dan rambut rapih tersisir ke belakang dan efek kaku dari gel rambut. Informan II ramah dan murah senyum. Berbeda dengan informan I, Informan II tidak ragu untuk tertawa lepas saat peneliti melontarkan lelucon. Meskipun demikian, Informan II agak canggung ketika diajak untuk melakukan kontak fisik seperti berjabat tangan.

Wawancara dimulai pukul 16.37 sembari menunggu Informan III. Tidak ada tanda-tanda kecanggungan saat peneliti dan Informan terlibat dalam wawancara. Peneliti sendiri sempat bermain dalam tim yang sama dengan Informan II di Ragnarok *Online* II, hal inilah yang mungkin membuat wawancara tidak canggung meskipun kami belum bertemu sebelumnya.

Informan II sangat suka berbicara, bahkan di saat sedang tidak ada pertanyaan, atau saat peneliti sedang mewawancara Informan III. Informan II juga sangat senang ketika diberikan pertanyaan analitis atau pendapat dan menjawabnya dengan antusias. Informan II malah sering bingung dan lupa ketika ditanya mengenai pengalaman pribadinya terlibat RMT. Sepanjang wawancara Informan II hanya memesan Cappuccino.

Kondisi wawancara sangat kondusif, kebanyakan gangguan berasal dari tawa Informan III dan celetukannya yang lucu. Informan II juga sangat ekspresif dalam menyatakan pendapat, dan tidak ragu menggunakan bahasa tubuh untuk menjelaskan maksud dari jawaban-jawabannya.

#### **Transkrip Wawancara dan Coding**

A: Kayaknya ga gue bawa deh, eh ini nih, tapi magang, judulnya tentang real money trade dalam komunitas *game* online, tes, tes, bip bip, ngomong!

B: Tes

A: Jadi skripsi gue tentang real money trade dalam komunitas *game* online, nah terus jurusan gue kan sosiologi, jadi gue pengen tau kenapa..

B: Sosiologi?

A: Sosiologi itu ilmu yang mempelajari kenapa kalo orang jalan gak pernah nabrak.

B: Hahahaha

A: Serius

B: Hahaha

A: Serius, karena manusia itu mempertahankan jarak dengan orang lain secara konstan, jadi kalo lo liat orang jalan itu sebenarnya ada hula hoop invisible di sekitarnya, makanya kalo lo jalan ga pernah nabrak

B: Hoooo, hola hoop invisible, tergantung sih, kalo yang gue deketin cewe pasti gue tabrak

A: Iye, berarti, ah beda sih gue deketinnya cowok

B: Tai

A: Yaudah, jadi tentang RMT, jadi gue cari orang-orang yang sering RMT, kemaren gue ketemu Dimas, ternyata dimas dari SD udah RMT.

B: Enggak gini, aa, elu kalo misalkan beli voucher itu RMT?

A: Itu cash trade

B: Okay, cash trade

A: Tapi itu juga masuk ke bahasan gue

B: Oke, kalo gue kecilnya sih seringnya beli voucher, karena emang itu kebutuhan

A: Kenapa butuh?

B: Ya lu kalo mau, kan dulu kan mainnya pay to play,

A: Apasih? Ragnarok, elo maen ragnarok? Umurlo berapa tahun sih

B: Umur gue masih, dua enam  
A: Tua anjir  
B: Tapi muka gue ga kaya dua enam men  
A: Muka lo kayak dua puluh sembilan  
B: Eh temen-temen nyokap gue aja ga percaya kalo gue 26, gue tuh kayak masih kuliah,  
A: tebak gue berapa tahun?  
B: Lo semester berapa?  
A: delapan  
B: Elomah dua dua, dua puluh tiga ya?  
A: 19, tahun ini gue 20  
B: Anjir  
A: Ga keliatan kan  
B: Ga keliatan, soalnya muka lo tua  
A: Beli di iyon, ini gue beli barang dulu baru nanya, yon, hahaha  
B: Oh lo ke tempatnya dia?  
A: Gak, iyon ga mau kan, jadi maunya pake skype  
B: Lah itu pake skype boleh  
A: Untuk yang gabisa ditemuin secara langsung. Kalo lo kan bisa  
B: Lo bilang aja, sibuk dia bu, ada urusan kerja,  
A: Udah gue bilang kaya gitu buat iyon, bukan buat elo, kalo buat dimas karena emang ganteng makanya gue kejar, tapi memang, ternyata memang sesuai dengan ekspektasi gue. Tuh udah dateng devi  
B: Mana?  
A: Kiri, jauh jauh lo! Gue lagi pacaran, hahaha  
B: Lo gimana sih tetanggan kampus juga  
C: Ini batas suci gak nih? Lepas sendal gak nih?  
A: Hooh, iya, udah wudhu belom?  
C: wah belom pak  
A: Haram berarti hukumnya, devi mau sebelah aku apa sebelah jadit?  
C: gua ngeri sebelah lo  
B: Ahahahaha, mampus  
A: Ahahaha langsung sadar gitu ya, gue udah pesenin makan! Tinggal pesenin minum, gue udah pesen makan tinggal minum  
C: pesen apa dit?  
B: Gatau dia yang mesen!

A: Pesenin sesuatu  
B: Elu terima aja  
A: Eh anjing udeh terima aja, makasih mas, laper dep?  
C: Iya, makanya gue dateng, ahaha  
A: Katanya ujan disana?  
C: Gerimis, jalan dikit di lenteng agung, kering  
A: Anjir jauh banget, gue beli di iyon, hahaha windrunner  
C: Gue pengen action figure nya cuman  
A: Berapaan sih?  
C: Seratus  
A: Murah, gue beli arcana aja kaya beli kacang  
C: Tunggu arcana lina gue laku hahahaha  
A: Tai banget menang, dia judi melulu monyet  
B: Iye emang!  
A: Ajarin gue dong cara judi!  
C: Jangan, dosa  
B: Arcananya si itu,  
A: PA?  
B: Iye, ada berapa?  
C: Satu lah benga hahah, lo maen aja kaga anjing  
A: Eh dulu dimas tuh minjem-minjem PA ke sarah, dua minggu, buat event  
B: Iya event, adek gue ampe beli loh, dari steam nya  
C: Udah seharga lina sekarang  
A: Seratus ribuan?  
C: Seratusan  
B: Murah!  
A: Anjir gue beli rylai 400 nanti jadi berapa  
C: jadi, kira-kira 200-250  
A: Keren cuy kalo ulti ada suara au au nya  
C: Kalo ulti keliatan areanya  
A: Ya, jelas ya  
B: Kalo Lina yang bawa itu?  
A: Lina yang on fire rambutnya, udeh lu diem, gue lagi wawancarain dia

C: Eh gue minta kunci jawaban dong!, ntar gue gabisa jawab gimana  
A: Nih pak tagihan samsung mohon dibayar, canda, yaudah akhirnya gue bahas RMT deh karena kata dosen gue, mulailah dari yang dekat dengan kamu!  
B: *Game* online  
C: Iyon gimana iyon, skype sama iyon! ahahha  
A: Belom, belom sempet!, kata dia nanti dulu ya set ya, kayaknya dia takut banget sama gue kenapa ya  
C: Wahahahaha, tai  
A: Emang gue menakutkan?  
B: ha ha, gue sebenarnya mikir-mikir dia soalnya udah sms gue duluan, gue udah nyampe nih, setengah empat!  
C: Uhuhuhuhu  
A: Eh monyet, gue lagi skripsi, bukan mau ketemu lo atau apa, bukan suka atau apa, gue cuma suka sama dimas!  
C: okeeee  
A: Tapi ternyata jadit lumayan juga ya  
B: Anjing!  
C: Ahahaha, kan dari dulu udah  
A: Udah ya, berarti kalo waktu lo SD mainan apa sih?  
B: RO  
A: RO lah, kok semuanya maen RO dah, gue gak maen RO lo  
B: Lo kenapa gak bahas RO aja  
A: Pertama kali, RO udah banyak yang bahas, dan karena servernya juga pada mati, jadi gue agak bingung, tinggal RO internasional kan? Akhirnya gue bahas yang luas aja temanya yang ada di semua *game* RMT nya. Terus lo maen RO biasanya abis berapa semingguan gitu?  
B: Dulu berapa ya, gue dulu kalo ga salah setiap minggu itu dua puluh ribu. Itu vouchernya doang  
A: Belom sama warnet?  
B: Kalo warnetnya, gue biasa paket 15 ribu satu hari  
A: Anjir murah bet ya jaman dulu ya  
C: Ini jaman kapan nih?  
A: Jaman dulu  
B: Sekarang lebih murah kali!, gue gratis di rumah  
A: Gue juga gratis di rumah, minta ditabok, tapi yang jelas RO itu lo belom beli-beli di orang kan?  
B: Dulu, gue belom ngerti RMT sih, belom ngerti RMT, gue ngertinya main doang, masih kecil sih emang.  
A: Bentar gue cek dulu ya kedengeran gak sih kita ngomong  
B: Ibet aja gue sekali ketemu langsung ditonjok loh! berdarah  
A: Demi apa?  
B: Tadinya gue pengen meluk sih cuma gue malu

C: Wahahaha, Jadiit, hahahaha  
A: Terus gaya gaya magnus exorcismus gitu ada cahaya dari atas  
B: Oke oke, gue bingung gini  
A: Bawa spinel gak? haha  
B: Masih inget aja lagi lo  
A: Masih lah, dimas masih maen, berarti waktu jaman-jaman, kelas berapa sih itu lo maen RO  
B: Gue maen RO tuh kelas SMP sih kelas 7, itu juga RO udah beberapa tahun  
A: Lo udah tua ya, terus lo, kayak mulai selesai main RO lu main apa?  
B: Gue selesai main RO ketemu cheat, main gunbound, disitu gue mulai-mulai  
A: Pergi aja yuk kalo ternyata dia cheater, aduh terus-terus  
B: Gue nge cheat disitu dapet duit, ngerti duit, gue gunbound gue  
A: Lu ga malu?  
B: Ngapain malu anjir, mana ngerti gue, gue yang penting dapet duit kok! Ya iyalah buat biaya gue maen di warnet segala macem  
A: Lo nge cheat apaan dulu di gunbound? Akurasi?  
B: Enggak, gue dulu gunbound tuh ngecheat utuk  
A: Naikin level?  
B: Naikin level cepet, duit cepet, langsung gue jual karakternya  
A: Aah, karakternya, terus ke ban  
B: Enggak, gue kan, gue dulu jadinya bikin 10-15 karakter, yang ke ban 5 lah, yang 10 masih  
A: Tai ada prinsip kaya gituannya monyet banget  
B: Lah kan RMT!  
A: Gila, abis selesai main gunbound lo main apa?  
B: Main gunbound lo maen RF?  
A: Nah! Pangya main gak?  
B: Main-main, kalo gue di pangya gak nge cheat, gue pure, pure skill  
A: Tai! hahahaha  
B: Eh enggak serius! Jadi itu kan ada, ada diagramnya tabelnya kan tabel anginnya, dari situ  
A: Ini cheat engine versi berapa?  
B: Wah songong nih anak ni, gue tuh pure skill men! Oke? Oke!  
A: ha ha ha  
B: Gue disitu main, ya main biasa sih disitu gue mulai, mulai ngerti item mall, kan waktu itu baru ada item mall. Gatau sih gue pertama kali kayaknya sih pangya sih yang ada itu. Terus o2jam,  
A: o2 jam gue juga main, o2jam dulu terus ayodance

B: Kalo ayodance gue gak main, gue abis itu main RF  
A: Nge cheat?  
B: Berapa tahun itu  
A: Nge cheat lah pasti terbang!  
B: Ea tapi gak separah  
A: Nembus!  
B: Nah gue disitu garagara rf itu gue pernah ketipu, ilang lima juta kalo dijadiin cash, langsung tuh gara-gara itu gue langsung pensiun  
A: Padahal sama gue semalem lima juta, mau?  
B: Tai, Kan dapat anak pejabat? Kok nyari lagi?, elo yang bayar gue dong harusnya  
A: tai tai, hahahahaha, lanjut, lima juta ilang? Apaan tuh launcher atau apa?  
B: Gue main di cora, jadi,  
A: Summoner lah ya? Itu tuh alesan kenapa cora kalah karena semuanya main jadi summoner  
B: Cuman gue enaknya dulu gara-gara boss gue tuh namanya, siapa ya,  
A: Hercules?  
B: Server yang paling pertama?  
A: Solar? Lunar?  
B: Solar? Lunar?  
A: Premium?  
B: Iya pokoknya pertama lah  
A: Polaris tiga kan?  
B: Lo tau namanya, yosh? Dia di cora namanya yosh job nya sorcerer  
A: Botak ga?  
B: Gue mana tau, gue belom pernah ketemu orangnya, yang jelas lo udah level mentok, langsung dimodalin sama dia semua equipo dimodalin, nah gua, gue nge boss segala macem dibantuin sama dia. Dia tuh kayak nge boss, mini-mini boss tuh bisa sendiri, saking damagenya tuh saking gedenya dia tuh bisa tank sendiri. Nah terus gue ngepug mini boss, nge drop barang yang harganya lima juta  
A: Apaan? Gem? Ngedrop apaan? Gue main kok jadi gue tau  
B: Ngdrop ring, ring yang stats nya full semua 20% atk 20% vit, dulu tuh pas masih awal-awal lima jutaan  
A: Terus?  
B: Abis itu tololnya  
A: Lo jual ke NPC?  
B: Bukan, itu trik baru, lo sekarang sering kan kayak yang si Klonoa gitu, kloning namanya dia, dia ngumpet-ngumpet gitu ga keliatan di kerumunan nge trade gue sambil nge whisp gue, gue butuh ini dong, pinjem-pinjem segala pinjem, gue baru sadar, ternyata i nya itu 1.  
A: Tapi kalo klonoa mah itu kloningannya dia juga hahah, enggak becanda, lanjut

B: Cuman, cuman, ea cuman, pas gue SMA sih, waktu itu gue pas lagi SMA  
A: Terus lo kasih ke orang?  
B: Enggak, gue jual lah gila lo  
A: Berapa dapetnya?  
B: Gue dapet tiga juta  
A: Tapi sebelum itu lo pernah jual beli gak di RF nya sendiri?  
B: RF nya sendiri, gapernah sih paling voucher doang.  
A: Jadi lo pertama kenal RMT di gunbound, tapi jualan yang sampe tiga juta itu di RF. Gunbound kena berapa, eh  
B: Murah kali gunbound cuma 200-300 ribu per karakter.  
C: Cuma *game* ringan doang kalo RO lagi maintenance, hahahaha  
A: Sedih ya kalo maintenance doang ramenya, hahaha. Terus abis RF main apa?  
B: Main, main apa ya,  
A: Yang pasti bukan mainin hati gue  
B: Ohh, point blank!  
A: Lo main point blank? Udh lima jengkal belom jaraklo sama gue, harus lima jengkal dulu, hahaha, gue gamau deket-deket sama orang yang main point blank.  
B: Kenapa?  
A: Ahahaha  
B: Tengil ye!  
A: Gamau! haha  
B: Gue dulu tuh yang main point blank pertama gue, gue dari  
A: Terus kaki lo angkat ke keyboard sambil terak anjing-anjingan gitu kan? Memek lo! hahahaha  
B: Ya gue biasa aja ga segitunya!  
A: Gue pernah ngeliat orang hardcore gitu, muka mukanya kaya lo dep kakinya diangkat, wah anjing udah keluar semua sumpah serapah. Itu lo RMT an? Jualan apa sih?  
B: Di situ mah gue ga jualan, karena, gimana ya, yang jelas sih tim gue maksud gue yang sewarnet ama gue dia itu yang, yang udah bintang lah, mayor, dia mayor pertama di PB langsung dijual harganya 10 juta ke orang, ada yang beli, abis itu dia ngejokiin dari situlah ada gue ngerti joki.  
A: Itu mas-mas warnet apa temenlo?  
B: Temen gue anak kuliah  
A: Anjir gue udah gabisa ngebedain mana yang mas-mas kuliah mana yang mas-mas warnet, udahlah entar dulu.  
B: Tampangnya semua sama, hahaha  
A: Kalo dimas tuh beda! Anjing ganteng putih, wangi, stop, anjir,  
C: Iya iya iya, Lo peringkat kedua setelah dimas  
A: Lo peringkat kedua setelah dimas

B: Anjir gue terakhir aja! hahaha  
A: Depi peringkat ke lima belas, setelah klonoa  
C: Gue tau selera si aiset!  
A: Kok lu tau sih!  
B: Dia normal tapi lo!, gitu-gitu punya pacar.  
A: Ahaha kan emang kedok!, mau gue chat nih sekarang sayang gua? Hahahaha, lo termasuk yang doa supaya hari valentine ujan ya?  
B: Gak ujan! Hari valentine tuh gaada di kalender, tanggal 14 tuh gaada, langsung 15.  
C: Ada tipx nya tanggalan gua hahaha  
A: Gue cuma bisa puk-puk invisible dari jauh, terus lo maen RF abis maen RF kena tiga juta gitu lo main?  
B: Gue maen  
A: PB? Abis main PB?  
B: Main PB gue tuh, sempet serius gitu ikut turnamen segala macem, cuman  
A: Anak turni  
C: Anak edun!  
B: Cuman mulai-mulai serius gara-gara kuliah sih, serius kuliah, selesai kuliah udah kelar  
A: Ga main?  
B: Main RO gua.  
A: Terus ketemu gue  
C: Hahahahahahahaha!  
B: Hahahahahahaha!  
A: Hahahahahahahaha!  
B: Ketemu healer yang marah-marah mulu  
A: Dulu waktu gaada gue yunie yang marah-marah! Setelah gue sering marah-marah yunie gapernah marah. Cuma kalo gue kalo maen emang suka emosian, tanya devi.  
C: Eargasm lah!  
B: Jadi yang alay siapa dong? hahahaha  
A: Oh, bayar sendiri ya! Ini tujuh puluh rebu makan tuh pantat!  
B: Nah lu lagian bilang kaki diangkat, suka marah-marah, ngata ngatain  
A: Ternyata gue..  
B: Gak sadar dia pas lagi CoA marah-marahnya gimana!  
A: Yakali, tapi kemaren lu juga iye iye juga kan marah-marah juga, eh enggak devi ga pernah marah  
C: elo satu tim sama gue  
A: Eh sejak yang di cancel itu gue gamau lagi maen sama lo! Orang lagi year beast ya di cancel pas udah ke find, terus kaga jadi, siapa sih itu

C: Teman gue , teman jauh gatau

B: *Game* apaan?

A: Year beast, event DotA, barongsai

B: Iye iye tau gue barongsai

A: Yaudah berarti di point blank ini sampe akhir karakterlo lo jual apa lo gimana?

B: Point blank, karakter gara-gara ada cheat terus segala macem, karakter ga laku.. Karakter tuh ga, ya.

A: Tapi lo sempet jual beli apagak disitu?

B: Disitu enggak, hmm, cuman turnamen doang, lumayalah buat ya buat jajan jajan doang

A: Gaada ya market RMT di PB ya

B: Gaada, lo mau jual apaan, tapi karakter ada, cuman sebelum ada cheater yang parah banget, itu karakter masih mahal-mahal banget, setelah ada cheater, Gb cepet gitu, segala macem, udah kacau deh.

A: Jadi kalo naik level status lo naik?

B: Enggak, level naik, status misalkan headshotnya berapa persen, itu kaya yang makin gede

A: Headshot bukannya pake skill? Itu ada statusnya

B: Jadi itu kan bisa diliat nih pangkatlo apa, headshotnya berapa kali, berapa persen, menangnya berapa kali kalahnya berapa kali

A: Oh oke, menarik juga, abis itu lo pindah ke RO ? Terus ketemu gue? Gausah ceritain bagian guenya, ceritain pengalaman lo main, maksudnya pengalaman lo main sama pengalaman

B: Entah kenapa ya gue tuh dulu ketemu healer yang dong dong banget,

A: Eh!

C: Mending,daripada gue ketemu hode

B: Hahahahaha!

A: Hahahahaha!

C: Healer gue hode

A: ahem, denny kurniawan

B: Haduh, Kalo itu gue gausah ngomong

C: apa kabar depi! hahaha

A: Aduh gue ngebayangin, hahahahaha, depi depi

B: Enggak, gue baru kali ini selama *game* online hode profesional tuh kaya gimana

A: Iya kaya gitu! Sampe voice changer lho!

B: Gue belom ngerti hode, hode kan dari ragnarok

A: Iya ulet itu kan

B: Kan segala macem itu hode, ya yang begitu cowo kan, cuma gue baru ngeh ternyata beneran ada yang profesional., sampe-sampe setiap dia RC harus make voice changer

A: Tapi kan dia gapernah bilang dia cewek, hime tuh gapernah bilang dia perempuan!  
B: Cuma kan seharusnya dia bilang  
A: Cuma dia gapernah bilang dia perempuan! Dimanapun  
C: Tapi liat banget asli  
B: Yah gue juga gak ngeh, tapi dia ngebuka kartu kan, cuman sampe kita juga ga percaya gitulho  
A: Gue cowok kok, hah?  
B: Soalnya dia enggak, dia enggak pernah ngomong gue cowok, dia ngasih tau facebooknya apa nih!  
A: Denny kurniawan  
C: itu ampe gue cariin nih gue cari yang mana ceweknya, yang ini yang ini, padahal udah jelas-jelas cowok anjir. Hahahahah.  
A: Delusi banget  
B: Gara-gara gue cowok oke cowok gara-gara si lachrymal, dia pake voice changer  
A: Ohh jadi mirip banget  
B: Mirip banget  
A: Kalo vala cewek apa cowok sih?  
B: Valahiel? Gatau deh?  
A: Katanya dimas cewek juga  
C: posan yang udah ini posan  
A: Katanya seksi  
C: Chinese  
A: Katanya bohay banget  
B: Dimas ketemu emang?  
A: Masih main di RC. Vala kayak hardcore banget loh, dia kayak the best tank di server ff14  
B: Best?  
A: Best tank, tanker. Best tank karena di server itu jadi kalo misalnya orang nge tank itu biasanya damagenya cuma 100an per second, dia 200.  
B: Kalo sultan apa? Healer?  
A: Sultan ini, kan kalo di ff job bisa ganti-ganti ya, kalo sultan tank juga, tapi dia bisa jadi healer bisa jadi apa, yang pasti sultan cebol, ras nya.  
B: Gue dulu sempet maen sebulan  
A: Makan dev daripada lu dengerin doang, kentang kan, gue makan ya, terus dim, eh dim  
B: Ingetnya dimas terus, parah  
A: Di RO2 RMT lo pengalamanya gimana?  
B: Ahahahaha, diapain aja lo dikosannya dimas?  
C: Dia nge chat gua, dep gue horni, terus gue bilang, bentar gue panggil aiset, nah ini aiset, wahahahahah.  
B:wahahahahahah

C: Dia nge pm gue, si dimas, di DotA, dex ya, ini kenapa dimas pm gue, ahahaha, taunya lagi sama dimas dia. wahahahaha  
A: Tapi emang gokil sih anaknya maksudnya kocak, kocak parah. Yaudah lo di RO2 beli-beli apa aja jad?  
B: Dia masih kuliah?  
A: Masih, kok lo jadi tertarik gitu sih, jangan nikung gue, kuliah di universitas mercusuar, eh?  
B: Oh merlu buana, mercusuar lagi, lu ngaco lu  
A: Masih, masih kuliah  
B: Umurnya sama kayak lo berarti  
A: Dia kelahiran tahun 1992.  
B: Tuan dia dong  
A: Tapi sempet, aduh gue gaboleh nyeritain kartu-kartunya informan gue, jadi gue gaboleh cerita kalo dia sempet DO, terus sempet ga kuliah berapa tahun gitu gaboleh, tapi gue gaboleh cerita..  
B: Ohhh, terserah lo hahahahaha.  
A: Tapi gue kan gak boleh cerita ke elo, jadi yaudah, nah lanjut  
B: Lo ada steam online nya dimas?  
A: Anjing, terus lo maen RO tuh awalnya kenapa?  
B: Ya gaada *game* lain  
A: Semua *game* deh kayak waktu pertama kali main tadi, RO itu kenapa?  
B: Blade and soul, hmm belom itu abis setelah RO 2 men  
A: Nah abis RO 2 baru BNS kan  
B: Setelah RO 2 kacau, duplicate segala macem  
A: Alah lo juga ngedupe kan  
B: Eh kaga  
A: Apa hari-hari terakhir!  
B: Gue supplier lho!  
C: iya dia supplier, yang dupein orang  
B: Lu juga anjir, mesin dupe  
C: Fotokopi biji! hahahaha  
A: Siapa yang dupein apa, kantong *zeny*  
C: Si itu, si klonoa, cuman ga dapet banyak tuh susah anjir cuman berapa cepe cepe doang, yang keren gue mah dupe ransum  
A: Iyalah ransum, gue ngedupe apa ya terakhir ya, kostum kali ya, tapi emang ransum tai sih spinel pot ungu  
C: Bugil, terus dibalikin lagi sama dupe dupenya. Hahahaha, tapi ilang blood point nya, dari CBT  
A: Udah gue kan nanyain elu! RMTan di ragnarok apa aja?  
B: Gue di ragnarok, voucher sih

A: Voucher doang  
B: Gue gapernah beli *zeny*, segala macem gapernah  
A: Jualan juga ga pernah?  
B: Kalo jualan apalagi, saingan banyak  
A: Yang di anak collision yang jualan-jualan terus siapa sih?  
C: itu si iyon, pemasok *zeny* terbesar di tiga server, cadreva  
B: Kalo si iyon, dia tuh kayak orang  
C: Pemasok *zeny* di tiga server itu di SEA, NA, indo  
B: Dia tuh sebenarnya kalo gue bilang tuh kayak orang kedua, suppliernya dia ada lagi  
A: Orang pertamanya nge cheat gitu kan?  
B: Enggak, enggak nge cheat, orang pertamanya tuh kaya temen gue anak bandung, gue abis main ini RO 2 gaada, gue ga maen apa-apa, BNS kelar, gue main yang sekarang nih apasih namanya, arche age itu  
A: Oh archeage itu bagus  
B: Tapi sekarang itu, elo gila ya itu mah harus bener-bener lu pay to win banget, itu gila tuh orang-orang bule kalo orang, ah, kalo orang bule maen pay to win mah lebih parah dari orang indonesia.  
A: Ya dollar kan sama rupiah berapa ini rasionya  
B: Dia tuh masalahnya ga langsung beli ke orang gitu ga langsung transfer, dia tuh maen pake credit card, jadi tuh sekarang kayak apa sih,  
C: Carding aja gimana sih?  
A: Carding itu jadi di internet banyak nomor-nomor kartu kredit sama pin nya yang beredar, jadi biasanya lo beli ke hacker satu paket isinya ada 100 kartu lo cobain satu-satu, brengsek kan carding  
B: Iya jadi lo tuh, sebenarnya itu punya orang kartunya  
A: Bete juga kan.  
B: Itu biasanya yang sembarangan, itu biasanya tuh kartu itu pernah ke scan sama si hackernya loh jadi tuh kartu yang pernah dicopet atau ilang atau gimana lah, pokoknya diambil hackernya gitu di scan sama alatnya, baru ketauan  
A: Oke, eh tapi gue penasaran deh kalo elo jualin char lo di gunbound waktu berhenti, sama di point blank ga lo jual ya char lo ya?  
B: Point blank enggak  
A: Ragnarok kenapa ga lo jual ada harganya kan padahal?  
B: Gue dulu ragnarok pas, oh engga gue dulu ragnarok char gue, gue masih gara-gara gue mau UAN, udah gue ga mikirin udah, gue kasih temen gue, iyasih gue kasih temen gue di bot in sama dia segala macem sampe level mentok, yaudah cuman gue udah gainget lagi passwordnya  
A: Tapi kalo RO 2 kenapa ga lo jual??  
B: Masih gue mainin sekarang  
A: Masih lo mainin?  
B: Masih, login-login doang

A: Terus lo ngapain

B: Rusuh, gitu, login aja, rusuh aja, kan udah no guild gua, ngajakin duel-duelan aja

A: Terus kalah.. Lucu juga, gue..

B: Dah level 20 kalah

A: Tapi gamau lo jual?

B: Jaman begini udah ga berharga men

A: Tapi kalo ada harganya mau lo jual?

B: Ya gua jual lah

A: Abisnya kalo lo jual gitu uangnya lo pake buat apa?

B: Uangnya? Set razer lah!, cuman sekarang udah, alhamdulillah sih gue segala gaming gear udah lengkap sih

A: Ehem pamer, ehem congkak, ehem arogan.

B: Ehem anak pejabat

A: Ehem anak pejabat

B: Gak, gak, serius, enggak sih itu sebenarnya buat gua jajan-jajan doang sih

A: Makan dong gaenak gue kalo lo ga makan

C: Selow, itu jadit sebenarnya malu-malu

B: Gue minum aja nih aus banget.

A: Gue penasaran deh, kalo menurut elo ya, sebenarnya barang apa sih yang laku dijual kalo di dalem *game-game* begitu?

B: Yang laku dijual? Yang jelas mata uangnya, itu pasti banget, terus barang rare

A: Yang kaya gimana? Yang dapetnya susah?

B: Barang rare itu bisa dari dropan boss, dan dropan yang jarang, pokoknya yang tipe-tipe rare banget, jadi tuh susah drop nya, ada juga dari plus nya, yang upgrade nya dari upgrade gitu masuk crafting segala macem. Temen gue nih ya di archeage dia tuh pernah dapet, dia crafting pokoknya yang paling bagus lah, dapet tiga set dia ngejual 80 juta di dolarin berapa?

A: 8000?

B: Ya segitu

A: 7500 sih sebenarnya

B: Cuman dia modalnya juga lumayan gede, modalnya hampir duapuluhan, dia emang orang mampu sih anak binus

A: Kenapa ad yang mau beli ya?

B: Orang bule

A: Kalo lo misalnya kalo jadi pembeli gitu, lo selama ini beli doang jual doang apa dua-duanya

B: Gue beli, beli cuman pake buat vip nya doang, cuman gue ngejual, gue ngejual entar bayarnya via paypal. Cuman baru dapet lima juta sih.

A: jadi posisi lo sebenarnya selain lo ngebeli lo ngejual juga gitu?

B: Iyalah

A: Gue bingung gaada yang beeli aja kayak gueyya?

B: Ya kan lo anak pejabat

A: ....

B: Gimana sih, masa anak pejabat jual sih? Kan lucu

A: Bener-bener

B: Kalo gue anak pengusaha, jadi usaha terus

A: Hooh, sip, tapi pertanyaan penelitian gue cuma ada dua ya, yang peertama kenapa lo ngebeli, kenepa lo ngejual, yang kedua, pengaruh eksternal kenapa lo ngebeli dan ngejual, tadi yang pertama kan kenapa lo ngebeli kenapa? Kenapa lo ngebeli barang? Kenapa gak pake uang in *game* aja gitu.

B: Intinya gini, lu pasti kalo mau ngapa-ngapain tuh butuh modal dulu tuh, modal gue itu, itu gue beli VIP nya, biar elo nge *game* nya gampang, segala macem fitur-fitur

A: VIP lo belumnya ke developernya kan?

B: Ke developernya, segala macem fitur-fiturnya, fitur yang menguntungkan lo, lo dapet. Dari situ gue gampang dong nyari gold nya gampang, segalanya gampang, akses-akses buat jual barang gampang, dari situ.

A: Kalo mmorts kaya DotA kenapa ya?

B: Kalo MOBA sih modal lu juga modal kan beli-beli gitu lo!, pasti beli mulu, kalo mau RMT pasti lo harus modal, karena lo kan bisa juga sih lo ga modal

A: Tapi kaya hoki banget?

B: Temen gue ada, dia ga modal sama sekali, 0%, jadi itu dia main bener-bener tanpa VIP, dapetin barang yang jelas dia bisa dua puluh empat jam sehari tuh dia OL bisa 10 jam lebih.

C: Kalo RPG bisa tanpa modal, liat aja itu anak glory wing, anak-anak petani semua itu

B: Iya jadi gitu, lo bener-bener petani, hardcore gitu, nah sekarang lagi jaman tuh warnet dirubah

A: Jadi?

B: Jadi sarangnya joki

A: Hmm, Serem banget

B: Iye gitu, temen gue di bandung gitu, dia punya warnet, cari pegawai yang bisa online tuh dia 24 jam, 7/24 dia bisa online

C: 24/7

B: Iya gitulah, cuma ini ada targetnya, ada targetnya, sehari misalkan berapa gold, gold nya itu dijual sama boss nya

A: Tapi lo kenal sama orangnya?

B: Kenal

A: Bisa minta kontaknya ga nanti?

B: Eh gue ga begitu kenal, gue cuma pernah kenal nanya-nanya barang doang

A: Nanti kalo ada contactnya minta deh

C: Next korban!

A: iyalah kalo ganteng

B: Kalo gue bilang sih biasa aja, orang bandung soalnya  
A: Cowok tuh yang penting hati nuraninya, harta, titit, menuju rasa nikmat  
C: Hahahahahahahaha!  
B: Hahahahahahahaha!, hadeh,  
A: Lo punya gak?  
C: Anjing!  
A: Sebenarnya yang gue, jadi ntar, tadi lo beli-beli dimana aja RF ya?  
B: Beli di RF  
A: Kenapa?  
B: Hmm..  
A: Pengen menang?  
B: RF, beli? Oh gue RF ga beli, gue dimodalin, cuman gue beli RF tuh voucher yang kalo gasalah voucher ya.  
A: Kalo tadi lo beneran gapernah beli sama orang sama sekali cuma beli voucher-voucher aja?  
B: Enggak-enggak, gue pernah di archeage pernah gue beli ama temen gue itu ya itu yang gue bilang di bandung itu beli berapa ribu gold gitu  
A: Kenapa?  
B: Gue tuh buat modal, modal judi, judi upgrade  
A: Abis lo upgrade lo jual lagi?  
B: Iya  
A: Balik modal?  
B: Lebih?  
A: Jadi bukan karena lo suka sama *gamenya* tapi karena lo pengen dapet duit?  
B: Iya.  
C: Fleksibel sih  
A: Ntar lu entar ah!  
B: Gini, oke, sebenarnya kalo a.. kalo gue bilang sih gua, gua a.. misalkan dapet bagus gitu pasti gue tahan dulu untuk berapa bulan untuk kepuasan gue dulu sendiri  
A: Maudong ditahan sama kamu  
C: Ahahahaha!  
B: Gue ke kantor aja deh!  
A: Terus-terus? hahahaha  
B: Terus kalo udah gue udah puas segala macem, cuman istilahnya nama gue udah dikenal orang gitu  
A: Kaya Aiseht lah, siapa yang ga kenal  
B: Ya iyalah lo taulah priest ga jelas  
A: Udahlah mati aja gue, terus?

B: Iyakan, udah kelar gitu istilahnya lo udah kepuasan batin lo udah tercukupi lah, lo udah okelah di *game* ini udah wah gitu ya dijual, tapi cuma ada juga emang elo main *game* emang buat ini, kerjaan lo ya itu yang gue bilang temen gue itu emang buat kehidupan dia sehari-hari

A: Lo bukan buat kerja? Apa setenga-tengah

B: Gue buat ngilangin stress sih

C: Karena pekerjaan yang menyenangkan itu adalah hobi yang dibayar.

A: Ohh, peluk-peluk

C: Wait-wait, batas suci!

A: Bukan muhrim, oke lanjut, terus temen-temenlo responnya yang gak main *game* gimana?

B: Respon temen gue? Respon yang paling terdekat aja dari nyokap gue

A: Itu sebenarnya dua pertanyaan sih ada lagi respon keluarga, tapi yaudahlah respon nyokaplo gimana?

B: Ya abis gimana, temen-temen gue *gamer* semua lah!

A: Oke. Kalo nyokaplo gimana responnya?

B: Kalo nyokap gue mah its okay, asalkan, gini lo, lo kuliahlo bener, sekolahlo bener segala macem, solatlo misalkan kalo gue muslim solat ga ditinggalin gitu lah

A: Ohh, calon imam banget sih

C: hahahahah

A: Gue mau deh mengucap amin setelah lo waladdholiin

B: Gue bingung dimas berani-beraninya bawa ke kamar loh!

A: Lo taugak dimas pas gue gombalin ngapain gue? Digombalin balik terus gue takut.

B: Hahahahaha, dimas hybrid kali

A: Ga tau, serem dah pokoknya, serem banget, terus-terus

B: Kata nyokap gua, gak masalah cuman asal tau batasnya aja kalo emang ya istilahnya batas elo bisa nge rem, gak, gak, gak full

A: Kaya kalo udah ketemu gue harus stop ya?

B: Sebenarnya gue mau kabur, iye, gue mau kabur sejauh-jauhnya

A: Gabisa kita udah kontrak, jadi kalo misalnya gue butuh apa-apa lo harus dateng lagi, gue udah tau kantorlu dimana gue tinggal dateng

B: Oke..

A: Mas bisa cari jadit ga?

B: Oke.. kalo gasalah di UI dari UI mau ada itu tuh jobfair ya?

A: Ahahaha mau pindah, abis itu kayak yang lain respon anggota keluargalo yang lain?

B: Anggota keluarga gua, gara-gara gue sebenarnya update segala macem, adek gue jadi *gamers* juga, *game* online, cuman dia gak, gak se gua, gak se parah gua dia cuman main fun doang. Maslahnya dia lagi gila juga nih tidurnya ampe pagi-pagi gitu sekarang

A: Maen apaan adek lo?

