

# **POLA PERTUKARAN SOSIAL GAMERS ONLINE**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Pola Pertukaran Sosial Gamers Online  
di Dragon Game Center Kelurahan Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta)**



**Disusun Oleh :**

**Adrianus Fajar Surya Dharma**

**D0305012**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**JURUSAN SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

*copy to user*  
**2013**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Diajukan Untuk Dipertahankan di Hadapan Panitia Penguji Skripsi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta

Pembimbing



**Dr Drajat Tri Kartono, M.Si**

**NIP.19660112 199003 1 002**

**PENGESAHAN**

Skripsi Ini Diterima dan Disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sebelas Maret  
Surakarta

Pada Hari : .....

Tanggal : .....

Panitia Penguji

1. Dr. Argo Demartoto, M.Si

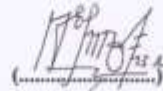
NIP. 1965082519922031003

2. Siti Zunarivah, M.Si


NIP. 197707192008012016

3. Dr. Drajat Tri Kartono, M.Si

NIP. 196601121990031002

  
(.....)

Ketua

  
(.....)

Sekretaris

  
(.....)

Penguji


Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Sebelas Maret

Surakarta



  
Prof. Drs. Pawito, Ph.D  
NIP. 198408051985031002

iii

## PERSEMBAHAN



- ❖ **Keluarga**
- ❖ **Seorang yang tersayang**
- ❖ **Sahabat**
- ❖ **Teman – teman seperjuangan**
- ❖ **Almamaterku**

## MOTTO

**”Jadilah seorang murid,  
selama kamu memiliki sesuatu untuk dipelajari,  
walaupun itu berarti seumur hidupmu”**

**(Henry Doherty)**

**“Tidak masalah seberapa lambat Anda berjalan  
asalkan Anda tidak berhenti”**

**(Confucius)**

**“Seorang pesimisme melihat kesulitan di  
dalam setiap kesempatan,  
seorang optimisme melihat kesempatan di  
dalam kesulitan”**

**(Winston Churchill)**

## ABSTRAK

**Adrianus Fajar Surya Dharma,D0305012, POLA PERTUKARAN SOSIAL GAMERS ONLINE(Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Pola Pertukaran Sosial Gamers Online di Dragon Game Center Kelurahan Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta). Skripsi.Surakarta. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sebelas Maret, April 2012**

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk untuk mengetahui Pola Pertukaran Sosial dan Pola permainan yang terjadi pada Gamers online. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang berusaha memberikan gambaran tentang perilaku apa saja yang dilakukan para Gamers Online di Dragon Game Center. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori pertukaran sosial menurut George C Homans. Teori ini menyebutkan bahwa prinsip psikologi umum yang mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia lebih karena akibat dari interaksi dengan manusia lain, daripada interaksi atau pengaruh dari lingkungan fisik. Lokasi penelitian dipilih karena di game center Dragon terdapat banyak gamers online yang kecanduan berat game online dan terdapat di daerah padat di belakang kampus Universitas Sebelas Maret. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipasi dan wawancara Kemudian teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Snowball Sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana pola permainan game online dan pola pertukaran sosial gamers online. Mereka melakukan kegiatan bermain game secara berkesinambungan hingga *gamers* menghabiskan uang untuk memenuhi kebutuhan karakter gamenya, menghabiskan waktu untuk bermain game dalam mengejar level ataupun untuk berdagang guna mencari uang dan juga kehilangan kehidupan sosial mereka di lingkungan masyarakat karena jarang bersosialisasi di masyarakat sekitar mereka. Mereka mendapatkan teman sesama gamer dari seluruh Indonesia. Mereka bermain karena memiliki tujuan untuk mendapat pengakuan sebagai dewa di game yang mereka mainkan, atau bahkan hanya mencari uang dengan cara berjualan item, berjualan uang game yang di tebus dengan rupiah, atau menjadi joki untuk menaikkan level. dari game tersebut.mereka bermain game pula mendapatkan punishment yang berat, seperti dimarahi orang tua, kuliah menjadi terlantar dan *drop out*.

