

**KELAS SOSIAL PEMAIN DALAM GAME ONLINE ADVENTURE QUEST
WORLDS INDONESIA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Oleh

MUHAMMAD DHIA MURSYIDAN ANIS

18321094

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**KELAS SOSIAL PEMAIN DALAM GAME ONLINE ADVENTURE QUEST
WORLDS INDONESIA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Oleh

MUHAMMAD DHIA MURSYIDAN ANIS

18321094

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS ASKHIR**

**KELAS SOSIAL PEMAIN DALAM GAME ONLINE ADVENTURE QUEST
WORLDS INDONESIA**



Disusun oleh

MUHAMMAD DHIA MURSYIDAN ANIS

18321094

Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk dijadikan dan
dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal : 10 April 2023

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SR', is written over the watermark logo.

Sumekar Tanjung, S.Sos., MA.

NIDN 0514078702

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
KELAS SOSIAL PEMAIN DALAM GAME ONLINE ADVENTURE QUEST
WORLDS INDONESIA

Disusun oleh

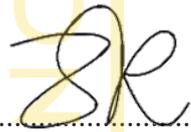
MUHAMMAD DHIA MURSYIDAN ANIS
18321094

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal :
26 Mei 2023

Dewan Penguji:

1. Ketua : Sumekar Tanjung, S.Sos., MA.
NIDN 0514078702

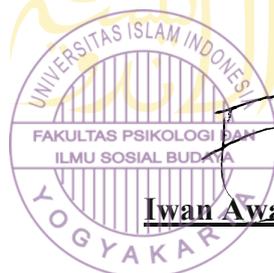
(..........)

2. Anggota : Ratna Permatasari, S.I.Kom., MA
NIDN 0509118601

(..........)

Mengetahui.

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Iwan Awaludin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D

NIDN: 0506038201

HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK



Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Dhia Mursyidan Anis

Nomor Mahasiswa : 18321094

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, joki skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan murni karya ilmiah saya sendiri.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Dhia Mursyidan Anis

18321094

MOTTO

“In games, we can start over as many times as we want, but in life, we only have one shot.
Let's make it count.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Subhanallahu Ta'ala. Yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, yang telah memberiku kekuatan atas segala kelemahan umatnya. Atas rahmat Yang Maha Kuasa, karya ini dapat saya selesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Karya ini saya persembahkan kepada:

Orang tua:

Bapak Dr. Muchlison Anis, S.T., M.T. dan Ibu Erawati Lestari, A.Md.

Saudara:

Muhammad Marsa Mahasin Anis dan Muhammad Hawari Zufar Anis

Keluarga Besar Ilmu Komunikasi UII:

Seluruh Dosen beserta staf prodi Ilmu Komunikasi serta teman-teman seperjuangan.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'amin, segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT. atas limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menyelamatkan umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah seperti yang dapat dirasakan pada saat ini.

Penelitian yang berjudul “Kelas Sosial Pemain Dalam Game Online Adventure Quest Worlds Indonesia” ini telah diselesaikan penulis untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sastra S1 Program Studi Ilmu Komunikasi, fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Dalam masa pengerjaan penelitian ini, peneliti mendapatkan berbagai macam halangan serta rintangan. Namun, berkat bantuan dan dukungan dari orang-orang terdekat, *Alhamdulillahirabbil'amin* penelitian ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu:

1. Orang tua peneliti, Bapak Dr. Muchlison Anis, S.T., M.T. dan Ibu Erawati Lestari, A.Md. yang sudah sabar dalam membimbing dan menjadi *support system* peneliti. Kata terima kasih saja tidak cukup untuk menggambarkan semua yang telah mereka berikan kepada peneliti.
2. Dik Marsa, Dik Zufar, Budhe Ita, Mbak Lia, dan Mbak Ninda yang telah menjadi teman cerita di saat peneliti merasa stress.
3. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom.,MA yang telah menyetujui judul penelitian peneliti dan selalu memberikan masukan-masukan pada saat seminar proposal.
4. Ibu Sumekar Tanjung, S.Sos., MA. yang telah sabar dalam membimbing peneliti dan sabar kepada peneliti. Peneliti merasa tidak enak kepada beliau pada saat masa bimbingan karena tidak memberikan laporan selama beberapa bulan, namun beliau tetap menghadapi peneliti dengan sabar dan menjadikan peneliti tersadar betapa baik hati dan mulianya beliau. Ucapan terima kasih saja tidak cukup untuk diberikan kepada beliau.

5. Seluruh dosen dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia, yang telah memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat selama di universitas.
6. Teman yang selalu sabar, menemani, memberikan support, pada peneliti dalam mengerjakan penelitian baik dalam suka maupun duka, Ervina Ardyanti.
7. Sahabatku, Afnan Mubaroq Marecar dan Rizaldy Mahendra yang memberikan semangat di saat peneliti ingin menyerah dalam mengerjakan penelitian dan selalu menemani peneliti untuk bangkit dari jatuh.
8. Guild Wadeplay, Defiants, dan Litch yang telah mau berpartisipasi dan memberikan pengalamannya dalam bermain game online.
9. Teman-teman game online yang memberikan pelajaran hidup dan memberikan pengalaman yang berharga pada peneliti yang tidak pernah peneliti rasakan sebelumnya.
10. Teman-teman seperjuangan peneliti yang memberikan kenangan indah di saat sebelum menempuh jalannya masing-masing. Terimakasih kepada *circle* Grace diantaranya, Aldy, Jeki, Dhani, Fajar, Izha, Cham, Aan, Ega, Marsel, Diaz, Ode dan Syifa. Tanpa mereka peneliti tidak bisa merasakan betapa indahnnya kenangan semasa kuliah di saat suka maupun duka.
11. Teman-teman kelompok skripsi Angga, Eki, dan Rizal. Mereka membuat peneliti memiliki ketenangan batin disaat tekanan selalu datang menghampiri.
12. Teman seperjuangan semasa SMK hingga saat ini. Mereka telah membuat peneliti menjadikan motivasi bangkit dari jatuh. Terima kasih kepada Rama, Rozi, Wahyu dan Tomi.
13. Muhammad Dhia Mursyidan Anis sebagai peneliti, karena telah mampu menghadapi dan menyelesaikan semua hambatan dan segala rintangan di saat membuat penelitian ini.

Serta orang-orang yang ikut terlibat yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, apabila ada yang belum peneliti sebutkan peneliti mengucapkan mohon maaf. Tanpa bantuan dari mereka semua penelitian ini tidak akan pernah selesai. Semoga kebaikan dan ketulusan mereka mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan masih

mempunyai banyak kekurangan. Peneliti berharap atas kritik dan saran yang membangun agar penelitian yang akan datang menjadi lebih baik. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 27 Mei 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Muhammad Dhia Mursyidan Anis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS ASKHIR	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>.....	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	3
C. TUJUAN PENELITIAN.....	3
D. MANFAAT PENELITIAN	4
1. Manfaat Teoritis.....	4
2. Manfaat Praktis	4
E. TINJAUAN PUSTAKA	4
1. Penelitian Terdahulu	4
2. Landasan Teori.....	6
F. METODE PENELITIAN	11
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	11
2. Lokasi.....	11
G. NARASUMBER DAN INFORMAN.....	12
H. PENGUMPULAN DATA	12
a. Wawancara.....	12
b. Observasi partisipan.....	12
c. Dokumentasi	13
I. TAHAPAN PENELITIAN.....	13

a.	Reduksi Data.....	13
b.	Penyajian Data	13
c.	Menarik Kesimpulan.....	13
d.	Validitas Data.....	14
e.	Triangulasi Sumber.....	14
f.	Menggunakan bahan referensi	14
BAB II		
	GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	15
A.	GAME ONLINE ADVENTURE QUEST WORLDS	15
B.	CARA BERMAIN ADVENTURE QUEST WORLDS	19
a.	Komunikasi di dalam Game.....	24
b.	Komunikasi di luar Game	25
c.	Unit Analisis	27
BAB III		
	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
A.	TEMUAN	29
1.	Klasifikasi Kelas Sosial di Game Online Adventure Quest Worlds.....	31
2.	Pengaruh yang ditimbulkan adanya kelas sosial.....	35
B.	PEMBAHASAN.....	47
BAB IV		
	PENUTUP	51
A.	Kesimpulan.....	51
B.	Keterbatasan Penelitian	52
C.	Saran.....	52
	DAFTAR PUSTAKA	54
	LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Informasi Narasumber di Komunitas Virtual Video Game Online AQWorlds