B: *Game-game* steam yang gratisan

A: Bukan MMO?

B: Cuman dia parah juga sih emang, beli-beli, cuman dia kayak semacem item mall gitu beli gold segala macem

A: Lucu juga ya, yah mungkin sih kayaknya cuma itu aja, nanti kalo ada apa-apa lagi kan gue bisa tanyain lagi ke elo

B: Yaudah

A: Eh dit ada yang kelupaan nih, menurutlo uang itu apa ya?

B: Uang adalah money

A: SERIUS!

B: Uang itu ya alat atau media buat jual beli.

A: Terus terus, itu aja? Ada yang gabisa dibeli pake uang gak?

B: Kalo itu tergantung masing-masing orang, harga diri gua gabisa dibeli pake uang.

A: CIE! Oh iya kalo lo di DotA bebelian gak sih?

B: Beli lah!

A: Apa aja dit? Pake apa belinya?

B: Duit lah rupiah

A: Maksudnya kartu kredit apa apa, yaoloh

B: Ngak pernah pake kartu kredit gue, paling beli steam wallet dari web hiten. Terus set hero dari Cadreva

A: Ahahahaha lagi-lagi Iyon, alesan beli-beli kenapa deh dit?

B: Pengen aja, keliatan keren, gitu maklum napsu. Kalo sekarang sih udah belom pernah beli-beli lagi, sibuk kerja, sibuk.

A: Hmm okedeh, kayaknya itu aja, mmuach!

<i>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</i>	<i>Description Notes (Transkrip Wawancara)</i>	<i>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</i>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul> <p>Universitas Indonesia</p>	<p>C: Ahahaha, kan dari dulu udah</p> <p>A: Udah ya, berarti kalo waktu lo SD mainan apa sih?</p> <p>B: RO</p> <p>A: RO lah, kok semuanya maen RO dah, gue gak maen RO lo</p> <p>B: Lo kenapa gak bahas RO aja</p> <p>A: Pertama kali, RO udah banyak yang bahas, dan karena servernya juga pada mati, jadi gue agak bingung, tinggal RO internasional kan? Akhirnya gue bahas yang luas aja temanya yang ada di semua <i>game</i> RMT nya. Terus lo maen RO biasanya abis berapa semingguan gitu?</p> <p>B: Dulu berapa ya, gue dulu kalo ga salah setiap minggu itu dua puluh ribu. Itu vouchernya doang</p> <p>A: Belom sama warnet?</p> <p style="text-align: center;">147</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan sudah dekat dengan dunia <i>game</i> dari usia yang sangat muda.</li> <li>• Informan responsif.</li> <li>• Informan menganggap biaya tersebut cukup mahal, menandakan kelas sosial yang berada dibawah Informan I.</li> </ul>

	<p>B: Kalo warnetnya, gue biasa paket 15 ribu satu hari.  A: Anjir murah bet ya jaman dulu ya  C: Ini jaman kapan nih?  A: Jaman dulu  B: Sekarang lebih murah kali!, gue gratis di rumah</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai kapan mulai terlibat RMT</li> </ul>	<p>B: Dulu, gue belom ngerti RMT sih, belom ngerti RMT, gue ngertinya main doang, masih kecil sih emang.  A: Bentar gue cek dulu ya kedengeran gak sih kita ngomong</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umur, atau intensitas bermain mempengaruhi keputusan pemain untuk melakukan RMT.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai praktek RMT informan</li> </ul>	<p>A: Masih lah, dimas masih maen, berarti waktu jaman-jaman, kelas berapa sih itu lo maen RO  B: Gue maen RO tuh kelas SMP sih kelas 7, itu juga RO udah beberapa tahun  A: Lo udah tua ya, terus lo, kayak mulai selesai main RO lu main apa?  B: Gue selesai main RO ketemu cheat, main gunbound, disitu gue mulai-mulai</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menghabiskan kurang lebih 2 tahun bermain Ragnarok, waktu yang cukup lama, menandakan ketertarikan dan kesetiaan dalam bermain.</li> <li>• Informan belajar bahwa <i>game</i> dapat menjadi sumber pendapatan setelah mendapatkan informasi tentang cheat.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul>	<p>B: Gue nge cheat disitu dapet duit, ngerti duit, gue gunbound gue  A: Lu ga malu?  B: Ngapain malu anjir, mana ngerti gue, gue yang penting dapet duit kok! Ya iyalah buat biaya gue maen di warnet segala macem  A: Lo nge cheat apaan dulu di gunbound? Akurasi?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menggunakan kerangka keuntungan dalam mengambil keputusan.</li> <li>• Informan sangat kalkulatif dalam memperhitungkan keuntungannya.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Rasionalitas</li> <li>Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai game lain</li> </ul>	<p>B: Enggak, gue dulu gunbound tuh ngecheat utuk</p> <p>A: Naikin level?</p> <p>B: Naikin level cepet, duit cepet, langsung gue jual karakternya</p> <p>A: Aah, karakternya, terus ke ban</p> <p>B: Enggak, gue kan, gue dulu jadinya bikin 10-15 karakter, yang ke ban 5 lah, yang 10 masih</p> <p>A: Tai ada prinsip kaya gituannya monyet banget</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai game lain.</li> </ul>	<p>A: Gila, abis selesai main gunbound lo main apa?</p> <p>B: Main gunbound lo maen RF?</p> <p>A: Nah! Pangya main gak?</p> <p>B: Main-main, kalo gue di pangya gak nge cheat, gue pure, pure skill</p> <p>A: Tai! hahahaha</p> <p>B: Eh enggak serius! Jadi itu kan ada, ada diagramnya tabelnya kan tabel anginnya, dari situ</p> <p>A: Ini cheat engine versi berapa?</p> <p>B: Wah songong nih anak ni, gue tuh pure skill men! Oke? Oke!</p> <p>A: ha ha ha</p> <p>B: Gue disitu main, ya main biasa sih disitu gue mulai, mulai ngerti item mall, kan waktu itu baru ada item mall. Gatau sih gue pertama kali kayaknya sih pangya sih yang ada itu. Terus o2jam,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan memainkan berbagai jenis game.</li> <li>Informan tidak ragu untuk menggunakan cara curang jika hal tersebut menguntungkan secara finansial.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> <li>Penipuan dalam game online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborasi detilnya</li> </ul>	<p>B: Kalo ayodance gue gak main, gue abis itu main RF</p> <p>A: Nge cheat?</p> <p>B: Berapa tahun itu</p> <p>A: Nge cheat lah pasti terbang!</p> <p>B: Ea tapi gak separah</p> <p>A: Nembus!</p> <p>B: Nah gue disitu garagara rf itu gue pernah ketipu, ilang lima juta kalo dijadiin cash, langsung tuh gara-gara itu gue langsung pensiun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan menggunakan cheat di RF online, dan Ia menganggap hal tersebut wajar karena banyak pemain yang menggunakan cheat. Konsep konformitas.</li> <li>Kerugian finansial membuat informan berhenti bermain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain</li> </ul>	<p>B: Gue mana tau, gue belum pernah ketemu orangnya, yang jelas lo udah level mentok, langsung dimodalin sama dia semua equiplo dimodalin, nah gua, gue nge</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Filantropis dalam game online</li> <li>Konsepsi kepercayaan dalam game</li> </ul>

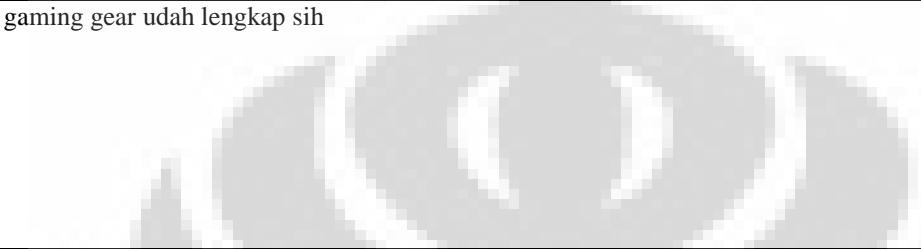
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penipuan dalam <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai keuntungan RMT</li> </ul>	<p><i>game</i> Informan</p> <p>boss segala macem dibantuin sama dia. Dia tuh kayak nge boss, mini-mini boss tuh bisa sendiri, saking damagenya tuh saking gedenya dia tuh bisa tank sendiri. Nah terus gue ngepug mini boss, nge drop barang yang harganya lima juta</p> <p>A: Apaan? Gem? Ngedrop apaan? Gue main kok jadi gue tau</p> <p>B: Ngedrop ring, ring yang stats nya full semua 20% atk 20% vit, dulu tuh pas masih awal-awal lima jutaan</p> <p>A: Terus?</p> <p>B: Abis itu tololnya</p> <p>A: Lo jual ke NPC?</p> <p>B: Bukan, itu trik baru, lo sekarang sering kan kayak yang si Klonoa gitu, kloning namanya dia, dia ngumpet-ngumpet gitu ga keliatan di kerumunan nge trade gue sambil nge whisp gue, gue butuh ini dong, pinjem-pinjem segala pinjem, gue baru sadar, ternyata i nya itu 1.</p>	<p>online yang menyebabkan informan tertipu.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan.</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai keuntungan RMT di <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>B: Cuman, cuman, ea cuman, pas gue SMA sih, waktu itu gue pas lagi SMA</p> <p>A: Terus lo kasih ke orang?</p> <p>B: Enggak, gue jual lah gila lo</p> <p>A: Berapa dapetnya?</p> <p>B: Gue dapet tiga juta</p> <p>A: Tapi sebelum itu lo pernah jual beli gak di RF nya sendiri?</p> <p>B: RF nya sendiri, gapernah sih paling voucher doang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep karakter sebagai komoditas</li> <li>• Tidak terdapat keterikatan antara informan dan karakternya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul>	<p>A: Jadi lo pertama kenal RMT di gunbound, tapi jualan yang sampe tiga juta itu di RF. Gunbound kena berapa, eh</p> <p>B: Murah kali gunbound cuma 200-300 ribu per karakter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemaknaan tentang nominal uang berubah sejak Informan mengenal RMT.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman RMT di game lain.</li> </ul>		
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai game lain.</li> </ul>	<p>B: Di situ mah gue ga jualan, karena, gimana ya, yang jelas sih tim gua maksud gua yang sewarnet ama gue dia itu yang, yang udah bintang lah, mayor, dia mayor pertama di PB langsung dijual harganya 10 juta ke orang, ada yang beli, abis itu dia ngejokiin dari situlah ada gue ngerti joki.</p> <p>A: Itu mas-mas warnet apa temenlo?</p> <p>B: Temen gue anak kuliah</p> <p>A: Anjir gue udah gabisa ngebedain mana yang mas-mas kuliah mana yang mas-mas warnet, udahlah entar dulu.</p> <p>B: Tampangnya semua sama, hahaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mengkalkulasikan apakah sebuah game memiliki pasar yang menjanjikan atau tidak sebelum terlibat proses RMT</li> <li>• Informan merupakan pengamat dengan pengetahuan yang cukup luas terkait RMT.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai keterikatan dengan karakter</li> </ul>	<p>B: Main PB gue tuh, sempet serius gitu ikut turnamen segala macem, cuman</p> <p>A: Anak turni</p> <p>C: Anak edun!</p> <p>B: Cuman mulai-mulai serius gara-gara kuliah sih, serius kuliah, selesai kuliah udah kelar</p> <p>A: Ga main?</p> <p>B: Main RO gua.</p> <p>A: Terus ketemu gue</p> <p>C: Hahahahahahaha!</p> <p>B: Hahahahahahaha!</p> <p>A: Hahahahahahaha!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keseriusan dalam bermain dimanifestasikan dalam bentuk mengikuti turnamen.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul>	<p>A: Yaudah berarti di point blank ini sampe akhir karakterlo lo jual apa lo gimana?</p> <p>B: Point blank, karakter gara-gara ada cheat terus segala macem, karakter ga laku.. Karakter tuh ga, ya.</p> <p>A: Tapi lo sempet jual beli apagak disitu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendapatan bisa didapat melalui turnamen.</li> <li>• Pengamatan informan terhadap pasar</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT</li> <li>Informan</li> <li>Pengamatan</li> <li>Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Intermezzo.</li> </ul>	<p>B: Disitu enggak, hmm, cuman turnamen doang, lumayalah buat ya buat jajan jajan doang</p> <p>A: Gaada ya market RMT di PB ya</p> <p>B: Gaada, lo mau jual apaan, tapi karakter ada, cuman sebelum ada cheater yang parah banget, itu karakter masih mahal-mahal banget, setelah ada cheater, Gb cepet gitu, segala macem, udah kacau deh.</p> <p>A: Jadi kalo naik level status lo naik?</p> <p>B: Enggak, level naik, status misalkan headshotnya berapa persen, itu kaya yang makin gede</p> <p>A: Headshot bukannya pake skill? Itu ada statusnya</p> <p>B: Jadi itu kan bisa diliat nih pangkatlo apa, headshotnya berapa kali, berapa persen, menangnya berapa kali kalahnya berapa kali</p>	<p>game online.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> <li>Konstruksi gender dalam game online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai alasan bermain game.</li> </ul>	<p>B: Enggak, gue baru kali ini selama gue main game online hode profesional tuh kaya gimana</p> <p>A: Iya kaya gitu! Sampe voice changer lho!</p> <p>B: Gue belom ngerti hode, hode kan dari ragnarok</p> <p>A: Iya ulet itu kan</p> <p>B: Kan segala macem itu hode, ya yang begitu cowo kan, cuma gue baru ngeh ternyata beneran ada yang profesional., sampe-sampe setiap dia RC harus make voice changer</p> <p>A: Tapi kan dia gapernah bilang dia cewek, hime tuh gapernah bilang dia perempuan!</p> <p>B: Cuma kan seharusnya dia bilang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wanita memiliki posisi yang spesial dalam dunia game online</li> <li>Terdapat pemain pria yang berpura-pura menjadi wanita dalam game online.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai pengalaman RMT</li> </ul>	<p>A: Anjing, terus lo maen RO tuh awalnya kenapa?</p> <p>B: Ya gaada game lain</p> <p>A: Semua game deh kayak waktu pertama kali main tadi, RO itu kenapa?</p> <p>B: Blade and soul, hmm belom itu abis setelah RO 2 men</p> <p>A: Nah abis RO 2 baru BNS kan</p> <p>B: Setelah RO 2 kacau, duplicate segala macem</p> <p>A: Alah lo juga ngedupe kan</p> <p>B: Eh kaga</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan bermain game bukan karena ajakan teman.</li> <li>Informan terlibat dalam cheat di game Ragnarok Online II.</li> </ul>

di game tersebut	<p>A: Apa hari-hari terakhir!      B: Gue supplier lho!      C: iya dia supplier, yang dupein orang      B: Lu juga anjir, mesin dupe      C: Fotokopi biji! hahahaha</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai orang yang aktif melakukan RMT.</li> </ul>	<p>A: Udah gue kan nanyain elu! RMTan di ragnarok apa aja?      B: Gue di ragnarok, voucher sih      A: Voucher doang      B: Gue gapernah beli <i>zeny</i>, segala macem gapernah      A: Jualan juga ga pernah?      B: Kalo jualan apalagi, saiganan banyak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan lebih aktif melakukan cash trade daripada RMT</li> <li>• Hal ini didasari oleh pengamatan informan terkait kondisi pasar.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT di game lain.</li> </ul>	<p>A: Yang di anak collision yang jualan-jualan terus siapa sih?      C: itu si iyon, pemasok <i>zeny</i> terbesar di tiga server, cadreva      B: Kalo si iyon, dia tuh kayak orang      C: Pemasok <i>zeny</i> di tiga server itu di SEA, NA, indo      B: Dia tuh sebenarnya kalo gue bilang tuh kayak orang kedua, suppliernya dia ada lagi      A: Orang pertamanya nge cheat gitu kan?      B: Enggak, enggak nge cheat, orang pertamanya tuh kaya temen gue anak bandung, gue abis main ini RO 2 gaada, gue ga maen apa-apa, BNS kelar, gue main yang sekarang nih apasih namanya, arche age itu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RMT memiliki rantai produksi layaknya bisnis di dunia nyata.</li> <li>• Seorang pemain dapat memiliki posisi vital dalam dan memonopoli rantai produksi tersebut.</li> </ul>
<b>Open Coding:</b>	B: Tapi sekarang itu, elo gila ya itu mah harus bener-bener lu pay to win banget, itu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat individu yang melakukan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai keterikatan dengan karakter</li> </ul>	<p>gila tuh orang-orang bule kalo orang, ah, kalo orang bule maen pay to win mah lebih parah dari orang indonesia.</p> <p>A: Ya dollar kan sama rupiah berapa ini rasionya</p> <p>B: Dia tuh masalahnya ga langsung beli ke orang gitu ga langsung transfer, dia tuh maen pake credit card, jadi tuh sekarang kayak apa sih,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>RMT secara ekstrim. Fenomena RMT merupakan fenomena global.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> <li>Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai penggunaan uang Informan.</li> </ul>	<p>A: Oke, eh tapi gue penasaran deh kalo elo jualin char lo di gunbound waktu berhenti, sama di point blank ga lo jual ya char lo ya?</p> <p>B: Point blank enggak</p> <p>A: Ragnarok kenapa ga lo jual ada harganya kan padahal?</p> <p>B: Gue dulu ragnarok pas, oh engga gue dulu ragnarok char gue, gue masih gara-gara gue mau UAN, udah gue ga mikirin udah, gue kasih temen gue, iyasih gue kasih temen gue di bot in sama dia segala macem sampe level mentok, yaudah cuman gue udah gainget lagi passwordnya</p> <p>A: Tapi kalo RO 2 kenapa ga lo jual??</p> <p>B: Masih gue mainin sekarang</p> <p>A: Masih lo mainin?</p> <p>B: Masih, login-login doang</p> <p>A: Terus lo ngapain</p> <p>B: Rusuh, gitu, login aja, rusuh aja, kan udah no guild gue, ngajakin duel-duelan aja</p> <p>A: Terus kalah.. Lucu juga, gue..</p> <p>B: Dah level 20 kalah</p> <p>A: Tapi gamau lo jual?</p> <p>B: Jaman begini udah ga berharga men</p> <p>A: Tapi kalo ada harganya mau lo jual?</p> <p>B: Ya gua jual lah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan tidak memiliki keterikatan dengan karakternya, selama karakter memiliki nilai jual, informan akan menjualnya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengeluaran</li> </ul>	<p>A: Abisnya kalo lo jual gitu uangnya lo pake buat apa?</p> <p>B: Uangnya? Set razer lah!, cuman sekarang udah, alhamdulillah sih gue segala</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip pertukaran uang &gt; barang virtual &gt; uang &gt; barang nyata juga</li> </ul>

<p>Informan</p> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pendapat informan tentang barang virtual</li> </ul>	<p>gaming gear udah lengkap sih</p> 	<p>berlaku di informan II.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pendapat tentang pembeli dan penjual jasa RMT</li> </ul>	<p>A: Gue penasaran deh, kalo menurut elo ya, sebenarnya barang apa sih yang laku dijual kalo di dalam <i>game-game</i> begitu?  B: Yang laku dijual? Yang jelas mata uangnya, itu pasti banget, terus barang rare  A: Yang kaya gimana? Yang dapetnya susah?  B: Barang rare itu bisa dari dropan boss, dan dropan yang jarang, pokoknya yang tipe-tipe rare banget, jadi tuh susah drop nya, ada juga dari plus nya, yang upgrade nya dari upgrade gitu masuk crafting segala macem. Temen gue nih ya di archeage dia tuh pernah dapet, dia crafting pokoknya yang paling bagus lah, dapet tiga set dia ngejual 80 juta di dolarin berapa?  A: 8000?  B: Ya segitu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata uang virtual diklasifikasikan sebagai barang, komoditas.</li> <li>• Barang yang sulit didapatkan dan barang yang memiliki nilai guna tinggi merupakan barang yang paling banyak dicari.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai definisi modal.</li> </ul>	<p>A: Kenapa ad yang mau beli ya?  B: Orang bule  A: Kalo lo misalnya kalo jadi pembeli gitu, lo selama ini beli doang jual doang apa dua-duanya  B: Gue beli, beli cuman pake buat vip nya doang, cuman gue ngejual, gue ngejual entar bayarnya via paypal. Cuman baru dapet lima juta sih.  A: jadi posisi lo sebenarnya selain lo ngebeli lo ngejual juga gitu?  B: Iyalah  A: Gue bingung gaada yang beli aja kayak gueya?  B: Ya kan lo anak pejabat  A: ....  B: Gimana sih, masa anak pejabat jual sih? Kan lucu  A: Bener-bener</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dualitas antara pembeli dan penjual yang tidak dapat dipisahkan dalam proses RMT.</li> <li>• Informan terlibat dan mendapat keuntungan dalam <i>game</i> Arche Age.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut</li> </ul>	<p>B: Intinya gini, lu pasti kalo mau ngapa-ngapain tuh butuh modal dulu tuh, modal gue itu, itu gue beli VIP nya, biar elo nge <i>game</i> nya gampang, segala macem fitur-fitur</p> <p>A: VIP lo belumnya ke developernya kan?</p> <p>B: Ke developernya, segala macem fitur-fiturnya, fitur yang menguntungkan lo, lo dapet. Dari situ gue gampang dong nyari gold nya gampang, segalanya gampang, akses-akses buat jual barang gampang, dari situ.</p> <p>A: Kalo mmorts kaya DotA kenapa ya?</p> <p>B: Kalo MOBA sih modal lu juga modal kan beli-beli gitu lo!, pasti beli mulu, kalo mau RMT pasti lo harus modal, karena lo kan bisa juga sih lo ga modal</p> <p>A: Tapi kaya hoki banget?</p> <p>B: Temen gue ada, dia ga modal sama sekali, 0%, jadi itu dia main bener-bener tanpa VIP, dapetin barang yang jelas dia bisa dua puluh empat jam sehari tuh dia OL bisa 10 jam lebih.</p> <p>C: Kalo RPG bisa tanpa modal, liat aja itu anak glory wing, anak-anak petani semua itu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentingnya modal dalam dunia <i>game</i> online.</li> <li>• Konsepsi uang dan waktu sebagai modal.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai keterlibatan Informan dalam proses RMT</li> </ul>	<p>B: Iya jadi gitu, lo bener-bener petani, hardcore gitu, nah sekarang lagi jaman tuh warnet dirubah</p> <p>A: Jadi?</p> <p>B: Jadi sarangnya joki</p> <p>A: Hmm, Serem banget</p> <p>B: Iye gitu, temen gue di bandung gitu, dia punya warnet, cari pegawai yang bisa online tuh dia 24 jam, 7/24 dia bisa online</p> <p>C: 24/7</p> <p>B: Iya gitulah, cuma ini ada targetnya, ada targetnya, sehari misalkan berapa gold, gold nya itu dijual sama boss nya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RMT telah berkembang menjadi industri rumahan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul>	<p>B: Enggak-enggak, gue pernah di archeage pernah gue beli ama temen gue itu ya itu yang gue bilang di bandung itu beli berapa ribu gold gitu</p> <p>A: Kenapa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menggunakan RMT sebagai sarana mencari modal</li> <li>• Bagi Informan, <i>game</i> adalah sarana</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai perasaan setelah membeli.</li> </ul>	<p>B: Gue tuh buat modal, modal judi, judi upgrade</p> <p>A: Abis lo upgrade lo jual lagi?</p> <p>B: Iya</p> <p>A: Balik modal?</p> <p>B: Lebih?</p> <p>A: Jadi bukan karena lo suka sama <i>gamenya</i> tapi karena lo pengen dapet duit?</p> <p>B: Iya.</p>	<p>untuk mencari keuntungan finansial.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Nilai barang</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai makna <i>game</i> bagi Informan</li> </ul>	<p>B: Gini, oke, sebenarnya kalo a.. kalo gue bilang sih gua, gua a.. misalkan dapet bagus gitu pasti gue tahan dulu untuk berapa bulan untuk kepuasan gue dulu sendiri</p> <p>A: Terus-terus? hahahaha</p> <p>B: Terus kalo udah gue udah puas segala macem, cuman istilahnya nama gue udah dikenal orang gitu</p> <p>A: Kaya Aiseht lah, siapa yang ga kenal</p> <p>B: Ya iyalah lo taulah priest ga jelas</p> <p>A: Udaahlah mati aja gue, terus?</p> <p>B: Iyakan, udah kelar gitu istilahnya lo udah kepuasan batin lo udah tercukupi lah, lo udah okelah di <i>game</i> ini udah wah gitu ya dijual, tapi cuma ada juga emang elo main <i>game</i> emang buat ini, kerjaan lo ya itu yang gue bilang temen gue itu emang buat kehidupan dia sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsepsi kepuasan Informan yang sesaat.</li> <li>• Setelah kepuasan habis, maka informan akan menjual barang virtual.</li> <li>• Namun bagi individu yang menganggap <i>game</i> adalah pekerjaan, maka konsepsi kepuasan sementara tidak akan ada karena barang langsung dijual.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai respon lingkungan sosial</li> </ul>	<p>A: Lo bukan buat kerja? Apa setengah-tengah</p> <p>B: Gue buat ngilangin stress sih</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Game</i> bukan merupakan sumber mata pencaharian informan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p>	<p>A: Bukan muhrim, oke lanjut, terus temen-temenlo responnya yang gak main <i>game</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial informan suportif</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya makna uang</li> </ul>	<p>gimana?</p> <p>B: Respon temen gue? Respon yang paling terdekat aja dari nyokap gue</p> <p>A: Itu sebenarnya dua pertanyaan sih ada lagi respon keluarga, tapi yaudahlah respon nyokaplo gimana?</p> <p>B: Ya abis gimana, temen-temen gue <i>gamer</i> semua lah!</p> <p>A: Oke. Kalo nyokaplo gimana responnya?</p> <p>B: Kalo nyokap gue mah its okay, asalkan, gini lo, lo kuliahlo bener, sekolahlo bener segala macem, solatlo misalkan kalo gue muslim solat ga ditinggalin gitu lah</p> <p>A: Ohh, calon imam banget sih</p> <p>B: Kata nyokap gua, gak masalah cuman asal tau batasnya aja kalo emang ya istilahnya batas elo bisa nge rem, gak, gak, gak full</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keluarga informan suportif, meskipun memberikan batasan saat bermain <i>game</i>.</li> <li>• Informan merupakan individu yang religius.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengeluaran di DotA</li> </ul>	<p>A: Eh dit ada yang kelupaan nih, menurutlo uang itu apa ya?</p> <p>B: Uang adalah money</p> <p>A: SERIUS!</p> <p>B: Uang itu ya alat atau media buat jual beli.</p> <p>A: Terus terus, itu aja? Ada yang gabisa dibeli pake uang gak?</p> <p>B: Kalo itu tergantung masing-masing orang, harga diri gua gabisa dibeli pake uang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang merupakan perantara</li> <li>• Ada hal yang tidak dapat dibeli dengan uang.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: CIE! Oh iya kalo lo di DotA bebelian gak sih?</p> <p>B: Beli lah!</p> <p>A: Apa aja dit? Pake apa belinya?</p> <p>B: Duit lah rupiah</p> <p>A: Maksudnya kartu kredit apa apa, yaoloh</p> <p>B: Ngak pernah pake kartu kredit gue, paling beli steam wallet dari web hiten. Terus set hero dari Cadreva</p> <p>A: Ahahahaha lagi-lagi Iyon, alesan beli-beli kenapa deh dit?</p> <p>B: Pengen aja, keliatan keren, gitu maklum napsu. Kalo sekarang sih udah belom pernah beli-beli lagi, sibuk kerja, sibuk.</p> <p>A: Hmm okedeh, kayaknya itu aja, mmuach!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan nafsu, dalam artian tingkat kepuasan menurun secara drastis setelah mendapatkan barang.</li> <li>• Informan II menggunakan jasa informan VI.</li> </ul>

## Lampiran 5: Biodata, Transkrip dan Koding Informan III

**Inisial:** A.D

**Nickname:** Stitch

**Jenis Kelamin:** Laki-Laki

**Usia:** 22 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Stitch dipilih melalui metode snowball. Dex menganjurkan peneliti untuk mewawancara Stitch karena beberapa alasan. Pertama, Stitch memiliki reputasi yang sangat baik di beberapa *game online* seperti *Ragnarok Online* II dan *DotA* II. Kedua, Stitch secara aktif masih terlibat dalam proses RMT, khususnya sebagai penjual barang. Ketiga, Stitch merupakan orang yang sangat terbuka dan menarik untuk diajak berdiskusi.

**Tanggal Wawancara:** 18 Februari 2015

**Tempat Wawancara:** Pancious, Senayan City

**Lama Wawancara:** Percakapan berlangsung selama kurang lebih dua jam. Namun, sesi yang direkam hanya berlangsung selama 32 Menit, mulai pukul 16.16 sampai 16.48 sore.

**Kondisi Wawancara:** Informan dua dan tiga diwawancara secara bergantian di tempat yang sama. Kondisi restoran sangat kondusif, keadaan Mall juga cukup sepi sehingga tidak ada suara-suara yang mengganggu. Namun karena kedua informan dekat, maka celetukan dan lawakan sering terlontar dari informan yang tidak diwawancara.

### Catatan Observasi Informan III

Saat ditanya mengenai kesediaan untuk diwawancara, informan III langsung mengajukan syarat, dia hanya mau diwawancara apabila informan II juga diwawancara. Akhirnya peneliti mengontak informan II dan mengikuti saran tempat wawancara dari informan II.

Informan III datang agak telat, kira-kira 5 menit setelah peneliti mulai mewawancara informan II. Gerak tubuhnya ketika sampai kikuk, canggung, namun lucu di saat yang bersamaan. Informan III bertubuh kurus, tinggi, berkulit coklat dan beruara *cempreng*. Informan III senang sekali melempar lelucon, bahkan saat baru sampai ke lokasi wawancara, informan III bertanya apakah dia perlu melepas sepatunya karena terdapat batas suci di restoran tersebut.

Informan III sangat ekspresif dan mudah tertawa. Ia juga tidak malu untuk mengejek dirinya sendiri sebagai bahan pembicaraan. Informan III awalnya agak gugup saat diwawancara, bahkan sampai meminta kunci jawaban. Namun ternyata hal tersebut hanyalah cara agar pembicaraan yang berlangsung tidak canggung. Informan III menjawab semua pertanyaan dengan lancar dan terkadang diselingi oleh lelucon. Informan III juga senang gosip, dan bahkan di tengah wawancara Informan II dan III bergosip tentang istri salah satu teman mereka yang juga pemain *Ragnarok Online* II.

Sepanjang wawancara, Informan III menjawab pertanyaan dengan singkat dan jelas. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali banyak temuan terkait topik penelitian. Namun sayangnya, perhatian informan mudah sekali teralihkan dengan lelucon atau celetukan dari Informan II yang berada bersama kami. Hal ini yang menjadi salah satu tantangan bagi peneliti.

Informan III sering sekali mengucapkan kata “Biji” sebagai ekspresi keterkejutan. Informan III menghabiskan semua makanan yang dipesan oleh peneliti, bahkan sampai ke saus-sausnya. Mungkin Ia sedang lapar. Berbeda dengan Dex dan Jadeith yang memiliki aura kelas atas, Informan III tampil secara sederhana dan rendah hati.

#### Transkrip Wawancara dan Coding

A: Sekarang depi!  
B: Bismillah  
A: Geser-geser  
B: Elo aja kesini, edun  
A: Ah dompet gue ilang  
C: Combro mas?  
B: Ahahahaha!, perkedel.  
A: Perkedel? Tapi lo abis dua monyet, doyan hah!  
B: Diiitungin lagi gue ngambil dua, hahaha  
A: Gue punya ingatan fotografis jadi gak bisa lupa!, makanya bahaya  
B: Kunci jawaban dong kunci jawaban ntar gue gabisa jawab  
A: Gapapa dep, halo depi perkenalkan nama saya muhammad arief rahadian  
B: Iya saya adnan biasa dipanggil depi  
A: Gaboleh disebut nanti kan nama lo dirahasiain  
B: Oh iya astaga, aaaaaaaaaaaaaaaaaa, ulang-ulang  
A: Ulang-ulang  
B: Terus gue ngakunya apa dong hahahaha  
A: Bunga kek, susan kek, mirna kek!  
B: Panggil aja depi.  
A: Enggak gue manggil lo Hime!  
B: Ahahaha tai hahahaha  
A: Saudarai, saudaria, Hime  
B: Anjir  
A: Iya Dep ceritain dong sejarahlo mulai pertama kali main *game* itu kapan?  
B: Awal main *game*, *game* apa nih *game* komputer ya?  
A: Iya, MMO  
B: Ya, akhir 6 SD, semester 2 ya  
A: Sekarang lo berapa tahun sih?

B: 21

A: 21, mudaah gue

B: Yoi, muka gue doang boros

A: Enggak!!

B: Hihihih

A: Muka lo tuh ga boros, yang boros itu, hihihih, gaboleh nyebut merek!

B: Mukanya sultan anjir

A: Eh dia temennya temennya temen gue di NUS

C: Oh sultan temennya temenlo itu kan?

B: Sultan?

A: Bukan, yang temen gue itu si Aladin, nanti jumat gue pengen ketemu sala dia

B: Si Anwar, si Anwar

A: Anwar juga gila, gausah dibahas

C: Kenapa gila?

A: Ya kalo gue godain dia godain balik, gue jadi takut

B: Temenlo dari sekolah anjir, hihiih iya kan!

A: Iya temen SMA gue, dari sekolah kaya gitu. Gue seneng kalo godain kaya dia kaya elo tuh takut

B: Kita seharusnya jangan takut, kalo takut dia makin gahar!

C: Gue sih ga takut, cuman jijik

B: Hahahaha!

A: Eh kok malaikat ga ada sayapnya?

B: Aw!, Aw!, ahahahahaha

A: Eh lo entar lo praktekin ke orang inget gue lo!

B: Untung muka gue pas-pasan.

A: Gapapa, akhir kelas 6 SD lo main apa? Ragnarok?

B: RO 1 pasti *game* pertama gue

A: Jangan dipegang-pegang, ambil!

B: Jangan, elus-elus dulu, *game* pertama sih ya RO 1

A: Lo main berapa lama dan sampe apa? Sampe jadi apa?

B: RO 1 sih dulu masih jaman pembodohan anjir.

A: Maksudnya?

B: Masih begitu, kayak hmm, abisin duit banyak banget dah buat voucher buat billing itu pas pertama kali main, pertama kan dari main ps kan terus diajak temen gua

A: Ke warnet?

B: Ke warnet, eh ada mainan baru nih, dulu dipanggilnya, pokoknya gitu lah, tapi lo harus modal, pertama tuh 13 ribu. Eh 15 rebu, 15 rebu. Voucher ceban sama biling. Gitu, anjir itu, terus gua mainin kok asik ya

A: Tapi itu maen RO itu sampe beli-beli ke orang atau belom kenal?

B: Gak, ga ampe beli sih cuman voucher doang terus dulu ada sistim bot wes yaudah gara-gara buat naik levelnya cepet ya ngebot

A: Bot kan bayar ke orang?

B: Hooh, dulu sistimnya karena enggak ada atm atau segala macem jadi bayarnya via voucher, ngebot seminggu, voucher seminggu buat id lo, seminggu buat dia

A: Kenapa lo mau ngebot, kenapa lo pengen karakter level lo cepet naik?

B: Ya biar, biar apa ya, tujuannya kan biar jadi yang the best of the best kan

A: Ea

B: Ya gitulah, dulu sebelum, sebelum gue kenal program bot nya, kesininya ga lama gue kenal, tau cara ngotak-atiknya

A: Terus lo ngebot sendiri?

B: Ngebot sendiri, Tapi yang pas server gratisan, yang pas server bayar gue gak tau apa-apa

A: Berapa lama main RO?

B: Sampe, emang RO satu, sampe SMP, 3 tahun kali.

A: Job lo apa?

B: Pertama kali buat, a... Rogue.

A: Job lo apa?

C: Pertama sih, disitu gue jadi job, hunter

B: Dulu tuh ga fokus, jadi ada job yang laen yang keren dulu, bikin lagi bikin lagi

C: Gue sebenarnya sih inget ngeliat gara-gara orang sering MVP di labirin baphomet, nah itu

B: Emang labirin baphomet? mummy

A: Taman baphomet, labirin mummy osiris.

C: Yang labirin-labirin itu apa?

B: Oh itu hidden temple

C: Nah itu

B: Tapi gue pas RO1 gapernah kesitu

C: Karena gue disitu cari mini boss

B: RO official gue gapernah ke map situ

C: Nyari topinya

A: Jual-jualin terus?

C: Semenjak itu kan gue sebenarnya tuh nyari topi itu karena gue butuh whisper card, yang buat nambah dodge.

A: Oh lo mau nuker gitu

C: Iya yang buat muffler, gue inget banget tuh gue berapa hari gitu, tapi dapet, akhirnya dapet, setelah itu ga guna gara-gara jadi immune muffler gue make hunter disitu, sialan.

A: Kalo lo dep sampe seniat apa?

B: Dulu sih niatnya tujuan akhirnya sih RO1 kalo enaknya buat pvp, jadi ya kalo yang server official yang bayar sih gua gak, gak terlalu ini sih

A: Oh main private server ya?