**Kata Kunci:Gamers Online, Game Online, Pertukaran Sosial**

## ABSTRACT

Adrianus Fajar Surya Dharma, D0305012, THE SOCIAL EXCHANGE PATTERN OF ONLINE GAMERS (A Descriptive Qualitative Study on the Social Exchange Pattern of Online Gamers in Dragon Game Center, Kelurahan Jebres, Jebres Subdistrict, Surakarta City). Skripsi. Surakarta. Social and Political Sciences Faculty, Sebelas Maret University, April 2012.

The objective of research was intended to find out the Social Exchange Pattern and Game Pattern occurring in Online Gamers. This study was a descriptive qualitative research attempting to give a description on any behavior exhibited by the Online Gamers in Dragon Game Center. In this study, the author employed a social exchange theory according to George C. Homans. This theory mentioned that the general principle changing or affecting the human behavior was more due to the interaction of one human with another, than to the interaction or the effect of physical environment. The research location is in Dragon game center, in where there were many severely addicted online gamers and it was located in dense area behind Sebelas Maret University campus. Technique of collecting data used in this research was participatory observation and interview. Then, the sampling technique used in this research was Snowball Sampling.

The result of research showed how the gaming pattern of online game and the social exchange pattern of online gamers. They played the game continuously thereby spent much money to meet their game character need, spend much time to play the game in catching the level or to trade in order to earn money and also lose their social life in society environment because they socialized very rarely with the society surrounding. They made fellow gamers throughout Indonesia as their friend. They played because they had shared objective to be recognized as the god in the game they played, or even only to earn money by means of trading the item, to trade the game money redeemed with rupiah, or to become jockey to raise the level of the game. They playing the game also got severe punishment, such as reprimand from their parents, their education was distracted and drop out.

**Keywords: Online Gamers, Game Online, Social Exchange.**



## KATA PENGANTAR

Akhirnya selesai juga, sebuah karya untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosial. Dalam penyusunan skripsi ini, saya baru merasakan bahwa mengerjakan skripsi bukan hanya sekedar mengadakan penelitian, ditulis, kemudian diujikan. Ada hal-hal non teknis lain yang harus diatasi supaya karya ini dapat selesai.

Segala puji bagi Allah Bapa, dan kepada Yesus Putranya. Dengan impian kasih sayang-Nyalah kita selalu diberi petunjuk, walaupun terkadang kita sendiri tidak dapat langsung memahami petunjuk tersebut. Dan ketika waktu sudah berlalu barulah kita paham akan petunjuk-petunjuk-Nya.

Ketika meneliti *gamers online*, ada banyak hal baru yang dapat diambil untuk pelajaran, salah satunya adalah jangan membuang sesuatu yang sudah di depan mata, karena saat itu tak akan didapat kembali dengan mudah. Para *gamer* yang akhirnya membuang segala sesuatu seperti pendidikan, uang, waktu dan kehidupan sosial demi memainkan *game online* membuat penulis sadar, bahwa sebaiknya kita janganlah mudah membuang sesuatu dikarenakan kesenangan saat.

Terselesaikannya penelitian skripsi ini juga tak lepas dari kerjasama dari segenap civitas akademika Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di bangku kuliah dan berbagai kemudahan lainnya. Dalam kesempatan ini, penulis dengan segala kerendahan hati ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:



1. Bapak Prof. Drs. Pawito, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Dr. Bagus Haryono, M.Si dan Bapak Drs. Th. A. Gutama, M.Si, selaku Ketua Jurusan Sosiologi dan Sekretaris jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Drs. Y. Slamet, M.Sc, PhD, selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
4. Bapak Dr. Drajat Tri Kartono, M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan memberikan nasehat, arahan dan bimbingan.
5. Ibu dan Bapak tercinta, yang telah memberikan doa, arahan, nasehat, dan bimbingan dalam menghadapi kehidupan.
6. Adikku tersayang yang menginspirasi dan selalu memberi semangat.
7. Ayu M Pamungkas yang telah senantiasa memberi semangat dan doa hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman terbaik yang setia memberi semangat dan mendoakan supaya skripsi ini cepat selesai (Menthil, Mbah'e, Peak, Senthun, Boboho, Boiem, Ucup, Lonthok dan teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu).