Tabel 3.1 Golongan jenis-jenis item yang ada di Adventure Quest Worlds

Tabel 3.2 Klasifikasi kelas sosial berdasarkan item yang didapatkan pemain

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1** Launcher Artix Entertainment
- Gambar 2.2** Server Adventure Quest Worlds dahulu
- Gambar 2.3** Server Adventure Quest Worlds sekarang
- Gambar 2.4** Adventure Quest Worlds
- Gambar 2.5** Adventure Quest Worlds Wiki
- Gambar 2.6** Launcher Artix Entertainment bagian Adventure Quest Worlds
- Gambar 2.7** Tampilan pembuatan karakter baru
- Gambar 2.8** Tampilan lokasi yang mempunyai panah emas dan silver
- Gambar 2.9** Achievement Adventure Quest Worlds
- Gambar 2.10** Komunitas AQWorlds Indonesia di Facebook
- Gambar 2.11** Discord salah satu guild Adventure Quest Worlds Indonesia
- Gambar 2.12** Official Discord Artix Entertainment
- Gambar 3.1** Server Artix yang sudah mencapai batas pemain
- Gambar 3.2** Kondisi lokasi Yulgar dipenuhi oleh pemain lama dan Sultan
- Gambar 3.3** Respon lambat yang didapat oleh pemain saat di lokasi Yulgar
- Gambar 3.4** Lokasi Battleon yang dipenuhi oleh pemain yang baru memasuki server
- Gambar 3.5** Pemain bertanya cara mengalahkan musuh melalui komunitas di Discord
- Gambar 3.6** Interaksi antar pemain yang membutuhkan pertolongan di dalam game
- Gambar 3.7** Seseorang meminta bantuan di grup Facebook
- Gambar 3.8** Wawancara pemain melalui aplikasi Zoom

ABSTRAK

Anis, M. D. M. 18321094 (2023). Kelas Sosial Pemain dalam Game Online Adventure Quest Worlds Indonesia. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2023.

Beragam video game online semakin berkembang, ada beberapa game online terdahulu seperti Adventure Quest Worlds masih bertahan dan memiliki banyak pemain dari berbagai negara. Dalam dunia virtual, khususnya pada game online Adventure Quest Worlds terbentuk juga kelas sosial yang menonjol pada karakter yang dimainkan oleh para pemain. Semakin tinggi status yang dimiliki pemain, semakin berpengaruh juga terhadap pemain lainnya. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui timbulnya dan pengaruh kelas sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds. Metode penelitian ini menggunakan etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif. Teknik wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan informasi dari narasumber terkait kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds terbagi menjadi tiga bagian diantaranya adalah kelas bawah (hard farmers), kelas menengah (collectors) dan kelas atas (sultan), di mana kelas atas mendapatkan pengaruh yang sangat besar di komunitas, sedangkan kelas menengah lebih mementingkan membangun identitas karakter dan kelas bawah terfokus pada pencarian beberapa item karena jarang mendapatkan perhatian dari sesama pemain. Namun, terdapat beberapa situasi yang membuat kesetaraan antar pemain di dalam suatu guild yang membuat kelas sosial tidak berlaku di beberapa kasus.

Kata Kunci: kelas sosial, komunitas virtual, game online

ABSTRACT

Anis, M. D. M. 18321094 (2023). *Social Class of Players in Adventure Quest Worlds Online Game Indonesia. Department of Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia. 2023.*

Various online video games are growing, there are several previous online games such as Adventure Quest Worlds that still survive and have many players from various countries. In the virtual world, especially in the Adventure Quest Worlds online game, a social class is also formed that stands out in the characters played by the players. The higher the status the player has, the more influence he has on other players. Therefore, research was conducted to find out the emergence and influence of social class in the Adventure Quest Worlds online game. This research method uses virtual ethnography with a qualitative approach. The interview technique is used in this study to obtain information from sources related to social class in the Adventure Quest Worlds online game. The results showed that social class in the Adventure Quest Worlds online game is divided into three parts including the lower class (hard farmers), middle class (collectors) and upper class (sultans), where the upper class has a huge influence on the community, while the middle class is more concerned with building character identity and the lower class is focused on finding some items because they rarely get attention from fellow players. However, there are some situations where equality between players within a guild makes social class inapplicable in some cases.

Keywords: *social class, virtual community, online game*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi dari waktu ke waktu telah membentuk berbagai hal, terutama hiburan. Seiring berjalannya waktu dan teknologi yang terus berkembang, hiburan menjadi semakin mudah diakses oleh semua orang. Dengan pesatnya perkembangan internet, hampir segala sesuatu sekarang dapat dilakukan secara online, termasuk permainan daring. Permainan daring telah menjadi komponen penting dari berbagai perilaku virtual, dengan anak-anak, remaja, dan sebagian besar orang dewasa mengalokasikan waktu yang lama untuk bermain game online (Alexander, 2004:259). Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia menggunakan komputer atau gadget yang terhubung ke internet. Game online pertama kali dibuat pada tahun 1978 bernama MUD, yang awalnya terbatas pada jaringan internal sebelum terhubung ke ARPANet pada tahun 1980 (Mulligan et al, 2003).

Menurut sumber dari sportshow.net, League of Legends (LoL) adalah game online pertama yang populer dan dirilis pada tahun 2009 dengan jumlah pemain online mencapai 27 juta. Kehadiran pemain dari seluruh dunia membuat komunitas mulai terbentuk untuk meningkatkan kualitas permainan dan pengalaman bermain. Komunitas-komunitas tersebut dibentuk baik oleh pengembang game maupun oleh para pemain yang ingin menciptakan komunitas mereka sendiri. Seiring berjalannya waktu dan semakin banyaknya pemain game online yang aktif, pertandingan antar pemain game online profesional, yang disebut *e-sports*, mulai diadakan. Di Indonesia, *e-sports* berkembang pesat, dan beberapa turnamen dunia telah dimenangkan oleh wakil dari Indonesia. Menurut sumber dari republika.co.id, pada tahun 2020, jumlah gamers di Indonesia diprediksi akan mencapai 100 juta, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah gamers terbanyak di Asia Tenggara.

Meskipun tidak terlibat dalam dunia *e-sports*, game online masih memiliki banyak pemain aktif. Meski ada banyak game online yang tersedia di Internet melalui smartphone, PC, dan platform lainnya, tetap ada pemain yang setia pada game yang mereka mainkan, meskipun game yang mereka mainkan kalah popularitas dengan game

yang lebih baru. Hal ini menarik perhatian karena game yang sudah lama masih bertahan dan memiliki pemain yang aktif serta komunitas yang saling mendukung untuk menjaga keberlangsungan game yang mereka mainkan.

Beberapa genre game online dan offline dapat ditemukan di berbagai platform. Salah satu genre game online yang populer di seluruh dunia adalah *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Genre MMORPG mengacu pada *Role Playing Game* (RPG), yang biasanya ditemukan pada game offline karena tidak memungkinkan untuk bertemu dengan pemain lain atau tidak memiliki fitur multiplayer. Perbedaan antara MMORPG dan RPG adalah MMORPG memungkinkan pemain untuk bertemu dan bermain dengan karakter pemain online lainnya, sedangkan RPG hanya memungkinkan untuk bermain dengan karakter yang sudah diprogram atau *non-playable character* (NPC). Dalam game MMORPG, pemain akan memainkan karakter dalam permainan, yang mewakili pemain itu sendiri.

Adventure Quest Worlds atau AQWorlds adalah salah satu game MMORPG yang dimainkan di Indonesia oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tujuan utama dalam game ini adalah menyelesaikan misi dan memperindah karakter yang dimainkan. AQWorlds memiliki tema fantasi yang memungkinkan pemain untuk membuat karakternya sendiri dan memberikannya nama sesuai keinginan. Pemain tidak diwajibkan menggunakan nama asli dalam game, sehingga dapat membuat nama baru yang sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, pemain dapat meminta bantuan dari pemain lain untuk menyelesaikan misi atau mendapatkan barang yang diinginkan.