B: Enggak bukan yang private server, itu dia nongol server gratis yang fun and chat, gue baru disitu serius

A: Tapi buat pvp entar ujung-ujungnya?

B: Iya

A: Emang enak kalo bunuh-bunuhin orang?

B: Enak, dulu tuh kalo tiap pvp dibatesin kan, 51-70, 60-70, dulu gue bikin ninja, gue mentokin di 60, itu dulu masih rame, enak ngebantai jadi kelas, kelas levelnya kan setara kan gitu kan, paling beda equip. Dulu ninja kan ini

A: Tai

B: Iya

C: Oh masih job ke 2 itu masih rame RO nya?

B: 51-60 dulu masih rame server fun and chat, 51-60 nah 61-70 itu udah gaada, pasti langsung di aurain, no limit masuknya

A: Kalo gue selalu bikin priest, di *game* apapun

B: Lo emang jiwa support

A: Jiwa support

B: Lo musih beli gelang ini dong!

A: Eh mau dong berapaan!, gue belinya ini dari iyon, sama gantungan kunci butterfly. Abis selesai main RO lo main apa?

B: Main gunbound, biasa selingan lah kalo lagi maintenis

A: Tapi lo mulai pertama kali kenal RMT beli-beli gitu dimana?

B: Kalo yang awal-awal beli sih fun and chat dulu gue pernah beli *zeny*

A: Berapa?

B: paling 100 rebu doang, dulu *zenynya* pas murah, tinggal pas sejutanya tuh dibawah 1000 apa berapa gatau

A: Buset

B: Dulu kan pernah, gara-gara bot turun kan

A: Kenapa lo mau beli *zeny*?

B: Mau beli equip pvp, equip berapa sih +7 terus isi apa gitu, +7 rata.

A: Kenapa lo pvp?

B: Hah?

A: Kenapa PVP

B: Enak aja ngebantai orang, hahahaha

A: Jadi gitu kalo gue harus nanya tuh harus dikejar jadi kaya bete gitu orang kadang-kadang suka bete karena nanyanya harus dikejar  
B: Gapapa selaw  
A: Sori ya hahaha, itu jadit diliat-liat ganteng juga ya  
B: Iya, gua tau seleralo jadit hahaha, peringkat dua lah! Hahahahaha.  
A: Makasih tuhan  
B: Ahahahahaha, udah terusin aja udah ahahahaha  
A: Ahahaha, yaudah terus abis main gunbound? Tapi gunbound lo gak beli-beli?  
B: Gunbound gue ga beli-beli, fun doang  
A: Abis gunbound?  
B: Pangya. cheat  
A: Pangya cheat?  
B: Pasti, trus pangya tutup, terus gue main, apasih dulu, 02jam ya, 02jam gua main,  
A: Ayodance?  
B: Ayodance main  
A: PB?  
B: PB gue fun doang sih gara-gara gue pengen main CSGO  
C: Seal?  
B: Seal gua main sih, main sampe harga rubynya dulu masih mahal.  
A: Ruby dulu 1,2  
B: ya yang awal-awal mahal, abis itu nongol apa sih cheat nya apa sih, seal  
A: Cheat ini cegel  
B: Iya itu cheat cegel gua udah ga maen pensi, karena naiknya lama  
A: Lama banget, lo mulai getol lagi RMT an dimana? Setelah?  
B: I... RO2 sih  
A: RO2 lo jualan apa aja? Lo jual apa beli?  
B: A... Jual beli, beli beli dikit sih ga terlalu ini cuman beli buat dulu kan judinya ini kan apasih judi kostum kan, slot tiga,  
A: Tai  
B: Nah itu,  
A: Masih sakit hati gue ngomongin kostum, bandot anjing  
B: Hahahahaha, slot 3 tuh gue beli buat fusionnya doang dulu awal-awal belom ada dupe  
A: Belom ada dupe..  
B: Sebelum ada dupe gue beli  
A: Yunie beli Eremes sejuta lho, besoknya eremes di ban dari pvp..

B: Tapi yang kesel tetep aja lah itu si Braga lah  
A: Iya ya parah ya  
B: 27, 27 DNA baru jadi, dua hari kemudian ga bisa ke boss..  
A: Sedih ya  
B: Anjir, tapi dari RMT di RO2 itu gue paling gede dapetnya  
A: Berapa?  
B: Sekitar, enam juga tujuh juta  
A: Uang bulanan gue sebulan, maap ya  
B: Anak pejabat! Gue anak petani aduh sedih banget gue  
A: Itu tujuh juta lo dapet dari jualan apa?  
B: Jualan kostum slot 3, terus  
C: Itu,  
A: Gue ga nanya sama lu diem!  
B: Ihihihihih, kostum slot tiga, *zeny*  
A: Ganteng kalo lagi diem  
B: Ahahaha anjing, *zeny*, terus sama karakter  
A: Oh lo jual devilink?  
B: Stich  
A: Dijual? Kenapa lo ga sayang sama dianya?  
B: Ya mumpung masih jadi *zeny*, eh masih jadi duit  
A: Itu lo pake buat apa?  
B: Beli PC. Dulu gue masih main laptop kan gue beli PC  
A: Kok semuanya sama..  
B: PC gaming  
C: Lo ga beeli pc?  
A: Gue beli pc pake uang orangtua gue.. tapi Dimas juga kaya gitu, dia dijual terus uangnya jadi tv, jadi apa,  
B: Iyalah, emang mau jadi apa lagi  
A: Jadi.. pisau, hahahaha  
B: Mau jadi apa  
C: Kalo dia jadi nyewa mas-mas  
A: Iya gue nyewa, gausah nyewa sih ngantri yang mau sama gue  
B: Walah sipp  
A: Lanjut, sebenarnya menurutlo barang kayak apa sih yang mahal dijual?

B: Ya.. pertama sih pasti kosmetik kalo emang RPG itu kaya kostum-kostum itu pasti, *zeny* juga pasti, terus barang-barang event yang susah didapetinya, musti pay to win tuh pasti mahal,

A: Karena gue pernah baca ada jurnal gitu ngebahas barang yang pertama dapetnya susah, setuju ga

B: Setuju

A: Kedua barang yang, mm, pengorbanan untuk mendapatkannya besar, jadi kaya lo harus ngabisin uang berapa gitu buat dapet itu, terus barang yang buat waktu dapetnya lama,

C: Jurnal?

A: Jurnal

C: Majalah?

B: Bukan, artikel penelitian

A: Jadi pernah ada yang neliti, dia ngebahas alasan orang membeli ini

B: Dan keren, lucu pasti dibeli apalagi para *gamer* cewek, itu pasti, arcana cm aja itu cewek-cewek langsung aaah

A: Sayang, pake uang cowoknya belinya, liat profile gue

C: Yang bawa anjing itu?

B: Iya

A: Kan gue gitu sekarang, aduh profile gue rusak nih bisa liat ga profile gue

C: Gue ngidam arcannya shadow fiend, shadow fiend juga ada kan?

B: Shadow fiend bareng techies kan kemarin

A: Techies ada

C: Berapaan?

B: Paling mahal tuh shadow fiend, paling murah 280

C: yang itu kan yang L L

B: Apasih namanya gue luma

A: Demon soul

B: Demon eater

A: Yang api kan?

B: Itu yang paling murah 280 yang gue tau, di market tuh sekitar 400 ribuan, kalo di rp 280 paling murah, 280 sampe 330

C: Cuma itu bisa kemungkinan dapet dari judi ga?

A: Bisa

B: Belom, dulu ada event pas event PA, pas event PA awal-awal kan main dapet satu tim kan dapet itu kan, item sama kan, nah dulu tuh pas pertama kali pagi-pagi tuh gua tau, langsung rame ada yang dapet arcana ini, arcana LC, legion, pagi-pagi, satu tim dapet lima-limanya. Kontrak selesai dapet arcana lima-limanya rame kan tuh

C: Oh arcana legion itu yang pedang?

B: Iya, itu dapet dari drop, rame terus setelah itu abis LC TB juga pernah dapet, arcana, siangnya di nerf, sedih, siangnya di nerf

A: Gue ga sempet lagi  
B: Jadi dropnya jarang banget, jadi drop nya gak, gak, arcana tuh jadi 0,1 lah istilahnya gitu  
A: Mending, 0,001 kali  
B: Itu pas pagi-pagi rame banget itu, siangnya di nerf, di forum reddit rame  
C: Oh siangnya langsung maintenance berarti  
B: hoooh, langsung update  
A: Tapi DotA kalo maintenance cepet ya  
B: Valve, bagus lah  
C: International bulan apa?  
A: Dendi ganteng ya yang lo post itu  
B: Iya kata gua, kata gue wah anjir dendi masang foto kayak gini wah  
A: Aduh becek semua  
B: Parah banget  
A: Lo harus liat nanti gue link, bukan ganteng sih napsuin, apa lagi apa lagi  
B: Apa lagi apa lagi?  
A: Lo main RO 2 duluan? Maen bareng sama gue kan?  
B: Dari close beta, kan dari gue dari SEA pertama dari SEA, terus karena waktu itu euphoria masuk susah, ya  
A: Iya, heeh, ngerti  
B: Ga nyampe, ga nyampe 50 apa gue ya, eeh nyampe deng tapi kan ampe update CoA doang  
C: Di SEA yang ngatri berapaan?  
B: Apaan gabisa, gaada queue nya emang Archeage, gaada, server full udah tungguin  
A: Bip bip bip  
B: Ampe update CoA doang, abis itu ga full equip  
A: Lo mau liat twitternya endro gak?  
B: Hah? Endro? Oh Endro illegal ya  
A: Lo kenal ga?  
B: Ga kenal sih cuma tau aja, dia dari SEA juga, SEA, NA  
A: Eh gue gaboleh gosip, gue buka twitternya, kan dia demen banget nge gym, oh yaudah lanjut  
B: Ya macho-macho gitu kan  
A: Ternyata emang gitu dia  
B: Gue tau dari klonoa  
A: Ternyata emang demen cowok  
B: Wah? hihihi

A: Gua gosip, yaudah lanjut  
B: Serem banget lu, temen lu serem banget!  
A: Makanya dulu gue sering main bareng sampe minta nomor hp gue tau  
B: Bahaya banget Ahahahahaha!  
A: Gasuka  
C: Oh gasuka yang berotot gitu ya  
A: Lanjut  
B: Hihihihihihih  
A: Berarti lo, nah itu lo mulai RMT nya setelah level 50 apa dari awal main? Modal lo gimana?  
B: Modal ya itu buat beli, apa sih fusion dulu kan gue dari itu, fusion kan, dapet kostum slot 3 kan dulu 2 juta, tuxedo, 2 juta terus,  
A: Lo jual?  
B: Engga gue simpen dulu, gara-gara dulu tim raid gue kan dulu tuxedo semua kan, posan doang tuh di diskriminasi ga pake tuxedo, abis itu sayap devil wing juga slot 3, tuh sama harganya, gue jual dulu  
A: Lo jual kemana?  
B: Ada anak Bandung dulu gua posting 2 juta terus sayapnya 1,5. Jadi 3,5 kan, terus a.. lama tuh gaada yang PM PM gue turunin lagi 3 juta lah dua gitu, 3 juta dua ada yang PM cuma nego 2,8, anak Bandung, tapi maunya CoD, terus gua ke bandung, gua bolos kuliah  
A: Yakali lo ke bandung harusnya lo ke Jakarta  
B: Demi tiga juta, eh 2,7, 2,7 apa 2,8 gua lupa, gue ke Bandung, 2,8 juta men gue bolos kuliah anjir, terbang ke bandung deeer  
A: Terus  
B: Terus yang beli orang ini orang Ambon lagi serem banget ya CoD nya ga di warnet, di kosannya dia, hihih, gue ngeri banget asli, bawa laptop asli tampangnya serem tapi ngomongnya lucu, kalo ngomong gitu kalo orang ngomong tuh tampangnya serem ngomongnya lucu  
A: Lo kaga takut dibunuh dep? Karakterlo diambil?  
B: Ngeri banget, gue ngeri banget asli gue masuk ya dia udah siap-siap token tuh depan pc nya, transfer kan ini ini ini, terus gue suruh cek masuk oke, gak lama basa-basi lah, ternyata dia ini, katanya a.. dia nyari buat boss nya katanya gitu  
A: Keknya dia jual lagi ke bosnya 3,5 juta  
B: Gatau sih, suruh cariin katanya gitu  
A: Seru juga, tapi emang baru pertama kali tuh di ragnarok 2 berarti ya?  
B: Pertama kali CoDan itu di Ro2 itu, karakternya, gua online jualnya  
A: Karakternya lo lepas berapa?  
B: Gue pasang dua juta di nego satu koma tujuh.  
A: Sekarang udah gaada harganya  
C: Karakter laku toh abis dupe?  
B: Gue sebelum ini, abis dupe cuman sebelum AoD. Dulu abis dupe apasih cheatnya, gaada ya?

A: Kan CoA, CoA kan masa-masa dupe, abis itu kan kayak sempet tiga bulan gaada apa apa  
C: Gaada cheat kan cuma adanya bug  
B: Gue mahalnya karena pet 100%, terus yang level 4 nya lumayan banyak  
A: Dulu jaman sebelum mrpanda terkenal aja  
B: Dulu kan bug pertama kan ini, bug vending doang,  
A: Hooh tukeran barang  
B: Bug vending doang  
A: Mana barang gue dicolong lagi mau gue kasih klonoa, gatau ya dicolong apa diboongin  
B: Apasih?  
A: Dagger, dagger yang ini  
B: Oh iya dagger, terus lo langsung tutup kan ilang kan katanya gaada di dia juga  
A: Ada di dia terus ditawarin ke hamadah,  
C: Di siapa?  
A: Klonoa  
B: Abis itu sempet selek tuh disitu, sempet selek gue tau, dulu tukernya via apa sih  
A: Kan gua, eh minta dong, ya gue kasih kan, terus gue kasih ternyata kayak ilang gitu kan udah ilang udah gaada, gaada di gue katanya yaudah, karena gue ga percaya  
B: Iya itu gue tau tuh, itu rame tuh sempet rame gue tau tuh bug vending yang sampe ilang kan  
A: Ternyata ga ilang, emang ke trade tapi emang dia bilang ke gue  
B: Ya itu cuma Tuhan ama dia doang gue ga tau itu  
A: Gua yakin pasti ada  
B: Gatau itu  
A: Masa tiba-tiba hamadah ditawarin mau ga ini gua ada satu lagi  
B: Wah wah wah  
A: Diambil  
B: Gua ga tahu menahu  
A: Udeh kok jadi gosip anjing  
B: Hihihih hohohho hahaha  
A: Ah lupa tadi mau nanya apa.  
B: Apa lagi hayo  
A: Kenapa lo milih beli-beli barang, lo sempet beli apa? *Zeny* ya,  
B: Hmm  
A: Belinya apa?  
B: Buat fusion, baju

A: Buat judinya?  
B: Kostumnya ga beli  
A: Buat judi kostum pake apa?  
B: Fusionnya, sama dua kostum  
A: Dua kostum abal-abal  
B: Dulu kan jamur kan, ngumpulin victor point tuker jamur, jamur jadi ini jadi ini  
A: Itu lo beli tapi jamurnya ke orang?  
B: Eh maksudnya ga pake real money ga pake *zeny*  
A: Tapi kalo beli barang pake real money pernah ga?  
B: Di RO2, eh RO2, RO2 ga pernah  
A: Di *game* lain?  
B: Paling DotA 2  
A: Nah bahas DotA 2 dong  
B: Asik  
A: Lo beli apa aja?  
B: Dulu pas belom kenal masih tau maen-maen doang kaya DotA 1 udah, lu slow ada itemnya kan kosmetik segala macem, ini kayaknya set nya lucu, gue beli  
A: Jadi lo beli karena lucu doang?  
B: Karena, keren aja, ya memperkeren gitu, kayaknya kalo pake, kalo pake set item itu jadi mainnya pede gitu, nah pasti menang nih gini-gini kan, disitu, ahahaha, hahahaha  
A: Elo taugak kalo gua lagi pake arcana cm terus ulti gue ikut tereak, Auuuuuuu  
B: Ihihihi hahahahahaha  
A: Hahahahahahahaha, jadi pas ulti anjingnya ikutan auu gitu kan akhirnya gue ikutan  
B: Tapi emang keren  
A: Anjing keren banget  
B: Tapi euforia biasa euforia keluar arcana gitu, dulu pas PA juga gitu  
A: Banyak ya yang make, Eh nanya lagi deh, jadi sebenarnya lo beli karena kosmetik?  
B: Kosmetiknya lucu  
C: Eh arcana PA berapa sih serius sekarang?  
B: 150, Arcana PA tuh ada levelnya, 1 2 3 sesuai kontrak kill nya, dulu tuh eventnya gitu kill, pokoknya level 1 tuh 0 sampe 40. Kalo level tiga ada merah-merahnya.  
Tapi sekarang udah gabisa di naikin lagi jadi ya gitu, tapi harganya ya seharga lina lah pokoknya  
C: Lina moonfang?  
B: Bukan, Lina, lina arcana lina  
A: Lina Inverse

B: 150, awal keluar mah 300  
A: Itu arcana pertama keluar arcana lina, padahal itu design reject juga  
B: Emang reject ya  
A: Design pertama lina kan kaya gitu  
B: Ya jelek sih emang, maap kenapa botak jadi berapi  
C: Sniper kenapa gaada ya  
A: Belom kali, nanti jadi muda hahaha  
B: Gue pengen arcana jakiro palanya jadi tiga hahahaha  
A: Di belakang satu? hahaha  
B: Dibawah! Hahahaha, gua nunggu arcana jakiro  
C: Emang udah ada modelnya?  
A: Gaada  
B: Gaada, dulu kan SF juga dulu gaada kan, tau-taunya nongol arcannya jadi ada modelnya  
C: Ya kan itu kan, kan lo bisa nge design-design sendiri  
B: Iya, workshop, itu kalo lu  
C: Iya itu lo tawarin ke itunya, kalo jadi lo dapet berapa persen  
A: Dari penjualannya  
B: Itu kalo elu menurut gue disitu ada bisnis juga sih kalo anak-anak semacam DKV yang gambar-gambar gitu penghasilannya banyak banget  
C: Cuman lo bikin design kaya gitu, gue ga ngerti ya bikin design yang dikasih ke *game* itu elonya atau, kalo cuma design gambar doang sih  
A: Sampe poligon-poligonnya harus lo bikin juga  
B: Ya susah  
A: Karena modelnya kan downloadable  
C: Berarti lo harus ngerti juga skill-skillnya efeknya gimana, ya itu DKV sih bener-bener  
A: Atau enggak lo cukup kenalan sama anak DKV terus lo kerja bareng  
B: Tetep aja kalo gaada yang bisa, susah tapi  
A: Maksudnya satu iniin konsepnya, satu yang bikin  
B: Nah iya bisa itu, soalnya waktu itu, siapa sih yang punya itu, icefrog ya yang punya valve  
A: Enggak, valve yang punya icefrog, valve, ngebeli, bukan ngebeli sih  
B: Valve ngebeli di icefrog kan, ada di facebook, dari workshop itu dia udah ngeluarin penghasilan 58 juta dollar.  
A: Gila  
B: Itu lahan bisnis banget asli kalo lo ngerti  
A: Tapi gue gabisa ngedesain  
B: Masalahnya kalo lo anak desain tuh lo workshop aja lah, terus lo minta voting, lahan bisnis banget

C: Ya kalo lo suka lah pasti. Gue kira tuh arcana tuh di keluarin pas lagi international doang, jadi tuh setahun bakalan keluar pas di international doang  
A: Terus 100 tahun kedepan baru keluar semua?

B: Paling hari-hari gede, kan hari-hari gede,

A: Kan imlek tuh

C: Imlek tumben gaada barongsai

B: Ini ada barongsai!, gue ketemu pay to win barongsai, dia beli, beli poin, poinnya kan permanen ya, setiap itu ada, nah diupgrade kan level 3,

A: 55nya level 3?

B: Satu lah, masa 55 nya, lo beli support 15 rebu kan level 3, itu kan kalo yang support speed sama combat, dia belinya yang

C: Sama kaya dulu kan?

A: Beda

B: Gatau gue ga ngikutin

A: Yang dulu kan lo dihajar, kalo sekarang kaya, lo pernah main DotA 1kan? Kayak super creep.

B: Iya kaya super creep, pernah maen ga lu? Biar tau

A: Ntar keluar hydra keluar apa,

B: Keluar hydra sama apa sih satu lagi, yang slark gede itu.

C: Yang ini? Yang tower-tower itu

A: Udah-udah lanjut dep, abaikan

B: Tadi pertanyaannya apa sih? Ahahahaahaha

A: Lupa.. hahahahaha!

B: Kita lagi ngebahas apa sih kok ngebahas barongsai sih

A: Hooh kenapa ngebahas barongsai ya

B: Gatau

A: Yaudah lo udah abis berapa kalo untuk DotA 2?

B: Ini abis berapa apa pendapatan juga?

A: Abis dulu, abis berapa?

B: Abis, sekitar.. berapa ya, sejuta, sejuta, sejuta dua juta lah.

A: Terus lo pendapatan berapa?

B: Hampir dibilang sih ya sama,

A: Sama? Balik modal doang?

B: Tapi dalam bentuk, gak semua balik modal sih tapi ya ada bentuk item, jadi di Inventori buat gue koleksi

A: Lo cara dapet duitnya gimana sih lo jual ke orang apa gara-gara judinya?

B: Dulu sih ya judi sih, paling banyak kan judi. Tapi kalau gapake judi bahasa kerennya betting

A: ...

C: Sama aja bahasa inggris itu men

A: Tapi lo emang beli gitu kadang-kadang emang bukan buat dijual tapi karena lo suka aja dipake? Apa emang ada yang buat lo jual juga?

B: Ada sih kan soalnya gua kayak kalo ngeliat barang gitu gue kayak semacam mau jadi kolektor gitu, pengen punya yang lucu-lucu buat koleksi. Steam profile gue aja sampe gue upgrade anjir, sampe level 20, biar ada ini kan, showcasenya gitu, steam gua udah keren sekarang

A: Gua belom gue upgrade lagi, yang ada tralalala nya gimana

B: Jadi kayak bisa nongolin item-item owned gitu kan, terus artwork segala macem, artwork itu, jadi profil lo semakin berwarna gitu ga standar lah

A: Gua ngeliat Jadiit aja dari berwarna hidup gua, jago kan gua ngegombal. Terus ini, kenapa lo ga nge trade hmm bentar, kalo set-set kaya gitu lo nge trade sama orang atau langsung beli pake uang ke orang

B: Dulu pas jamannya murah, rare masih serebu, eh masih mahal, nah itu gue tuker beberapa rare, itu jaman-jaman, TI4 dulu, tuker berapa, satu set item berapa rare, berapa rare, dulu jamannya rare masih ada harganya sekarang mah gaada

A: Tapi sekarang lo masih tuker-tukeran rare atau beli atau tuker set?

B: Sekarang sih karena market on, yaudah gua beli di market aja murah gitu.

A: Emang isi wallet pake gimana?

B: Awal-awal gua beli voucher di itu, hitengaming terus

A: Mahal

B: Ya mahal lah, kurs nya ya itu, 12 ribu, tapi sekarang gua cuman, kalo mau murahnya, kalo marketlo udah on, lo beli arcana, misalnya lina, kalau di rp tuh sekitar paling murah 140, dijual di market tuh 200an. Dipotong pajak sekitar 190. Jadi lu untung wallet sekitar 40 rebuan atau gocap tuh. Gitu

C: Kalo barang-barang sampah laku ga sih?

A: Kalo 0,2 0,3 gitu

B: Itu serebu seribu gitu, kalo judi kan banyak sampahnya, lu judi dapet lina terus sampah-sampahnya dollar gitu.

C: Itu kayak auction gitu kan? Kejual ga sih

B: Iya, ya lo pasang hargalo supaya baranglo paling atas gitu aja, langsung kejual sih gua kalo itu ga lama, lima menit juga ilang langsung notif di mail gue banyak tuh langsung laku barang-barang hasil judi yang value nya dollar

A: Berarti sebenarnya RMT lo sebenarnya bukan ketemu sama orang, tapi lewat market ya lewat steam

B: Ya, CoD cuma sekali doang setelah itu enggak

A: Gapernah CoDan lagi

B: Ya belom ada, belom ada barang yang mahal, pasti CoDan pasti barang-barang mahal kan, terus sekarang kan karena ada istilah, kalo di kaskus itu rekber, kalo di DotA tuh MM, middleman, ya itu pake middle man, gue kan banyak orang-orang yang kenal

A: Seru juga ya, kalo respon temen-temenlo liat lo main gimana? Nyokaplo dulu deh yang paling deket

B: Kalo gue sih ya, sempet kaget pas gua bilang kalo pengen beli pc terus udah jadi, duitnya dari mana?

A: Kamu jual diri nak? hahahaha

B: Jadi jual item di *game*, gitu kan, nyokap gua bingung kan, gimana caranya? Begini nih sampe CoDan ke bandung

A: Mama mau main ga?

B: Ibu ga ngerti, ini halal kan? Hihihihihhi hahahahaha ngakak banget gue nyokap gue kaget

A: Anjir ini halal kan, ga halal

B: Kaget

A: Terus?

B: Terus ya gitu, terus kan sempet kalo temen ngampus gue kan kalo Gundar kan lama kan ininya, apa jeda, jeda liburnya kalo ujian, nah pas gua ga masuk jeda libur terus pas masuk-masuk gue digosipin ini anjing, lu mana lo ga masuk-masuk, ini, judi ya anjir, lu judi ya? Dapet banyak dong, bagi dong, hahahahaha.

A: Tapi emang judi kan lo? Setan, eh bukan judi, betting!

B: Iya betting, hihihih, kan kalo menang gua post, menang gua post

A: Anjir tai itu bisa dapet arcana ajarin gua dong cara judi

B: Hihihih,

A: Gua ga pinter nge bet soalnya

B: Ya tapi kalo itu gua pikir judi juga bagus sih buat skill analisa skill pasif lo analisa jadi timyang bakal menang yang mana nih ya, meskipun sebenarnya ga ngaruh gitu

A: Karena hoki-hokian Eh temen gua ada yang juara, apa, apasih eventnya nusantara gaming apa gitu, udah abaikan gue mau nanya aja, gue lupa anjir temen gue namanya siapa aja. Terus yang lain selain nyokaplo gaada lagi yang respon?

B: Gaada, kan gua ama nyokap gua doang

A: Oh sama nyokaplo doang, gua juga sama nyokap gua doang

B: Iya, hiks hiks

A: Serius

B: Ini jangan ngebahas ini nih intern-intern gini

A: Iya jadi ceritanya begini

B: Ahahahaha, nyokap gua udah

A: Yaudah enggak, terus nanya apa lagi ya tadi yang mau gua tanyain, pokoknya pertanyaan penelitian gua cuma dua, pertama kenapa lo membeli dan kenapa lo menjual, kenapa lo ngebeli kenapa udah di jawab, kenapa lo ngejual juga udah kejawab. Terus, faktor eksternal apa yang, nah ini yang pengen gua tanyain ke kalian berdua. Kalo kalian berdua memilih untuk bermain *game* itu kenapa sih karena temen-temenlo main atau karena lo liat trailer di youtube? Lo gimana jadit?

C: Main *game*, karena gua ya ini, gua kalo main *game* kalo *game* itu ga rame gua ga bakalan main. Yang jelas sih yang pertama sih gara-gara penasaran gitu, ya kan, yang kedua gua langsung ada komunitasnya, gua sukanya disitu.

A: Tapi pertama berarti bukan karena diajak orang? Penasaran

C: Ya, gua sih yang jelas paling seneng sih nyari *game* yang update gitu. Misalkan sekarang udah internet gampang, nyari *game* gampang

A: Internet gua mati dua hari, firstmedia anjing, harus gue traksrip gua ngomong kaya gitu

B: Hahahahaha, firstmedia mati, ea

C: Ya itu, cuman ya emang paling seru sih ada temen-temen baru sih.

A: Aah, temen gue dong

B: Ahahahahahaha!  
C: Ya ya, sama yang jelas dapet duit  
A: Kalo lo biasanya main *game* karena lo cari tau dulu apa diajak orang?  
B: Karena gua berjiwa *gamers* sekarang lo gatau bio gua, part time student full time *gamer* hahahahahaha.  
A: Kata dosen saya *game* bisa mengganggu skripsi, saya berhenti mengerjakan skripsi  
B: Ahahahahahaha, hiya ahahahaha itu quote yang keren tuh  
A: Taibet ya  
C: Apa meme ya  
A: Iya kata dosen saya *game* mengganggu skripsi, saya berhenti mengerjakan skripsi, tai bener ya, gua digabung aja skripsi sambil main *game*  
B: Ya karena *game* asik sih gua bilang buat hiburan kan, hobi juga tuh hobi gua, terus tapi ada komunitas yang asik tuh pertama RO2 komunitas terseru yang pernah gua join  
A: Kan ada guee  
B: Kekeluargaannya ada  
A: Maskotnya beruang sama benci  
B: Ahahahahaha  
A: Sedih banget, siapa sih yangngomong kaya gitu, apaan sih collision, maskotnya beruang sama benci  
B: Ahahahah tau  
A: Iya bandot sama gua  
B: Ih bandot itu aduh  
A: Iya tuh  
B: Parah banget asli bandot  
C: Dia tuh gajelas anjir  
B: Caper anjir  
C: Kita channel berapa?  
B: Channel 3  
C: Nongkrong disini Gue kira temennya siapa gitu, gaada yang kenal lo, kenapa disini  
A: Lo tau dia nyari duit gimana? Dia buka market dipantengin sehariyan yang salah masukin harga langsung dibeli, kaya dna harusnya 100 ribu, kaya harusnya 500 dijual 50 dibeli lah, gila kayak gitu anjir cara dapet duitnya. Ngomongnya lucu lagi, ngomong pake headset hp  
B: Parah banget dulu suaranya, dai raid 10 ya, raid terakhir, itu gara-gara terakhir abis itu ilang  
A: Akhirnya bareng sama gue kok, 7  
B: Ya kan gara-gara di atas sepi yaudah ditarik kan  
C: Emang bandot ama kita ya?  
A: Iya! Lo gainget?

B: Parah banget ya

C: Masa sih

A: Tank kita tuh ada dua, bandot sama, yang ganti-ganti terus, dari dulu kan si saber

C: Gua lupa lo

A: Ini gua ingetin ya, tank kita ada dua, yang satu bandot yang satu ganti-ganti, siapa yang anak bali itu saber, healernya ada dua yunie sama gua, dpsnya ada 4 kan,

C: Gua aja rangernya ada dua satu lagi lupa siapa.

B: Elu berapa sih 7 ya?

<b>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</b>	<b>Description Notes (Transkrip Wawancara)</b>	<b>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</b>
---	--	---

A: DPS nya siapa aja sih?

C: Gua, Hamadah,

A: Hamadah kan melee dps

B: Rogue

C: Wizardnya gua juga gatau siapa, oh iya wizardnya ga jelas ya

A: Sorcerernya?

B: Sorcerernya si itu kali Raphaelle Sarielle tim lu bukan?

C: Bukan bukan

A: Kalo itu sepaket kan sorcerer dua duanya, kayaknya itu sempet deh, gua cuma inget di tim gua elo gua hamadah sama yunie

C: Iya karena itu yang paling sering

B: Lo ga buat cover ini sih cover tim-timnya, kalo gue bikin kan, genesis, glory wing, vanguard, anjing, itu generasi pertama anjir dari NA itu

A: Gila kan

A: Oh ya dep, terakhir nih, menurutlo uang itu apa?

B: Sebuah alat tukar?

A: Kalo menurutlo buat menukar apa?

B: Apapun yang lo mau

A: Buatlo ada makna lain gak? Selain buat tuker-tukerman

B: Sesuatu yang sangat sensitif di jaman ini

A: Sensitif gimana dep?

B: Kalau konteksnya utang, orang bisa gampang emosi

A: Ah oke gue nangkep, makasih depi!