9. Teman-teman angkatan 2005 (Rizki, Komeng, Fajar, Bram, Sugeng, Pak Ndut, Fatwa, Arif, Andi Sukro, Irphan Penyoul, Supri, Miko, Dodik, Leni, Okta, Betty dan masih banyak lagi) terima kasih atas bantuan, dukungan, semangat dan kebersamaannya selama ini. Senang bisa mengenal kalian.
10. Teman-teman angkatan 2002, 2003, 2004, 2006, 2007, serta Non Reguler FISIP UNS.
11. Padateman-teman *gamers* (Agung, Moko, Agus, Kiki Dan Rio) yang bersedia dikorek kehidupannya. Serta Mas Topik yang mau direpoti dengan meminjam komputernya untuk menyelesaikan skripsi dan memberikan info yang cukup penting bagi penelitian ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulisan skripsi ini

Kesempurnaan hanya milik Tuhan, maka karya ini pun pasti masih ada beberapa kekurangannya. Masukan-masukan sangat diharapkan oleh penulis, bukan hanya sekedar pujian tetapi juga untuk membandingkan karya yang lain. Semoga karya ini dapat memberi gambaran tentang bagaimana kehidupan para *Gamer Online*.

Surakarta, 18 April 2013

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Motto .....	v
Abstrak ..	vi
Abstract .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	xi
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Matriks.....	xiv
Glosarium.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Batasan Konsep.....	8
B. Penelitian Terdahulu.....	14
C. Landasan Teori.....	19
D. Kerangka Pemikiran.....	24

BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Lokasi Penelitian.....	26
C. Teknik Pengambilan Sampel.....	26
D. Sumber Data.....	28
E. Teknik pengambilan Data.....	28
F. Validitas Data.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Lokasi Game Center .....	32
B. Hasil Observasi.....	35
C. Profil Gamers Online.....	36
D. Game Perfect World.....	44
E. Pola Permainan Game Online.....	64
F. Pola Pertukaran Sosial Gamers Online.....	70
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan .....	79
B. Implikasi.....	82
1. Implikasi Teoritis.....	82
2. Implikasi Empiris.....	83
C. Saran .....	83

## DAFTAR PUSTAKA

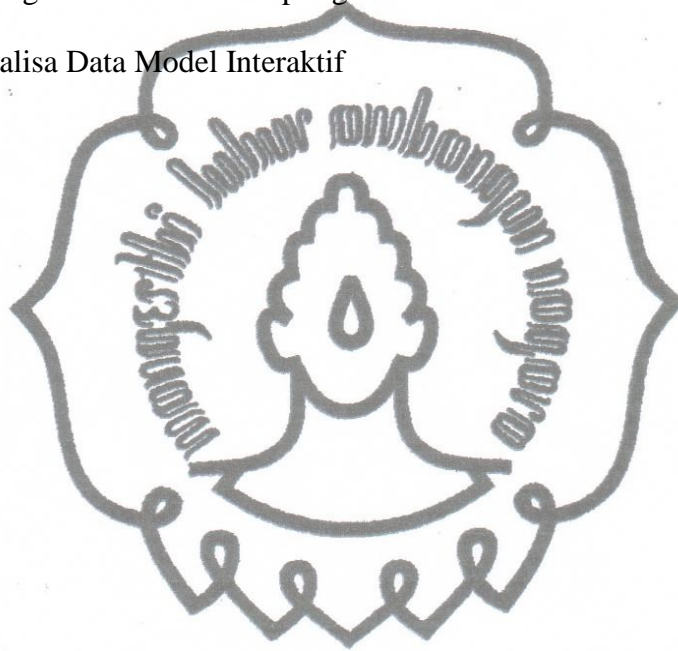
## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Gambar 2. Diagram Snowball Sampling