Meskipun game online Adventure Quest Worlds didasarkan pada Adobe Flash Player yang telah dihentikan oleh perusahaan Adobe, game ini tetap bertahan hingga saat ini. Pendiri dan pengembang AQWorlds berusaha keras untuk mempertahankan game online ini agar tetap bisa dimainkan baik dari PC maupun smartphone. Menurut situs web resminya di www.aq.com, jumlah pemain Adventure Quest Worlds di Indonesia mencapai 11600 dalam satu minggu terakhir.

Adventure Quest Worlds memiliki komunitas aktif yang tersebar di berbagai negara, termasuk Indonesia yang memiliki komunitas aktif di Facebook. Selain itu, pemain juga dapat berinteraksi dengan pemain lainnya melalui guild di dalam game. Meskipun tidak sebesar media sosial seperti Facebook atau Discord, guild berfungsi sebagai sarana komunikasi antar pemain di dalam game dalam skala yang lebih kecil.

Walaupun tujuan utama dalam Adventure Quest Worlds adalah menyelesaikan misi dan memperindah karakter, pemain juga dapat membeli barang dalam game untuk memudahkan atau mempercepat permainan atau memperindah karakter. Pemain bisa melakukan top-up uang virtual untuk membeli barang yang diinginkan, namun tidak diwajibkan untuk melakukannya. Pemain yang tidak melakukan top-up akan membutuhkan usaha yang lebih keras dan penampilan karakter yang terbatas. Meskipun game ini bukan termasuk dalam kategori *pay to win*, namun masih terlihat jelas kelas sosial di dalam game ini.

Pemain yang memiliki barang langka (rare item) yang hanya tersedia dalam periode waktu tertentu dan memiliki banyak prestasi (achievement) yang diperoleh dari menyelesaikan misi atau membeli merchandise di luar game akan memiliki keunggulan dalam permainan dan mendominasi di dalamnya. Pemain yang baru memulai permainan akan kesulitan mendapatkan perhatian. Beberapa pemain bahkan membeli akun dengan rare item dan achievement yang banyak dengan harga puluhan ribu hingga jutaan rupiah. Oleh karena itu, pemain yang berhasil mendominasi dalam game akan lebih mudah berinteraksi dengan pemain lain.

Tidak semua pemain yang mendominasi dalam permainan Adventure Quest Worlds memiliki persepsi negatif. Namun, ada perbedaan perlakuan antara pemain yang memiliki status kelas atas dan pemain yang memiliki status kelas bawah. Pemain yang memiliki status kelas atas akan menerima perlakuan yang berbeda dari pemain lain, hal ini disebabkan oleh adanya kelas sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“Bagaimana kelas sosial pemain dalam game online Adventure Quest Worlds Indonesia?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis kelas sosial pemain dalam game online Adventure Quest Worlds Indonesia.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber referensi atau literatur untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Memberikan gambaran mengenai kelas sosial pemain game online Adventure Quest Worlds Indonesia.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Einar Stensson (2009:31) dari departemen sosiologi, Stockholms Universitet yang berjudul "The Social Structure of Massive Multiplayer Online Game Communities". Dalam penelitian tersebut, Stensson berargumen bahwa MMOG bukan hanya game tetapi juga merupakan ruang sosial di mana pemain berinteraksi dan membentuk kelas sosial. Stensson menggunakan contoh World of Warcraft untuk menunjukkan bagaimana game tersebut menyediakan platform sosial di mana pemain dapat membentuk hubungan dan komunitas. Ia mengidentifikasi berbagai jenis kelas sosial dalam komunitas MMOG, seperti guild dan faksi, yang ia deskripsikan sebagai "mini-masyarakat" dalam komunitas game yang lebih besar. Ia juga membahas pentingnya modal sosial, seperti reputasi dan kepercayaan, dalam komunitas tersebut. Penelitian tersebut menyimpulkan dengan menekankan pentingnya MMOG sebagai ruang sosial yang memungkinkan pembentukan struktur dan hubungan sosial yang kompleks. Ini menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami dinamika komunitas ini dan dampaknya pada individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Williams, Consalvo, Caplan, dan Yee (2009:700-725) dari Journal of Communication yang berjudul "Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers". Penelitian ini membahas peran dan perilaku gender di antara pemain game online. Penulis berpendapat bahwa game

online menyediakan ruang sosial yang unik untuk pemain mengekspresikan dan mengeksplorasi identitas gender mereka, serta bermain dengan peran gender yang berbeda. Melalui penelitian empiris yang dilakukan pada pemain game online, penulis menemukan bahwa pemain cenderung mengadopsi peran gender yang sesuai dengan stereotip gender tradisional. Misalnya, karakter perempuan cenderung memilih profesi atau role yang berkaitan dengan peran tradisional perempuan seperti perawat atau penyihir, sementara karakter laki-laki cenderung memilih profesi atau role yang berkaitan dengan peran tradisional laki-laki seperti prajurit atau petualang. Namun, penulis juga menemukan bahwa pemain kadang-kadang bermain dengan peran gender yang berbeda, atau memilih untuk tidak menampilkan identitas gender mereka sama sekali. Artikel ini menggarisbawahi pentingnya mempertimbangkan peran gender dalam permainan online dan mempertanyakan peran stereotip gender dalam pembentukan identitas gender pemain.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006:338-361) dari jurnal *Games and Culture* yang berjudul "From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft" menghasilkan temuan tentang kelas sosial dalam komunitas guild di World of Warcraft. Penelitian ini menunjukkan bahwa guild merupakan tempat yang penting bagi interaksi sosial dan pembentukan kelas sosial dalam permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga tipe guild, yaitu casual, semi-casual, dan hardcore, yang memiliki perbedaan dalam tujuan dan organisasi internalnya. Selain itu, penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan gender dalam partisipasi dalam guild dan peran yang diambil dalam guild. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas game online dapat menjadi tempat penting dalam pembentukan interaksi sosial dan kelas sosial yang kompleks.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Nardi, B. A., & Harris, J. (2006:149-158) dari jurnal *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* yang berjudul "Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft" menghasilkan temuan tentang kolaborasi dan interaksi sosial dalam permainan World of Warcraft. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun game online seringkali dipandang sebagai aktivitas soliter, tetapi sebenarnya ada banyak interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis interaksi sosial dalam permainan, yaitu hubungan sosial terbuka, hubungan sosial terbatas, dan

hubungan sosial pribadi. Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam interaksi sosial antara pemain veteran dan pemain baru. Temuan ini menunjukkan bahwa game online dapat menjadi tempat penting dalam membentuk interaksi sosial dan kolaborasi, meskipun sering kali dianggap sebagai aktivitas individual.

Penelitian yang dilakukan oleh Downing (2010:287) dari *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* yang berjudul "Online Gaming and the Social Construction of Virtual Victimization" mengeksplorasi bagaimana konstruksi sosial mengenai viktimisasi virtual terbentuk di dalam game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menganalisis diskusi online dan wawancara dengan pemain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi sosial mengenai viktimisasi virtual dipengaruhi oleh faktor seperti genre game, karakteristik pemain, dan norma-norma sosial yang berlaku di dalam komunitas game. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa konstruksi sosial ini dapat mempengaruhi persepsi pemain mengenai situasi di dalam game dan dapat berdampak pada perilaku pemain di dalam dan di luar game.

2. Landasan Teori

a. CMC (Communication Mediated Computer)

Dalam berkomunikasi melalui internet, diperlukan perangkat teknis sebagai perantara. Komputer merupakan salah satu contoh perangkat teknis yang dapat terhubung dengan internet. Komunikasi melalui komputer dikenal dengan istilah Computer-Mediated Communication (CMC).

Menurut Siitonen (2007:61), komunikasi yang dilakukan melalui perantara komputer memiliki cakupan yang sangat luas, seperti penggunaan e-mail, media sosial, dan media online lainnya. CMC sendiri merupakan alat interaksi sosial yang multifungsi dan dinamis.

Pratiwi (2014: 29) menyatakan bahwa Communication Mediated Computer (CMC) merupakan penanda perubahan era teknologi dan sosial yang signifikan. Meskipun komunikasi memiliki berbagai bentuk, seperti komunikasi intrapersonal,

interpersonal, kelompok, dan massa, namun dengan perkembangan zaman, kini komunikasi juga dapat dilakukan melalui perangkat teknologi seperti komputer atau smartphone.