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai game yang dimainkan</li> </ul>	<p>A: Iya Dep ceritain dong sejarahlo mulai pertama kali main <i>game</i> itu kapan?  B: Awal main <i>game</i>, <i>game</i> apa nih <i>game</i> komputer ya?  A: Iya, MMO  B: Ya, akhir 6 SD, semester 2 ya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan sudah dekat dengan dunia <i>game</i> dari usia yang sangat muda.</li> <li>• Informan tidak hanya bermain <i>game</i> online.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>A: Gapapa, akhir kelas 6 SD lo main apa? Ragnarok?  B: RO 1 pasti <i>game</i> pertama gue  B: RO 1 sih dulu masih jaman pembodohan anjir.  A: Maksudnya?  B: Masih begitu, kayak hmm, abisin duit banyak banget dah buat voucher buat billing itu pas pertama kali main, pertama kan dari main ps kan terus diajak temen gua  A: Ke warnet?  B: Ke warnet, eh ada mainan baru nih, dulu dipanggilnya, pokoknya gitu lah, tapi lo harus modal, pertama tuh 13 ribu. Eh 15 rebu, 15 rebu. Voucher ceban sama biling. Gitu, anjir itu, terus gua mainin kok asik ya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ragnarok Online merupakan <i>game</i> online pertamanya</li> <li>• Bagi informan, biaya untuk bermain mahal</li> <li>• Informan menganggap bahwa pengalaman pertamanya bermain <i>game</i> merupakan bentuk pembodohan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai Bot</li> </ul>	<p>A: Tapi itu maen RO itu sampe beli-beli ke orang atau belom kenal?  B: Gak, ga ampe beli sih cuman voucher doang terus dulu ada sistim bot wes yaudah gara-gara buat naik levelnya cepet ya ngebot  A: Bot kan bayar ke orang?  B: Hooh, dulu sistimnya karena enggak ada atm atau segala macem jadi bayarnya via voucher, ngebot seminggu, voucher seminggu buat id lo, seminggu buat dia  A: Kenapa lo mau ngebot, kenapa lo pengen karakter level lo cepet naik?  B: Ya biar, biar apa ya, tujuannya kan biar jadi yang the best of the best kan  A: Ea</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menggunakan voucher sebagai metode pembayaran RMT pertamanya.</li> <li>• Informan ingin menjadi yang terbaik dalam <i>game</i> tersebut, tanpa cara yang spesifik</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai keseriusan</li> </ul>	<p>B: Ya gitulah, dulu sebelum, sebelum gue kenal program bot nya, kesininya ga lama gue kenal, tau cara ngotak-atiknya  A: Terus lo ngebot sendiri?  B: Ngebot sendiri, Tapi yang pas server gratisan, yang pas server bayar gue gak tau apa-apa  A: Berapa lama main RO?  B: Sampe, emang RO satu, sampe SMP, 3 tahun kali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip rasionalitas dimanifestasikan melalui belajar menggunakan bot</li> <li>• Informan bermain Ragnarok Online selama kurang lebih tiga tahun.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>A: Kalo lo dep sampe seniat apa?  B: Dulu sih niatnya tujuan akhirnya sih RO1 kalo enaknya buat pvp, jadi ya kalo yang server official yang bayar sih gua gak, gak terlalu ini sih  A: Oh main private server ya?  B: Enggak bukan yang private server, itu dia nongol server gratis yang fun and chat, gue baru disitu serius  A: Tapi buat pvp entar ujung-ujungnya?  B: Iya  A: Emang enak kalo bunuh-bunuhi orang?  B: Enak, dulu tuh kalo tiap pvp dibatesin kan, 51-70, 60-70, dulu gue bikin ninja, gue mentokin di 60, itu dulu masih rame, enak ngebantai jadi kelas, kelas levelnya kan setara kan gitu kan, paling beda equip. Dulu ninja kan ini</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesenangan Informan didapatkan dari mengalahkan pemain lain dalam arena PVP.</li> <li>• Rasionalitas Informan dimanifestasikan dengan bermain di server gratis</li> <li>• Informan kalkulatif</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Tapi lo mulai pertama kali kenal RMT beli-beli gitu dimana?  B: Kalo yang awal-awal beli sih fun and chat dulu gue pernah beli <i>zeny</i>  A: Berapa?  B: paling 100 rebu doang, dulu <i>zenynya</i> pas murah, tinggal pas sejutanya tuh dibawah 1000 apa berapa gatau  A: Buset  B: Dulu kan pernah, gara-gara bot turun kan  A: Kenapa lo mau beli <i>zeny</i>?  B: Mau beli equip pvp, equip berapa sih +7 terus isi apa gitu, +7 rata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata uang <i>game</i> merupakan bentuk komoditas.</li> <li>• Informan membeli <i>zeny</i> saat harga sedang murah</li> <li>• Informan menggunakan uangnya untuk membeli perlengkapan agar bisa mengalahkan pemain lain.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya alasan PVP</li> </ul>		
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Alasan bermain Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>A: Kenapa lo pvp?      B: Hah?      A: Kenapa PVP      B: Enak aja ngebantai orang, hahahaha      A: Jadi gitu kalo gue harus nanya tuh harus dikejar jadi kaya bete gitu orang kadang-kadang suka bete karena nanyanya harus dikejar      B: Gapapa selaw</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merasakan kepuasan dari mengalahkan pemain lain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>A: Ahahaha, yaudah terus abis main gunbound? Tapi gunbound lo gak beli-beli?      B: Gunbound gue ga beli-beli, fun doang      A: Abis gunbound?      B: Pangya. cheat      A: Pangya cheat?      B: Pasti, trus pangya tutup, terus gue main, apasih dulu, 02jam ya, 02jam gua main,      A: Ayodance?      B: Ayodance main      A: PB?      B: PB gue fun doang sih gara-gara gue pengen main CSGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memainkan berbagai <i>game</i> online.</li> <li>• Informan membedakan antara bermain serius dan bermain untuk bersenang-senang.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Lama banget, lo mulai getol lagi RMT an dimana? Setelah?      B: I... RO2 sih      A: RO2 lo jualan apa aja? Lo jual apa beli?      B: A... Jual beli, beli beli dikit sih ga terlalu ini cuman beli dulu kan judinya ini kan apasih judi kostum kan, slot tiga,      A: Tai      B: Nah itu,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mendapatkan barang yang akan dijual melalui proses judi.</li> <li>• Struktur <i>game</i> online yang memungkinkan proses judi.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai pendapatan</li> </ul>		
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain game Informan</li> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Makna Uang</li> <li>Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai barang virtual</li> </ul>	<p>B: Anjir, tapi dari RMT di RO2 itu gue paling gede dapetnya</p> <p>A: Berapa?</p> <p>B: Sekitar, enam juga tujuh juta</p> <p>A: Uang bulanan gue sebulan, maap ya</p> <p>B: Anak pejabat! Gue anak petani aduh sedih banget gue</p> <p>A: Itu tujuh juta lo dapet dari jualan apa?</p> <p>B: Jualan kostum slot 3, terus</p> <p>C: Itu,</p> <p>A: Gue ga nanya sama lu diem!</p> <p>B: Ihihiihihi, kostum slot tiga, <i>zeny</i></p> <p>A: Ganteng kalo lagi diem</p> <p>B: Ahahaha anjing, <i>zeny</i>, terus sama karakter</p> <p>A: Oh lo jual devilink?</p> <p>B: Stich</p> <p>A: Dijual? Kenapa lo ga sayang sama dianya?</p> <p>B: Ya mumpung masih jadi <i>zeny</i>, eh masih jadi duit</p> <p>A: Itu lo pake buat apa?</p> <p>B: Beli PC. Dulu gue masih main laptop kan gue beli PC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendapatan Informan cukup besar.</li> <li>Informan tidak memiliki keterikatan dengan karakter</li> <li>Prinsip uang &gt; barang virtual &gt; uang &gt; barang nyata berlaku di Informan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Subjektivitas Informan</li> <li>Pengamatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai judi online</li> </ul>	<p>A: Lanjut, sebenarnya menurutlo barang kayak apa sih yang mahal dijual?</p> <p>B: Ya.. pertama sih pasti kosmetik kalo emang RPG itu kaya kostum-kostum itu pasti, <i>zeny</i> juga pasti, terus barang-barang event yang susah didapatinya, musti pay to win tuh pasti mahal,</p> <p>A: Karena gue pernah baca ada jurnal gitu ngebahas barang yang pertama dapetnya susah, setuju ga</p> <p>B: Setuju</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagi informan, barang kosmetik memiliki nilai jual yang paling tinggi.</li> <li>Diikuti oleh mata uang game dan barang-barang terbatas yang hanya bisa didapatkan di event-event tertentu.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain</li> </ul>	<p>C: Cuma itu bisa kemungkinan dapet dari judi ga?</p> <p>A: Bisa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur game mencegah pemain untuk mendapatkan barang langka</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman judi Informan</li> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pendapatan RMT</li> </ul>	<p>B: Belom, dulu ada event pas event PA, pas event PA awal-awal kan main dapet satu tim kan dapet itu kan, item sama kan, nah dulu tuh pas pertama kali pagi-pagi tuh gua tau, langsung rame ada yang dapet arcana ini, arcana LC, legion, pagi-pagi, satu tim dapet lima-limanya. Kontrak selesai dapet arcana lima-limanya rame kan tuh</p> <p>C: Oh arcana legion itu yang pedang?</p> <p>B: Iya, itu dapet dari drop, rame terus setelah itu abis LC TB juga pernah dapet, arcana, siangnya di nerf, sedih, siangnya di nerf</p> <p>A: Gue ga sempet lagi</p> <p>B: Jadi dropnya jarang banget, jadi drop nya gak, gak, arcana tuh jadi 0,1 lah istilahnya gitu</p> <p>A: Mending, 0,001 kali</p> <p>B: Itu pas pagi-pagi rame banget itu, siangnya di nerf, di forum reddit rame</p> <p>C: Oh siangnya langsung maintenance berarti</p> <p>B: hoo, langsung update</p>	<p>secara mudah.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> <li>• Pendapatan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi proses transaksi Informan</li> </ul>	<p>A: Berarti lo, nah itu lo mulai RMT nya setelah level 50 apa dari awal main? Modal lo gimana?</p> <p>B: Modal ya itu buat beli, apa sih fusion dulu kan gue dari itu, fusion kan, dapet kostum slot 3 kan dulu 2 juta, tuxedo, 2 juta terus,</p> <p>A: Lo jual?</p> <p>B: Engga gue simpen dulu, gara-gara dulu tim raid gue kan dulu tuxedo semua kan, posan doang tuh di diskriminasi ga pake tuxedo, abis itu sayap devil wing juga slot 3, tuh sama harganya, gue jual dulu</p> <p>A: Lo jual kemana?</p> <p>B: Ada anak Bandung dulu gua posting 2 juta terus sayapnya 1,5. Jadi 3,5 kan, terus a.. lama tuh gaada yang PM PM gue turunin lagi 3 juta lah dua gitu, 3 juta dua ada yang PM cuma nego 2,8, anak Bandung, tapi maunya CoD, terus gua ke bandung, gua bolos kuliah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menikmati terlebih dahulu barang yang ia dapat dari hasil judi, baru menjualnya.</li> <li>• Informan mengeluarkan modal</li> <li>• Barang virtual tidak memiliki patokan harga yang jelas dan mudah berfluktuasi</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul>	<p>A: Yakali lo ke bandung harusnya lo ke Jakarta</p> <p>B: Demi tiga juta, eh 2,7, 2,7 apa 2,8 gua lupa, gue ke Bandung, 2,8 juta men gue bolos kuliah anjir, terbang ke bandung deeer</p> <p>A: Terus</p> <p>B: Terus yang beli orang ini orang Ambon lagi serem banget ya CoD nya ga di warnet, di kosannya dia, hihih, gue ngeri banget asli, bawa laptop asli tampangnya serem tapi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang lebih penting daripada kuliah.</li> <li>• Informan merasa takut karena penampilan pembeli yang intimidatif</li> <li>• CoD dilakukan apabila nominal</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman lain</li> </ul>	<p>ngomongnya lucu, kalo ngomong gitu kalo orang ngomong tuh tampangnya serem ngomongnya lucu</p> <p>A: Lo kaga takut dibunuh dep? Karakterlo diambil?</p> <p>B: Ngeri banget, gue ngeri banget asli gue masuk ya dia udah siap-siap token tuh depan pc nya, transfer kan ini ini ini, terus gue suruh cek masuk oke, gak lama basa-basi lah, ternyata dia ini, katanya a.. dia nyari buat boss nya katanya gitu</p> <p>A: Keknya dia jual lagi ke bossnya 3,5 juta</p> <p>B: Gatau sih, suruh cariin katanya gitu</p> <p>A: Seru juga, tapi emang baru pertama kali tuh di ragnarok 2 berarti ya?</p> <p>B: Pertama kali CoDan itu di Ro2 itu, karakternya, gua online jualnya</p>	<p>uang yang ditransaksikan besar.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah RMT Informan</li> <li>• Nilai Barang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Karakternya lo lepas berapa?</p> <p>B: Gue pasang dua juta di nego satu koma tujuh.</p> <p>A: Sekarang udah gaada harganya</p> <p>C: Karakter laku toh abis dupe?</p> <p>B: Gue sebelum ini, abis dupe cuman sebelum AoD. Dulu abis dupe apasih cheatnya, gaada ya?</p> <p>A: Kan CoA, CoA kan masa-masa dupe, abis itu kan kayak sempet tiga bulan gaada apa</p> <p>C: Gaada cheat kan cuma adanya bug</p> <p>B: Gue mahalnya karena pet 100%, terus yang level 4 nya lumayan banyak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter informan mahal karena memiliki nilai guna yang besar</li> <li>• Informan tidak merasakan keterikatan dengan karakternya</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT di game lain.</li> </ul>	<p>B: Eh maksudnya ga pake real money ga pake <i>zeny</i></p> <p>A: Tapi kalo beli barang pake real money pernah ga?</p> <p>B: Di RO2, eh RO2, RO2 ga pernah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merupakan penjual di dalam <i>game</i> Ragnarok Online II.</li> <li>• Dalam DotA II, informan tertarik</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p>	<p>A: Nah bahas DotA 2 dong</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut</li> </ul>	<p>B: Asik</p> <p>A: Lo beli apa aja?</p> <p>B: Dulu pas belom kenal masih tau maen-maen doang kaya DotA 1 udah, lu slow ada itemnya kan kosmetik segala macem, ini kayaknya set nya lucu, gue beli</p> <p>A: Jadi lo beli karena lucu doang?</p> <p>B: Karena, keren aja, ya memperkeren gitu, kayaknya kalo pake, kalo pake set item itu jadi mainnya pede gitu, nah pasti menang nih gini-gini kan, disitu, ahahahaha, hahahaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dengan barang-barang kosmetik.</li> <li>• Meskipun tidak memiliki nilai guna, informan merasa lebih hebat jika menggunakan barang kosmetik tersebut.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intermezzo</li> </ul>	<p>B: Tapi euforia biasa euforia keluar arcana gitu, dulu pas PA juga gitu</p> <p>A: Banyak ya yang make, Eh nanya lagi deh, jadi sebenarnya lo beli karena kosmetik?</p> <p>B: Kosmetiknya lucu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain juga bisa merasakan euforia saat barang baru keluar.</li> <li>• Subjektivitas informan dalam mengkategorikan beberapa barang sebagai barang yang lucu.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengeluaran RMT</li> </ul>	<p>B: Iya, workshop, itu kalo lu</p> <p>C: Iya itu lo tawarin ke itunya, kalo jadi lo dapet berapa persen</p> <p>A: Dari penjualannya</p> <p>B: Itu kalo elu menurut gue disitu ada bisnis juga sih kalo anak-anak semacam DKV yang gambar-gambar gitu penghasilannya banyak banget</p> <p>C: Cuman lo bikin design kaya gitu, gue ga ngerti ya bikin design yang dikasih ke <i>game</i> itu elonya atau, kalo cuma design gambar doang sih</p> <p>A: Sampe poligon-poligonnya harus lo bikin juga</p> <p>B: Ya susah</p> <p>A: Karena modelnya kan downloadable</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dota II memberikan kesempatan bagi pemain untuk berkarir dalam <i>game</i>, melalui desain grafis.</li> </ul>

	<p>C: Berarti lo harus ngerti juga skill-skillnya efeknya gimana, ya itu DKV sih bener-bener</p> <p>A: Atau enggak lo cukup kenalan sama anak DKV terus lo kerja bareng</p> <p>B: Tetep aja kalo gaada yang bisa, susah tapi</p> <p>A: Maksudnya satu iniin konsepnya, satu yang bikin</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Pengeluaran Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai judi online lebih jauh.</li> </ul>	<p>A: Yaudah lo udah abis kalo untuk DotA 2?</p> <p>B: Ini abis berapa apa pendapatan juga?</p> <p>A: Abis dulu, abis berapa?</p> <p>B: Abis, sekitar.. berapa ya, sejuta, sejuta, sejuta dua juta lah.</p> <p>A: Terus lo pendapatan berapa?</p> <p>B: Hampir dibilang sih ya sama,</p> <p>A: Sama? Balik modal doang?</p> <p>B: Tapi dalam bentuk, gak semua balik modal sih tapi ya ada bentuk item, jadi di Inventori buat gue koleksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengeluaran Informan lebih banyak daripada pendapatan</li> <li>• Informan memaknai barang virtualnya dalam bentuk uang, bukan barang virtual.</li> <li>• Informan juga mengoleksi barang.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman judi Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman transaksi non RMT</li> </ul>	<p>A: Lo cara dapet duitnya gimana sih lo jual ke orang apa gara-gara judinya?</p> <p>B: Dulu sih ya judi sih, paling banyak kan judi. Tapi kalau gapake judi bahasa kerennya betting</p> <p>A: ...</p> <p>C: Sama aja bahasa inggris itu men</p> <p>A: Tapi lo emang beli gitu kadang-kadang emang bukan buat dijual tapi karena lo suka aja dipake? Apa emang ada yang buat lo jual juga?</p> <p>B: Ada sih kan soalnya gua kayak kalo ngeliat barang gitu gue kayak semacam mau jadi kolektor gitu, pengen punya yang lucu-lucu buat koleksi. Steam profile gue aja sampe gue upgrade anjir, sampe level 20, biar ada ini kan, showcasesnya gitu, steam gua udah keren sekarang</p> <p>A: Gua belom gue upgrade lagi, yang ada tralalala nya gimana</p> <p>B: Jadi kayak bisa nongolin item-item owned gitu kan, terus artwork segala macem, artwork itu, jadi profil lo semakin berwarna gitu ga standar lah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memilih menggunakan istilah <i>betting</i>, terkait dengan makna judi yang berkonotasi negatif.</li> <li>• Informan memiliki kecenderungan untuk menjual sekaligus mengoleksi</li> <li>• Informan memiliki keterikatan dengan karakternya.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT</li> <li>• Struktur <i>game</i></li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut.</li> </ul>	<p>A: Tapi sekarang lo masih tuker-tukeran rare atau beli atau tuker set?  B: Sekarang sih karena market on, yaudah gua beli di market aja murah gitu.  A: Emang isi wallet pake gimana?  B: Awal-awal gua beli voucher di itu, hitengaming terus  A: Mahal  B: Ya mahal lah, kurs nya ya itu, 12 ribu, tapi sekarang gua cuman, kalo mau murahnya, kalo marketlo udah on, lo beli arcana, misalnya lina, kalau di rp tuh sekitar paling murah 140, dijual di market tuh 200an. Dipotong pajak sekitar 190. Jadi lu untung wallet sekitar 40 rebuan atau gocap tuh. Gitu  C: Kalo barang-barang sampah laku ga sih?  A: Kalo 0,2 0,3 gitu  B: Itu serebu seribu gitu, kalo judi kan banyak sampahnya, lu judi dapet lina terus sampah-sampahnya dollar gitu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur <i>game</i> DotA II yang memfasilitasi RMT melalui <i>marketplace</i>, meskipun dikenai pajak.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT</li> <li>• Informan</li> <li>• Pengamatan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai respon lingkungan sosial.</li> </ul>	<p>A: Berarti sebenarnya RMT lo sebenarnya bukan ketemu sama orang, tapi lewat market ya lewat steam  B: Ya, CoD cuma sekali doang setelah itu enggak  A: Gapernah CoDan lagi  B: Ya belom ada, belom ada barang yang mahal, pasti CoDan pasti barang-barang mahal kan, terus sekarang kan karena ada istilah, kalo di kaskus itu rekber, kalo di DotA tuh MM, middleman, ya itu pake middle man, gue kan banyak orang-orang yang kenal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi RMT umumnya dilakukan secara online tanpa tatap muka.</li> <li>• Untuk menghindari penipuan, muncul MM atau middle man yang bertugas sebagai perantara uang dan barang.</li> <li>• CoD hanya terjadi apabila nominal harga barang dianggap mahal.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial</li> <li>• Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan bermain</li> </ul>	<p>A: Seru juga ya, kalo respon temen-temenlo liat lo main gimana? Nyokaplo dulu deh yang paling deket  B: Kalo gue sih ya, sempet kaget pas gua bilang kalo pengen beli pc terus udah jadi, duitnya dari mana?  A: Kamu jual diri nak? hahahaha  B: Jadi jual item di <i>game</i>, gitu kan, nyokap gua bingung kan, gimana caranya? Begini nih sampe CoDan ke bandung  A: Mama mau main ga?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan dekat dengan ibunya</li> <li>• Keluarga informan religius</li> <li>• Informan memaknai hasil judinya sebagai barang yang halal.</li> <li>• Informan dilabel oleh teman-teman kampusnya.</li> </ul>

	<p>B: Ibu ga ngerti, ini halal kan? Hihihihihhi hahahahaha ngakak banget gue nyokap gue kaget</p> <p>A: Anjir ini halal kan, ga halal</p> <p>B: Kaget</p> <p>A: Terus?</p> <p>B: Terus ya gitu, terus kan sempet kalo temen ngampus gue kan kalo Gundar kan lama kan ininya, apa jeda, jeda liburnya kalo ujian, nah pas gua ga masuk jeda libur terus pas masuk-masuk gue digosipin ini anjing, lu mana lo ga masuk-masuk, ini, judi ya anjir, lu judi ya? Dapet banyak dong, bagi dong, hahahahaha</p> <p>A: Tapi emang judi kan lo? Setan, eh bukan judi, betting!</p> <p>B: Iya betting, hihihih, kan kalo menang gua post, menang gua post</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Alasan bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya makna uang</li> </ul>	<p>A: Kalo lo biasanya main <i>game</i> karena lo cari tau dulu apa diajak orang?</p> <p>B: Karena gua berjiwa <i>gamers</i> sekarang lo gatau bio gua, part time student full time <i>gamer</i> hahahahaha</p> <p>A: Kata dosen saya <i>game</i> bisa mengganggu skripsi, saya berhenti mengerjakan skripsi</p> <p>B: Ahahahahaha, hiya ahahahaha itu quote yang keren tuh</p> <p>A: Taibet ya</p> <p>C: Apa meme ya</p> <p>A: Iya kata dosen saya <i>game</i> mengganggu skripsi, saya berhenti mengerjakan skripsi, tai bener ya, gua digabung aja skripsi sambil main <i>game</i></p> <p>B: Ya karena <i>game</i> asik sih gua bilang buat hiburan kan, hobi juga tuh hobi gua, terus tapi ada komunitas yang asik tuh pertama RO2 komunitas terseru yang pernah gua join</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memaknai dirinya sebagai full time <i>gamers</i>.</li> <li>• Informan bermain <i>game</i> yang dia suka meskipun tidak ada orang yang mengajak.</li> <li>• Informan mengakui pentingnya keberadaan komunitas dalam <i>game</i>.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Oh ya dep, terakhir nih, menurutlo uang itu apa?</p> <p>B: Sebuah alat tukar?</p> <p>A: Kalo menurutlo buat menukar apa?</p> <p>B: Apapun yang lo mau</p> <p>A: Buatlo ada makna lain gak? Selain buat tuker-tukeran</p> <p>B: Sesuatu yang sangat sensitif di jaman ini</p> <p>A: Sensitif gimana dep?</p> <p>B: Kalau konteksnya utang, orang bisa gampang emosi</p> <p>A: Ah oke gue nangkep, makasih depi!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang merupakan perantara</li> <li>• Uang dapat menyebabkan konflik</li> </ul>

## Lampiran 6: Biodata, Transkrip dan Koding Informan IV

**inisial:** K.S

**Nickname:** Caligula

**Jenis Kelamin:** Perempuan

**Usia:** 23 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Caligula dipilih secara *snowball*. Hasil wawancara dengan Dex, Jadeith, dan Stitch menunjukkan perlunya data mengenai informan perempuan. Stitch lalu merekomendasikan Skre, namun karena Skre berdomisili di luar Jakarta dan tidak bisa diwawancara secara langsung, Skre merekomendasikan Caligula. Baik Skre maupun Caligula merupakan kolektor barang kosmetik di *game* Ragnarok Online II.

**Tanggal Wawancara:** 10 Maret 2015

**Tempat Wawancara:** Food Court Senayan City

**Lama Wawancara:** Percakapan berlangsung kurang lebih selama 1,5 jam. Namun, sesi yang direkam hanya selama 30 menit. Wawancara dimulai pukul 13.49 dan berakhir pukul 14.24.

**Kondisi Wawancara:** Kondusif, tanpa gangguan pihak lain, meskipun kondisi mall agak berisik dan wawancara dilakukan sembari makan siang. Informan II hadir untuk membantu mencairkan suasana dan menghilangkan kekikukan di antara peneliti dan informan.

### Catatan Observasi Informan IV

Informan IV merupakan pribadi yang ramah dan *cool*. Informan IV memiliki empat buah tatoo di tangan kanannya. Gaya berpakaian informan terlihat seperti wanita tahun 90an, atau yang lebih dikenal dengan sebutan “*hipster*”. Informan memiliki rambut panjang tergerai dan kacamata berbingkai besar. Informan hadir tepat waktu. Informan IV terlihat seperti pribadi yang kaku dan tidak ekspresif. Namun, selama wawancara berjalan informan IV menjawab dan menanggapi lelucon yang dilempar oleh peneliti. Selama wawancara berjalan, informan jarang melakukan bahasa tubuh. Jawaban informan IV juga singkat dan kadang terkesan dingin. Namun bagi peneliti hal tersebut bukan menunjukkan ketidaktertarikan informan, melainkan karakter informan yang *cool* dan mandiri.

Basa-basi yang dilakukan peneliti di awal wawancara menunjukkan bahwa Informan IV tidak merasa canggung untuk berbagi tentang kehidupan pribadinya. Informan IV menceritakan arti tattoonya, kehidupan perkuliahananya, sampai kesibukannya sekarang. Selain informan IV, informan II juga hadir atas permintaan peneliti agar wawancara tidak berlangsung canggung.

### Transkrip Wawancara

A: bip bip bip bip, bip bip bip, tes satu dua tiga, dor, coba ngomong  
B: Halo? Halo halo  
A: Yak, sip! Selamat datang di.. ahahaha jadi takut gue  
B: Lo udah ada list pertanyaan gitu  
A: Kan gaboleh nunjukkin, ada tapi gaboleh ditunjukkin soalnya nanti takut yang ditanya gugup gitu  
B: Oke, hahaha  
A: Repot deh, gue bisa baca garis tangan loh, tangan kiri lo, ini namanya garis umur, makin panjang garisnya umurlo makin panjang, jadi inikan sebenarnya ga panjang jadi umurlo kayaknya ga panjang  
B: Ahahaha, gue tau sih kalo kalo itu  
A: Nah disitu ada garis masalah, yang kecil-kecil jatoh ke garis umur, biasanya makin jelas garis masalahnya, berarti makin besar masalah yang jaatoh di umurlo yang tertentu.  
B: Gaada dong gue?  
A: Gaada yang jelas, ini garis pikiran, makin tebel berarti makin pikiranlo makin rumit. Ini lumayan karena bentuknya jaring-jaring, dibawah garis kelingking satu garis, maaf  
B: Nikah! ahahaha  
A: Iyak, garis pernikahan, nah, wah, cintalo bercabang!  
B: Ooo gitu!  
A: Pertama lo suka sama satu orang, terus suka lagi sama orang yang lain, terus lo pilih dia, terus pas lo jadian sama dia, lo suka lagi sama orang lain. Hmm, belum ada ujungnya  
B: Oh gitu! Terus-terus  
A: Terakhir paling biasa paling gampang baca garis ini, garis pergelangan jangan, kalo bentuknya jaring, tandanya hiduplo akan sedikit susah, tapi kalo bentuknya garis doang tandanya lo ga ngapa-ngapa juga udah sukses  
B: Kayaknya gue mulus-mulus aja deh.  
C: Taunya jaring gimana?  
A: Jaring,  
B: Tuh jaring  
C: Gua gaada..  
A: Tandanya hiduplo gaada, ini cuma ilusi, dari langit senja, di dunia sana  
B: Ahahah berarti gaada!  
C: Makasih set, gue pulang  
A: Bener-bener kurang ngajar ya, iya rin ceritain dong mulai main *game* dari kapan, terus kenapa tertarik main *game*?

B: Serius dari awal gitu?  
A: Iya  
C: Iya gue juga dari awal  
B: Awal gue main *game*, iya, waktu SD  
A: Maen apa? Congklak?  
B: RO lah, apalagi  
A: Job lo apa?  
B: A... Pertama gue bikin merchant terus gagal, terus archer gagal lagi, akhirnya priest yang lumayan. Makanya sampe sekarang gue sukanya main priest  
A: Jiwa-jiwa support  
B: Paling gampang  
A: Eh abis lo main, itu RO kira-kira kelas berapa?  
B: Kelas enam SD, sampai, SMP akhir  
A: Tiga tahunan lo main?  
B: Heeh  
A: Sama siapa?  
B: Sendiri..  
A: Gak sama, gaada temen deket yang ikut main gitu?  
B: Temennya ya, dari situ juga,  
A: Kalau Karin dulu mainnya dirumah apa di warnet?  
B: Waktu awal-awal SD gue main di warnet, terus suka dimarahin bokap, akhirnya dibeliin komputer gua main dirumah  
A: Hahaha! Coba bokap gue kayak begitu anjir! Tapi emang kenapa ya warnet tuh image nya jelek banget  
B: Gue dimarahin gara-gara kan gue di anter jemput ya, masih kecil gitu  
A: Terus?  
B: Terus kalo udah main, gue gak liat jam, gak liat handphone, terus bokap gue nungguin di luar gitu, terus bete.  
A: Aaah!! Kasihan banget. Itu sampe kelas tiga SMP  
C: Durhaka  
A: Apaan sih lu! Dia suka nimbrung-nimbrung aja kalo lagi nanya, abis maen RO maen apa?  
B: SMA gua gak main,  
A: Kenapa?  
B: Sibuk gua  
A: Punya pacar?  
B: Engga, gua SMA gua lumayan susah gitu jadi gua gak..  
A: Dimana rin?

B: Di, SMAK 1  
A: Aaaa  
C: Tau emang dimana?  
A: Gatau, karena gue kan harus menunjukkan rasa ketertarikan, ini teknik wawancara  
B: Oooh gitu! Hahah, penabur satu  
A: Iya gue tau kok SMAK penabur, yang paling keren gitu, gue pernah lomba lawan penabur terus bete, soalnya pinter-pinter meskipun gue juga pinter, IPK gue 3,8 lho!  
B: Oh iya?  
A: Iya!  
C: Biasa aja  
A: Padahal gue cuma mau mengesankan jadit.. Sibuknya sibuk apa?  
B: Iya, gue tuh remed, ulangan remed ulangan, gitulah pokoknya kehidupan gue  
A: Buset, gua SMA remed karena semester satu tuh masih ada IPA, gue kan ga suka IPA  
C: Lo IPS?  
A: Gue IPS, jadi yaudah, nah teruslo mulai main lagi kapan rin?  
B: Kuliah.  
A: Apa??  
B: Mmmm, main, waktu itu gua diajakin main private server RO, abis itu RO2, itu udah, sama gue maen pangya sih sekali-kali.  
A: Sekali-kali, tapi udah tutup kan ya?  
B: Eh, pangya yang server luar  
A: Oh iya? Sekarang?  
B: Masih ada  
A: Seru banget, lo nge cheat ga?  
B: Hahaha, gua ga ngecheat, gue asal-asal pukul aja seneng kok  
A: Ahh orang udah lucu ya karakternya. Nah kalo misalnya di jaman-jaman SD itu pertama kali main RO tau darimana?  
B: Duh itu kan lagi nge trend banget  
A: Beneran?  
B: Iya, sampe tuh di sekolah gue tuh yang punya voucher RO kayak nyombong-nyombongin gitu lo  
A: Hah?  
B: Iya, emang lo enggak  
A: kok lebay banget, enggak!  
B: Iya sampe koleksi voucher RO kan, yang jaman dulu jaman dulu masih punya sih sampe sekarang  
A: Gue juga masih ada satu kotak

B: Yang tujuh jam tujuh jam

A: Edisi khususnya gitu kan? Yang kayak imlek, natal gitu-gitu?, nah kalo misalnya RMTan nya sendiri lo mulainya dari SD atau dari mana?

B: Apaan?

A: Jual beli barang ke orang mulai dari RO 1 atau?

B: RO 1 mah paling gue beli *zeny* doang

A: Sempet beli berapa?

B: Beli, waktu masih cupu banget ya gue cuma beli dua juta *zeny* tuh, satu jutanya 10 ribuan, guee beli sama mas-mas warnet. Aduh polos-polos banget tuh janjian sama temen beli gituan.

A: Terus?

B: Udah, paling RO 2 yang gue jual beli.

A: Tapi waktu pas pertama kali beli kenapa sih alasannya?

B: Karena susah, hidup di rune midgard itu susah!. Ahahaha, gua butuh ransum!

A: Terus uangnya akhirnya lo pake buat apa?

B: Beli ransum beli equip

A: Berarti jaman-jaman priest gitu ya?

B: Itu sebelum gue jadi priest deh kayaknya, soalnya waktu jadi priest gue tuh udah jadi.. jadi apa ya maen adek kakakan gitu lho, jadi gue udah ada guide gue yang ngasih-ngasih gue barang.

A: Pandangan gue berubah 180% terhadap Karin!

B: Iya anjir, kayak lachrymal

A: Dia suka godain gue tuh ati-ati

B: Lachrymal mah aduh, berasa oke aja anjir

A: Biasa aja anjir

B: Lachrymal tuh ngerasa banget oke gitu, padahal apa juga

A: Masih okean jadeith, wangi jadit seneng dah gue deket-deket, Berarti tadi lo pertama kali beli waktu berapa tuh? Masih SD-SD gitu ya, kelas enam, dua juta *zeny* satu jutanya 10 ribu, lumayan banyak ya 10 ribu zaman dulu ya? Atau emang sedikit?

B: Lumayan

A: Uangnya terus lo pake buat beli ransum, apa aja ransumnya? Pot?

B: Iya pot, equip, equip NPC anjir, gue miskin banget hahaha

A: Terus abis lo beli uang rasanya gimana?

B: Wuih bahagia banget, gue merasa kayak orang kaya, hahaha,

A: Terus pas lo belanja-belanja gitu gimana rasanya?

B: Belanja-belanja di *game*? Ya seneng-seneng aja sih gua

A: Shopping spree, tapi biassanya puas atau seneng doang atau?

B: Puas banget gue merasa kayak orang kaya gitu bebas beli pot  
A: Berapa lama tuh rasanya? Sampe uangnya abis?  
B: Gua ga tau udah lupa hahaha, tapi gue cukup irit kok dibandingkan temen-temen gua.  
A: Tementemen lo beli apaan lah  
B: Beli OBB, terus dibuka terus gangerti isinya apaan dijual lagi ke npc  
A: Parah banget taunya isinya kayak mahal gitu kan sayang banget. Berarti lo maen sampe kelas tiga SMP terus berenti di SMA karena lo sibuk dan baru mulai lagi pas lo kuliah. Berarti pas lo semester satu di UI lo masih main?  
B: Oh semester satu di UI gue masih sibuk, itu kan gue kuliah dua tempat kan  
A: Oh amphibi  
B: Amphibi?  
A: Mahasiswa amphibi, hidup di dua kampus yang berbeda  
B: Iya, gue tuh keluar UI baru gua kebanyakan waktu luang gua cari *game*.  
A: Yang ngajakin main RO 2 siapa?  
B: Itu temen kuliah gua, dia juga suka main *game* gitu DotA segala macem.  
A: Berarti abis RO tuh langsung RO 2 atau ada yang lain dulu?  
B: Private server  
A: Apaan lupa ya?  
B: Lupa  
A: Cerita tentang RO2 dong pengalamannya gimana waktu baru main  
B: Gua, gua pertama maen di server SEA kan, disitu gua juga ngerasa miskin banget tuh mau beli voucher mahal banget SEA  
A: Berapaan sih?  
B: Mahal banget deh pokoknya. VIP nya tuh lo harus beli yang 175, kalo di rupiahkan, kan mahal banget gua ga pernah beli apa-apa disitu.  
A: Terus di SEA ga pernah beli apa-apa terus pindah ke indo atau?  
B: Iya, terus di SEA ya udah mulai sepi sepi gitu terus pindah ke indo.  
A: Di indo gimana?  
B: Di indo gua langsung beli voucher gitu balas dendam, terus dapet tuxedo  
A: Uwooooo, Lo abis berapa kalo kayak pertama kali beli-beli voucher itu berapa? Inget ga?  
B: 175 doang  
A: 175 terus lo buka-buka kotak dapet tuxedo  
B: Iya, itu tuh udah, duitnya gua puter-puter terus, gua udah gapernah beli voucher lagi, jaarang lah.  
A: Muternya gimana ceritain dong?  
B: Muternya masukin, eh dulu gaada auction house, eh dulu dibeli temen gua, terus gua inves barang lain, gitu-gitu lah  
A: Belinya *zeny*?

B: Iya *zeny* terus  
A: Kalo uang yang *zeny* terbanyak yang pernah lo pegang berapa?  
B: Kan rate nya beda-beda  
A: Ah iya beda-beda ya.  
B: Hooh, tapi gua ga pernah kaya-kaya banget sih  
A: Nah kalo misalnya di RO 2 itu tadi lo beli voucher sekali, kalo untuk beli ke pemainnya pernah ga?  
B: Pernah, beli baju gitu kan? Equip?  
A: Baju apa?  
B: Pernah kostum gue beli  
A: Apa aja, bisa tolong kasih tau ga?  
B: Yang gua paling seneng nih fox and wolf, 50 ribu!  
A: Ah iya itu keren banget ada apinya, kok murah ya?  
B: Murah banget emang, gue seneng banget, terus gue jual lagi 480 ribu  
C: Fox and wolf bukannya gratis?  
A: Gua berubah pandangan terhadap karin!  
B: Ya elu! Itu kan jaman-jaman belom ada dupe  
A: Gue juga dapet sebelum ada dupe! Dapet dari ini kan event  
B: Oh lo dapet tuker voucher itu?  
A: Lempar-lempar gitu  
B: Hoki banget  
A: Lanjut, berarti, kok bisa dapet 50 ribu? Dupe apa barang haram tuh  
B: Itu kan no slot, terus kayaknya dia pikir itu gak laku kali ya terus langsung, di FB, di FJB terus langsung gua hubungin dia bilang oke, tapi transfer sekarang ya, yaudah gua langsung lari ke ATM transfer  
A: Yaiyalah 50 ribu, lo ga takut ditipu?  
B: Kaga lah! 50 ribu doang! hahahahaha  
A: Fox and wolf mahal kan  
B: Fox and wolf kan yang paling mahal  
A: Lo jual lagi 480 ribu kemana?  
B: Iya tapi udah gua slot in 2  
A: Kemana lo jualnya?  
B: Di FJB juga, gua lupa orangnya  
A: Terus dia liat ga lo jual ke orang ahahaha, cuan banget untungnya, Abis itu apalagi yang lo inget?  
B: Gua inget, kacamata itu gua beli

A: Yang mana?  
B: Detektif  
A: Oh yang itu ya  
B: Yang bulet, berapa ya, kayaknya 100 deh.  
A: Terus lo jual lagi?  
B: Masih ada. Masih di museum  
A: Lo masih main sekarang?  
B: Udah ga laku sekarang  
A: Sebenarnya kalo kaya tadi lo beli-beli barang jual-jual barang alesan utamanya apa sih?  
B: Biar kece!  
A: Terus?  
B: Apalagi ya,  
A: Serius biar kece?  
B: Biar gaya, iya serius biar nongkrong-nongkrong keren, foto-foto screenshot, hahahaha  
A: Gaada kaya biar nambahin status gitukan atau gimana?  
B: Enggak.  
A: Terus tapi kalau misalnya tiba-tiba barangnya yang bikin lo kece laku mahal bakal lo jual ga?  
B: Gak  
A: Kenapa enggak, katanya tadi kan gaada keterikatan sama barang?  
B: Keterikatan emang gak sih kalo buat barang, gua keterikatan sama char nya, sama nicknamenya gitu-gitu  
A: Berarti lo gak mau jual char?  
B: Iya gua ga bakal jual char  
A: Tapi kalo barang-barangnya gapapa? Hmm menarik juga, oh iya, kalau misalnya, apa namanya, selama ini lo beli-beli barang gitu pake uang jajan?  
B: Iya  
A: Bentar ya cek pertanyaan dulu, gua lupa hahaha padahal gaboleh ngecek  
B: Ah gue juga pernah ketipu!  
A: Sip udah ada lagi, Hah itu lo pernah ketipu? Berapa duit?  
B: 350  
A: Anjir itu lo beli apaan?  
B: Sayap  
A: Ah sayap, itu penting sih buat seorang  
B: Sayap tiga slot, yaudahlah gapap  
A: Saya angel?