Gambar 3. Analisa Data Model Interaktif



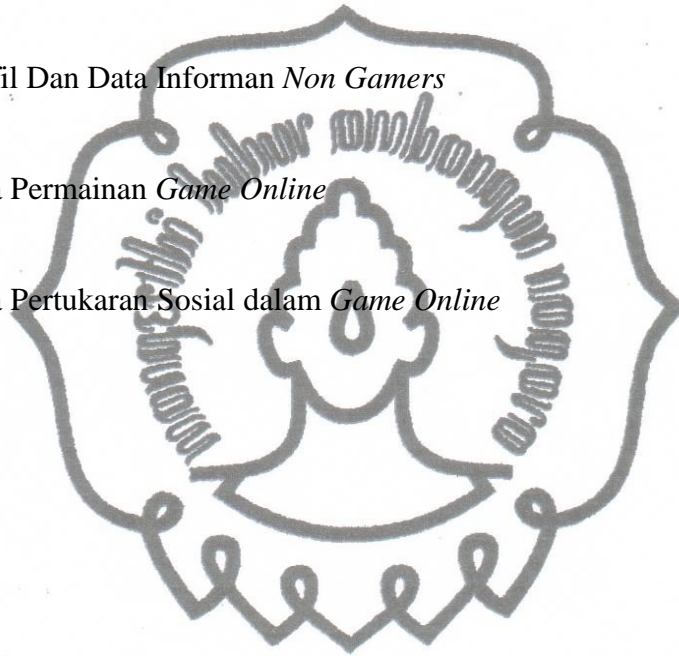
## DAFTAR MATRIK

Matrik 1. Profil Informan Dari *Gamers Online*

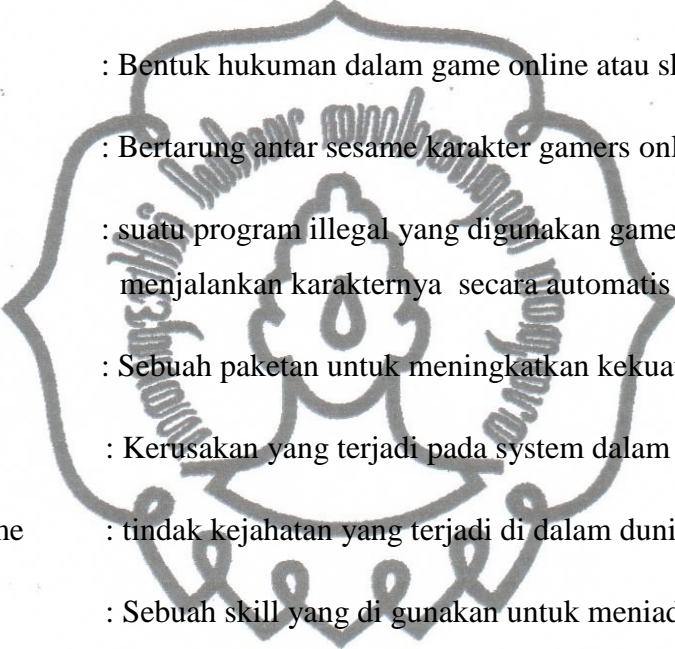
Matrik 2. Profil Dan Data Informan *Non Gamers*