Karena game online multiplayer membutuhkan sarana komunikasi secara online antara pemain yang berada pada lokasi yang berbeda, peneliti memutuskan untuk menghubungkan jenis komunikasi ini dengan komunikasi mediated computer (CMC) yang biasanya digunakan dalam konteks media sosial dan email.

Untuk melakukan komunikasi secara online, umumnya memerlukan perangkat teknis yang terhubung dengan internet dan komputer merupakan salah satu perangkat tersebut yang memiliki berbagai fungsi. Karena terdapat banyak media yang digunakan dalam berkomunikasi secara online, maka terdapat interaksi sosial yang terjadi. Contohnya, dalam game online multiplayer, para pemain memiliki berbagai cara untuk berinteraksi. Dalam penelitian pada game Adventure Quest Worlds, peneliti menemukan variasi interaksi sosial yang serupa dengan apa yang dijelaskan dalam buku "Social Interaction in Online Multiplayer Communication" antara lain:

1. Pesan Teks

Para pemain game online menyediakan fitur untuk berinteraksi dengan sesama pemain lainnya menggunakan pesan teks dalam dunia virtual. Pesan teks tersebut terbagi sesuai dengan kebutuhan para pemain dalam berkomunikasi, yaitu:

- a. Mengirim pesan teks ke publik dalam satu ruangan.
- b. Mengirim pesan teks ke guild yang diikuti.
- c. Mengirim pesan teks ke dalam grup (party) yang telah dibentuk.
- d. Mengirim pesan teks personal (whisper) antar pemain.

Fitur-fitur tersebut memungkinkan para pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

2. Non Verbal Communication

Dalam berinteraksi di game online, tidak selalu menggunakan komunikasi tertulis yang mudah dipahami oleh pemain lain. Sebaliknya, pemain dapat menggunakan bentuk komunikasi nonverbal yang sudah disepakati oleh anggota komunitas atau dalam game online tersebut. Komunikasi nonverbal dapat memudahkan para pemain untuk berinteraksi sosial, terutama dalam mode multiplayer.

Dalam Adventure Quest Worlds, komunikasi nonverbal dapat dilakukan melalui fitur emoji yang ada. Emote yang dimaksud merupakan tindakan ekspresi yang dilakukan oleh karakter yang dimainkan. Setiap tindakan ekspresi yang dilakukan oleh pemain pada karakter dapat dilihat oleh semua pemain yang berada dalam satu ruangan yang sama.

b. Stratifikasi Sosial

Kelas sosial merujuk pada pembentukan kelompok yang terdapat di dalam masyarakat, walaupun pembentukan kelompok tidak selalu berdasarkan kelas yang ada di atasnya. Kelompok-kelompok ini dapat terbentuk berdasarkan ras, kebangsaan, jenis profesi, atau jenis kelamin, baik berdasarkan klasifikasi fisik seperti usia, jenis kelamin, atau ras, maupun klasifikasi sosial seperti kebangsaan atau pekerjaan. Pembagian ini dapat dilihat dari perspektif politik, karena tidak terjadi secara alami, dan seringkali hanya muncul karena adanya kondisi sosial tertentu. Oleh karena itu, pembagian tersebut dapat menyebabkan ketimpangan sosial di dalam masyarakat.

Proses pergerakan sosial di dalam suatu masyarakat dapat dianalisis melalui pendekatan dialektika. Pendekatan dialektika adalah metode analisis yang digunakan untuk memahami konflik kelas yang memicu terjadinya perubahan sosial. Setiap individu memiliki sifat yang dinamis dan selalu berubah-ubah sesuai dengan pengalaman yang dilalui, sehingga analisis dialektika tersebut dapat mempertimbangkan faktor perubahan yang terjadi pada manusia (Marx, 1867:432).

Perbedaan kelas atau golongan masih dapat ditemukan dalam masyarakat di berbagai tempat, dan hal ini dapat mengakibatkan terjadinya

kesenjangan sosial antara golongan satu dengan yang lainnya (Karsidi, 1998:57).

Kelas sosial mengacu pada ketidakharmonisan sosial yang terjadi dalam masyarakat antara kelompok yang kaya dan kelompok yang miskin. Kesenjangan sosial adalah kondisi ketidakharmonisan sosial dalam masyarakat yang menyebabkan perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok-kelompok tersebut. Oleh karena itu, kesenjangan sosial adalah hasil dari ketidakharmonisan atau ketimpangan sosial yang terjadi di antara kelompok-kelompok yang berkuasa atau kaya, dan kelompok-kelompok yang tertindas atau miskin.

c. Komunitas Virtual

Menurut Wu Song (2009) Komunitas Virtual adalah sebutan yang dipakai untuk berkomunikasi di dalam internet oleh suatu kelompok atau perkumpulan yang melakukan komunikasi. Koh dan Kim (2003-2004) menjelaskan ada beberapa karakteristik dari sebuah komunitas virtual antara lain, ada beberapa individu yang bersifat memimpin di dalam komunitas virtual yang mengatur didalamnya, kemudian terdapat beberapa individu yang sekadar mengikuti alur di dalam sebuah komunitas virtual dan hanya sebagai pelengkap di dalamnya, dan juga terdapat individu yang hanya menikmati apa yang terjadi pada komunitas virtual hanya untuk mencari kesenangan. Semua interaksi yang terjadi pada dunia maya melalui media internet akan membentuk sebuah masyarakat yang biasa disebut dengan masyarakat maya. Jika di dunia nyata semua orang dapat berinteraksi dengan bertatap muka secara langsung atau bisa menggunakan sosial media sebagai perantara, namun di dalam dunia virtual atau maya proses berinteraksi akan direpresentasikan menggunakan sebuah *avatar* atau biasa dikenal dengan subjek karakter yang dibuat.

Relasi yang dibangun untuk berinteraksi antar masyarakat dan mesin hanyalah suatu salah satu media yang digunakan oleh masyarakat merupakan relasi yang dibangun di sebuah komunitas virtual menggunakan jaringan komputer (Bungin, 2008:162). Internet merupakan sebuah alat yang dapat

digunakan untuk berkomunikasi secara virtual. Dengan adanya internet, setiap individu maupun kelompok dapat berinteraksi meskipun terpisah dengan jarak yang jauh. Peneliti menggunakan observasi dan wawancara secara online dikarenakan kegiatan yang dilakukan pada komunitas virtual terjadi di dalam dunia virtual dan menggunakan teknologi.

d. Game

Game adalah suatu bentuk permainan yang bertujuan untuk mendapatkan kepuasan atau bahkan sebagai sumber penghasilan bagi pemainnya. Sedangkan game online adalah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan melalui perangkat elektronik dan terhubung dengan internet untuk bermain secara online.

Adams dan Rollings (2007) telah menjelaskan bahwa game online dapat diakses oleh mayoritas orang dengan menggunakan alat atau mesin yang harus terhubung dengan internet agar dapat dimainkan oleh para pemain. Game online harus selalu terhubung dengan internet sehingga permainan baru dapat dimainkan secara online. Oleh karena itu, ketersediaan koneksi internet yang stabil dan cepat menjadi faktor penting dalam memastikan kelancaran dalam bermain game online.

Terdapat berbagai genre atau jenis-jenis game yang dapat diakses oleh berbagai kalangan usia, termasuk MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter), RPG (Role Playing Games), simulasi, dan Battle Royale. Seluruh jenis-jenis game tersebut dapat ditemukan pada berbagai platform seperti Android, iOS, dan Komputer Pribadi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses game-game tersebut dengan mudah dan nyaman.

F. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah etnografi virtual dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Etnografi virtual adalah metode penelitian kualitatif yang mengadaptasi metode etnografi untuk mempelajari praktik sosial dan budaya dari komunitas online dan dunia maya (Hine, 2000). Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mendeskripsikan makna yang dimiliki oleh suatu fenomena dalam konteksnya. Peneliti kualitatif biasanya menggunakan data berupa wawancara, observasi, dan dokumen yang kemudian dianalisis secara induktif untuk menghasilkan temuan-temuan yang berhubungan dengan makna dan pemahaman suatu fenomena (Creswell, 2014).