B: Sayap apa gua udah lupa  
A: Lo ketipunya dimana? Forum jual beli?  
B: Iya  
A: Gimana ceritain dong, jadi lo ngirim uang duluan?  
B: Iya, ya kan biasanya gitu kan, ngirim uang duluan, terus kalo misalnya udah nyampe di dia baru dikasih kan, gue udah kirim, dia udah cek masuk, terus dia ngilang, udah gitu..  
A: Krik..  
B: Krik..  
A: Kayaknya ada pasti dua atau tiga menit lo shyok gitu kan  
B: Iya!  
A: Yakin gak yakin ini gua ditipu gak ya, tabah ya  
B: Udah lewat!  
A: Ah nah pertanyaan penelitian gua kan ada empat, alasan membeli barang, tadi lo udah jawab, biar kece, yang kedua alasan kenapa lo jual barang, kenapa sih lo memilih untuk menjual baranglo, apa karena lo udah bosen atau udah gak kece lagi?  
B: Guaaa, ya karena udah bosen pertama, terus.. apaya karena gua pengen beli yang lain.  
A: Pengen beli yang lain, jadi misalnya?  
B: Jadi ada update baru gitu, gue pengen apa gue jual punya gua  
A: Nah kalo misalnya kaya lo jual barang dapet uang, uangnya ga pernah lo beliin barang beneran atau selalu lo beliin barang in *game* lagi?  
B: Barang in *game* lagi sih  
A: Diputer puter?  
B: Iya, ahaha  
A: Soalnya dari kemaren yang cowo-cowo iniya mereka jual terus jadiin pc gaming anjir  
B: Oh enggak, itumah gue udah ada sendiri budgetnya cie ahahaha  
A: Ahahahah okejuga anak pejabat hahaha, jangan-jangan bapaknya pengusaha, hari tanoe ya  
B: Enggak anjir! Hari tanoe  
A: Oke, pertanyaan gue kenapa lo ngejual barang, tadi udah dijawab karena aduh gue lupa  
B: Karena gue pengen beli barang yang lain  
A: Terus yang ketiga itu, hmm, kalo tadi tentang faktor internal, yang ketiga itu faktor eksternal kenapa lo beli barang, jadi mungkin gue tanya, kayak lo maen sama temen-temenlo nih, misalnya waktu SD, suka iri gak kalo mereka lebih jago daripada elo?  
B: Iyalah iri!  
A: Gimana, rasanya gimana bisa ceritain ga contohnya  
B: Maksudnya kalo gue punya temen lebih jago musi gua latihan, gua leveling dulu  
A: Tapi kalo misalnya jalan keluarnya bisa beli lo bakalan beli? Atau?

B: Enggak sih. Gue kalo beli tuh demi kece-kecean aja bukan demi status.

A: Jadi kalo status latihan sendiri, kalau mau kece baru beli. Kalau misalnya, entar di RO2 lo tim berapa sih?

B: Ah dulu udah gaada tim-timman lagi

A: Terakhir-terakhirnya raidnya sama siapa?

B: Dulu gue sering sama Picky sama Techno, sama Ibet

A: Techno gue kira posan.. ternyata berbeda, selama ini gue panggil dia Posan

B: Anjir!

A: Goblok banget di DotA kan hahaha

B: Ahahaha

A: Posan maiin, iya oke oke

B: Ahahah parah

A: Iya dia oke-oke lagi

B: Yanto namanya Yanto.

A: Nanti gue minta maap sama Abang Yanto. Lanjut, berarti faktor eksternal. Berarti kayak kemarin informan-informan gue mereka terpengaruh banget sama temen-temennya dalam hal pemilihan *game* dan pembelian barang. Kalo lo sendiri gimana apakah temen-temenlo mempengaruhi keputusanol?

B: Ah iya sih pernah! Temen gue tuh selalu hoki gitu kan kalo beli barang-barang judi gitu

A: Hahahaha

B: Nah ngeliat dia dapet gua langsung beli juga tapi gua gapernah dapet apa-apa

A: Gue juga gapernah huhuhu.

B: Ada tuh dia hoki banget, serius hoki banget.

A: Gue netet masa jaman-jaman kostum baru keluar ada yang nak collision keluar ini, Ali baba, eh bukan anak collision ya, alibaba, ingetga dit, yang dibeli sama hercules empat juta!

B: Empat juta rupiah?

A: Anjir

C: Gara-gara nambah stat ali babanya

A: Baru keluar ali babanya di bandrol empat juta, anjrit itu buat beli susu kacang berapa kardus! Gua suka banget, enak tau susu kacang kedelai

B: Hahaha

A: Keledai atau kedelai

B: Kedelai

A: Kedelai, ok. Terus kalo misalnya respon dari teman-teman lo yang tidak main itu gimana? Ngeliat lo sebagai seorang pemain, anjir pemain

B: Heehh, dia bilangnya mending gue beli dress beneran daripada beli dress di *game*, hahaha

A: Terus lo responnya gimana

B: Gue ngeresponnya ya..

A: Udah ada budgetnya buat dress beneran? Gue ceket lu!

B: Sok banget ya gua ahahahaha, responnya, gue sih paling ngomong iya, iya gua ga beli-beli lagi tapi tetep kebeli lagi

A: Bagus-bagus, terus kalo kayak keluargalo bokap nyokap?

B: Bokap nyokap sih kaga ada yang tau, tapi gue paling ngasih tau kalo gua berhasil dapetin duit dari *game* tapi gua ga ngasih tau kalo beli

A: Nah apalagi ya yang gue lupa ya, ntar gue cek lagi. Ada banyak soalnya terus gue bingung gitu mau nanya gimana. Jadi coba inget-inget apa yang kemarin gue tanyain ke elo, gue agak gugup begitu. Eh lo seriusan berarti tiap hari gaada kerjaan? hahaha

B: Iya..

A: Aduh sory ya lama, sebenarnya ga boleh nih gue kayak gini, menganggurkan informan.

B: Ga lu save set?

A: Ga gua save di hp tapi gue selalu bikin, apa, kayak online-online gitu. Rasanya waktu lulus gimana sih?

B: Lulus apaan? Lulus kuliah

A: Lulus kuliah

B: Biasa aja gua mah

A: Kayak gua kira bakal kayak, AAAAAH gitu kan, kayak apa sih

B: Biasa aja.

A: Kayak tralala, gitu. Taunya biasa aja.

B: Ya paling, setelah lulus mah biasa aja tau malah lu pusing mikirin lo pengangguran sekarang

A: Ahahahaha. Kayak gua, ah iya ya, gua bingung juga mau kerja apa

B: Cari kerja pun..

A: Oh iya ini, sip, ini masih nyala ga sih, halo, nah tadi kan gua nanya-nanya tentang alasan lo membeli barang, sekarang lebih spesifik lagi. Kenapa sih lo beli barang pake uang nyata bukan pake *game*?

B: Karena in *game* gua kere, dan gua males farming-farming gitu, jadi mendingan gue beli pake uang beneran

A: Tapi gini, dari kemarin tuh yang lucu adalah orang-orang nganggup uang dalam *ingame* tuh juga barang gitu

B: Maksudnya

A: Yang bisa lo beli, karena dia bisa dibeli, udah itu cuma pengen ngasih tau aja sih hahaha. Lanjut, nah menurut lo kalo misalnya uang di dunia nyata itu maknanya apa buat lo?

B: apaya,

A: Duit itu buatlo apa sih yang terlintas di pikiranlo?

B: Gua mah asal gua pegang duit mau kemanapun gua merasa aman.

A: Ah uang tuh kayak, oke

B: Kapitalis!

A: Iyalah, emang harus diputer kan. Nah menurutlo barang yang biasanya laku di jual dalam *game* itu yang gimana sih?

B: Barang yang laku

A: Ya yang orang mau beli pake uang  
B: Ya equip-equip weapon-weapon gitu lah senjata-senjata yang oke punya, equip rare, rare item, kaya gitu-gitu lah  
A: Tapi kalo lo cenderung tadi lebih milih kosmetik gitu daripada yang ada statusnya?  
B: Iya, itukan buat cewek! Hahaha, kalo cowok-cowok beli equip-equip  
A: Berarti gue cewek dong huhuhuhu karena gua nyari yang indah  
B: Enggak juga!, ada yang cari yang indah-indah juga  
C: Char lo cowok kan!  
A: Iya tapi kece, lo tau gak kostum king gue yang tiga slot warnanya pink!, gue dulu pake king costume terus gua warnain pink muda, sumpah itu kece banget, gue suka power ranger  
B: Apa lagii  
A: Ada banyak sih, oh iya ceritain dong tentang teman-temen lo di RO 2  
B: Gua ada temen dari server SEA, sama ada temen kuliah gua itu.  
A: Temen kuliah lo masih ada sampe sekarang? Masih main?  
B: RO2?  
A: Apa mainnya DOTA? Ganteng ga kenalin dong  
B: DotA. Mirip-mirip lo gitu, kurus-kurus  
A: Kenalin dong boleh ga?  
B: Emang lo mau wawancara juga?  
A: Enggak, siapa tau gua demen  
B: Hadeeeehhh  
A: Ntar sekalian gua follow up berita magang, janji lo! Pinky swear! Terus telunjuk! Terus bip! Keren kan. Gagal gua gua bingung jadit gabisa di gombalin  
C: Kayak anak kecil lo!  
A: Emang lah kan gua lima tahun yang terjebak di tubuh enam tahun, eh tapi kalo agak pribadi gapapa pertanyaannya?  
B: Ya  
A: Berarti sebenarnya elo udah hidup berkecukupan gitu ya kayak keliatannya  
B: He eh, cukup. Lumayan  
A: Lumayan, latar belakang keluarga dimana rin?  
B: Dimana apanya?  
A: Kayak bokaplo kerjanya apa, boleh tau gak?  
B: Bokap gua, dulunya konsultan IT,  
A: Sekarang jadi Jadit?  
B: Ternyata jadit bokap gua!  
A: Ternyata Jadit, ahahahaha!

C: Ternyata selama ini!

A: Gua mewawancara ayah dan anak, bentar gua masih shock, tiga detik, oke, kalo nyokap ga kerja?

B: Enggal

A: Sekarang masih konsultan IT?

B: Udah enggak sih udah ga kerja

A: Lo benhil dimananya?

B: Di apartemen Batavia

A: Ooo deket goedkoop ya? Gua sering kesitu

B: Yaah kenapa ga kesitu aja

A: Yaudah kalo next time kita ketemu disitu aja

B: Teruss

A: Lanjut, gue suka power ranger

B: Iya!!

A: Nah, sebenarnya lebih ke arah , apasih yang ngebuatlo pengen beli-beli lagi, kalo tadi kan lo bilang kalo lo beli lo puas, abis lo puas lo jual, terus tiba-tiba mau lo beli lagi, kenapa sih galau banget

B: Soalnya kan *game* itu update terus, gue selalu pengen yang higher lah, yang kece, yaudah gua jual yang lama gua beli yang baru

A: Oke, entarya gue cek kayaknya ada yang kelewat, kalo udah semua, oke. Nah, umm, sejauh apa sih lo, pengalaman lo yang menggambarkan kalo lo niat banget main *game* kaya grinding 10 hari atau gimana pernah ga?

B: Hmm, RO2 tuh cuma lumayan niat sih gua,

A: Biasanya online berapa lama sehari?

B: Paling, paling 12 jam kali ya,

A: 12 Jam? Itu ngapain aja haha

C: DNA Mermaid

A: Oohoho, rame banget tempatnya anjir

B: Ngapain aja ya, nge hunt nge hunt, ngobrol-ngobrol, grinding sih gua ga begitu demen gua jarang-jarang, cuman berapa jam bosen, gua paling.

C: Gue jadi inget gara-gara berapa jam gitu ya CoA ga kelar-kelar

A: Oh kenapa ya?

C: Kapan ya?

A: Kenapa ya? Ahahaha dia nyindir gua, kenapa ya?

C: Priestnya itu kayaknya

A: Kenapa ga kelar-kelar ya? Ketawa-tawa ya? Hahahaha kayaknya salah tank nya nih gamungkin healernya salah ahahaha. Tau tuh parah banget dulu gua se tim sama jadit kalo nge raid

B: Itu juga gua niat sih nge raid

<b>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</b>	<b>Description Notes (Transkrip Wawancara)</b>	<b>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</b>
<b>Open Coding:</b>	A: Bener-bener kurang ngajar ya, iya rin ceritain dong mulai main <i>game</i> dari kapan, terus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan bermain sejak</li> </ul>

A: Hari apa aja sih jadwalo?

B: Gua gaada jadwal, gua masuk gaada jadwal

A: Kayak udah mau runtuh gitu ya, kalo dulu tuh sambil di jawalin sama klonoa, jadwal orang-orang kantor, malem mainnya malem terus, padahal gua anak baik-baik kan harusnya tidur sebelum jam 12. Serius lo kalo tidur sebelum jam 12 menjaga kecantikan

C: Dia ngamuk kalo raid belom kelar

A: Ah besok gue kuliah!, apasih ahahaha

C: Kayak anak SD

A: Emang kayak anak SD gue, kan dibilang gue anak kecil, pikiran gue mash pikiran anak muda, meskipun agak bokep, sori maap jadi ngelantur, sebenarnya sih udah cukup ya, tapi nanti kayaknya kalo ada yang kuran-kurang gua musti nanya lagi ke elo gitu, gapapa rin?

B: Gapapa

A: Nah sekarang mau nanya dong, berarti lo lagi nungguin ini ya, apa, TOS? Itu kenapa lo nungguin

B: Karena gamenya kelatannya menarik, mirip RO 1 terus job nya banyak, grafiknya juga bagus

A: Bukan karena temen-temen lo lagi nge hype

B: Enggak sih gua gaada temen juga gue maenin, kalo engga gua paksa temen-temen gua

A: Okenih itu aja yang terakhir, itu aja nih, sori nih agak lama

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai lama bermain</li> </ul>	<p>kenapa tertarik main <i>game</i>?</p> <p>B: Serius dari awal gitu?</p> <p>A: Iya</p> <p>C: Iya gue juga dari awal</p> <p>B: Awal gue main <i>game</i>, iya, waktu SD</p> <p>A: Maen apa? Congklak?</p> <p>B: RO lah, apalagi</p> <p>A: Job lo apa?</p> <p>B: A,.. Pertama gue bikin merchant terus gagal, terus archer gagal lagi, akhirnya priest yang lumayan. Makanya sampe sekarang gue sukanya main priest</p> <p>A: Jiwa-jiwa support</p> <p>B: Paling gampang</p>	<p>usia yang cukup muda, di bangku SD kelas 6.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahkan Informan harus mencari jati diri dalam dunia virtual.</li> <li>• Informan menganggap bahwa menjadi karakter pendukung adalah pekerjaan yang mudah.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengeluaran</li> </ul>	<p>B: Kelas enam SD, sampai, SMP akhir</p> <p>A: Tiga tahunan lo main?</p> <p>B: Heeh</p> <p>A: Sama siapa?</p> <p>B: Sendiri..</p> <p>A: Gak sama, gaada temen deket yang ikut main gitu?</p> <p>B: Temennya ya, dari situ juga,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan bermain dalam jangka waktu yang cukup lama</li> <li>• Informan menjalin jaringan sosial dengan sesama pemain <i>game</i>.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>A: Kalau Karin dulu mainnya dirumah apa di warnet?</p> <p>B: Waktu awal-awal SD gue main di warnet, terus suka dimarahin bokap, akhirnya dibeliin komputer gue main dirumah</p> <p>A: Hahaha! Coba bokap gue kayak begitu anjir! Tapi emang kenapa ya warnet tuh image nya jelek banget</p> <p>B: Gue dimarahin gara-gara kan gue di anter jemput ya, masih kecil gitu</p> <p>A: Terus?</p> <p>B: Terus kalo udah main, gue gak liat jam, gak liat handphone, terus bokap gue nungguin di luar gitu, terus bete.</p> <p>A: Aaah!! Kasihan banget. Itu sampe kelas tiga SMP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keluarga informan supportif</li> <li>• Informan berasal dari kelas menengah atas.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> lain.</li> </ul>	<p>B: SMA gua gak main,  A: Kenapa?  B: Sibuk gua  A: Punya pacar?  B: Engga, gua SMA gua lumayan susah gitu jadi gua gak..  A: Dimana rin?  B: Di, SMAK 1  A: Aaaa  C: Tau emang dimana?  A: Gatau, karena gue kan harus menunjukkan rasa ketertarikan, ini teknik wawancara  B: Oooh gitu! Hahah, penabur satu  B: Iya, gue tuh remed, ulangan remed ulangan, gitulah pokoknya kehidupan gue</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas informan untuk berhenti bermain dan memprioritaskan pendidikan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai Ragnarok dulu</li> </ul>	<p>A: Gue IPS, jadi yaudah, nah teruslo mulai main lagi kapan rin?  B: Kuliah.  A: Apa??  B: Mmmm, main, waktu itu gua diajakin main private server RO, abis itu RO2, itu udah, sama gue maen pangya sih sekali-kali.  A: Sekali-kali, tapi udah tutup kan ya?  B: Eh, pangya yang server luar  A: Oh iya? Sekarang?  B: Masih ada  A: Seru banget, lo nge cheat ga?  B: Hahaha, gua ga ngecheat, gue asal-asal pukul aja seneng kok</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan dipengaruhi lingkungan sosial saat memilih permainan</li> <li>• Informan bermain untuk mencari kesenangan</li> <li>• Informan tidak menggunakan cheat</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Ahh orang udah lucu ya karakternya. Nah kalo misalnya di jaman-jaman SD itu pertama kali main RO tau darimana?  B: Duh itu kan lagi nge trend banget  A: Beneran?  B: Iya, sampe tuh di sekolah gue tuh yang punya voucher RO kayak nyombong-nyombongan gitu lo  A: Hah?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan dipengaruhi lingkungan sosialnya dalam pemilihan <i>game</i>.</li> <li>• Menjadi <i>gamers</i> merupakan status tersendiri di lingkungan sosial Informan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya tentang RMT</li> </ul>	<p>B: Iya, emang lo enggak  A: kok lebay banget, enggak!  B: Iya sampe koleksi voucher RO kan, yang jaman dulu jaman dulu masih punya sih sampe sekarang</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Struktur <i>game</i></li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT d <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>A: Edisi khususnya gitu kan? Yang kayak imlek, natal gitu-gitu?, nah kalo misalnya RMT nya sendiri lo mulainya dari SD atau dari mana?  B: Apaan?  A: Jual beli barang ke orang mulai dari RO 1 atau?  B: RO 1 mah paling gue beli <i>zeny</i> doang  A: Sempet beli berapa?  B: Beli, waktu masih cupu banget ya gue cuma beli dua juta <i>zeny</i> tuh, satu jutanya 10 ribuan, guee beli sama mas-mas warnet. Aduh polos-polos banget tuh janjian sama temen beli gituan.  A: Terus?  B: Udah, paling RO 2 yang gue jual beli.  A: Tapi waktu pas pertama kali beli kenapa sih alasannya?  B: Karena susah, hidup di rune midgard itu susah!. Ahahaha, gua butuh ransum!  A: Terus uangnya akhirnya lo pake buat apa?  B: Beli ransum beli equip  A: Berarti jaman-jaman priest gitu ya?  B: Itu sebelum gue jadi priest deh kayaknya, soalnya waktu jadi priest gue tuh udah jadi.. jadi apa ya maen adek kakakan gitu lho, jadi gue udah ada guide gue yang ngasih-ngasih gue barang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan terlibat RMT dari <i>game</i> pertama yang Ia mainkan</li> <li>• Informan membeli mata uang <i>game</i>, dan menganggap mata uang sebagai komoditas.</li> <li>• Informan memanfaatkan jaringan sosialnya kedepannya.</li> <li>• Struktur <i>game</i> membuat hidup Informan sulit</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai</li> </ul>	<p>A: Masih okean jadeith, wangi jadit seneng dah gue deket-deket, Berarti tadi lo pertama kali beli waktu berapa tuh? Masih SD-SD gitu ya, kelas enam, dua juta <i>zeny</i> satu jutanya 10 ribu, lumayan banyak ya 10 ribu zaman dulu ya? Atau emang sedikit?  B: Lumayan  A: Uangnya terus lo pake buat beli ransum, apa aja ransumnya? Pot?  B: Iya pot, equip, equip NPC anjir, gue miskin banget hahaha  A: Terus abis lo beli uang rasanya gimana?  B: Wuh bahagia banget, gue merasa kayak orang kaya, hahaha,  A: Terus pas lo belanja-belanja gitu gimana rasanya?  B: Belanja-belanja di <i>game</i>? Ya seneng-seneng aja sih gua</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menggunakan uang untuk membeli barang di dalam <i>game</i> yang mempunyai nilai guna.</li> <li>• Informan merasakan kepuasan dari membeli barang di dalam <i>game</i>, bukan saat membeli uangnya.</li> </ul>

definisi hemat	<p>A: Shopping spree, tapi biassanya puas atau seneng doang atau?      B: Puas banget gue merasa kayak orang kaya gitu bebas beli pot      A: Berapa lama tuh rasanya? Sampe uangnya abis?      B: Gua ga tau udah lupa hahaha, tapi gue cukup irit kok dibandingkan temen-temen gua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan meenganggap dirinya hemat</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> <li>• Judi dalam <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>A: Temen-temenlo beli apaan lah      B: Beli OBB, terus dibuka terus gangerti isinya apaan dijual lagi ke npc      A: Parah banget taunya isinya kayak mahal gitu kan sayang banget. Berarti lo maen sampe kelas tiga SMP terus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerangka berpikir Informan: hemat berarti tidak berjudi.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai <i>game</i> yang terakhir dimainkan</li> </ul>	<p>B: Oh semester satu di UI gue masih sibuk, itu kan gue kuliah dua tempat kan      A: Oh amphibi      B: Amphibi?      A: Mahasiswa amphibi, hidup di dua kampus yang berbeda      B: Iya, gue tuh keluar UI baru gua kebanyakan waktu luang gua cari <i>game</i>.      A: Yang ngajakin main RO 2 siapa?      B: Itu temen kuliah gua, dia juga suka main <i>game</i> gitu DotA segala macem.      A: Berarti abis RO tuh langsung RO 2 atau ada yang lain dulu?      B: Private server      A: Apaan lupa ya?      B: Lupa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas Informan lebih mementingkan akademis dibandingkan <i>game</i></li> <li>• Lingkungan sosial berpengaruh terhadap pemilihan <i>game</i>.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> </ul>	<p>A: Cerita tentang RO2 dong pengalamannya gimana waktu baru main      B: Gua, gua pertama maen di server SEA kan, disitu gua juga ngerasa miskin banget tuh mau beli voucher mahal banget SEA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RMT dilakukan apabila informan menganggap barang yang dibeli ada</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Manajemen keuangan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>A: Berapaan sih?  B: Mahal banget deh pokoknya. VIP nya tuh lo harus beli yang 175, kalo di rupiahkan, kan mahal banget gua ga pernah beli apa-apa disitu.  A: Terus di SEA ga pernah beli apa-apa terus pindah ke indo atau?  B: Iya, terus di SEA ya udah mulai sepi sepi gitu terus pindah ke indo.  A: Di indo gimana?  B: Di indo gua langsung beli voucher gitu balas dendam, terus dapet tuxedo  A: Uwoooo, Lo abis berapa kalo kayak pertama kali beli-beli voucher itu berapa? Inget ga?  B: 175 doang  A: 175 terus lo buka-buka kotak dapet tuxedo  B: Iya, itu tuh udah, duitnya gua puter-puter terus, gua udah gapernah beli voucher lagi, jaarang lah.  A: Muternya gimana ceritain dong?  B: Muternya masukin, eh dulu gaada auction house, eh dulu dibeli temen gua, terus gua inves barang lain, gitu-gitu lah  A: Belinya zeny?  B: Iya zeny terus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dalam jangkauan harganya.</li> <li>• Informan pertama melakukan cash trade dan melakukan judi.</li> <li>• Hasil judi kemudian dijual dan dibelikan barang virtual lain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai barang lain</li> </ul>	<p>A: Nah kalo misalnya di RO 2 itu tadi lo beli voucher sekali, kalo untuk beli ke pemainnya pernah ga?  B: Pernah, beli baju gitu kan? Equip?  A: Baju apa?  B: Pernah kostum gue beli  A: Apa aja, bisa tolong kasih tau ga?  B: Yang gua paling seneng nih fox and wolf, 50 ribu!  A: Ah iya itu keren banget ada apinya, kok murah ya?  B: Murah banget emang, gue seneng banget, terus gue jual lagi 480 ribu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan membeli barang untuk menjualnya kembali.</li> <li>• Informan oportunistis</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT informan</li> </ul>	<p>B: Gua inget, kacamata itu gua beli  A: Yang mana?  B: Detektif  A: Oh yang itu ya  B: Yang bulet, berapa ya, kayaknya 100 deh.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menganggap karakternya berharga dan menyebutnya museum</li> <li>• Barang virtual tidak memiliki patokan harga</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanyakan alasan membeli barang</li> </ul>	<p>A: Terus lo jual lagi?      B: Masih ada. Masih di museum      A: Lo masih main sekarang?      B: Udah ga laku sekarang</p>	<p>yang jelas dan mudah berfluktuasi</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman lain</li> </ul>	<p>A: Sebenarnya kalo kaya tadi lo beli-beli barang jual-jual barang alesan utamanya apa sih?      B: Biar kece!      A: Terus?      B: Apalagi ya,      A: Serius biar kece?      B: Biar gaya, iya serius biar nongkrong-nongkrong keren, foto-foto screenshot, hahahaha      A: Gaada kaya biar nambahin status gitukan atau gimana?      B: Enggak.      A: Terus tapi kalau misalnya tiba-tiba barangnya yang bikin lo kece laku mahal bakal lo jual ga?      B: Gak      A: Kenapa enggak, katanya tadi kan gaada keterikatan sama barang?      B: Keterikatan emang gak sih kalo buat barang, gua keterikatan sama char nya, sama nicknamenya gitu-gitu      A: Berarti lo gak mau jual char?      B: Iya gua ga bakal jual char</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mendapat kepuasan dari membeli barang kosmetik</li> <li>• Informan tidak memperdulikan nilai guna barang</li> <li>• Informan memiliki keterikatan pada karakternya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah RMT Informan</li> <li>• Penipuan dalam game online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Tapi kalo barang-barangnya gapapa? Hmm menarik juga, oh iya, kalau misalnya, apa namanya, selama ini lo beli-beli barang gitu pake uang jajan?      B: Iya      A: Bentar ya cek pertanyaan dulu, gua lupa haha padahal gaboleh ngecek      B: Ah gue juga pernah ketipu!      A: Sip udah ada lagi, Hah itu lo pernah ketipu? Berapa duit?      B: 350      A: Anjir itu lo beli apaan?      B: Sayap</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan berkecukupan secara finansial</li> <li>• Informan merasa tidak percaya saat ditipu, menandakan kepercayaan yang mendalam pada komunitas game.</li> </ul>

	<p>A: Ah sayap, itu penting sih buat seorang      B: Sayap tiga slot, yaudahlah gapap      A: Saya angel?      B: Sayap apa gua udah lupa      A: Lo ketipunya dimana? Forum jual beli?      B: Iya      A: Gimana ceritain dong, jadi lo ngirim uang duluan?      B: Iya, ya kan biasanya gitu kan, ngirim uang duluan, terus kalo misalnya udah nyampe di dia baru dikasih kan, gue udah kirim, dia udah cek masuk, terus dia ngilang, udah gitu..</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Manajemen keuangan informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai rasa iri</li> </ul>	<p>A: Nah kalo misalnya kaya lo jual barang dapet uang, uangnya ga pernah lo beliin barang beneran atau selalu lo beliin barang <i>in game</i> lagi?      B: Barang <i>in game</i> lagi sih      A: Diputer puter?      B: Iya, ahaha      A: Soalnya dari kemaren yang cowo-cowo ininya mereka jual terus jadiin pc gaming anjir      B: Oh enggak, itumah gue udah ada sendiri budgetnya cie ahahaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memutar uangnya untuk membeli barang virtual lain.</li> <li>• Prinsip uang &gt; barang virtual &gt; uang &gt; barang virtual berlaku di Informan ini</li> <li>• Informan hidup berkecukupan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Terus yang ketiga itu, hmm, kalo tadi tentang faktor internal, yang ketiga itu faktor eksternal kenapa lo beli barang, jadi mungkin gue tanya, kayak lo maen sama temen-temenlo nih, misalnya waktu SD, suka iri gak kalo mereka lebih jago daripada elo?      B: Iyalah iri!      A: Gimana, rasanya gimana bisa ceritain ga contohnya      B: Maksudnya kalo gue punya temen lebih jago musi gua latihan, gua leveling dulu      A: Tapi kalo misalnya jalan keluarnya bisa beli lo bakalan beli? Atau?      B: Enggak sih. Gue kalo beli tuh demi kece-kecean aja bukan demi status.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merasa iri bila temannya lebih hebat</li> <li>• Informan akan berlatih untuk menjadi lebih hebat, namun tidak akan membeli barang untuk menjadi lebih hebat</li> <li>• Informan murni membeli barang kosmetik.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intermezzo</li> </ul>	<p>A: Nanti gue minta maap sama Abang Yanto. Lanjut, berarti faktor eksternal. Berarti kayak kemarin informan-informan gue mereka terpengaruh banget sama temen-temennya dalam hal pemilihan <i>game</i> dan pembelian barang. Kalo lo sendiri gimana apakah temen-temenlo mempengaruhi keputusanol?</p> <p>B: Ah iya sih pernah! Temen gue tuh selalu hoki gitu kan kalo beli barang-barang judi gitu</p> <p>A: Hahahaha</p> <p>B: Nah ngeliat dia dapet gua langsung beli juga tapi gua gapernah dapet apa-apa</p> <p>A: Gue juga gapernah huhuhu.</p> <p>B: Ada tuh dia hoki banget, serius hoki banget.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan turut merasa terpancing untuk melakukan judi jika temannya menang.</li> <li>• Tapi informan sial.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan membeli barang RMT</li> </ul>	<p>A: Kedelai, ok. Terus kalo misalnya respon dari teman-teman lo yang tidak main itu gimana?</p> <p>B: Ngeliat lo sebagai seorang pemain, anjir pemain</p> <p>A: Heehh, dia bilangnya mending gue beli dress beneran daripada beli dress di <i>game</i>, hahaha</p> <p>A: Terus lo responnya gimana</p> <p>B: Gue ngeresponnya ya..</p> <p>A: Udah ada budgetnya buat dress beneran? Gue ceket lu!</p> <p>B: Sok banget ya gua ahahahaha, responnya, gue sih paling ngomong iya, iya gua ga beli-beli lagi tapi tetep kebeli lagi</p> <p>A: Bagus-bagus, terus kalo kayak keluargalo bokap nyokap?</p> <p>B: Bokap nyokap sih kaga ada yang tau, tapi gue paling ngasih tau kalo gua berhasil dapetin duit dari <i>game</i> tapi gua ga ngasih tau kalo beli</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon teman-teman informan yang menyayangkan kebiasaan RMT Informan</li> <li>• Orangtua yang tidak diberitahu kebiasaan Informan, menandakan ketakutan akan penolakan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai makna uang</li> </ul>	<p>A: Oh iya ini, sip, ini masih nyala ga sih, halo, nah tadi kan gua nanya-nanya tentang alasan lo membeli barang, sekarang lebih spesifik lagi. Kenapa sih lo beli barang pake uang nyata bukan pake in <i>game</i>?</p> <p>B: Karena in <i>game</i> gua kere, dan gua males farming-farming gitu, jadi mendingan gue beli pake uang beneran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memposisikan uang dan waktu sebagai sumberdaya</li> <li>• Informan memilih menggunakan uang.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Makna uang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pendapat tentang barang virtual</li> </ul>	<p>A: Yang bisa lo beli, karena dia bisa dibeli, udah itu cuma pengen ngasih tau aja sih hahaha. Lanjut, nah menurut lo kalo misalnya uang di dunia nyata itu maknanya apa buat lo?</p> <p>B: apaya,</p> <p>A: Duit itu buatlo apa sih yang terlintas di pikiranlo?</p> <p>B: Gua mah asal gua pegang duit mau kemanapun gua merasa aman.</p> <p>A: Ah uang tuh kayak, oke</p> <p>B: Kapitalis!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang merupakan pemberi rasa aman.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Nilai Barang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanyakan kondisi SSE</li> </ul>	<p>A: Iyalah, emang harus diputer kan. Nah menurutlo barang yang biasanya laku di jual dalam game itu yang gimana sih?</p> <p>B: Barang yang laku</p> <p>A: Ya yang orang mau beli pake uang</p> <p>B: Ya equip-equip weapon-weapon gitu lah senjata-senjata yang oke punya, equip rare, rare item, kaya gitu-gitu lah</p> <p>A: Tapi kalo lo cenderung tadi lebih milih kosmetik gitu daripada yang ada statusnya?</p> <p>B: Iya, itukan buat cewek! Hahaha, kalo cowok-cowok beli equip-equip</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relasi antara gender dan barang yang akan dibeli oleh pembeli jasa RMT</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar belakang Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Berarti sebenarnya elo udah hidup berkecukupan gitu ya kayak keliatannya</p> <p>B: He eh, cukup. Lumayan</p> <p>A: Lumayan, latar belakang keluarga dimana rin?</p> <p>B: Dimana apanya?</p> <p>A: Kayak bokaplo kerjanya apa, boleh tau gak?</p> <p>B: Bokap gua, dulunya konsultan IT,</p> <p>A: Sekarang jadi Jadit?</p> <p>B: Ternyata jadit bokap gua!</p> <p>A: Ternyata Jadit, ahahahaha!</p> <p>C: Ternyata selama ini!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan berasal dari keluarga kelas menengah atas</li> </ul>

	<p>A: Gua mewawancara ayah dan anak, bentar gua masih shock, tiga detik, oke, kalo nyokap ga kerja?      B: Enggal      A: Sekarang masih konsultan IT?      B: Udah enggak sih udah ga kerja      A: Lo benhil dimananya?      B: Di apartemen Batavia      A: Ooo deket goedkoop ya? Gua sering kesitu      B: Yaah kenapa ga kesitu aja      A: Yaudah kalo next time kita ketemu disitu aja</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Struktur <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan bermain</li> </ul>	<p>A: Nah, sebenarnya lebih ke arah , apasih yang ngebuatlo pengen beli-beli lagi, kalo tadi kan lo bilang kalo lo beli lo puas, abis lo puas lo jual, terus tiba-tiba mau lo beli lagi, kenapa sih galau banget      B: Soalnya kan <i>game</i> itu update terus, gue selalu pengen yang higher lah, yang kece, yaudah gua jual yang lama gua beli yang baru      A: Oke, entarya gue cek kayaknya ada yang kelewat, kalo udah semua, oke. Nah, umm, sejauh apa sih lo, pengalaman lo yang menggambarkan kalo lo niat banget main <i>game</i> kaya grinding 10 hari atau gimana pernah ga?      B: Hmm, RO2 tuh cuma lumayan niat sih gua,      A: Biasanya online berapa lama sehari?      B: Paling, paling 12 jam kali ya,      A: 12 Jam? Itu ngapain aja haha      C: DNA Mermaid      A: Oohoho, rame banget tempatnya anjir      B: Ngapain aja ya, nge hunt nge hunt, ngobrol-ngobrol, grinding sih gua ga begitu demen gua jarang-jarang, cuman berapa jam bosen, gua paling.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten <i>game</i> yang terus diperbaharui membuat informan merasa harus memiliki barang yang terbaru</li> <li>• Tidak ada keterikatan dengan barang</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alasan bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Nah sekarang mau nanya dong, berarti lo lagi nungguin ini ya, apa, TOS? Itu kenapa lo nungguin      B: Karena gamenya kelatannya menarik, mirip RO 1 terus job nya banyak, grafiknya juga bagus      A: Bukan karena temen-temen lo lagi nge hype</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memilih bermain <i>game</i> di masa depan karena <i>gameplay</i>, bukan lingkungan sosial</li> <li>• Informan berperan sebagai</li> </ul>

	B: Enggak sih gua gaada temen juga gue maenin, kalo engga gua paksa temen-temen gua A: Okenih itu aja yang terakhir, itu aja nih, sori nih agak lama	agen aktif.
--	---	-------------

## Lampiran 7: Biodata, Transkrip dan Koding Informan V

**Inisial:** B.J

**Nickname:** Skre

**Jenis Kelamin:** Perempuan

**Usia:** 22 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Skre dipilih melalui metode *snowball*. Skre merupakan informan yang direkomendasikan oleh Stitch dan Jadeith. Skre merupakan kolektor kostum dan pelaku aktif RMT di *game* Ragnarok *Online* II. Wawancara dengan Skre dilakukan melalui *skype* dan *raidcall*, perangkat lunak yang biasa digunakan pemain *game* untuk berkomunikasi saat sedang bermain *game*.

**Tanggal Wawancara:** 19 Maret 2015

**Tempat Wawancara:** Rumah informan via *skype* dan *raidcall*

**Lama Wawancara:** Percakapan berlangsung dan direkam selama 31 menit. Mulai pukul 12.06 sampai 12.39.

**Kondisi Wawancara:** Awalnya wawancara dilakukan melalui *skype*. Namun karena ketidakstabilan koneksi internet informan, wawancara informan V dilanjutkan di dalam channel *raidcall*. *Raidcall* adalah perangkat lunak yang digunakan oleh pemain *game* untuk berkomunikasi via suara saat sedang bermain *game*. Saat wawancara dilakukan, terdapat satu pemain lain yang sedang *online* dan turut mendengar pembicaraan kami, dengan izin informan.

### Catatan Observasi Informan V

Informan V merupakan pribadi yang sangat perduli dengan penampilan. Informan V meminta waktu untuk berdandan sebelum wawancara via *skype* dimulai. Informan V memiliki kulit putih, pipi yang agak gemuk, serta rambut ikal panjang berwarna hitam. Terlihat sekali informan berusaha terlihat cantik di depan kamera saat wawancara pertama kali dimulai. Hal ini terbukti dari sudut kamera serta pose ala model yang ditampilkan informan saat wawancara baru dimulai.