Matrik 3. Pola Permainan *Game Online*

Matrik 4. Pola Pertukaran Sosial dalam *Game Online*



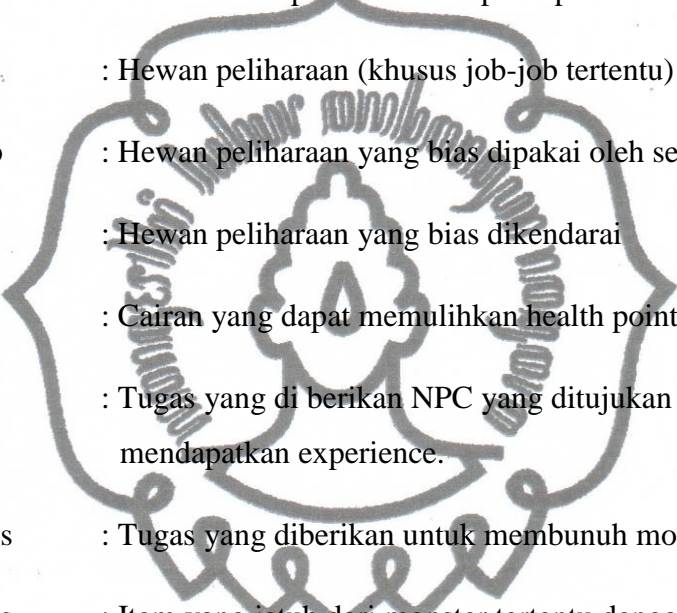
## GLOSARIUM



Armor	: Baju zirah
Avatar	: Karakter yang dibentuk oleh gamers online
Banned	: Bentuk hukuman dalam game online atau skors
Battle	: Bertarung antar sesama karakter gamers online
Bot	: suatu program illegal yang digunakan gamers untuk menjalankan karakternya secara otomatis
Buff	: Sebuah paketan untuk meningkatkan kekuatan karakter.
Bug	: Kerusakan yang terjadi pada system dalam game online
Cybercrime	: tindak kejahatan yang terjadi di dalam dunia maya
Debuff	: Sebuah skill yang di gunakan untuk meniadakan buff
Drop Rate	: Kemungkinan jatuh item tertentu
Dungeon	: Ruangan bawah tanah, biasanya terdapat monster level boss
Event	: kegiatan promosi yang dilakukan oleh perusahaan game online
Experience	: (Pengalaman) dibutuhkan untuk menaikkan level karakter
Farming	: memanen uang, experience dan item
Game online	: Game yang di mainkan dengan menggunakan jaringan internet dan dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan



Gamers online	: Orang yang memainkan game online.
Gathering	: Berkumpulnya para gamers online di dunia nyata
God(Dewa)	: Suatu tingkatan tinggi yang diakui dalam game.
Gold	: Mata uang dalam game online
Guild	: Nama kelompok yang dibentuk dalam game online
Hack	: suatu cara ilegal untuk mencuri sesuatu dari gamers lainnya
Hode sebaliknya	: tindakan dimana seorang pria memakai karakter wanita atau sebaliknya
Hunt	: Berburu monster untuk menaikkan level
Item	: Barang yang jatuh dari monster yang dibunuh atau di beli dari NPC
Job Class	: Jenis karakter yang dapat dipilih oleh gamers online
Level	: Tingkatan dalam game online
Lucky Box	: Barang yang dibeli dengan coin, jika dibuka akan mendapatkan barang secara random
Magic	: Kekuatan magis yang dimiliki oleh karakter game online
Melee	: Kemampuan bertarung jarak dekat
Mob	: Mengumpulkan Monster lalu dibunuh
Mold	: Bahan langka dalam pembuatan armor, weapon atau accessory



NPC	: (Non Playable Character) biasanya menjual item, weapon, armor yang bersifat umum bukan langka, bias juga sebagai pemberi Quest
Party	: Kegiatan dalam game yang dilakukan dalam bentuk grup
PC	: Personal computer atau computer pribadi
Pet	: Hewan peliharaan (khusus job-job tertentu)
Pet all job	: Hewan peliharaan yang bias dipakai oleh semua job karakter
Pet ride	: Hewan peliharaan yang bias dikendarai
Potion	: Cairan yang dapat memulihkan health point dan magic point
Quest	: Tugas yang di berikan NPC yang ditujukan untuk mendapatkan experience.
Quest boss	: Tugas yang diberikan untuk membunuh monster level boss
Rare Items	: Item yang jatuh dari monster tertentu dengan kemungkinan drop yang kecil
Skill	: Kekuatan atau jurus yang dimiliki oleh karakter game
Storyline	: Jalan cerita pada sebuah game
Summon	: kemampuan memanggil monster yang menjadi pet karakter
Vending	: Kegiatan berjualan di dalam game online
Weapon	: Senjata