Sedangkan menurut Boellstorff, T. (2016) etnografi virtual memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana individu membangun identitas online mereka, membangun hubungan, dan terlibat dalam praktik sosial di dalam komunitas virtual. Menurut (Denzin & Lincoln, 2011) penelitian kualitatif merupakan kegiatan yang terletak pada situasi yang memosisikan peneliti dalam dunia. Penelitian ini terdiri dari sejumlah praktik interpretatif dan material yang membuat dunia menjadi terlihat. Praktik-praktik tersebut mengubah dunia dan menjadikannya sebagai serangkaian representasi, termasuk catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman, dan memo pribadi.

2. Lokasi

Penelitian menggunakan metode etnografi virtual sehingga segala aktivitas dilakukan berhubungan dengan dunia maya atau virtual. Dengan adanya dunia maya atau virtual mengharuskan peneliti harus terhubung dengan koneksi internet guna menghubungkan dari dunia nyata menuju dunia virtual. Peneliti menggunakan media Discord dan Zoom untuk mewawancarai dikarenakan untuk mempermudah proses pengumpulan data.

G. NARASUMBER DAN INFORMAN

Peneliti akan menggunakan teknik purposive sampling untuk memperoleh data dalam penelitian ini. Dalam mencari informan dan narasumber, peneliti akan bergabung dengan komunitas game online Adventure Quest Worlds Indonesia dan memilih responden yang memenuhi kriteria antara lain :

1. Tingkat keaktifan dalam bermain.
2. Pengetahuan mengenai game.
3. Berusia antara 17 hingga 30 tahun baik pria maupun wanita.
4. Telah bermain selama kurang lebih 1 tahun.

H. PENGUMPULAN DATA

Data yang dibutuhkan akan diperoleh melalui pengumpulan data primer dan sekunder, dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara oleh peneliti.

a. Wawancara

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan data yang digunakan oleh peneliti adalah melalui wawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci dan mendalam sesuai dengan data yang akan diambil, dimulai dengan pembicaraan atau percakapan umum yang kemudian diperdalam untuk mendapatkan informasi yang lebih detail.

b. Observasi partisipan

Observasi partisipan adalah metode penelitian di mana peneliti terlibat secara aktif dalam aktivitas atau kegiatan sehari-hari objek penelitian untuk mengumpulkan data. Observasi partisipan digunakan untuk memperhatikan dan mencatat aktivitas atau kegiatan yang terjadi di dunia maya atau virtual. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi partisipan pada game online Adventure Quest Worlds dengan tujuan untuk mengamati aktivitas pemain dan mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian.

c. Dokumentasi

Data foto dalam penelitian ini diperoleh melalui proses screen capture atau tangkapan layar dengan menggunakan perangkat komputer. Peneliti juga melakukan partisipasi aktif dalam game online Adventure Quest Worlds untuk mengamati aktivitas pemain dan mengambil foto chat, komunikasi non-verbal yang digunakan oleh para pemain, serta aktivitas dalam game online tersebut.

I. TAHAPAN PENELITIAN

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara berurutan dari tahap awal hingga tahap akhir penelitian. Tahapan analisis data terdiri dari tiga tahap, yaitu:

a. Reduksi Data

Pada tahap reduksi data, data hasil wawancara dan pengamatan di dunia maya atau virtual akan dicatat dan dipilah. Data yang dianggap penting dan relevan dengan tujuan penelitian akan disaring dan yang dianggap tidak penting akan dieliminasi agar tidak mempengaruhi hasil analisis.

b. Penyajian Data

Tahap penyajian data bertujuan untuk mengekstrak kesimpulan dari berbagai data yang diperoleh selama penelitian dilakukan. Tahap ini dapat dimulai dengan memberikan deskripsi singkat tentang hubungan antara kategori dan diagram yang telah dibuat.

c. Menarik Kesimpulan

Setelah proses reduksi dan penyajian data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kesimpulan tersebut akan didasarkan pada informasi yang diperoleh dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis data yang dilakukan sebelumnya. Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diteliti.

d. Validitas Data

Data yang telah diperoleh harus dipertanggungjawabkan dan diverifikasi untuk memastikan kebenarannya.

e. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan teknik untuk memverifikasi keabsahan data yang diperoleh dengan membandingkan dan menggabungkan informasi dari beberapa sumber yang berbeda, sehingga dapat memastikan keakuratan dan kebenaran data.

f. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi adalah sumber informasi yang digunakan untuk memberikan landasan teoritis pada penelitian. Selain itu, bahan referensi digunakan untuk memperkaya pengetahuan dan memperluas pemahaman terhadap topik yang diteliti, serta memperbandingkan temuan-temuan penelitian terdahulu dengan hasil penelitian yang sedang dilakukan.

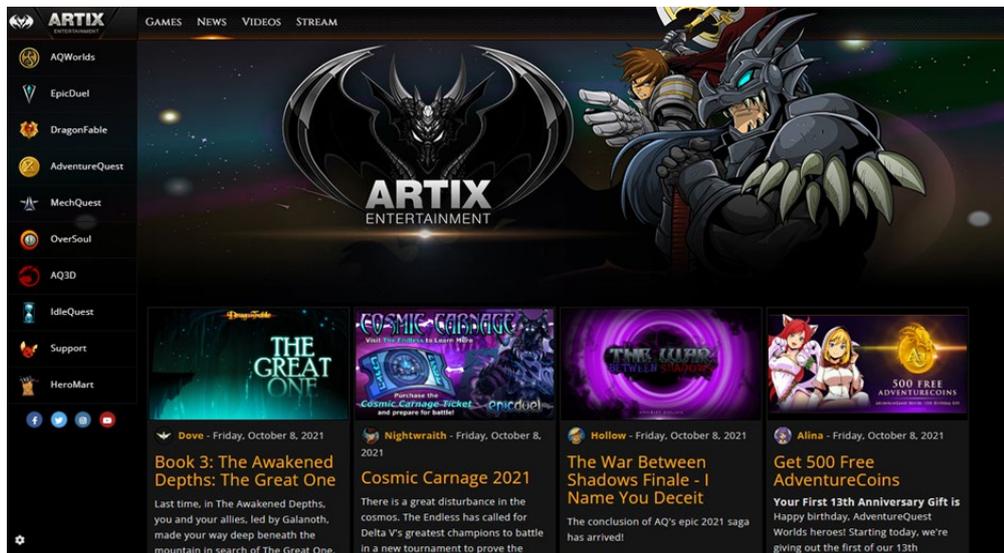
BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. GAME ONLINE ADVENTURE QUEST WORLDS

Artix Entertainment adalah perusahaan pengembang game online yang berdiri sendiri. Pendirinya, Adam Bohn atau yang lebih dikenal dengan nama Artix, tidak hanya bertindak sebagai penerbit tetapi juga pengembang video game ini. Perusahaan ini telah menciptakan beberapa game online seperti Adventure Quest, DragonFable, MechQuest, dan Adventure Quest Worlds yang semuanya menggunakan teknologi Adobe Flash.

Adventure Quest Worlds adalah sebuah permainan daring yang dapat diakses melalui situs website www.aq.com. Namun, karena kurangnya dukungan pembaruan untuk Adobe Flash, permainan ini kemudian beralih dari penggunaan peramban web ke launcher khusus yang didedikasikan untuk memainkan game tersebut. Launcher ini berisi informasi tentang Adventure Quest Worlds serta pembaharuan yang dirilis oleh pengembang permainan.



Gambar 2.1 Launcher Artix Entertainment

Sumber: Dokumen pribadi

Terdapat banyak opsi yang tersedia bagi pemain dalam permainan Adventure Quest Worlds (AQWorlds). Pilihan tersebut termasuk misi story yang berisi cerita menarik yang dapat dimainkan oleh para pemain, mode pemain melawan pemain (PvP), serta turnamen skill yang diselenggarakan oleh pemain di mana hadiah diberikan kepada pemenang.

Perkembangan video game online buatan Artix Entertainment mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu. Meskipun jumlah pemain saat perilisan cukup besar, namun pada saat penelitian ini dilakukan, jumlah pemain yang masih aktif sudah menurun. Hal ini disebabkan oleh banyaknya video game online lain yang lebih menjanjikan, serta faktor usia para pemain yang sudah memiliki pekerjaan di dunia nyata sehingga kurang aktif dalam bermain. Oleh karena itu, developer dan pemain berusaha mempertahankan kualitas dan kuantitas video game online ini agar tetap menarik dan dapat dimainkan dalam jangka waktu yang lama, sehingga dapat menarik pemain baru.