Sepanjang wawancara, informan tidak bisa berhenti berbicara. Informan sangat lantang dan menjawab setiap pertanyaan sampai ke detil yang tidak ditanyakan oleh peneliti. Informan V memiliki selera humor yang cukup tinggi, dibuktikan dengan jawaban-jawaban pertanyaan yang kadang melenceng dan lucu. Informan juga tidak ragu untuk menceritakan kehidupan pribadinya, sebagai contoh masa lalunya yang sangat maskulin meskipun informan berjenis kelamin perempuan.

Peneliti tidak bisa memperhatikan gerak tubuh informan karena sebagian besar wawancara dilakukan via *raidcall*. Namun dari intonasi informan, peneliti merasakan ketertarikan serta antusiasmenya dalam memberikan respon. Informan V terkadang lupa bahwa pembicaraan ini direkam, dan baru ingat saat ia mengeluarkan kata-kata vulgar.

### Transkrip Wawancara

A: Jadi gapapa nih?  
B: Iya gapapa ntar transfer aja uangnya ke rekening  
A: Yang pertama gue harus membuktikan kalo lo itu adalah beatrice yang gue kenal dan lo adalah manusia.  
B: Iyaa. Kan udah kemaren?  
A: Yaudahlah ya ntar gue jelasin aja ke dosen gue. Gini bet, gue adalah Arief Rahadian, bisa dipanggil Arief, kalo malem tinggal dibalik jadi Veira. Jadi saya disini ingin mewawancarai anda terkait skripsi saya tentang fenomena real money trade di *game* online. Cerita dong bet elo mulai main *game* sejak kapan?  
B: Akuh main *game* itu sejak dari SD tuh udah main *game* ya, main petak umpet, main lompat tali  
A: Hemmm  
B: Terus main apa lagi, Ihihihihi, *game* ya, *game* online  
A: *Game* online maksudnya!  
B: *Game* online dari SD.. udah lo rekam belom ini?  
A: Udeh!  
B: Oh udeh, eh itu yang tadi di cut ya  
A: Udah ga bisa, gabisa  
B: Jangan doong! ahahahahaha  
A: Eh ini apa coba  
B: Gue pencitraan oke!, Hmm, saya main *game* itu dari SMP ya, dari SMP, kelas dua apa kelas tiga gitu, mainnya Counter strike  
A: Demi apa?  
B:Kamu tau kan apa itu counter strike?  
A: Demi apa bet lo main counter strike?  
B: Demi apapun itu yang ada di dunia ini.  
A: Terus kakilo naek ke meja sambil ngomong KONTOL LO SEMUA MATI!  
B: Kagaklah anjing!  
A: Aahahahaha  
B: Itukan makanya  
A: Eh gue juga musi transkrip gue ngomong kontol  
B: Ah iya udah seriusan, jadi pertama kali SMP kelas 3 itu main counter strike. Terus umm, apalagi ya,  
A: Kok lo bisa main counter strike tiba-tiba  
B: Ya bisa lah, dulu kan gua jantan mainnya sama cowok-cowok gitu  
A: Hoo, diajakin temenlo gitu?  
B: Terus main, iya! Kalo cabut sekolah cabut les gitu mainnya warnet, maennya counter strike.

A: Hmmm

B: Terus gua SMA main the sims online termasuk ke *game* online ga sih?

A: Masuk!

B: Main *game-game* FB gitu, iya masuk ya? Yaudah gua main itu the sims online, terus abis itu, biasanya sih *game* online paling kaya gitu-gitu. *Game* FB, *game* yang ga terlalu ribet lah, terus pertama kali *game* online yang serius tuh ragnarok online II.

A: Lo kenapa main ragnarok deh bet?

B: Waktu itu lagi bete skripsi. Terus temen punya aa.. itu, file *game* nya RO 2 disuruh cobain sama dia yaudah main seru juga. Itu RO2 yang pertama main RO2 SEA.

A: SEA? Itu lo berapa lama bet?

B: Umm, berapa lama ya SEA, sekitar enam atau tujuh bulan lah. Hooh

A: Buset

B: Baru

A: Bukannya, ya lanjut?

B: Kenapa?

A: Bukannya itu ya ngelag-ngelag gitu

B: A.. Enggak sih awal-awalnya enggak, lama-lama mulai ngelag deh, tergantung sinyal juga sih menurut gua ya

A: Lah emang lo pake koneksi apaan?

B: Pake modem waktu itu, flexi

A: Iyakali.

B: Ga lag sih biasa aja.

A: Keren juga

B: Tapi lama-lama nge lag juga sih.

A: Terus-terus lo pindah ke?

B: Terus, terus pindah ke ini, RO indo, karena kan di SEA udah mulai gaada orang tuh, udah sepi banget si pokoknya temen-temen semua udah pindah ke RO Indo jad yauda deh gapapa pindah ke RO Indo juga, lagian waktu itu belom kerja lagi nganggur, yaudah

A: Emang sekarang lo udah berapa tahun bet umur?

B: Gua sekarang 17 tahun..

A: HEMMMMM

B: HEHEHEHEHEHE, 22, 22 umur gua, umur gua 22 sekarang

A: Sama lah, gua 21. Sama kayak dimas lo 22

B: Boong banget 21

A: Iya gua 21

B: Ih najis kenapa nyambungnya harus ke Dimas sih

A: Kak ibet, kak ibet, tapi Dimas emang ganteng banget aduh anjir putih  
B: Eh direkam wey direkam!  
A: Bodo, terus dia nunjukkin pantatnya gitu ke gua masa pas lagi di kosan  
B: Serius lo?  
A: Serius putih banget  
B: Jadi lo dateng ke kosan dia? DIA NGAPAIN SIH NUNJUKIN KE ELO IH CACAT LO BERDUA  
A: Tapi gua seneng  
B: Nih kita mau bahas pantat atau ngebahas Real Money Trading set!  
A: Ehehehe, kalo bisa dua-duanya kenapa enggak ahahahaha. Eh lo tau gak apa sarah patah hati  
B: Buset  
A: Eh iyon yang patah hati, gua kan kontakin iyon juga buat wawancara tapi gabisa-bisa, jadi si sarah jadian gitu  
B: Kenapa gitu?  
A: Sarah jadian sama orang  
B: Oh iya gua tau, si iyon ini ya? Demen sama sarah?  
A: Iya demen, sarahnya juga demen katanya, tapi ga di tembak-tembak  
B: Astaga, ohh, ah sarah mah PHP anaknya  
A: Hooo, pemberi harapan palsu, oke lanjut, berarti tadi lo pertama main CS, abis itu *game-game* facebook, terus main ragnarok online 2 nya pas lo lagi skripsian ya?  
B: Iya,  
A: Itu sekitar tahun lalu berarti? Terus lo mulai kenal..  
B: Eh enggak-enggak! 2013  
A: 2013 ya? Dua tahunan, buset lo lagi naik motor bet?  
B: Ada motor lewat depan rumah gua keles  
A: Oke, terus lanjut-lanjut, a.. lo mulai kenal RMT tu kapan bet?  
B: gua kenal RMT waktu pas di RO itu, dari RO SEA sebenarnya udah tau, cuman gak pernah terlibat langsung soalnya kan ribet ya, pake ini, pake.. pake apasih tuh  
A: Kartu kredit? Paypal?  
B: Iya, iya gitu-gituan, jadi males set. Terus pas di RO2 indo lebih simple jadi ga ribet juga, jadi yaudah kenapa enggak, why not, soalnya kan ngasilin duit  
A: Lo pertama kali RMT itu beli apa jual?  
B: Pertama kali beli, beli lah sama si ini gua pertama kali beli, sama om x5 om sandi.  
A: Oh, lo beli apaan sama dia?  
B: Beli ini, beli ginjal!, beli *zeny* lah  
A: Ahahahahaha  
B:Pake nanya lagi!  
A: Ya kan gua gatau!

B: Ahaha,  
A: Siapa tau lo beli apa gitu  
B: Yayaya  
A: Beli *zeny*, terus keenapa lo beli *zeny*  
B: Ya beli *zeny*, frustasi gua ga dapat duit mau beli kostum waktu itu lucu-lucu yaudah jadi beli *zeny* aja sama om x5. Kesel kan gua  
A: Emang?  
B: Apa?  
A: Emang duit susah banget nyarinya?  
B: Males gua males farming set, gua males nyari duit, jadi gua mau yang simpel, praktis dan gua tuh tetep, fashionista di dunia *game* online  
A: Ehem orang tajir males  
B: Ahahahahaha, gua harus terlihat biar selalu, gua harus selalu terlihat kece di depan karakter-karakter yang lain gitu  
A: Ya tuhan, oke deh, iya gua percaya aja  
B: Ahahaha  
A: Terus lo gak sayang gitu? Lo ga sayang apa beli pake duit?  
B: Enggak sih, enggak soalnya ada, kayak ini, lo taugaksih kalo ada kepuasan kalo misalnya kita abis shopping di dunia real gitu? Ya ini juga begitulah set, seneng banget beli-beli barang. Sama, sama kayak gitu kejadiannya di dunia *game* online. Jadi gua begitu dapat kostum baru gua tuh seneng banget, kayak dapat baju ini, baju lebaran tau gak lo.  
A: Aku gak pernah dapat baju lebaran huhuhuhuhuhu.  
B: Ahahaha jangan sedih! Kalo kata klonoa  
A: Sudah! Eh gua males sama klonoa, jangan ngomongin dia, Aahahahah  
B: Sama gua juga males!  
A: Aduh jangan gosip! Eh terus apa, rasa puasnya itu berapa lama tahannya?  
B: A.. Sampe.. Sampe kostum baru keluar. Jadi kalo ada kostum baru keluar gue merasa tersaingi, gue harus punya kostum itu, oke gua beli *zeny* lagi  
A: Terus kostum lama dikemanain?  
B: Dikoleksi dong disimpan!  
A: Masa aloh ibet  
B: Kan gua dulu punya semua kostum, gua dulu LCM lho, legendary costume master  
A: HAH lo punya semua kostum?  
B: Iya!  
A: Anjing  
B: Punya semua kostum! Serius gua punya semua kostum bentar ya! Gua kasih nih fotonya ke elo!  
A: Anjir guaa cuma punya angel costume satu biji  
B: Ah cupu lo itu, itu dari ini ya pasti ya dari dupe

A: Iya kok tau sih! Iya jaman-jamannya terakhir dupe gua baru cari-cari kostum, eh tapi menurutlo uang itu apasih di mata lo sampe lo mau beli-beli barang virtual kaya gitu

B: Uang? Di *game* online? Enggak-enggak itu gua beli *zenynya* cuman dua apa tiga kali doang gitu, jadi cuman ngabisin tiga ratus ribu buat beli pertama, terus gua mikir sayang juga ya beli-beli ginian dari duit asli, eh duit nyata, yaudah jadi gua mulai memanfaatkan gen..

A: Apa?

B: Memanfaatkan.. HAAHHAHHAHA, gua mulai memanfaatkan..

A: Apa?

B: Halo halo?

A: Iya kedengeran udah

B: Udah-udah

A: Jadi mulai memanfaatkan apa?

B: Jadi gua disitu mulai memanfaatkan gender gua sebagai, aa... apayaa, pemain perempuan, ngerti kan? Sebagai *gamer*, *game* pemain female *game* pemain

A: Iye iye

B: Female *game* pemain, jadi kalo ada kostum-kostum lucu gitu, ih lucu ya kostumnya awww

A: MASUK NERAKA LO BET

B: AHAHAHAHAHAHA

A: AHAHAHAHAHA,

B: Terus, terus dengan entengnya mereka ngasih-ngasih kostum ke gua

A: Emang siapa aja yang jadi korban?

B: Pirek dulu

A: Oh pirek ya!

B: Banyak!, Pirek, denzel, minaev, terus klonoa, siapa lagi ya, si jadeith pernah tuh ngasih-ngasih kostum ke gua

A: Anjir anjir

B: Braga, siapa lagi ya, aduh gatau deh banyak banget pokoknya hahahahaha!

A: Gila lo bet! Udah gua gamau tau lagi

B: Enggak lah, enggak lah, Eh tapi, tapi gua gak senista itu, hmm, KOK ADA BUDI SIH, ah males ah ceritanya ada budi

A: Budi usir dulu!, oke oke pergi

B: Ahahahaha dia pindah, tapi gua gak senista itu set, maksudnya guenya kan gimana bilangnya ya, aduh susah lah bilangnya pokoknya gimana sih bilangnya, gimana ya ngomongnya ya

A: Apalagi

B: Bentar gua mikir katakata yang tepat dulu?

A: Lagi sangek?

B: Jadi misalnya.. ENGGAK IH lagi sangek, jadi, AH GATAU pokoknya dulu sering yang ya banyak yang ngasih-ngasih item-item ke gua kayak waktu si denzel ngasih-ngasih kan, dulu satu tim raid nya si denzel itu kan, denzel pirek minaev pokoknya mereka kan satu token

A: Glory wing ya

B: Jadi kalo misalnya mereka, iya glory wing, pokoknya mereka begitu abis raid tokennya tuh dikasih ke gua, kasih ke gua kasih ke gua gitu, jadi, a.. ya udah serius pokoknya itu banyak banget, si denzel ngasih sword, mina ngasih baju, pokoknya gua tinggal terima bersih, gua langsung tajir lengkap udah abis itu gua deket, gua kan suka deket juga sama si mina dari sebelum RO indo gua juga udah deket sama dia dari RO SEA, jadi si mina ini gua deketnya sama mina, terus lama-lama dikasih-kasih gitu, dikasih ini dikasih itu, dimodalin lagi buat dupe. Tuh tuh orangnya tuh si budi suka ngasih-ngasih juga

A: KOK GAADA YANG NGASIH GUA SAMA SEKALI SIH, eh enggak sih Hamadah juga suka ngasih-ngasih gua, ngasih ransum

B: Hamadah anjir hamadah

A: Hamadah juga ganteng

B: Gede tuh Hamadah

A: Arab, ssss haduh

B: Iya arab

A: Bet gua ke toilet dulu ya

B: AHAHAHAHHAHA

A: AHAHAHAHHAHA, lanjut, seriusan jadi akhirnya lo ngerasa. Yaudah akhirnya lo sayang juga sama duitlo sampe yaudah lo memutuskan untuk menafaatkan, yaudah lah udah dijawab.

B: Enggak! Ga manfaatin juga, ya gua dikasih! Gimana dong? Masa gua tolak rezeki orang

A: Gaboleh rejeki ditolak bet! Sumpah gaboleh, yaudah lo dikasih hoooh

B: Tuh kan bener kan! Iya gua dikasih gitu, orang si, dulu ya, yang bisa buka char gua itu si mina si pirek si denzel

A: Wah parah lo satu lobang rame-rame, Salome

B: AIH AHAHAHAHAAAH

A: AHAHAHAHA

B: Kaga lah! Ahahahahaha

A: Ahahahaha

B: Anjirr, gua, gua lo jangan mancing-mancing dong ah!

A: Sori-sori

B: Denger dong gua mau cerita lagi! Terus dulu kan yang bisa buka char gua tuh banyak ya, a.. udah gitu pokoknya gua tuh login cuma buat keliling-keliling Alberta, keliling prontera gapernah nge quest gapernah ngapa-ngapain, cek auction cuma ngecek harga kostum, terus si mina login, si mina pake char gua si denzel juga, pirek juga semua deh pake char gua, terus begitu gua login udah lengkap satu set dari atas sampe bawah sama kostum-kostumnya. Buset ni dari mana keren banget sih orang-orang, HAHAHA

A: HARAM ITU BET HARAM, yah kok gua ke kick

B: Ini dipindahin si Budi, hahaha

A: Wah brengsek lo bud kalo sampe rekamannya ilang mati lo gue perkosa, Oke lanjut bet  
B: Asik diperkosa, yaudah  
A: Terus menurutlo, barang-barang..  
B: Ya.  
A: Enggak lanjut dulu ceritalo  
B: Enggakk, lo aja dulu gua lupa mau ngomong apa barusan  
A: Menurutlo barang yang laku dijual di dalam *game* yang gimana sih? Yang langka kah yang butuh pengorbanan kah yang susah dapetnya kah?  
B: Yang apa ya, kalo di Indo mah yang laku yang paling ng hits sih, kalo di SEA, kayak server luar gitu ya lebih ke yang langka. Ya gitu, gitukan bud ya, iya gitu sih  
A: Kalo di Indo?  
B: Kalo di Indo apa yang lagi hits, apa yang lagi happening, kayak waktu itu kan commander uniform itu kan ngehits banget sampe semua harus punya, gitu-gitu. Iya bener kata si Budi yang kalo diluar yang penting GG, kayak rune plus 10, pokoknya biar GG deh, set card gitu-gitu deh  
A: Oke berarti kalo di Indo lebih ke kosmetik gitu ya?  
B: Kok kosmetik sih! Eh ya itu deh  
A: Ya lu juga nyari kosmetik!  
B: Ya itukan gua nyarinya kostum, kalo yang lain mah mungkin masih nyari juga rune-rune +10 cuma ga terlalu dicari kalo kata gua  
A: Terus rasanya pas kostum lo lengkap gimana bet?  
B: Seneng, seneng banget! Ahhhahahaha  
A: Hati bergetar?  
B: Gue tuh kayak, kayak, gua kayak ini kayak pemenang oscar 2015! Hoooooooo  
A: Nyem nyem  
B: Serius-serius, AHAHAHAHAHA, itu seneng banget, lo mau Ssan nya ga? Bentar ya  
A: Senengnya berapa lama? Mana mana  
B: Sampe gua memutuskan, entar gua lagi nyari Ssan, sampe gua memutuskan berhenti dari itu karena gua gabisa lagi ngoleksi-ngoleksi kostum.  
A: Lo cari Ssnya dulu ya, masih nyari bet? Yah dia buka *gamenya* lagi. Oke gue tungguin. WOOOAAAAA ANJIR demi apa bet itu semua punya lo?  
B: Demi pantat dimas yang putih itu.  
A: Ngiri dah gua liatnya. Sumpah kok keren banget?  
B: Budi juga!, si budi juga banyak tau koleksi kostumnya. Si Budi mah centil semua punya  
A: Itu dupe semua ya bet? Barang dupe semua kayaknya  
B: Enggak biji, asem, adalah sebagian yang beli pake duit sendiri. Eh pake *zeny* ya pake *zeny*. Ada yang sebagian nyari sendiri nge fuse sendiri.  
A: Bet berarti setelah lo ga beli-beli *zeny* lagi lo nyari *zeny* sendiri? Atau lo udah ga butuh *zeny* karena.. gimana tuh ceritain dong  
B: Ga butuh *zeny* gua, udah banyak investasi waktu itu. Cielah investasi  
A: Investasi ke cowok atau kemana nih?  
B: Investasi kostum lah asem!

A: Lanjut –lanjut. Tadi kan kalo pengalaman lo beli-beli. Sekarang pengalaman lo jual-jual dong! Pertama kali jual, jual apa?  
B: Ah, pertama kali jual apa ya.. Hm.. tar-tar lupa gua,  
A: Ngejual jiwa ke setan?  
B: Enggak! Anjir, ngejual slot tiga, kostum ninja yang slot tiga. Dulu kan slot-slot itu masih ini ya masih jarang banget, jadi slot tiga itu gg, jadi, ho-oh, jadi gua waktu itu berhasil ngefuse jadi slot tiga, jadi dibeli sama orang.  
A: Ehem sompong  
B: Iyalah! Udah gitu gua, dari situ duitnya gue puter-puter sampe akhirnya jual semua.  
A: Entar, itu dapet berapa dari satu kostum?  
B: Apa set? Suara lo ga kedengeran putus-putus  
A: Dapet berapa, dapet berapa jual kostum ninja?  
B: Dapet, ninja, lupa gua berapa ya, dua ratus apa dua ratus lima puluh ribu gitu  
A: Terus duitnya lo pake buat apa?  
B: Pake, pake buat jajan, beli pulsa modem, terus, a, beli *zeny* buat muterin duitnya lagi di *game* itu  
A: Berarti lo kayak semacam wirausahawan gitu ya?  
B: Oh iya dong, hahaha  
A: Terus kenapa lo milih jual pake duit sih gak dijual ke *zeny* aja?  
B: Rugi kalo dijual ke *zeny* mah, *zeny* kan turunnya cepet ya jadi kalo misalnya, lu tau inii ga sih? Saham? Nah tuh kayak gitu, jadi kalo misalnya harga *zeny* nya lagi turun, rugi dong kita udah jual *zeny*, jadi mending jualnya ke duit.  
A: Oh jadi lo membandinginnya sama duit yang di dunia nyata gitu ya harga semuanya?  
B: Iya, iya  
A: Lanjut-lanjut bet, itu lo berapa lama kira-kira terlibat? Dan lo udah jual apa aja?  
B: Berapa lama ya, enggak lama sih paling dua-tiga bulan. Sekalian gua jual char waktu itu, tapi akhirnya ga laku char gue huhu.  
A: kenapa gak laku?  
B: Soalnya yang punya charnya terlalu cantik. Soalnya gua terlalu cantik jadi orang ga tega mau beli char gua  
A: Hemmm  
B: Ihihihi  
A: Emang waktu itu lo tawarin berapa char lo?  
B: Char gua lengkap sama ful kostum-kostum sama armor segala macem harta gua, gua jual 2 juta. Tapi terakhir banyak yang minta jual terpisah, terus gua pikir daripada ga laku daripada gua ga dapet duit, yaudah gua jual terpisah aja semuanya.  
A: Lo dapet berapa terus?  
B: Sampe berapa ya? Nyampe dua juta juga, dua juta lebih malah  
A: Hah, Tapi lo gak jual karakter lo?  
B: Enggak, itu ga pake jual karakter gua Cuma jual set, grand pirate costume, pokoknya kostum-kostum yang mahal deh yang gua jual-jualin dan laku

A: Hooo, keren!

B: Terus pas jaman, jaman kayaknya lebih keren si ini deh, sisil jadit masih banyak tau yang lebih keren, si braga tuh, depi!, depi kostum, kostum apasih bud depi waktu itu?

A: Tuxedo sama devil wing dia

B: Ahh, tuxedo! Dua juta kan dia?

A: Iya dua juta, bangga banget waktu gua tanyain

B: Tuh!, Iyalah bangga lah set!

A: Terus nyokapnya nanya “ini halal ga nak uangnya?”

B: Ahahahaha, iya kadang suka ga percaya orangtua

A: Iya halal, terus dijawab haha

B: Yang paling, lo tau ini gak, lo tau jamannya honin-honingan senjata ga?

A: Tau-tau

B: Yang senjatanya bisa kilat-kilat kayak ngeluarin cahaya gitu

A: Hoo, kenapa?

B: Terus, waktu itu kan ada yang namanya bug honing, jadi

A: Gimana tuh?

B: Jadi honingannya gitu tuh bisa GG. Bug honing tuh kayak senjata lo lo meld ke dirilo sendiri sampe keluarin honingan yang paling GG, misalnya agilitynya nambah 1000 sekian, dan waktu itu gua berhasil. Gua berhasil agi, atau berapa gitu serangan nambah +1000 apa +2000 gitu lupa, terus dari senjata gua, gua honingnya sampe plus 20 tanpa pake, pake apasih bud namanya?

A: Oridecon?

B: Pokoknya waktu itu ada item

A: Buat bikin aman kan?

B: Bukan oridecon

A: Bikin ga meleduk?

B: Iya ya oridecon ya? Iya yang bikin aman

A: Hee

B: Gua ga pake itu, gua Cuma pake satu item doang, satu lagi ga gua pake dan itu +20 selalu

A: Kok bisa sih? Lo nge cheat ya

B: Ga tau, gua ga tau serius, serius gua ga tau. Terus gua pikir, buset nih gua ga pake modal, yaudah gua jual, soalnya kan gua bikin-bikin senjatanya itu ga pake modal, gua Cuma modal dari sekalian leveling dapet bahan-bahannya. Yaudah gua jual, berapa ya, 650 ribu satu pedang.

A: Busetdah, banyak juga. Eh terus yang pas lo jual-jual kostum itu uangnya sekarang dipake buat apa?

B: Sekarang? Sekarang mah udah ga ada lagi

A: Enggak, yang terakhir kali lo jual uangnya lo kemanain? Kan lo udah berhenti main

B: Buat jajan-jajan, beli baju  
A: Ihiihi, beneran lo beli baju?  
B: Beneran, iya beli-beli baju, iya! Halo-halo  
A: Kedengeran-kedengeran, beli baju apa lo bet? Miniset?  
B: Beli-beli, beli baju, IH KOK MINISET! Beli baju-baju lucu, cewek-cewek, ya gitu beli perlengkapan-perlengkapan pribadi sama nongkrong-nongkrong lucu  
A: Hmm, beda ya, terus-terus bet? Terus respon keluargalo gimana tuh ngeliat elo beli-beli jual-jual kayak gitu?  
B: Gak ini sih, gak ya, ga didukung lah, apalagi waktu itu gua mainnya, main *game* nya waktu abis wisuda, terus, jadi gua pengangguran, pengangguran beberapa bulan kan  
A: Hehehehe  
B: Jadi, enggak, enggak ini lah, ga didukung sama keluarga, ngapain sih kayak gitu-gitu dah cari kerja aja yang bener, Yee ini seminggu dapet dua juta tau!, tapi tetep aja kan keluarga tuh gasuka ngeliat ada seorang anak perempuan cantik seperti princess dirumah kerjanya main *game*  
A: Aduh gua mual..  
B: Ahahahahaha  
A: Akhirnya?  
B: Akhirnya gua mutusin untuk berhenti main *game* dan gua kembali berkerja  
A: Lo kerja apa bet terus?  
B: Ngelacur  
A: Oh..  
B: INI DIREKAM YA?  
A: INI DIREKAM!  
B: AHAHAHAHAHA  
A: AHAHAHAHAHA  
B: ULANG! ULANG AHAHAHAHAH ULANG! DIULANG HUHUH  
A: Lo kerja apa?  
B: ULANG!  
A: Bet lo kerja apa?  
B: Ya kerja kantoran, kerja kantoran,  
A: Sama yang calon suami itu yaa??  
B: Ah gak, gaada, denger ya semua beatrice-beatrice fans, beatrice mania dimanapun kalian berada  
A: Beatrice mania kalo disingkat betmen  
B: Enggak dong! Oh iya bener-bener, beatrice mania, pinter lo kadang-kadang lo pinter juga  
A: Memang!  
B: Hmm, betmen

A: Nah lanjut bet!  
B: Enggak-enggak, gua serius, apa  
A: Lo ngelacur? Hahahahaha  
B: Hahahahahah,  
A: Iya lanjut, lanjut, enggak gapapa, a.. berarti keluarga lo ga ngedukung, tapi temen-temenlo ada yang tau gak temen-temen kuliahlo lo main?  
B: Ada, ada yang tau, adalah orang gua mainnya di sama temen-temen. Tapi mereka mainnya gak ini, gak se freak gua, temen maen gua tuh cowok-cowok ya, semuanya tuh cowok, rata-rata cowok, ya semuanya cowok lah, tapi mereka gak se freak gua mainnya, mereka tuh main kaya misalnya, lucu-lucuan sih, kayak raid-raid goblok gitu-gitu gak sampe hardcore, char gua harus GG nih harus gini-gini enggak, ga sampe kayak gitu mereka  
A: Emang lo sampe kaya gitu harus GG juga?  
B: Iya harus GG kostumnya harus tetap terlihat HITS! Di dunia midgard  
A: Lebih penting hits gitu la ya? Ah masih lebi hits gua  
B: Gua tuh lebih nge hits! Mana ada biji lo aja di ini, di map WoE aja diusir-usir AHAHAHAHAHA  
A: EH! UDAH ITU MASA LALU  
B: Ampun set  
A: Gue dibilang pengkhianat lah, gua dibilang apa lah, jahat banget!  
B: Ahahah ih iya diteriakin pengkhianat gitu  
A: PENGKHIANAAT PENGKHIANAAT!  
B: AHAHAHAHAHA  
A: Tapi menang ya gue! Menang WoE!  
B: Itu kocak banget asli  
A: abis lagi rapat gua halo semua diusir  
B: Udah sih udah sih  
A: Salah apa gue?  
B: Diusir! ahahaha  
A: Salah apa gua!  
B: Ahahaha, Karena lu ke godlike  
A: Udah ah males ah jangan bahas guild sebelah  
B: Ahahahaha,  
A: Lanjut, elo misalnya karakterlo sekarang ada yang mau beli lo mau jual ga?  
B: Enggak  
A: Kenapa?  
B: Legit banget, wi legit, enggak lah, soalnya kan dari kecil, dari level 0 gua bikin karakter sampe gedenya dia kan gua yang buat, jadi ituh full of memory  
A: Owhhhhhh unyu unyu

B: Jadi gabakal dijual

A: Gua juga gamau jual!, AH LO KAN DIJOKIIN?

B: Punya kenangannya bangett

A: Katanya lo dijokiin? Kata Budi lo di jokiin?

B: Ahahaha iya, iya iya! Enggak enggak woy! Ya gua waktu leveling gua ga pernah jokiin, gua full 50 gua yang kerjain, tapi misalnya kalo adaraid-raid gitu. Collision kan raidnya gini ya suka ninggal-ninggalin orang, dan gua kan butuh token, jadi gua suka misalnya gua lagi duluan ga sempet main gua sering minta si Budi, Bud jokiin dong bud, yaudah budi jokiin. Gitu!

A: Ternyata..

B: Begitu, hahahaha, ahahahaha

A: Ternyata ibet.. Lanjut-lanjut

B: Apalagi waktu itu gua sering ini, gua sering nge lag, gua sering nge lag kan jadi sering minta tolong ke si Budi, bud ini bud, jokiin dong bud gua nge lag banget ini, gini-gini yaudah

A: Padahal lu mah emang males aja bukan nge lag!

B: Nge lag! Nge lag!

A: Palingan lagi ngutekin tangan sambil makan mi goreng!

B: Ngeleg, eh lu, ah lu jahat lu

A: Ya percaya Beatrice. Lanjut dong kedepannya mungkin gak lo main *game* lagi bet?

B: Kayaknya ga mungkin ya, soalnya Pc nya ga mendukung

A: Kenapa kan entar ada ini, Tree of Saviour lo ga mau main?

B: Gatau set, eh kayaknya sih gabisa sih soalnya gua mau fokus di karir

A: Oke, wanita karir, oke

B: Iya gua mau nyari modal kawin meskipun calonnya belom ada gapapa dah

A: Kawin apa nikah?

B: Ah nikah-nikah! Kawin mah ga pake modal

A: Kayak dimas ganteng, maaf random, udah bet paling itu aja yang gua tanyain, nanti kan, ceritanya abis ini kan gua tulis terus gua catet terus entar yang ada yang kurang-kurangin gua tanya ke elo lagi, jadi misalnya kalo gua kontak lo lagi gapapa?

B: Gapapa, eh tapi tadi di cut dong! Yang melacur!

A: Kan namalo dirahasiain bet, Cuma ini kan, B, inisialnya B, udah gitu doang. Oh ya bet, terakhir, menurutlo uang itu apa?

B: Pertanyaan macam apa? Jawab serius nih?

A: Ya

B: Ini buat skripsi lo?

A: hooh

B: Menurut gue..

A: Yaa?  
B: Uang bukanlah segalanya, tapi segalanya butuh uang

A: Maksudnya apa?  
B: Kita butuh uang, uang itu penting pake banget. Gaada duit, kelar iduplo  
A: Tapi dia gabisa beli segalanya? Apa yang gabisa dibeli uang bet?  
B: Kasih sayang keluarga, Tsaah tua banget gue hahahaha  
A: Iya lo tua, tapi kalo misalnya lo beli mobil terus disayang gimana bet?  
B: Nah itu, segalanya butuh uang, uang itu identitas diri sih menurut gue  
A: Oke, itu aja bet?  
B: Semoga rupiah menguat  
A: Amin!

<b>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</b>	<b>Description Notes (Transkrip Wawancara)</b>	<b>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</b>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Latar Belakang Informan</li></ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tanya mengenai lama bermain dan jenis permainan</li></ul>	<p>A: Yaudahlah ya ntar gue jelaskan aja ke dosen gue. Gini bet, gue adalah Arief Rahadian, bisa dipanggil Arief, kalo malem tinggal dibalik jadi Veira. Jadi saya disini ingin mewawancarai anda terkait skripsi saya tentang fenomena real money trade di <i>game</i> online. Cerita dong bet elo mulai main <i>game</i> sejak kapan?</p> <p>B: Akuh main <i>game</i> itu sejak dari SD tuh udah main <i>game</i> ya, main petak umpet, main lompat tali</p> <p>A: Hemmm</p> <p>B: Terus main apa lagi, Ihihilihil, <i>game</i> ya, <i>game</i> online</p> <p>A: <i>Game</i> online maksudnya!</p> <p>B: <i>Game</i> online dari SD.. udah lo rekam belom ini?</p> <p>A: Udeh!</p> <p>B: Oh udeh, eh itu yang tadi di cut ya</p> <p>A: Udah ga bisa, gabisa</p> <p>B: Jangan doong! ahahahahaha</p> <p>A: Eh ini apa coba</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Informan bermain sejak usia yang cukup muda, di bangku SD.</li><li>• Informan humoris dan responsif.</li><li>• Informan mementingkan citra</li></ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li></ul>	<p>B: Gue pencitraan oke!, Hmm, saya main <i>game</i> itu dari SMP ya, dari SMP kelas dua apa kelas tiga gitu, mungkin Counter-strike</p> <p>A: Demi apa?</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Informan bermain <i>game</i> saat duduk di bangku SMP</li><li>• Informan memainkan <i>game</i> yang</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur <i>Game</i></li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai alasan bermain</li> </ul>	<p>B: Kamu tau kan apa itu counter strike?</p> <p>A: Demi apa bet lo main counter strike?</p> <p>B: Demi apapun itu yang ada di dunia ini.</p> <p>A: Terus kakilo naek ke meja sambil ngomong KONTOL LO SEMUA MATI!</p> <p>B: Kagaklah anjing!</p> <p>A: Aahahahaha</p> <p>B: Itukan makanya</p> <p>A: Eh gue juga musi transkrip gue ngomong kontol</p>	<p>dilabel sebagai <i>game</i> maskulin.</p>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai <i>game</i> lain</li> </ul>	<p>B: Ah iya udah seriusan, jadi pertama kali SMP kelas 3 itu main counter strike. Terus umm, apalagi ya,</p> <p>A: Kok lo bisa main counter strike tiba-tiba</p> <p>B: Ya bisa lah, dulu kan gua jantan mainnya sama cowok-cowok gitu</p> <p>A: Hoo, diajakin temenlo gitu?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan maskulin</li> <li>Informan dipengaruhi lingkungan sosial saat memilih permainan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborasi</li> </ul>	<p>B: Terus main, iya! Kalo cabut sekolah cabut les gitu mainnya warnet, maennya counter strike.</p> <p>A: Hmm</p> <p>B: Terus gua SMA main the sims online termasuk ke <i>game</i> online ga sih?</p> <p>A: Masuk!</p> <p>B: Main <i>game-game</i> FB gitu, iya masuk ya? Yaudah gua main itu the sims online, terus abis itu, biasanya sih <i>game</i> online paling kaya gitu-gitu. <i>Game</i> FB, <i>game</i> yang ga terlalu ribet lah, terus pertama kali <i>game</i> online yang serius tuh ragnarok online II.</p> <p>A: Lo kenapa main ragnarok deh bet?</p> <p>B: Waktu itu lagi bete skripsi. Terus temen punya aa.. itu, file <i>game</i> nya RO 2 disuruh cobain sama dia yaudah main seru juga. Itu RO2 yang pertama main RO2 SEA.</p> <p>A: SEA? Itu lo berapa lama bet?</p> <p>B: Umm, berapa lama ya SEA, sekitar enam atau tujuh bulan lah. Hooh</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan melakukan penyimpangan agar dapat bermain <i>game</i> online.</li> <li>Informan memiliki definisi serius tidak serius, <i>game</i> ringan dan <i>game</i> ribet.</li> <li>Lingkungan sosial mempengaruhi pemilihan <i>game</i> Informan</li> <li>Lama waktu bermain yang cukup panjang.</li> </ul>