AQWorlds mempunyai beberapa server yang dapat diakses oleh pemain untuk masuk ke dalam permainan. Jumlah pemain di setiap server mempengaruhi kemungkinan untuk bertemu dengan pemain yang berasal dari negara atau daerah yang sama. Namun, jika server terlalu padat, dapat mengakibatkan keterlambatan dalam proses permainan, atau delay. Delay dapat mengganggu pengalaman bermain dan menjadi masalah bagi beberapa pemain. Seiring berjalannya waktu, jumlah server pada AQWorlds telah dikurangi karena menurunnya jumlah pemain. Untuk mengatasi hal ini, para developer dan pemain berusaha untuk membangkitkan semangat para pemain dengan mengadakan event dan kegiatan di dalam maupun di luar permainan. Ini dilakukan untuk mempertahankan keberlangsungan permainan dan menjaga minat para pemain.



Gambar 2.2 Server Adventure Quest Worlds dahulu

Sumber: <https://twitter.com/ituabae/status/1064920215325040640/photo/1>



Gambar 2.3 Server Adventure Quest Worlds sekarang

Sumber: Dokumen pribadi

Adventure Quest Worlds merupakan game online dengan genre MMORPG yang dapat dimainkan secara online dan bertemu dengan pemain lain dari dalam maupun luar negeri. Berbeda dengan genre RPG yang hanya memungkinkan pemain bermain dengan NPC, MMORPG memungkinkan pemain saling berinteraksi dan bekerja sama dalam melakukan misi atau pertempuran. Pemain dan NPC dapat dibedakan melalui tanda di atas nama karakter, dengan tanda seru (!) menandakan bahwa karakter tersebut adalah NPC. Melalui kolom chat, pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya dalam game.

Dalam upaya merekrut moderator, karyawan, artist, dan programmer yang berpotensi, pihak developer akan mengadakan tes untuk menyeleksi pemain yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pemain yang terpilih akan diberikan tugas yang sesuai dengan keahliannya, dan akan diberikan pembeda dengan pemain biasa melalui perbedaan warna pada nama karakter. Namun, terdapat beberapa pemain yang memiliki kontribusi penting dalam game, seperti artis atau seniman, namun tidak mendapatkan pembeda sebagai pemain pilihan. Hal ini telah menjadi topik pembicaraan di kalangan para pemain.

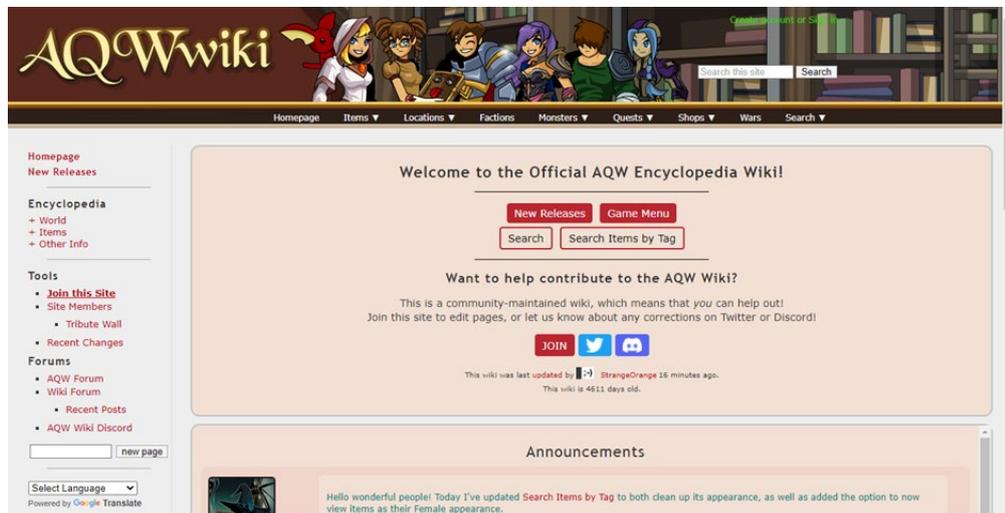


Gambar 2.4 Adventure Quest Worlds

Sumber: Dokumen pribadi

Adventure Quest Worlds, sebuah video game online, memiliki banyak sekali item dan informasi yang terkait dengan permainannya. Oleh karena itu, terdapat sebuah situs web yang khusus dibuat untuk menampung informasi tersebut, yaitu Official AQWorlds

Wiki atau Ensiklopedia AQWorlds. Situs web ini dapat diakses oleh semua pemain untuk mencari informasi seputar item, karakter, atau hal-hal menarik lainnya yang berkaitan dengan permainan AQWorlds. Bahkan pemain dapat menemukan informasi terkait item yang sudah tidak tersedia di dalam permainan tersebut.



Gambar 2.5 Adventure Quest Worlds Wiki

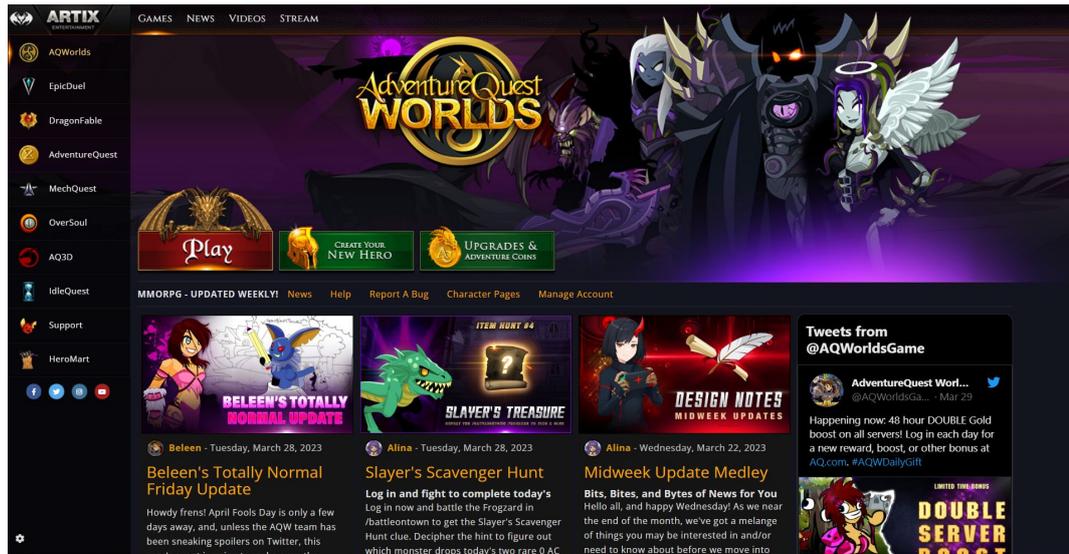
Sumber: Dokumen pribadi

B. CARA BERMAIN ADVENTURE QUEST WORLDS

Adventure Quest Worlds (AQWorlds), sebuah permainan video game online, memiliki keunggulan dalam hal ukuran file yang tidak terlalu besar sehingga memudahkan pengguna untuk memainkannya pada perangkat personal computer (PC) yang memiliki spesifikasi standar. Game ini memerlukan koneksi internet yang stabil untuk memungkinkan pengguna memainkannya secara online dan lancar. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan koneksi internet yang stabil agar tidak menghambat saat proses bermain.

Langkah pertama dalam memainkan video game online AQWorlds adalah dengan mengunduh launcher Artix Entertainment melalui situs resmi Artix Entertainment. Setelah launcher berhasil diunduh, instal program tersebut hingga selesai. Setelah itu, jalankan launcher Artix Entertainment dan tunggu hingga tampilan halaman pertama muncul. Selanjutnya, pilih video game online AQWorlds dari daftar game yang tersedia di bagian kiri layar dan tunggu hingga proses loading selesai. Di tampilan menu

utama, terdapat beberapa pilihan seperti "bermain" (play), "buat karakter baru" (create your new hero), dan "membeli member atau koin" (upgrades & adventure coins). Untuk memulai permainan, pilih opsi "bermain" (play) dan tunggu hingga proses loading selesai. Setelah itu, masukkan username dan password lalu klik "login". Kemudian, pilih server yang akan dimasuki dan tunggu hingga tampilan game muncul. Dalam hal ini, diperlukan koneksi internet yang stabil untuk menjalankan proses instalasi, pengunduhan, dan memulai permainan dengan lancar.