<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai Ragnarok Indonesia</li> </ul>	<p>A: Bukannya itu ya ngelag-ngelag gitu  B: A.. Enggak sih awal-awalnya enggak, lama-lama mulai ngelag deh, tergantung sinyal juga sih menurut gua ya  A: Lah emang lo pake koneksi apaan?  B: Pake modem waktu itu, flexi  A: Iyakali.  B: Ga lag sih biasa aja.  A: Keren juga  B: Tapi lama-lama nge lag juga sih.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kendala bermain di game server Asia Tenggara.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Alasan bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai lama bermain</li> </ul>	<p>A: Terus-terus lo pindah ke?  B: Terus, terus pindah ke ini, RO indo, karena kan di SEA udah mulai gaada orang tuh, udah sepi banget si pokoknya temen-temen semua udah pindah ke RO Indo jad yauda deh gapapa pindah ke RO Indo juga, lagian waktu itu belum kerja lagi nganggur, yaudah  A: Emang sekarang lo udah berapa tahun bet umur?  B: Gua sekarang 17 tahun..  A: HEMMMMM  B: HEHEHEHEHEHE, 22, 22 umur gua, umur gua 22 sekarang  A: Sama lah, gua 21. Sama kayak dimas lo 22  B: Boong banget 21  A: Iya gua 21  B: Eh direkam wey direkam!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramai atau sepiinya sebuah game menjadi faktor penentu keberlanjutan bermain bagi Informan.</li> <li>• Informan humoris.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>facebook, terus main ragnarok online 2 nya pas lo lagi skripsiyan ya?  B: Iya,  A: Itu sekitar tahun lalu berarti? Terus lo mulai kenal..  B: Eh enggak-enggak! 2013  A: 2013 ya? Dua tahunan, buset lo lagi naik motor bet?  B: Ada motor lewat depan rumah gua keles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lama waktu bermain yang cukup panjang</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> </ul>	<p>A: Oke, terus lanjut-lanjut, a.. lo mulai kenal RMT tu kapan bet?  B: gua kenal RMT waktu pas di RO itu, dari RO SEA sebenarnya udah tau, cuman gak pernah terlibat langsung soalnya kan ribet ya, pake ini, pake.. pake apasih tuh</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mengenal RMT dari saat Ia bermain di server Asia Tenggara, namun memilih untuk</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Pengamatan Informan</li> <li>Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai alasan pembelian.</li> </ul>	<p>A: Kartu kredit? Paypal?  B: Iya, iya gitu-gituan, jadi males set. Terus pas di RO2 indo lebih simple jadi ga ribet juga, jadi yaudah kenapa enggak, why not, soalnya kan ngasilin duit</p> <p>A: Lo pertama kali RMT itu beli apa jual?  B: Pertama kali beli, beli lah sama si ini gua pertama kali beli, sama om x5 om sandi.  A: Oh, lo beli apaan sama dia?  B: Beli ini, beli ginjal!, beli <i>zeny</i> lah</p> <p>A: Ahahahaha  B: Pake nanya lagi!  A: Ya kan gua gatau!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tidak terlibat karena alasan praktis.</li> <li>Informan membeli mata uang, dan menganggap mata uang dalam <i>game</i> sebagai komoditas.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>Pengalaman RMT Informan</li> <li>Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai makna uang</li> </ul>	<p>A: Beli <i>zeny</i>, terus keenapa lo beli <i>zeny</i>  B: Ya beli <i>zeny</i>, frustasi gua ga dapat duit mau beli kostum waktu itu lucu-lucu yaudah jadi beli <i>zeny</i> aja sama om x5. Kesel kan gua</p> <p>A: Emang?  B: Apa?  A: Emang duit susah banget nyarinya?  B: Males gua males farming set, gua males nyari duit, jadi gua mau yang simpel, praktis dan gua tuh tetep, fashionista di dunia <i>game</i> online</p> <p>A: Ehem orang tajir males  B: Ahahahaha, gua harus terlihat biar selalu, gua harus selalu terlihat kece di depan karakter-karakter yang lain gitu  A: Ya tuhan, oke deh, iya gua percaya aja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan menggunakan uang hasil pembeliannya untuk membeli kostum</li> <li>Informan sangat mementingkan penampilan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Makna Uang</li> <li>Nilai Barang</li> <li>Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai</li> </ul>	<p>A: Terus lo gak sayang gitu? Lo ga sayang apa beli pake duit?  B: Enggak sih, enggak soalnya ada, kayak ini, lo taugaksih kalo ada kepuasan kalo misalnya kita abis shopping di dunia real gitu? Ya ini juga begitulah set, seneng banget beli-beli barang. Sama, sama kayak gitu kejadiannya di dunia <i>game</i> online. Jadi gua begitu dapat kostum baru gua tuh seneng banget, kayak dapat baju ini, baju lebaran tau gak lo.</p> <p>A: Aku gakpernah dapat baju lebaran huhuhuhuhuhu.  B: Ahahaha jangan sedih! Kalo kata klonoa  A: Sudah! Eh gua males sama klonoa, jangan ngomongin dia, Aahahaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Baik belanja di dunia nyata maupun virtual, keduanya memberikan kepuasan yang sama.</li> <li>Mengoleksi kostum layaknya sebuah tantangan.</li> <li>Kepuasan sementara sampai Informan diberikan tantangan baru</li> </ul>

koleksinya	<p>B: Sama gua juga males!</p> <p>A: Aduh jangan gosip! Eh terus apa, rasa puasnya itu berapa lama tahannya?</p> <p>B: A.. Sampe.. Sampe kostum baru keluar. Jadi kalo ada kostum baru keluar gue merasa tersaingi, gue harus punya kostum itu, oke gua beli <i>zeny</i> lagi</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Manajemen keuangan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai cara mendapatkan kostum.</li> </ul>	<p>A: Terus kostum lama dikemanain?</p> <p>B: Dikoleksi dong disimpan!</p> <p>A: Masa aloh ibet</p> <p>B: Kan gua dulu punya semua kostum, gua dulu LCM lho, legendary costume master</p> <p>A: HAH lo punya semua kostum?</p> <p>B: Iya!</p> <p>A: Anjing</p> <p>B: Punya semua kostum! Serius gua punya semua kostum bentar ya! Gua kasih nih fotonya ke elo!</p> <p>A: Anjir guaa cuma punya angel costume satu biji</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan tidak menjual kembali barang virtual yang dibeli.</li> <li>• Informan mempunyai semua jenis kostum yang ada.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Gender dalam <i>game</i> online</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>A: Iya kok tau sih! Iya jaman-jamannya terakhir dupe gua baru cari-cari kostum, eh tapi menurutlo uang itu apasih di mata lo sampe lo mau beli-beli barang virtual kaya gitu</p> <p>B: Uang? Di <i>game</i> online? Enggak-enggak itu gua beli <i>zenynya</i> cuman dua apa tiga kali doang gitu, jadi cuman ngabisin tiga ratus ribu buat beli pertama, terus gua mikir sayang juga ya beli-beli ginian dari duit asli, eh duit nyata, yaudah jadi gua mulai memanfaatkan gen..</p> <p>A: Apa?</p> <p>B: Memanfaatkan.. HAAHHAAHAHA, gua mulai memanfaatkan..</p> <p>A: Apa?</p> <p>B: Halo halo?</p> <p>A: Iya kedengeran udah</p> <p>B: Udah-udah</p> <p>A: Jadi mulai memanfaatkan apa?</p> <p>B: Jadi gua disitu mulai memanfaatkan gender gua sebagai, aa... apayaa, pemain perempuan, ngerti kan? Sebagai <i>gamer</i>, <i>game</i> pemain female <i>game</i> pemain</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merasa sayang terhadap uangnya.</li> <li>• Informan menggunakan gender sebagai modal untuk mendapatkan kostum.</li> <li>• Informan tidak pernah meminta kostum secara langsung.</li> </ul>

	<p>A: Iye iye      B: Female <i>game</i> pemain, jadi kalo ada kostum-kostum lucu gitu, ih lucu ya kostumnya awww      A: MASUK NERAKA LO BET      B: AHAHAHAHAHA      A: AHAHAHAHA      B: Terus, terus dengan entengnya mereka ngasih-ngasih kostum ke gua</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>B: Bentar gua mikir katakata yang tepat dulu?      A: Lagi sangek?      B: Jadi misalnya.. ENGGAK IH lagi sangek, jadi, AH GATAU pokoknya dulu sering yang ya banyak yang ngasih-ngasih item-item ke gua kayak waktu si denzel ngasih-ngasih kan, dulu satu tim raid nya si denzel itu kan, denzel pirek minaev pokoknya mereka kan satu token      A: Glory wing ya      B: Jadi kalo misalnya mereka, iya glory wing, pokoknya mereka begitu abis raid tokennya tuh dikasih ke gua, kasih ke gua kasih ke gua gitu, jadi, a.. ya udah serius pokoknya itu banyak banget, si denzel ngasih sword, mina ngasih baju, pokoknya gua tinggal terima bersih, gua langsung tajir lengkap udah abis itu gua deket, gua kan suka deket juga sama si mina dari sebelum RO indo gua juga udah deket sama dia dari RO SEA, jadi si mina ini gua deketnya sama mina, terus lama-lama dikasih-kasih gitu, dikasih ini dikasih itu, dimodalin lagi buat dupe. Tuh tuh orangnya tuh si budi suka ngasih-ngasih juga</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan tidak hanya mendapatkan barang kosmetik, melainkan equipment juga.</li> <li>• Modal sosial informan karena sudah bermain dari dulu</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai nilai barang.</li> </ul>	<p>A: AHAHAHAHAHA, lanjut, seriusan jadi akhirnya lo ngerasa. Yaudah akhirnya lo sayang juga sama duitlo sampe yaudah lo memutuskan untuk menaftakan, yaudah lah udah dijawab.      B: Enggak! Ga manfaatin juga, ya gua dikasih! Gimana dong? Masa gua tolak rezeki orang      A: Gaboleh rejeki ditolak bet! Sumpah gaboleh, yaudah lo dikasih hooh      B: Tuh kan bener kan! Iya gua dikasih gitu, orang si, dulu ya, yang bisa buka char gua itu si mina si pirek si denzel      A: Wah parah lo satu lobang rame-rame, Salome      B: AIH AHAHAHAHAHAH</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan rasional dengan mengatakan rejeki tidak boleh ditolak.</li> <li>• Informan memberikan informasi karakternya demi mendapat keuntungan.</li> <li>• Konsep privasi tidak berlaku</li> </ul>

	<p>A: AHAHAHAHA      B: Kaga lah! Ahahahahaha      A: Ahahahaha      B: Anjirr, gua, gua lo jangan mancing-mancing dong ah!      A: Sori-sori      B: Denger dong gua mau cerita lagi! Terus dulu kan yang bisa buka char gua tuh banyak ya, a.. udah gitu pokoknya gua tuh login cuma buat keliling-keliling Alberta, keliling pronaera gapernah nge quest gapernah ngapa-ngapain, cek auction cuma ngecek harga kostum, terus si mina login, si mina pake char gua si denzel juga, pirek juga semua deh pake char gua, terus begitu gua login udah lengkap satu set dari atas sampe bawah sama kostum-kostumnya. Buset ni dari mana keran banget sih orang-orang, HAHAHA      A: HARAM ITU BET HARAM, yah kok gua ke kick</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Nilai Barang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai perasaan Informan</li> </ul>	<p>A: Menurutlo barang yang laku dijual di dalam <i>game</i> yang gimana sih? Yang langka kah yang butuh pengorbanan kah yang susah dapetnya kah?      B: Yang apa ya, kalo di Indo mah yang laku yang paling ng hits sih, kalo di SEA, kayak server luar gitu ya lebih ke yang langka. Ya gitu, gitukan bud ya, iya gitu sih      A: Kalo di Indo?      B: Kalo di Indo apa yang lagi hits, apa yang lagi happening, kayak waktu itu kan commander uniform itu kan ngehits banget sampe semua harus punya, gitu-gitu. Iya bener kata si Budi yang kalo diluar yang penting GG, kayak rune plus 10, pokoknya biar GG deh, set card gitu-gitu deh      A: Oke berarti kalo di Indo lebih ke kosmetik gitu ya?      B: Kok kosmetik sih! Eh ya itu deh      A: Ya lu juga nyari kosmetik!      B: Ya itukan gua nyarinya kostum, kalo yang lain mah mungkin masih nyari juga rune-rune +10 cuma ga terlalu dicari kalo kata gua</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat perbedaan jenis barang yang laku dijual antar demografi pemain.</li> <li>• Dunia <i>game</i> memiliki trend fashionnya sendiri.</li> <li>• Barang kosmetik dicari lebih banyak daripada barang lain.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul>	<p>A: Terus rasanya pas kostum lo lengkap gimana bet?      B: Seneg, seneng banget! Ahhhahahaha      A: Hati bergetar?      B: Gue tuh kayak, kayak, gua kayak ini kayak pemenang oscar 2015! Hoooooooo      A: Nyem nyem</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan sangat senang saat berhasil mengoleksi semua kostum</li> <li>• Informan merasa seperti pemenang</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT</li> </ul>	<p>B: Serius-serius, AHAHAHAHAHA, itu seneng banget, lo mau Ssan nya ga? Bentar ya  A: Senengnya berapa lama? Mana mana  B: Sampe gua memutuskan, entar gua lagi nyari Ssan, sampe gua memutuskan berhenti dari itu karena gua gabisa lagi ngleksi-ngleksi kostum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menjual kostumnya saat memutuskan untuk berhenti, menandakan tidak ada keterikatan, atau keterikatan hanya bersifat sementara.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Bet berarti setelah lo ga beli-beli <i>zeny</i> lagi lo nyari <i>zeny</i> sendiri? Atau lo udah ga butuh <i>zeny</i> karena.. gimana tuh ceritain dong  B: Ga butuh <i>zeny</i> gua, udah banyak investasi waktu itu. Cielah investasi  A: Investasi ke cowok atau kemana nih?  B: Investasi kostum lah asem!  A: Lanjut –lanjut. Tadi kan kalo pengalaman lo beli-beli. Sekarang pengalaman lo jual-jual dong! Pertama kali jual, jual apa?  B: Ah, pertama kali jual apa ya.. Hm.. tar-tar lupa gua,  A: Ngejual jiwa ke setan?  B: Enggak! Anjir, ngejual slot tiga, kostum ninja yang slot tiga. Dulu kan slot-slot itu masih imi ya massih jarang banget, jadi slot tiga itu gg, jadi, ho-oh, jadi gua waktu itu berhasil ngefuse jadi slot tiga, jadi dibeli sama orang.  A: Ehem sompong  B: Iyalah! Udah gitu gua, dari situ duitnya gue puter-puter sampe akhirnya jual semua.  A: Entar, itu dapet berapa dari satu kostum?  B: Apa set? Suara lo ga kedengeran putus-putus  A: Dapet berapa, dapet berapa jual kostum ninja?  B: Dapet, ninja, lupa gua berapa ya, dua ratus apa dua ratus lima puluh ribu gitu  A: Terus duitnya lo pake buat apa?  B: Pake, pake buat jajan, beli pulsa modem, terus, a, beli <i>zeny</i> buat muterin duitnya lagi di <i>game</i> itu  A: Berarti lo kayak semacam wirausahawan gitu ya?  B: Oh iya dong, hahaha</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan jarang terlibat jual beli, meskipun pernah. Informan lebih sering menggunakan jaringan sosialnya untuk mendapat barang.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game informan</li> </ul>	<p>A: Terus kenapa lo milih jual pake duit sih gak dijual ke <i>zeny</i> aja?  B: Rugi kalo dijual ke <i>zeny</i> mah, <i>zeny</i> kan turunnya cepet ya jadi kalo misalnya, lu tau ini ga sih? Saham? Nah tuh kayak gitu, jadi kalo misalnya harga <i>zeny</i> nya lagi turun,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan selalu membandingkan harga barang virtual dengan uang nyata</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjektivitas</li> <li>Informan</li> <li>Makna Uang</li> <li>Nilai Barang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborasi terkait RMT</li> </ul>	<p>rugi dong kita udah jual <i>zeny</i>, jadi mending jualnya ke duit.</p> <p>A: Oh jadi lo membandinginnya sama duit yang di dunia nyata gitu ya harga semuanya?</p> <p>B: Iya, iya</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT</li> <li>Informan</li> <li>Rasionalitas</li> <li>Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya mengenai penggunaan uang</li> </ul>	<p>A: Lanjut-lanjut bet, itu lo berapa lama kira-kira terlibat? Dan lo udah jual apa aja?</p> <p>B: Berapa lama ya, enggak lama sih paling dua-tiga bulan. Sekalian gua jual char waktu itu, tapi akhirnya ga laku char gue huhu.</p> <p>A: kenapa gak laku?</p> <p>B: Soalnya yang punya charnya terlalu cantik. Soalnya gua terlalu cantik jadi orang ga tega mau beli char gua</p> <p>A: Hemmm</p> <p>B: Ihihihi</p> <p>A: Emang waktu itu lo tawarin berapa char lo?</p> <p>B: Char gua lengkap sama ful kostum-kostum sama armor segala macem harta gua, gua jual 2 juta. Tapi terakhir banyak yang minta jual terpisah, terus gua pikir daripada ga laku daripada gua ga dapet duit, yaudah gua jual terpisah aja semuanya.</p> <p>A: Lo dapet berapa terus?</p> <p>B: Sampe berapa ya? Nyampe dua juta juga, dua juta lebih malah</p> <p>A: Hah, Tapi lo gak jual karakter lo?</p> <p>B: Enggak, itu ga pake jual karakter gua Cuma jual set, grand pirate costume, pokoknya kostum-kostum yang mahal deh yang gua jual-jualin dan laku</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informan memilih untuk menjual barangnya secara terpisah</li> <li>Keuntungan yang didapat justru lebih besar.</li> <li>Kemungkinan keterikatan dengan karakter</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengalaman RMT</li> <li>Informan</li> <li>Pengaturan keuangan Informan</li> </ul>	<p>A: Busetdah, banyak juga. Eh terus yang pas lo jual-jual kostum itu uangnya sekarang dipake buat apa?</p> <p>B: Sekarang? Sekarang mah udah ga ada lagi</p> <p>A: Enggak, yang terakhir kali lo jual uangnya lo kemanain? Kan lo udah berhenti main</p> <p>B: Buat jajan-jajan, beli baju</p> <p>A: Ihihihi, beneran lo beli baju?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip uang &gt; barang virtual &gt; uang &gt; barang nyata berlaku pada Informan ini.</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai respon lingkungan sosial</li> </ul>	<p>B: Beneran, iya beli-beli baju, iya! Halo-halo</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai respon teman</li> </ul>	<p>A: Hmm, beda ya, terus-terus bet? Terus respon keluargalo gimana tuh ngeliat elo beli-beli jual-jual kayak gitu?</p> <p>B: Gak ini sih, gak ya, ga didukung lah, apalagi waktu itu gua mainnya, main <i>game</i> nya waktu abis wisuda, terus, jadi gua pengangguran, pengangguran beberapa bulan kan</p> <p>A: Hehehehe</p> <p>B: Jadi, enggak, enggak ini lah, ga didukung sama keluarga, ngapain sih kayak gitu-gitu dah cari kerja aja yang benar, Yee ini seminggu dapet dua juta tau!, tapi tetep aja kan keluarga tuh gasuka ngeliat ada seorang anak perempuan cantik seperti princess dirumah kerjanya main <i>game</i></p> <p>A: Aduh gua mual..</p> <p>B: Ahahahahaha</p> <p>A: Akhirnya?</p> <p>B: Akhirnya gua mutusin untuk berhenti main <i>game</i> dan gua kembali berkerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keluarga Informan tidak supportif</li> <li>• Bias gender</li> <li>• Informan memilih untuk berhenti bermain dan berkerja</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intermezzo</li> </ul>	<p>A: Iya lanjut, lanjut, enggak gapapa, a.. berarti keluarga lo ga ngedukung, tapi temen-temenlo ada yang tau gak temen-temen kuliahlo lo main?</p> <p>B: Ada, ada yang tau, adalah orang gua mainnya di sama temen-temen. Tapi mereka mainnya gak ini, gak se freak gua, temen maen gua tuh cowok-cowok ya, semuanya tuh cowok, rata-rata cowok, ya semuanya cowok lah, tapi mereka gak se freak gua mainnya, mereka tuh main kaya misalnya, lucu-lucuan sih, kayak raid-raid goblok gitu-gitu gak sampe hardcore, char gua harus GG nih harus gini-gini enggak, ga sampe kayak gitu mereka</p> <p>A: Emang lo sampe kaya gitu harus GG juga?</p> <p>B: Iya harus GG kostumnya harus tetap terlihat HITS! Di dunia midgard</p> <p>A: Lebih penting hits gitu la ya? Ah masih lebi hits gua</p> <p>B: Gua tuh lebih nge hits! Mana ada biji lo aja di ini, di map WoE aja diusir-usir AHAHAHAHAHA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mementingkan penampilan, baru kekuatan karakter.</li> <li>• Informan merasa lebih hebat daripada peneliti</li> </ul>

	A: EH! UDAH ITU MASA LALU	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Latar belakang Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai masa depan Informan.</li> </ul>	<p>A: Katanya lo dijokiin? Kata Budi lo di jokiin?</p> <p>B: Ahahaha iya, iya iya! Enggak enggak! Woy enggak woy! Ya gua waktu leveling gua ga pernah jokiin, gua full 50 gua yang kerjain, tapi misalnya kalo adaraid-raid gitu. Collision kan raidnya gini ya suka ninggal-ninggalin orang, dan gua kan butuh token, jadi gua suka misalnya gua lagi duluan ga sempet main gua sering minta si Budi, Bud jokiin dong bud, yaudah budi jokiin. Gitu!</p> <p>A: Ternyata..</p> <p>B: Begitu, hahahaha, ahahahaha</p> <p>A: Ternyata ibet.. Lanjut-lanjut</p> <p>B: Apalagi waktu itu gua sering ini, gua sering nge lag, gua sering nge lag kan jadi sering minta tolong ke si Budi, bud ini bud, jokiin dong bud gua nge lag banget ini, gini-gini yaudah</p> <p>A: Padahal lu mah emang males aja bukan nge lag!</p> <p>B: Nge lag! Nge lag!</p> <p>A: Palingan lagi ngutekin tangan sambil makan mi goreng!</p> <p>B: Ngeleg, eh lu, ah lu jahat lu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memanfaatkan jaringan sosial untuk menyelesaikan konten <i>game</i>.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan bermain</li> </ul>	<p>A: Ya percaya Beatrice. Lanjut dong kedepannya mungkin gak lo main <i>game</i> lagi bet?</p> <p>B: Kayaknya ga mungkin ya, soalnya Pc nya ga mendukung</p> <p>A: Kenapa kan entar ada ini, Tree of Saviour lo ga mau main?</p> <p>B: Gatau set, eh kayaknya sih gabisa sih soalnya gua mau fokus di karir</p> <p>A: Oke, wanita karir, oke</p> <p>B: Iya gua mau nyari modal kawin meskipun calonnya belom ada gapapa dah</p> <p>A: Kawin apa nikah?</p> <p>B: Ah nikah-nikah! Kawin mah ga pake modal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memilih untuk berhenti bermain dan berfungsi di masyarakat</li> </ul>

#### Lampiran 8: Biodata, Transkrip dan Koding Informan VI

**inisial:** Y

**Nickname:** Cadreva

**Jenis Kelamin:** Laki-laki

**Usia:** 22 Tahun

**Alasan Pemilihan Informan:** Cadreva merupakan informan kunci yang direkomendasikan oleh kelima informan penelitian. Cadreva merupakan penjual utama atau bandar barang-barang virtual di berbagai *game online*. Cadreva menyediakan mata uang, kostum, perlengkapan, sampai jasa *bot* dan *cheat*.

**Tanggal Wawancara:** 26 Maret 2015

**Tempat Wawancara:** Rumah informan via *raidcall*

**Lama Wawancara:** Percakapan berlangsung dan direkam selama 30 menit. Dari pukul 19.39 sampai 20.04.

**Kondisi Wawancara:** Informan menolak untuk diwawancara secara langsung. Informan mengaku sebagai seseorang yang pemalu. Peneliti akhirnya memutuskan untuk melakukan wawancara via *raidcall*, software yang biasa digunakan untuk berkomunikasi oleh para pemain *game*. Wawancara berlangsung lancar tanpa gangguan apapun. Informan sedang flu ringan, sehingga suaranya agak terganggu.

#### **Catatan Observasi Informan VI**

Informan VI merupakan pribadi yang sangat ramah. Peneliti bahkan tidak bisa merasakan kesan “pemalu” dari informan, berbeda dengan pengakuan informan sebelumnya bahwa Ia adalah pribadi yang pemalu. Informan menjawab semua pertanyaan dengan santai dan intonasi yang lancar. Informan VI tidak ragu-ragu dalam menunjukkan ketertarikan dengan topik wawancara. Ia juga tidak malu menunjukkan aksi terhadap teman-temannya sesama pemain *game online*.

Wawancara yang sepenuhnya dilakukan secara *online* membuat observasi sulit dilakukan. Satu-satunya hal yang bisa peneliti observasi adalah intonasi serta jeda antara setiap jawaban informan. Hal ini menjadi catatan penting dalam teknik dan metode wawancara.

#### **Transkrip Wawancara**

A: Gue lagi skripsi, ya gua lagi skripsi, kan jadi ceritanya Mei gue sidang, terus dosen gua bilang yaudah kamu cari yang deket-deket aja yaudah gua nulis tentang Real Money Trading, ga keberatan kan gua wawancarain Yon?

B: Gapapa, ayo aja

A: Yaudah gue mulai ya, mulai ya, aduh gua deg-degan

B: Disini aja nih? Ga pindah kemana gitu?

A: Mau dimana lagi? Gapapa malah bagus kalo ada yang dateng jadi rame hahaha.

B: Oh gitu yaudeh.

A: Iya hahaha. Ini gapapa nih mulai aja nih yon?

B: Iyaudeh

A: Udah, kenalan dulu nama gua Arief Rahadian

B: Gaperlu formal-formal

A: Ahahahaha, gua disuruh perkenalannya formal

B: Oh harus formal?

A: Enggak-enggak ga harus formal, Yaudah, mulai dari mana ya, eh iya Yon ceritain dong kayak kemarin gua udah ketemu banyak orang tuh, gua ketemu Dimas, gua ketemu Jadeith, ketemu Karin, ketemu Ibet, terus Sarah juga mau diwawancara. Semuanya cerita dari awal tentang mereka kenal *game* online dari mana. Kalo lo dari mana?

B: Gua? Ah, kenal *game* online, pertama awalnya diajakin temen gue paling main ke warnet-warnet. Terus akhirnya jadi ya gitu lah ketagihan gitu, terus yaudah ampe sekarang, sekarang juga masih sempet nge *game* lah. Walaupun sibuk kerja gitu.

A: Btw, umm, elo mulai main dari kapan tuh? SMP SD umur berapa kira-kira?

B: Mulai main, kira-kira, SMP kelas dua lah

A: Lo berapa tahun sekarang emang?

B: Masih ya, 22 sekarang

A: Anjir, kok seumuran ama gua ahahaha. Nah itu SMP lo main apa yon?

B: Dulu tuh awal pertama kali main namanya Deco Online.

A: Anjir lu main? Gue juga main!

B: Maen gue dulu,

A: Lo di apa, Militia atau Rain?

B: Millena, millena

A: Millena ya

B: Millena apa Militia lupa gua

A: Millena atau Rain?

B: Pokoknya itulah, yang jadi swordsman itu.

A: Ah gua archer dulu. Itu elo main itu sempet berapa lama? Yon?

B: Itu gak lama sih paling kurang dari enam bulan kali ya. Soalnya kan itu kayak kurang seru juga kayak gitu kan. Kayak temen-temen gua juga pada bosen maennya yaudah akhirnya gua kenal DotA, sejak kenal DotA itu akhirnya *game* yang Deco yang dulu gua mainin itu akhirnya udah gak gua mainin lagi.

A: Okey, jadi lo main Deco terus kenal DotA, ada *game* lain gak yang lo mainin setelah DotA gitu? Atau setelah Deco

B: Ada, Seal online

A: Gua juga main itu gila jadul banget.

B: Seal online, hmm,

A: Di server apaan Yon?

B: Iyah?

A: Di server apaan?

B: Server, Duran

A: Aah, sama sama, jangan-jangan kita sering ketemu!

B: ke Claire, ke Baldea juga gua macem-macem pindah-pindah lah.

A: Whoaaa, itu kira-kira, berarti itu SMP ya yon kalo Seal itu?  
B: Iya!, iya, seal masih SMP  
A: Nah elu kenal beli-beli dan jual-jual itu darimana? Dari mulai mana?  
B: Gua sih waktu SMP belom kenal jual beli itu jadi gue  
A: Ohh  
B: Jadi gua masih buat seneng-seneng aja gitu.  
A: He eh,  
B: Melakukan RMT kira-kira, hmm, SMA, SMA kelas tiga. Atau kelas dua ya? Kelas tiga kalo ga salah  
A: Eh ya lo SMA di mana anyway?  
B: SMA gua di SMA 4 Tangerang  
A: Hoo, Tangerang lebih jauh daripada bekasi ya?  
B: Enggakla  
A: Musi naik roket kesana hahaha  
B: Ga perlu naek roket buat ke Tangerang mah!  
A: Nah itu lu mulai RMT di *game* apa Yon?  
B: Dulu, pas SMA kelas tiga tuh mulai RMT nya di, *game*, Lineage II.  
A: Ooh main, gimana tuh bisa kenalnya? Bisa kenal RMTnya  
B: Hmm, sebenarnya secara gak langsung sih gua kenalnya gitu. Jadi gua, gua kan dari guild salah satu guild. Nah guild itu terkenal memang tujuannya tuh untuk farming-farming gitu. Cari uang dan keuntungan gitu. Jadi secara gak langsung gua juga diajarin banyak ilmu dari mulai  
A: Ahahaha anjir asik banget  
B: Dari mulai farming, disana juga ada yang namanya bot,ye kan  
A: Aaa, ada bot juga gitu  
B: Hooh, ada fasilitas bot itu.  
A: Masih inget ga Yon? Kayak anjir gila seru banget. Masih inget ga Yon pertama kali lo jualan apa gitu?  
B: Masih, inget banget.  
A: Apa-apa  
B: Pertama kali gua dapet duit cash itu, mata uang *game* nya sih yang gua pertama kali jual itu.  
A: Aah  
B: Gua kumpul-kumpulin barang-barang hasil farming gua jadiin *zeny*, terus akhirnya gua jual lah semua, *zeny* nya itu, ibaratnya *zeny* lah kalo di RO ya, itu orang langsung gitu,  
A: Dapet berapa tuh?  
B: Waktu itu, hmm, entar dulu, itu tuh aa, pertama kali gua jual itu CoD langsung dari Bandung, langsung dateng ke Tangerang  
A: Anjir!

B: Khusus buat beli *Zeny* aja, bawa duit cash, dan gua kayak kayak ga percaya gitu lah  
A: Ahahaha!  
B: Tiba-tiba dateng kan, soalnya kan itu duit cash gua ga, gabisa nge cek juga tuh duit asli apa bukan  
A: Iya, iya, anjir  
B: Itu sih,  
A: Gede gak? Ga pake koper kan bawanya kayak businessman ahaha  
B: Dulu inget banget gua, tiga juta kalo gasalah dia bawa uang  
A: Anjir lu jual, lu jual ap, jual diri lu disitu tiga juga? Hahahaha  
B: Enggak! Hahahaha, itu *Zeny* tiga milyar gua jual  
A: Hah? Elu dapetnya gimana?  
B: Ya itu kumpulin dari  
A: Wah ngebot ya yon ya  
B: Yaaah, salah satunya itu yang bisa bikin cepet juga.  
A: Ahahahaha, eh iya itu seru banget tiga juta  
B: Bayangin aja waktu SMA, punya duit tiga juta, ya seneng  
A: Anjir bisa beli batagor berapa banyak itu tiga juta  
B: Hahahaha  
A: Eh lanjut, gua tertarik, alesan lo jual uanglo kenapa sih?  
B: Hmm alesan ya, a..., sebenarnya, apa ya, karena ini aja sih, gua man tuh bukan buat gedein char gua terus buat ngerusuh gitu, lebih main *game* itu untuk cari kebersamaannya aja sama guild  
A: Ohhhhhhhhhh  
B: Dah gitu terus kan akhirnya kan gua bingung kan duit gue banyak banget terus mau buat apa  
A: Ah sompong!  
B: Nah yaudah, akhirnya duitnya gue jual deh gitu.  
A: Tapi kalo kayak, berarti lo suka dong di collision ya? Seru banget kan?  
B: Ohh iya! Seru banget  
A: Ada Aiseht!  
B: Ada satu hal lah yang menyebabkan gua akhirnya pindah  
A: Kenapa? Apaan?  
B: Itulho yang waktu apa tuh  
A: Ngebot?  
B: Enggak, jaman-jamannya, apaya  
A: Dupe?

B: Itu apa sih, adalah gua ga enak sebenarnya  
A: Gara-gara gua lagi  
B: Soalnya lu kenal juga, enggak bukan, bukan elo  
A: Ato ketuanya?  
B: Konflik.. Ya yang akhirnya pecah  
A: Ooooh  
B: Akhirnya yang satu pindah ke sini, mencar-mencar  
A: Iya gua juga pernah ditipu! Orang lagi mau war of emperium gua dimarahin, udah gausah gosip  
B: Yaaaaa  
A: Ahahahaha gue ngegosip jadinya  
B: Lelah  
A: Hahahahaha, nih lanjut Yon. Kalo dari pandangan lo nih, sebenarnya uang itu apa sih?  
B: Hmm, waduh berat banget nih  
A: Hayolo sangat berat hahaha  
B: Menurut gue ya, uang itu, hmm, apa ya, uang kayak semacam kendaraan buat elo, buat capai tujuan yang lain gitusih.  
A: Aaa, nice-nice, udah gitu aja Yon gaada tambahan-tambahan lain?  
B: Yaa udah haha.  
A: Oke! Lanjut nih, eh, kalo boleh tau elo pernah jual barang gak selain mata uang gitu?  
B: Pernah pasti.  
A: Apa aja?  
B: Dari *game* lineage itu pernah, Contohnya.. a.. gua pernah jual itu satu ring item namanya ring of bayung, harganya satu juta rupiah. Dulu ga pake sistem CoD lagi tapi udah pake sistem transfer  
A: Oh berani?  
B: Karena abis dapet uang, ya,  
A: Oh jadi lo berani tuh transfer-transferan gitu?  
B: A.. gua sebagai penjual waktu itu,  
A: Aah karena transfer duluan ya  
B: Karena ya, gua bukan di pihak yang takut  
A: Seru dong, asik ya jadi penjual, nah,  
B: Asik dong!  
A: Hahaha, anyway, lu pernah ga sih ngebeli selain ngejual?  
B: Hmm, beli, gua sih kebanyakan belinya pake uang dari *game* itu sendiri. Kalo trade money nya hampir ga pernah, pernah sih pasti pernah, pasti pernah  
A: Tapi lo jadi kayak petani gitu ya Yon ya?

B: Hmm, kalo di *game* yang Lineage iya, bisa dibilang begitu, gua sebagai farmer  
A: Setelah main Lineage lo maen apa Yon?  
B: Setelah main Lineage tuh gua lebih banyak main DotA sebenarnya ya?  
A: Oh DotA 1 ya berarti?  
B: Jadi kan, ya betul, dari *game* lineagenya sendiri kan emang akhirnya sepi, sepi, terus sampe udah tutup juga kan. Nah abis maen DotA itu gua kenal langsung Ragnarok II deh.  
A: Aaah, terus kita ketemu deh  
B: Heeh heeh  
A: Eh kemaren gua ketemu Dimas cuy ganteng  
B: Yeh  
A: Maap gosip, eh elo DotA 1 waktu itu main di server apa? Indogamers?  
B: Iya Indogamers Free  
A: Oh free ya, gua juga sempet main  
B: Ada juga public, cuma banyak kan, temen-temen gua di free ada di nusa juga, pindah-pindah lah  
A: Gue sempet main, eh gua terkenal loh di Nusa dulu!  
B: Iya?  
A: Gua hode, namanya Veyravuu, tai banget, terus gue aktif gitu di forum dan kayak semua rame, cece Vey cece Vey, kalo maen tuh semua cowok-cowok kelaparan pada ngajak main. Nah lanjut Yon, menurutlo tuh barang kaya apa sih yang bakal laku dijual? Kalo dalam *game*  
B: Barang yang laku dijual ya jelas barang yang langka, yang bisa didapetin, dan itu pasti diperebutin oleh orang lagi.  
A: Hmm, kalo menurutlo kosmetik langka ga?  
B: Hmm, kosmetik, langka?, di *game* apa dulu nih.  
A: Ohh, oke oke, tergantung *game* nya ya  
B: Iya, tergantung *game* nya. Kalo di *game* yang Ragnarok sih enggak terlalu langka soalnya kan itu bisa didapat dari voucher kan, tinggal ngorbanin uang lo buat dapet itu, tapi kalo yang item-item langka kayak yang khusus raid boss yang bisa drop cuma satu dan lo nunggu, rebutan gitu, itu pasti langka dan harganya pasti mahal.  
A: Nah sebenarnya untuk mendapatkan barang kayak gitu tuh caranya apa aja sih Yon? Gue pengen kayak nge bot itu sebenarnya cara juga kan?  
B: Iya. Maen aplikasi juga kita harus ngerti. Dasar-dasar aplikasi itu lo sendiri  
A: Duh gua ga ngerti sama sekali lho padahal gua pengen jadi kaya.. Gua cuma memanfaatkan keimutan  
B: Harus cari temen yang jago, di bidang bot.  
A: Nah ini! Gua wawancara lo kan supaya kenal, ini bukan skripsi sebenarnya ini lagi PDKT. Biar nanti Tree of Saviour gua bisa minta tolong nge bot. Ahahahaha lo nungguin ga?  
B: Gua nge bot itu sih enggak, gua dapet dari orang, bukan gua yang beli sendiri enggak.  
A: Eh elo dapet apa beli? Katanya bisa beli ya kalo bot.

B: A.. lineage dulu tuh gratis, cuma belakangan ada yang bayar gitu kan  
A: Mahal ga sih?  
B: Gratis gua dapetnya  
A: Kalo di RO?  
B: Ada juga lah orang Indo yang ngakalin jadi bisa gratis gitu.  
A: Mahal ga Yon?  
B: Gue dapetnya, RO dulu gua sempet punya juga itu bayar kalo gasalah sebulan tuh 300 ribu ya  
A: Lagi pilek Yon? hahaha  
B: Hahaha  
A: Eh berarti itu RO lo main langsung server Indonesia atau?  
B: Enggak, awalnya dulu gua main di server SEA gitu. Asia Tenggara. Itu kalo ga, ga lama gua cuman enam bulan kalo gasalah. Soalnya kan dari *gamenya* sendiri udah ya, stuck. Belom ada update nya lama akhirnya udah pada bosen pensiun deh.  
A: Oooh, kalo yan Indonesia lo lama ya mainnya?  
B: Di Indonesia, ya kira-kira setaun kali ya  
A: Ya setaunan  
B: Heeh  
A: Lanjut, terus respon temen-temenlu gimana Yon?  
B: Kenapa?  
A: Elo kan semacam juragan gitu terkenal gitu, temen-temenlo gimana ngeresponnya, kalo kaya Depi kan dia ngejudi ya terus suka dicengin gitu cie baru menang, baru menang, kalo elo pernah ga?  
B: Kalo gua apa ya, ya itu paling gua dipanggilnya juragan *zeny*, juragan duit gitu lah,  
A: Kalo kaya keluarga sendiri gimana Yon?  
B: Yah?  
A: Eh lanjut aja dulu  
B: Kayak jokes-jokes, kalo gua bersin keluar uang, gitu lah semacam itu  
A: Ahahahah anjir lo  
B: Hahahahahaha  
A: Seru banget!, kalo respon keluarga Yon? Kayak Depi ditanyain gitu, nak ini uangnya halal ga  
B: Keluarga gua mestinya tau ya, gua main *game* online ini buat dapetin uang juga, pasti tau mereka. Dan cukup membanggakan juga ya  
A: Owwaaaahh  
B: Setidaknya bisa dibilang melebihi gaji waktu dulu  
A: Ahem sompong, Emang lo kerja dimana Yon? Lo udah lulus berarti kuliah ya  
B: Iya gua udah lulus, baru aja gua kerja di daerah cengkareng, rawa buaya?

A: Apa? Jadi iniin buaya lo? Hahah

B: Ahaha, enggak, ada disitu PT

A: Ah emang jurusanlo apa Yon?

B: Gua accounting, pajak

A: Mantaplah udah, kita harus sering-sering ketemu terus makan bareng ya, gua udah punya temen pajak ahli gaming gitu ya, program-program udah bahagia hidup gue. Kemaren si Dimas anak komunikasi, kalo Depi ekonomi, Jadeith stasiun tv kan, udah gua udah membuka banyak peluang tinggal cepet-cepet aja gua jadi kaya. Eh lanjut

B: Lo kalo ada urusan pajak boleh hubungin

A: Bener ya? Lo kalo butuh sosiolog kalo mau ngobrol-ngobrol boleh, gratis

B: Gratis?

A: Pertama gratis, kedua mulai diitung. Nanya-nanya lagi. Apa sih yang lo rasain saat lo ngejual barang?

B: Ngerasain, pas ngejual barang, iya seneng, gak, ya gitu lah

A: Lo gak ngerasa terikat sama barangnya itu? Kayak beberapa orang kemarin gua tanyain. Iya gua agak gamau jual barang karena gua sayang sama karakternya

B: Enggak sih karena dari awal gua bilang gua main *game* kan ga buat cari yang GG-Ggan, buat cari kebersamaan aja jadi gua ga merasa sayang. Item gua sendiri untuk itu

A: Kalo jual karakter juga ga sayang?

B: Jual karakter, kalo karakter utama sih ga pernah

A: O gapernah

B: Ya secondary mungkin pernah

A: Oh berarti lebih milih gue dong daripada equip-equiplo, karena kan kebersamaan, ah!

B: Iya betul, AHAHAHAHAHA

A: AAAH BENERAN? Serius entar gua jatuh cinta jangan. Eh tapi seriusan

B: Gapapa nih rekamannya gitu?

A: Gapapa, justru yang kaya begini yang nilainya, eeh gatau juga ya, orang ini paling ga dibaca hahaha. Kan nanti yang terkait di garis bawahi terus dipindahin taro tabel, nanti baru dibikin sebab akibat jadi kayaknya full transkripnya memang harus dilampirkan tapi kayaknya gabakal dibaca deh. Nah lanjut Yon, kalo belakangan ini lo aktif di DotA kan? Itu gimana ceritanya DotA 2 lo jualan macem-macem

B: Iya, DotA 2 karena emang dari awal gua udah suka dari DotA 1, akhirnya ada DotA 2 dan temen gua banyak yang ngajakin, yaudah, langsung gua pasti ikutan main. Terus mulai

A: Keluar jiwa juragan?

B: Iya,

A: Memang ya jiwa juragan

B: Sebenarnya kalo di DotA 2 itu gua lebih di jualannya item-item merchandisnya, iya. Virtual itemnya gitu.

A: Kenapa Yon lebih menguntungkan?

B: Enggak juga sih emang cari peluang aja karena peluangnya ada disitu. Yaudah.

A: Eh entar gua mau mesen lagi ya! Nanti-nanti. Kemaren tuh gua kasih ini jadi butterflynya gua kasih ke temen gua lagi ulang tahun. Cuma gua kan punya kaya temen yang kenal apa, usaha kulit gitu jadi gua minta bikinin apa namanya, inian kalung jadi itu gua jadiin kalung

B: Gelang?

A: Terus dia pake gitu terus gua seneng

B: Hah pake kalung? Itu kan lumayan berat?

A: Makanya gua bingung kenapa dia mau. A lanjut Yon, berarti lo jual merchandise, kira-kira keuntunganlo berapa sih? omset

B: Omset. Gua gapernah ngitung

A: Oh gapernah? Gapernah ngitung omset tapi ting langsung dapet mobil gitu

B: Amin

A: Siapa sih mrpanda ya sampe beli mobil, gua bingung.

B: Iya gua juga gakenal.

A: Tapi lo beneran gapernah ngitung omset gitu ya?

B: Di *game* apa nih

A: Apa coba ada apa aja sih yang lo mainin gua lupa

B: Tadi Lineage, yang menghasilkan aja ya, Lineage, Ragnarok, terus DotA 2 dibilang. Omset terbesar sih pasti ragnarok itu. Omset kalo gua bilang omset entar lo kaget lho.

A: Berapa gapapa, kalo dirahasiakan, gua juga disumpah, omset artinya apa sih

B: Ahahaha

A: Apasih artinya, gatau juga artinya apa lu ya ahaha

B: Ratusan juta.

A: Ah iya bener? Anjir? Hahahah, ah.. haa

B: Hahahaha

A: Su, eh itu lo jualan apa aja lu? Lo jual tuyul?

B: Jual *zeny*, jual itu dulu tuh ada yang namanya item yang nambahin power 40 gitu, harganya itu sendiri tiga juta kalo gasalah

A: Lo dapetnya gimana lo ngebot

B: Enggak, kalo itu gua kenal lah sama orang yang memang orang farming gitu

A: aaaa

B: Tapi dia no clan, dia cuma khusus farming buat dapetin item. Tapi ga buat showoff gitu

A: Ohhh, susah sih ketemu orang kaya gitu

B: Ya cari uang aja, hahaha makanya gua juga beruntung punya temen-temen kayak gitu

A: Asik banget ya kalo kayak gitu. Kaya udah ratusan juta

B: Nah makanya gua bilang kan

A: Gua kaget dengernya. Heeh padahal gua anak pejabat tapi gua tetep kaget. Sudah lupakan. Kalo di DotA 2 sendiri berarti ga terlalu menguntungkan ya Yon atau gimana?

B: Kalo DotA 2 tuh menguntungkan nya kayak hoki-hokian. Soalnya duit dari merchandise itu dia ada kayak dapat item code gitu kan, redeem, nah itu kalo lo hoki lo bisa dapat yang harganya bisa jutaan. Dan gua pernah dapat itu satu itemnya juga tiga jutaan.

A: Anjir, senjata gitu ya?

B: Dari beli merchandise yang action figure itu loh

A: Yang kayak slark kecilkecil emas gitu ya?

B: Yaya kayak gitu

A: Seru juga

B: Hoki-hokian

A: Yon kalo kedepannya sendiri lo masih mau tetep menggeluti bisnis ini atau enggak?

B: Hmm, karena sekarang gua udah kerja, gak kepegang tuh gua gabisa sering online juga kan. Berarti paling yang gua terusin itu yang real itemnya aja.

A: Aah iya iya, itu lebih gampang di manage ya

B: Heeh, iya, satu jam online, abis pulang kerja

A: Maap ya Yon lo lagi kerja, gue selalu iyoon wawancara, ini lagi sibuk skripsi dan gua harus transkrip lagi.. rempong

B: Heeh. Kapan nanti wisudanya?

A: Wisudanya, sidang gue kalo gue input april berarti Mei sidangnya, jadi satu minggu dibaca sama penguji terus diuji, terus gua mati deh. Takut

B: Welcome to the new world

A: Abis itu gua bingung mau kerja dimana hoooo, eh nih terakhir nih yon, tapi emang lo gapernah beli-beli gitu ya, jarang beli ya?

B: Jarang, gue lebih banyak pake item, pake duit yang ada di *gamenya* sendiri

A: Ooo

B: Pernah sih

A: Tapi emang lo ga mikirin kosmetik sama sekali?

B: Ada lah cuma kalo yang mahal-mahal banget gua juga engga terlalu yang mesti beli juga,

A: Bukannya dulu lo suka pake topi jamur ya

B: Topi jamur, yang pas dimana nih ragnarok?

A: Iya

B: Emang itu mahal ya

A: Enggak makanya, tapi kan gua liatlo pake gituan terus haha.

B: Ya,

A: Bentuknya kayak penis

B: Tapikan bukan yang harganya mahal-mahal gitu enggak kan

A: Oh jadi kalo menurutlo kayak fashionable tapi ga harus mahal juga gitu?

B: Iya, gak worth it lah lo misalkan ngeluarin uang banyak cuma untuk tampilan di *game*.

A: Ah i see, udah paling itu aja Yon. Tapi nanti gua akan kontak lo lagi sekali dua kali lagi gapapa?

B: Boleh-boleh. Jam seginian ya gua bisanya paling.

A: Iya nanti paling gua akan kasitau paginya atau siangnya gitu. Tapi kalo emangnya lo gabisa gausa dipaksain gapapa. ENGAK HARUS BISA LAH.

B: Ahahaha

A: Eh ya Yon terus duit hasil jual-jual itu lo pake beli apa?

B: Bayar uang kuliah, beli peralatan *game* gitu gitu, terus lebihnya gue investasiin di pasar saham.

A: ANJIR, SAHAM, BYE!!

B: Hahaha, kenapa?

A: Gak apa-apa, udah ah gua mau main *game* dulu biar kaya! Bye!

<b>Reflective Notes (Coding dan Catatan Pertanyaan)</b>	<b>Description Notes (Transkrip Wawancara)</b>	<b>Analytical Notes (Analisis Peneliti)</b>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Profil Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai lama bermain dan jenis permainan</li> </ul>	<p>B: Gua? Ah, kenal game online, pertama awalnya diajakin temen gue paling main ke warnet-warnet. Terus akhirnya jadi ya gitu lah ketagihan gitu, terus yaudah ampe sekarang, sekarang juga masih sempet nge game lah. Walaupun sibuk kerja gitu.</p> <p>A: Btw, umm, elo mulai main dari kapan tuh? SMP SD umur berapa kira-kira?</p> <p>B: Mulai main, kira-kira, SMP kelas dua lah</p> <p>A: Lo berapa tahun sekarang emang?</p> <p>B: Masih ya, 22 sekarang</p> <p>A: Anjir, kok seumuran ama gua ahahaha. Nah itu SMP lo main apa yon?</p> <p>B: Dulu tuh awal pertama kali main namanya Deco Online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial Informan berpengaruh terhadap pemilihan game.</li> <li>• Informan mulai bermain dari usia remaja, kelas dua SMP.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Lingkungan Sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai proses RMT</li> </ul>	<p>B: Itu gak lama sih paling kurang dari enam bulan kali ya. Soalnya kan itu kayak kurang seru juga kayak gitu kan. Kayak temen-temen gua juga pada bosan maennya yaudah akhirnya gua kenal DotA, sejak kenal DotA itu akhirnya game yang Deco yang dulu gua mainin itu akhirnya udah gak gua mainin lagi.</p> <p>A: Okey, jadi lo main Deco terus kenal DotA, ada game lain gak yang lo mainin setelah DotA gitu? Atau setelah Deco</p> <p>B: Ada, Seal online</p> <p>A: Gua juga main itu gila jadul banget.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial Informan berpengaruh terhadap pemilihan game.</li> <li>• Asik didefinisikan sebagai “yang banyak dimainkan”</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul>	<p>A: Whoaaa, itu kira-kira, berarti itu SMP ya yon kalo Seal itu?</p> <p>B: Iya!, iya, seal masih SMP</p> <p>A: Nah elu kenal beli-beli dan jual-jual itu darimana? Dari mulai mana?</p> <p>B: Gua sih waktu SMP belom kenal jual beli itu jadi gue</p> <p>A: Ohh</p> <p>B: Jadi gua masih buat seneng-seneng aja gitu.</p> <p>A: He eh,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum mengenal RMT, tujuan informan bermain game adalah bersenang-senang.</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai RMT.</li> </ul>		
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>B: Melakukan RMT kira-kira, hmm, SMA, SMA kelas tiga. Atau kelas dua ya? Kelas tiga kalo ga salah</p> <p>A: Eh ya lo SMA di mana anyway?</p> <p>B: SMA gua di SMA 4 Tangerang</p> <p>A: Hoo, Tangerang lebih jauh daripada bekasi ya?</p> <p>B: Enggakla</p> <p>A: Musi naik roket kesana hahaha</p> <p>B: Ga perlu naek roket buat ke Tangerang mah!</p> <p>A: Nah itu lu mulai RMT di <i>game</i> apa Yon?</p> <p>B: Dulu, pas SMA kelas tiga tuh mulai RMT nya di, <i>game</i>, Lineage II.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mulai mengenal RMT di bangku SMA</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Lingkungan sosial Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai transaksi pertama</li> </ul>	<p>A: Ooh main, gimana tuh bisa kenalnya? Bisa kenal RMTnya</p> <p>B: Hmm, sebenarnya secara gak langsung sih gua kenalnya gitu. Jadi gua, gua kan dari guild salah satu guild. Nah guild itu terkenal memang tujuannya tuh untuk farming-farming gitu. Cari uang dan keuntungan gitu. Jadi secara gak langsung gua juga diajarin banyak ilmu dari mulai</p> <p>A: Ahahaha anjir asik banget</p> <p>B: Dari mulai farming, disana juga ada yang namanya bot, ye kan</p> <p>A: Aaa, ada bot juga gitu</p> <p>B: Hoooh, ada fasilitas bot itu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial Informan mengenalkan dan mengajarkan RMT</li> <li>• Terdapat kelompok kecil di <i>game</i> online yang menyimpan informasi terkait RMT</li> <li>• Informan menggunakan program bot untuk mencari keuntungan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul>	<p>A: Masih inget ga Yon? Kayak anjir gila seru banget. Masih inget ga Yon pertama kali lo jualan apa gitu?</p> <p>B: Masih, inget banget.</p> <p>A: Apa-apa</p> <p>B: Pertama kali gua dapet duit cash itu, mata uang <i>game</i> nya sih yang gua pertama kali jual itu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mengumpulkan seluruh hasil jerih payahnya dalam bermain, lalu menjualnya</li> <li>• Tidak ada keterikatan pada mata uang dalam <i>game</i></li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi</li> </ul>	<p>A: Aah  B: Gua kumpul-kumpulin barang-barang hasil farming gua jadiin <i>zeny</i>, terus akhirnya gua jual lah semua, <i>zeny</i> nya itu, ibaratnya <i>zeny</i> lah kalo di RO ya, itu orang langsung gitu,  A: Dapet berapa tuh?  B: Waktu itu, hmm, entar dulu, itu tuh aa, pertama kali gua jual itu CoD langsung dari Bandung, langsung dateng ke Tangerang  A: Anjir!  B: Khusus buat beli <i>Zeny</i> aja, bawa duit cash, dan gua kayak kayak ga percaya gitu lah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi dalam jumlah besar dilakukan dengan cara CoD</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai alasan menjual.</li> </ul>	<p>A: Ahahaha!  B: Tiba-tiba dateng kan, soalnya kan itu duit cash gua ga, gabisa nge cek juga tuh duit asli apa bukan  A: Iya,iya, anjir  B: Itu sih,  A: Gede gak? Ga pake koper kan bawanya kayak businessman ahaha  B: Dulu inget banget gua, tiga juta kalo gasalah dia bawa uang  A: Anjir lu jual, lu jual ap, jual diri lu disitu tiga juga? Hahahaha  B: Enggak! Hahahaha, itu <i>zeny</i> tiga milyar gua jual  A: Hah? Elu dapetnya gimana?  B: Ya itu kumpulin dari  A: Wah ngebot ya yon ya  B: Yaaah, salah satunya itu yang bisa bikin cepet juga.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan meragukan keaslian uang, respon tidak percaya bahwa <i>game</i> dapat menghasilkan uang sebanyak itu.</li> <li>• Informan menggunakan program Bot</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul>	<p>A: Eh lanjut, gua tertarik, alesan lo jual uanglo kenapa sih?  B: Hmm alesan ya, a.., sebenarnya, apa ya, karena ini aja sih, gua man tuh bukan buat gedein char gua terus buat ngerusuh gitu, lebih main <i>game</i> itu untuk cari kebersamaannya aja sama guild  A: Ohhhhhhhhhh  B: Dah gitu terus kan akhirnya kan gua bingung kan duit gue banyak banget terus mau buat apa  A: Ah sompong!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan mencari kebersamaan atau jaringan sosial, bukan kesenangan dalam <i>game</i> online.</li> <li>• Informan tidak memiliki perencanaan mendalam terkait karakter di <i>game</i> onlinenya.</li> </ul>

<p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai suka dan duka</li> </ul>	<p>B: Nah yaudah, akhirnya duitnya gue jual deh gitu.  A: Tapi kalo kayak, berarti lo suka dong di collision ya? Seru banget kan?  B: Ohh iya! Seru banget  A: Ada Aiseht!</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain game Informan.</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai makna uang</li> </ul>	<p>B: Ada satu hal lah yang menyebabkan gua akhirnya pindah  A: Kenapa? Apaan?  B: Itulho yang waktu apa tuh  A: Ngebot?  B: Enggak, jaman-jamannya, apaya  A: Dupe?  B: Itu apa sih, adalah gua ga enak sebenarnya  A: Gara-gara gua lagi  B: Soalnya lu kenal juga, enggak bukan, bukan elo  A: Ato ketuanya?  B: Konflik.. Ya yang akhirnya pecah  A: Ooooh  B: Akhirnya yang satu pindah ke sini, mencar-mencar  A: Iya gua juga pernah ditipu! Orang lagi mau war of emperium gua dimarahin, udah gausah gosip  B: Yaaaaa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan pribadi pecinta damai</li> <li>• Komunitas <i>game</i> online juga mengenal konflik.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna Uang</li> <li>• Nilai Barang</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai barang yang dijual.</li> </ul>	<p>A: Hahahahaha, nih lanjut Yon. Kalo dari pandangan lo nih, sebenarnya uang itu apa sih?  B: Hmm, waduh berat banget nih  A: Hayolo sangat berat hahaha  B: Menurut gue ya, uang itu, hmm, apa ya, uang kayak semacam kendaraan buat elo, buat capai tujuan yang lain gitusih.  A: Aaa, nice-nice, udah gitu aja Yon gaada tambahan-tambahan lain?  B: Yaa udah haha.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uang merupakan perantara untuk mendapatkan sesatu yang lain</li> <li>• Sesuai dengan konsepsi Simmel</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p>	<p>A: Oke! Lanjut nih, eh, kalo boleh tau elo pernah jual barang gak selain mata uang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan menjual komoditas lain</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai pengalaman membeli.</li> </ul>	<p>gitu?</p> <p>B: Pernah pasti.</p> <p>A: Apa aja?</p> <p>B: Dari <i>game</i> lineage itu pernah, Contohnya.. a.. gua pernah jual itu satu ring item namanya ring of bayung, harganya satu juta rupiah. Dulu ga pake sistem CoD lagi tapi udah pake sistem transfer</p> <p>A: Oh berani?</p> <p>B: Karena abis dapet uang, ya,</p> <p>A: Oh jadi lo berani tuh transfer-transferan gitu?</p> <p>B: A.. gua sebagai penjual waktu itu,</p> <p>A: Aah karena transfer duluan ya</p> <p>B: Karena ya, gua bukan di pihak yang takut</p> <p>A: Seru dong, asik ya jadi penjual, nah,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selain mata uang.</li> <li>• Posisi penjual yang tidak beresiko karena barang dikirim setelah transfer.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai barang yang paling laku</li> </ul>	<p>A: Hahaha, anyway, lu pernah ga sih ngebeli selain ngejual?</p> <p>B: Hmm, beli, gua sih kebanyakan belinya pake uang dari <i>game</i> itu sendiri. Kalo trade money nya hampir ga pernah, pernah sih pasti pernah, pasti pernah</p> <p>A: Tapi lo jadi kayak petani gitu ya Yon ya?</p> <p>B: Hmm, kalo di <i>game</i> yang Lineage iya, bisa dibilang begitu, gua sebagai farmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan hampir tidak pernah menjadi pembeli jasa RMT</li> <li>• Namun informan mengatakan bahwa posisi penjual dan pembeli tidak dapat dipisahkan.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> <li>• Pengamatan Informan</li> </ul>	<p>A: Gua hode, namanya Veyravuu, tai banget, terus gue aktif gitu di forum dan kayak semua rame, cece Vey cece Vey, kalo maen tuh semua cowok-cowok kelaparan pada ngajak main. Nah lanjut Yon, menurutlo tuh barang kaya apa sih yang bakal laku dijual? Kalo dalam <i>game</i></p> <p>B: Barang yang laku dijual ya jelas barang yang langka, yang bisa didapetin, dan itu pasti diperebutin oleh orang lagi.</p> <p>A: Hmm, kalo menurutlo kosmetik langka ga?</p> <p>B: Hmm, kosmetik, langka?, di <i>game</i> apa dulu nih.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai barang berbeda di tiap <i>game</i></li> <li>• Definisi langka = tidak bisa dibeli dengan uang.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Nilai barang</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborasi</li> </ul>	<p>A: Ohh, oke oke, tergantung <i>game</i> nya ya</p> <p>B: Iya, tergantung <i>game</i> nya. Kalo di <i>game</i> yang Ragnarok sih enggak terlalu langka soalnya kan itu bisa didapat dari voucher kan, tinggal ngorbanin uang lo buat dapet itu, tapi kalo yang item-item langka kayak yang khusus raid boss yang bisa drop cuma satu dan lo nunggu, rebutan gitu, itu pasti langka dan harganya pasti mahal.</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Intermezzo</li> </ul>	<p>A: Nah sebenarnya untuk mendapatkan barang kayak gitu tuh caranya apa aja sih Yon? Gue pengen kayak nge bot itu sebenarnya cara juga kan?</p> <p>B: Iya. Maen aplikasi juga kita harus ngerti. Dasar-dasar aplikasi itu lo sendiri</p> <p>A: Duh gua ga ngerti sama sekali lho padahal gua pengen jadi kaya.. Gua cuma memanfaatkan keimutan</p> <p>B: Harus cari temen yang jago, di bidang bot.</p> <p>A: Nah ini! Gua wawancara lo kan supaya kenal, ini bukan skripsi sebenarnya ini lagi PDKT. Biar nanti Tree of Saviour gua bisa minta tolong nge bot. Ahahahaha lo nungguin ga?</p> <p>B: Gua nge bot itu sih enggak, gua dapet dari orang, bukan gua yang beli sendiri enggak.</p> <p>A: Eh elo dapet apa beli? Katanya bisa beli ya kalo bot.</p> <p>B: A.. lineage dulu tuh gratis, cuma belakangan ada yang bayar gitu kan</p> <p>A: Mahal ga sih?</p> <p>B: Gratis gua dapetnya</p> <p>A: Kalo di RO?</p> <p>B: Ada juga lah orang Indo yang ngakalin jadi bisa gratis gitu.</p> <p>A: Mahal ga Yon?</p> <p>B: Gue dapetnya, RO dulu gua sempet punya juga itu bayar kalo gasalah sebulan tuh 300 ribu ya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk sukses butuh penggunaan program bot</li> <li>Pengembangan jaringan sosial dibutuhkan untuk mendapatkan program gratis.</li> <li>Informan menganggap hal ini sebagai hal yang wajar.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>Struktur <i>game</i></li> </ul>	<p>A: Eh berarti itu RO lo main langsung server Indonesia atau?</p> <p>B: Enggak, awalnya dulu gua main di server SEA gitu. Asia Tenggara. Itu kalo ga, ga lama gua cuman enam bulan kalo gasalah. Soalnya kan dari <i>gamenya</i> sendiri udah ya, stuck. Belom ada update nya lama akhirnya udah pada bosen pensiun</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur <i>game</i> berpengaruh pada keberlanjutan pemain.</li> </ul>

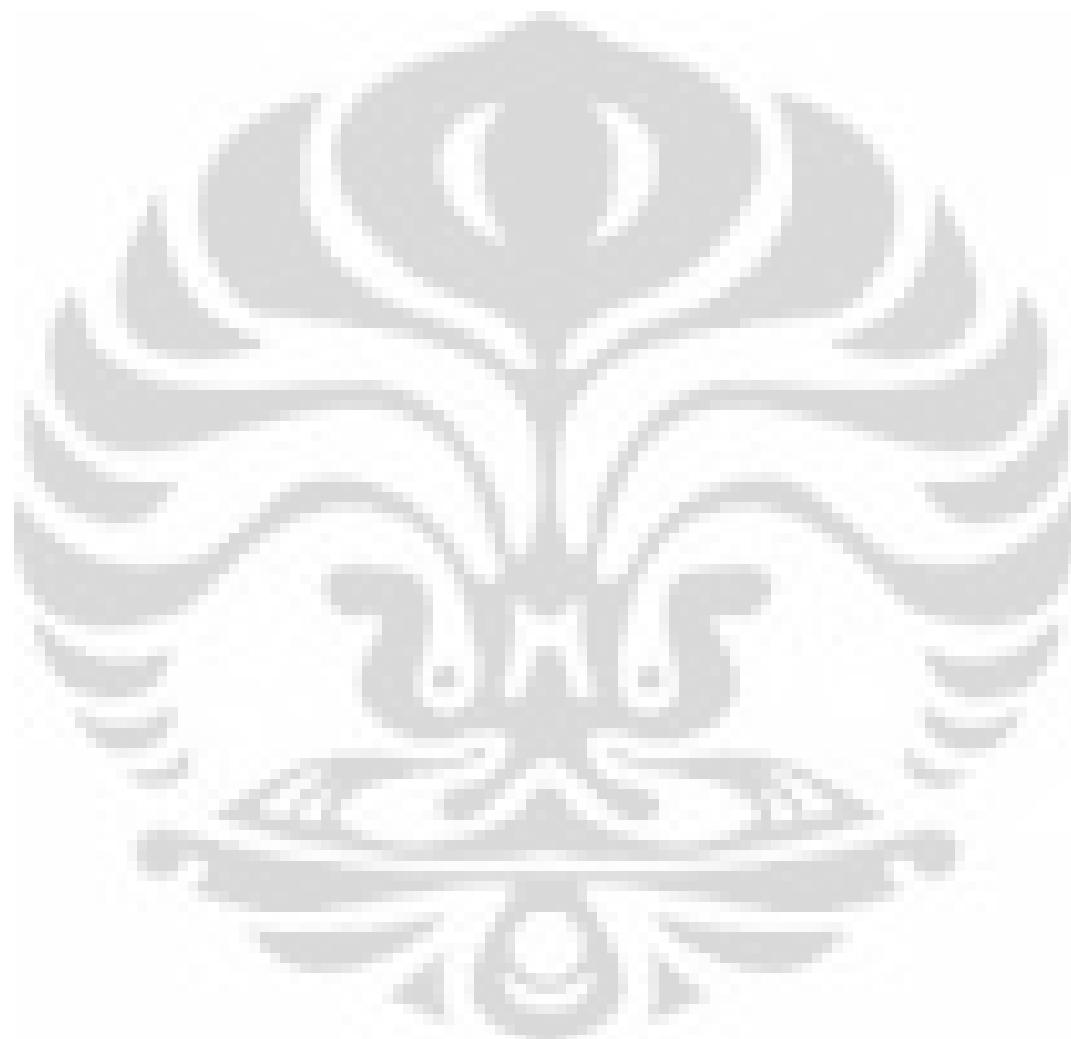
<p>online</p> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai perasaan Informan</li> </ul>	<p>deh.</p> <p>A: Oooh, kalo yan Indonesia lo lama ya mainnya?</p> <p>B: Di Indonesia, ya kira-kira setauan kali ya</p> <p>A: Ya setahunan</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai jiwa kewirausahaannya</li> </ul>	<p>A: Pertama gratis, kedua mulai diitung. Nanya-nanya lagi. Apa sih yang lo rasain saat lo ngejual barang?</p> <p>B: Ngerasain, pas ngejual barang, iya seneng, gak, ya gitu lah</p> <p>A: Lo gak ngerasa terikat sama barangnya itu? Kayak beberapa orang kemarin gua tanyain. Iya gua agak gamau jual barang karena gua sayang sama karakternya</p> <p>B: Enggak sih karena dari awal gua bilang gua main <i>game</i> kan ga buat cari yang GG-Ggan, buat cari kebersamaan aja jadi gua ga merasa sayang. Item gua sendiri untuk itu</p> <p>A: Kalo jual karakter juga ga sayang?</p> <p>B: Jual karakter, kalo karakter utama sih ga pernah</p> <p>A: O gapernah</p> <p>B: Ya secondary mungkin pernah</p> <p>A: Oh berarti lebih milih gue dong daripada equip-equiplo, karena kan kebersamaan, ah!</p> <p>B: Iya betul, AHAHAHAHAHA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan merasa senang saat menjual barang.</li> <li>• Informan tidak terikat pada barang, namun pada karakternya.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah bermain <i>game</i> Informan</li> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi lebih lanjut</li> </ul>	<p>A: Gapapa, justru yang kaya begini yang nilainya, eeh gatau juga ya, orang ini paling ga dibaca hahaha. Kan nanti yang terkait di garis bawahan terus dipindahin taro tabel, nanti baru dibikin sebab akibat jadi kayaknya full transkripnya memang harus dilampirkan tapi kayaknya gabakal dibaca deh. Nah lanjut Yon, kalo belakangan ini lo aktif di DotA kan? Itu gimana ceritanya DotA 2 lo jualan macem-macem</p> <p>B: Iya, DotA 2 karena emang dari awal gua udah suka dari DotA 1, akhirnya ada DotA 2 dan temen gua banyak yang ngajakin, yaudah, langsung gua pasti ikutan main. Terus mulai</p> <p>A: Keluar jiwa juragan?</p> <p>B: Iya,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan sosial informan berpengaruh terhadap pemilihan <i>game</i></li> <li>• Rasionalitas informan dalam mempertimbangkan prospek pasar</li> </ul>

	<p>A: Memang ya jiwa juragan      B: Sebenarnya kalo di DotA 2 itu gua lebih di jualannya item-item merchandisennya, iya. Virtual itemnya gitu.      A: Kenapa Yon lebih menguntungkan?      B: Enggak juga sih emang cari peluang aja karena peluangnya ada disitu. Yaudah.</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman Informan</li> <li>• Keuangan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborasi terkait RMT</li> </ul>	<p>A: Makanya gua bingung kenapa dia mau. A lanjut Yon, berarti lo jual merchandise, kira-kira keuntunganlo berapa sih? omset      B: Omset. Gua gapernah ngitung      A: Oh gapernah? Gapernah ngitung omset tapi ting langsung dapet mobil gitu      B: Amin      A: Siapa sih mrpanda ya sampe beli mobil, gua bingung.      B: Iya gua juga gakenal.      A: Tapi lo beneran gapernah ngitung omset gitu ya?      B: Di game apa nih      A: Apa coba ada apa aja sih yang lo mainin gua lupa      B: Tadi Lineage, yang menghasilkan aja ya, Lineage, Ragnarok, terus DotA 2 dibilang. Omset terbesar sih pasti ragnarok itu. Omset kalo gua bilang omset entar lo kaget lho.      A: Berapa gapapa, kalo dirahasiakan, gua juga disumpah, omset artinya apa sih      B: Ahahaha      A: Apasih artinya, gatau juga artinya apa lu yaahaha      B: Ratusan juta.      A: Ah iya bener? Anjir? Hahahah, ah.. haa      B: Hahahaha      A: Su, eh itu lo jualan apa aja lu? Lo jual tuyul?      B: Jual zeny, jual itu dulu tuh ada yang namanya item yang nambahin power 40 gitu, harganya itu sendiri tiga juta kalo gasalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omset Informan sangat besar</li> <li>• Hasil penjualan mata uang dan barang bernilai guna, bukan kosmetik.</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT</li> <li>• Informan</li> <li>• Lingkungan sosial</li> </ul>	<p>B: Enggak, kalo itu gua kenal lah sama orang yang memang orang farming gitu      A: aaaa      B: Tapi dia no clan, dia cuma khusus farming buat dapetin item. Tapi ga buat showoff gitu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supply barang yang informan dapatkan dari pemain lain, informan adalah reseller</li> <li>• Informan tidak menyukai judi</li> </ul>

<p>Informan</p> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya mengenai masa depan</li> </ul>	<p>A: Ohhh, susah sih ketemu orang kaya gitu  B: Ya cari uang aja, hahaha makanya gua juga beruntung punya temen-temen kayak gitu  A: Asik banget ya kalo kayak gitu. Kaya udah ratusan juta  B: Nah makanya gua bilang kan  A: Gua kaget dengernya. Heeh padahal gua anak pejabat tapi gua tetep kaget. Sudah lupakan. Kalo di DotA 2 sendiri berarti ga terlalu menguntungkan ya Yon atau gimana?  B: Kalo DotA 2 tuh menguntungkan nya kayak hoki-hokian. Soalnya duit dari merchandise itu dia ada kayak dapet item code gitu kan, redeem, nah itu kalo lo hoki lo bisa dapet yang harganya bisa jutaan. Dan gua pernah dapet itu satu itemnya juga tiga jutaan.  A: Anjir, senjata gitu ya?  B: Dari beli merchandise yang action figure itu loh  A: Yang kayak slark kecil-kecil emas gitu ya?  B: Yaya kayak gitu  A: Seru juga  B: Hoki-hokian</p>	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasionalitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rekonfirmasi</li> </ul>	<p>A: Yon kalo kedepannya sendiri lo masih mau tetep menggeluti bisnis ini atau enggak?  B: Hmm, karena sekarang gua udah kerja, gak kepegang tuh gua gabis sering online juga kan. Berarti paling yang gua terusin itu yang real itemnya aja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informan memilih berhenti menjual jasa RMT</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengalaman RMT Informan</li> <li>• Subjektivitas Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Abis itu gua bingung mau kerja dimana hoooo, eh nih terakhir nih yon, tapi emang lo gapernah beli-beli gitu ya, jarang beli ya?  B: Jarang, gue lebih banyak pake item, pake duit yang ada di gamenya sendiri  A: Ooo  B: Pernah sih  A: Tapi emang lo ga mikirin kosmetik sama sekali?  B: Ada lah cuma kalo yang mahal-mahal banget gua juga engga terlalu yang mesti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makna cantik yang berbeda di diri Informan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Rekonfirmasi</li> </ul>	beli juga,	
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Subjektivitas</li> <li>Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Intermezzo</li> </ul>	<p>A: Bukannya dulu lo suka pake topi jamur ya</p> <p>B: Topi jamur, yang pas dimana nih ragnarok?</p> <p>A: Iya</p> <p>B: Emang itu mahal ya</p> <p>A: Enggak makanya, tapi kan gua liatlo pake gituan terus haha.</p> <p>B: Ya,</p> <p>A: Bentuknya kayak penis</p> <p>B: Tapikan bukan yang harganya mahal-mahal gitu enggak kan</p> <p>A: Oh jadi kalo menurutlo kayak fashionable tapi ga harus mahal juga gitu?</p> <p>B: Iya, gak worth it lah lo misalkan ngeluarin uang banyak cuma untuk tampilan di <i>game</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Makna cantik yang tidak harus mahal</li> <li>Mengeluarkan uang tidak sepadan dengan kesenangan yang didapat menurut Informan</li> </ul>
<p><b>Open Coding:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Keuangan Informan</li> </ul> <p><b>Reflective Notes:</b></p>	<p>A: Eh ya Yon terus duit hasil jual-jual itu lo pake beli apa?</p> <p>B: Bayar uang kuliah, beli peralatan <i>game</i> gitu gitu, terus lebihnya gue investasiin di pasar saham.</p> <p>A: ANJIR, SAHAM, BYE!!</p> <p>B: Hahaha, kenapa?</p> <p>A: Gak apa-apa, udah ah gua mau main <i>game</i> dulu biar kaya! Bye!</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prinsip barang virtual &gt; uang nyata &gt; barang nyata berlaku di Informan</li> </ul>

Tabel 1.7 Coding Informan VI



256

**Universitas Indonesia**