Gambar 2.6 Launcher Artix Entertainment bagian Adventure Quest Worlds

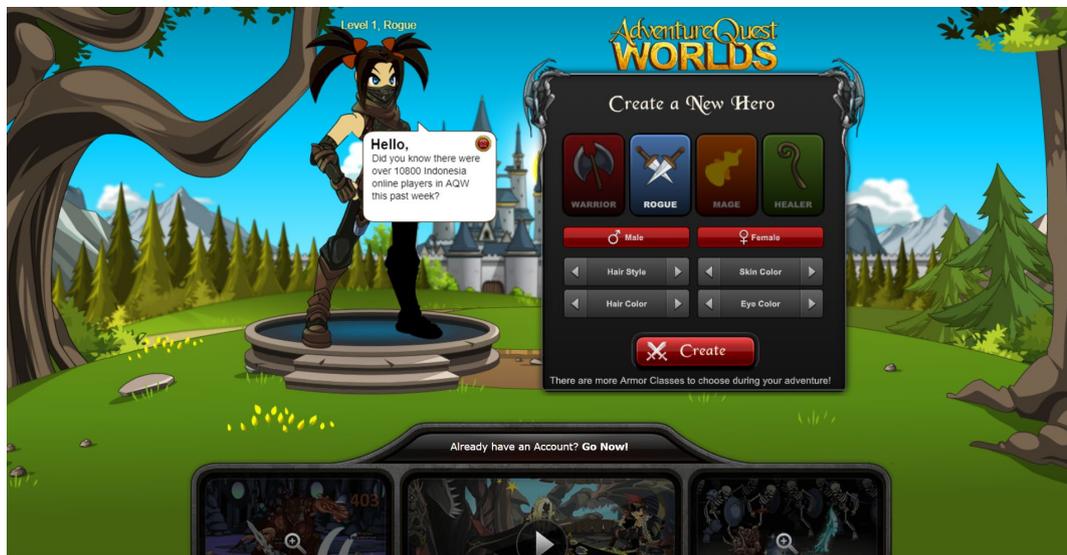
Sumber: Dokumen pribadi

Dalam permainan video game online AQWorlds, pemain yang baru akan dihadapkan dengan cutscene yang memperkenalkan hero yang akan ditempuh dalam beberapa misi yang tersedia di masa depan. Selain itu, pemain juga akan mendapatkan bantuan tutorial yang membantu dalam memahami mekanisme permainan. Setelah tutorial selesai, pemain akan dipindahkan ke dalam map atau lokasi yang terdiri dari beberapa pemain yang berkumpul untuk berdiam diri atau melakukan interaksi sosial.

Untuk bermain video game online AQWorlds, pemain memiliki kebebasan untuk melakukan aktivitas apapun di dalam game, namun pematuhan terhadap peraturan yang ditetapkan oleh komunitas dan developer tetap harus dijaga. Pemain perlu memiliki class yang tepat untuk menyelesaikan misi dan melawan musuh. Semakin banyak class yang dimiliki, terutama yang masuk dalam kategori hard farming, maka pemain akan semakin mudah untuk menjelajahi lokasi-lokasi yang diinginkan. Hard farming adalah istilah

yang digunakan oleh pemain untuk menggambarkan item atau barang yang sulit diperoleh dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk didapatkan.

Ketika membuat karakter untuk pertama kali di game online Adventure Quest Worlds, pemain akan mendapatkan kelas (class) secara gratis dan diberikan 4 opsi kelas yang dapat dipilih sesuai dengan preferensi cara bermain yang diinginkan. Terdapat beragam jenis kelas di dalam game online tersebut yang dapat didapatkan oleh pemain dengan harga bervariasi dari yang paling murah hingga paling mahal. Setiap kelas memiliki peran dan fungsi yang berbeda dalam menghadapi monster dan juga dalam pertempuran antar pemain. Pemerolehan kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari menggunakan mata uang game seperti emas (gold) hingga mata uang asli.



Gambar 2.7 Tampilan pembuatan karakter baru

Sumber: Dokumen pribadi

Adventure Quest Worlds, sebuah game online, dapat dimainkan oleh berbagai kalangan pemain dari berbagai usia dan latar belakang. Namun, pemain yang berusia di bawah batas usia tertentu akan diberi batasan saat bermain game online tersebut. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya tindakan kekerasan atau bullying pada pemain yang lebih muda, serta membatasi kemampuan mereka dalam berinteraksi melalui fitur obrolan antar pemain. Kebijakan ini diterapkan pada dua server yang khusus ditujukan untuk pemain yang tidak memenuhi persyaratan usia yang ditentukan.

Dalam game online Adventure Quest World, ketika seorang pemain baru memulai permainannya, sistem akan memberikan panduan untuk mengajarkan cara-cara bermain yang meliputi, namun tidak terbatas pada, menggerakkan karakter ke ruangan lain, menyelesaikan misi yang ada, membeli dan menggunakan item, menggunakan emoji, dan memindahkan karakter ke lokasi lain.

Proses perpindahan karakter dalam game Adventure Quest Worlds dilakukan dengan menekan tombol pada mouse dan mengarahkan kursor pada tujuan yang diinginkan oleh pemain. Dalam lokasi yang dijelajahi oleh karakter, terdapat panah emas dan panah silver. Panah emas berfungsi untuk memindahkan karakter ke ruangan yang berdekatan, sementara panah silver digunakan untuk memindahkan karakter ke lokasi yang berbeda. Analoginya, jika karakter berada di dalam sebuah rumah dan ingin keluar, maka pemain harus mengarahkan kursor pada panah silver yang mengarah ke luar rumah. Jika karakter ingin masuk ke kamar, maka kursor harus diarahkan pada panah emas yang menuju ke kamar. Panah emas menandakan bahwa karakter dapat berpindah tempat di dalam satu lokasi, sedangkan panah silver digunakan untuk memindahkan karakter ke lokasi yang berbeda. Proses perpindahan karakter dari satu ruangan ke ruangan lainnya dilakukan dengan mengarahkan karakter pada panah emas yang akan memindahkan karakter ke ruangan yang dituju secara otomatis.



Gambar 2.8 Tampilan lokasi yang mempunyai panah emas dan silver

Sumber: Dokumen pribadi

Dalam game online Adventure Quest Worlds, karakter pemain memiliki dua opsi untuk berpindah lokasi. Opsi pertama yaitu dengan mengikuti arah panah berwarna silver dan mengarahkan karakter pada arah tersebut. Sementara itu, opsi kedua adalah dengan menggunakan kolom komentar untuk menuliskan lokasi yang ingin dituju oleh pemain. Pemain dapat mengatur aksesibilitas lokasi tersebut, seperti membuat lokasi tertutup dan tidak dapat diakses oleh pemain lain, atau masuk ke dalam lokasi yang dihuni oleh banyak pemain lain.

Pemain game online Adventure Quest Worlds dapat memilih untuk mengambil atau tidak mengambil suatu misi dalam permainan. Namun, kebanyakan pemain akan mengambil setidaknya satu misi selama bermain game tersebut. Misi akan memberikan petunjuk-petunjuk yang harus ditemukan oleh pemain untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan. Misi dapat berupa teka-teki yang sulit, tetapi pemain dapat mencari informasi mengenai misi tersebut di wiki khusus Adventure Quest Worlds. Menyelesaikan sebuah misi dapat memberikan hadiah yang menarik bagi para pemain. Tingkatan misi berbeda-beda tergantung pada hadiah yang didapatkan, dan usaha yang dikeluarkan oleh pemain. Selain itu, ada juga misi yang berfungsi untuk melanjutkan cerita dalam permainan, baik cerita utama maupun cerita sampingan.

Fitur chat dalam game online Adventure Quest Worlds tidak hanya berfungsi untuk berinteraksi dengan pemain lain, namun juga dapat digunakan untuk memindahkan karakter ke lokasi yang diinginkan oleh pemain. Dengan mengetikkan nama lokasi pada chat, karakter akan secara otomatis dipindahkan ke lokasi tersebut. Fitur ini memudahkan pemain untuk berpindah lokasi tanpa harus mencari panah atau jalan lainnya, serta dapat menghemat waktu dan energi yang dikeluarkan oleh pemain.

Para pemain yang telah mencapai banyak achievement menandakan bahwa mereka telah menjalani banyak petualangan di dalam game. Achievement sendiri terbagi menjadi beberapa kategori, seperti achievement yang diperoleh melalui petualangan dan achievement yang hanya bisa diperoleh dengan membeli menggunakan uang. Pemain lain akan memandang pemain yang memiliki banyak achievement dan item langka dengan kagum dan beberapa pemain akan menganggap mereka sebagai pemain kelas atas. Pemain baru atau pemain yang kurang kuat mungkin akan meminta bantuan dari pemain kelas atas untuk menyelesaikan misi atau mendapatkan item yang sulit didapat.

Meskipun demikian, pemain kelas atas bebas memilih untuk membantu atau menolak permintaan bantuan tersebut.



Gambar 2.9 Achievement Adventure Quest Worlds

Sumber: Dokumen pribadi

Dalam dunia game, komunikasi antar pemain menjadi salah satu faktor penting dalam membangun hubungan sosial dan menciptakan lingkungan yang sehat. Dalam game AQWorlds, pemain bisa berkomunikasi langsung melalui fitur chat yang sudah disediakan di dalam game, dan juga memanfaatkan social media atau platform komunikasi lainnya seperti Discord untuk berinteraksi dengan pemain lain, baik di dalam maupun luar negeri. Hal ini dapat memperluas jejaring sosial pemain dan memungkinkan terciptanya kolaborasi yang produktif dalam menjalankan misi-misi dalam game.

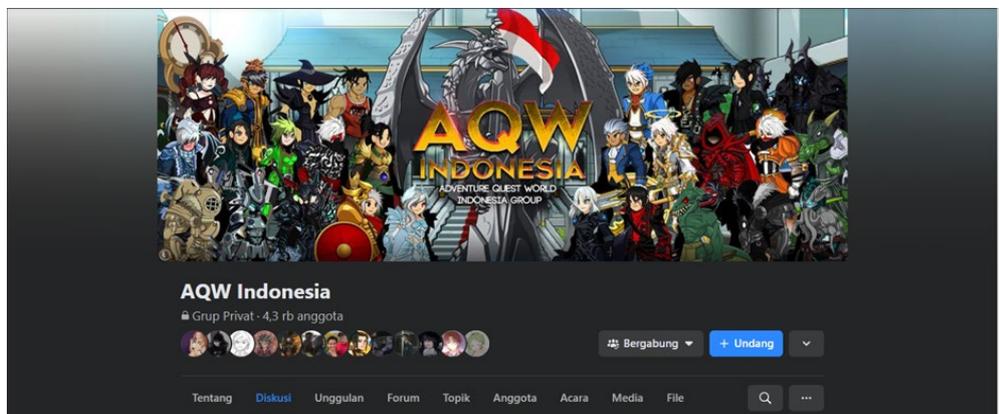
a. Komunikasi di dalam Game

Ketika bermain video game online AQWorlds, interaksi antar pemain menjadi aspek penting dalam permainan. Komunikasi antar pemain dapat dilakukan melalui fitur chat yang telah disediakan sejak awal masuk ke dalam game. Fitur chat ini memiliki beberapa bagian yang berguna untuk memfilter jenis chat, seperti chat umum, sistem, grup, dan guild. Namun, untuk dapat menggunakan fitur chat, pemain harus memenuhi beberapa persyaratan, seperti mengkonfirmasi akun dengan email dan mencapai batas umur yang ditentukan. Pemain yang belum memenuhi persyaratan tersebut tidak dapat menggunakan fitur chat dalam permainan.

b. Komunikasi di luar Game

Selain menggunakan fitur komunikasi yang tersedia dalam game, interaksi antar pemain juga terjadi di luar game. Pemain memiliki kebebasan untuk bergabung atau tidak dengan grup atau komunitas baik di level lokal maupun internasional. Namun, bagi pemain yang telah bergabung, mereka akan mendapatkan akses ke informasi yang lebih rinci mengenai mekanisme permainan yang mungkin belum diketahui oleh beberapa pemain lainnya, serta mendapatkan manfaat bagi mereka dalam permainan.

Komunitas AQWorlds Indonesia dapat diakses melalui sosial media seperti Facebook dan Discord. Pada Facebook, terdapat informasi-informasi yang dibagikan oleh pemain dan juga diskusi yang diajukan oleh pemain. Namun, komunitas AQWorlds Indonesia di Facebook memiliki kekurangan yaitu pemain rentan diserang oleh pemain lain yang dapat memicu konflik. Kondisi tersebut dapat mempersulit adaptasi pemain baru di dalam komunitas. Di sisi lain, pemain veteran yang sudah bermain lama dalam AQWorlds dapat memilih untuk diam dan tidak memperburuk suasana.



Gambar 2.10 Komunitas AQWorlds Indonesia di Facebook

Sumber: Dokumen pribadi

Komunitas AQWorlds Indonesia hadir di berbagai platform sosial media, termasuk di Discord. Bergabung dengan komunitas di Discord memberikan keuntungan bagi para pemain dalam menjaga privasi dan kebebasan berbicara. Selain itu, Discord juga dapat dijadikan sebagai forum chat untuk guild yang telah dibentuk dalam game, sehingga para pemain yang telah bergabung dalam guild dapat

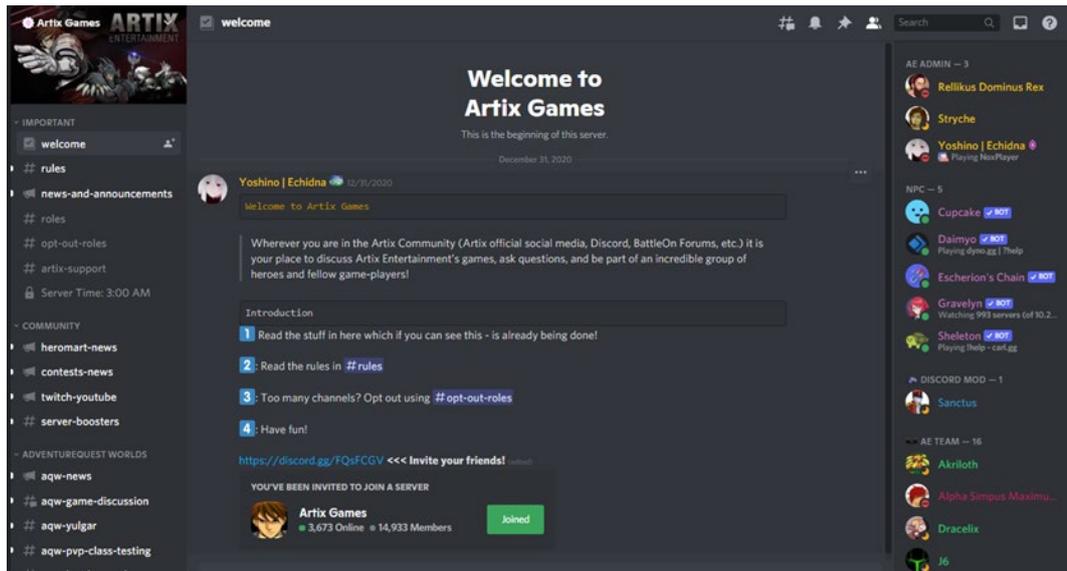
menerima undangan untuk bergabung dalam forum chat tersebut. Hal ini memberikan kemudahan bagi para pemain untuk berkomunikasi dengan sesama anggota guild di luar game dan memperkuat koneksi sosial antar pemain.

Pembuat game AQWorlds menyediakan sebuah forum chat resmi melalui aplikasi Discord. Forum resmi tersebut berisi pemain dari berbagai negara yang dapat memberikan informasi terbaru dan juga dapat menanyakan langsung kepada perwakilan ataupun pembuat game itu sendiri. Forum chat tersebut diberi nama Artix Games karena pemain dapat mendapatkan informasi terkait permainan yang berhubungan dengan Artix Entertainment. Selain AQWorlds, pemain dari berbagai negara juga memainkan video game online lain yang dikembangkan oleh Artix Entertainment, seperti EpicDuel, DragonFable, Adventure Quest, MechQuest, Oversoul, dan AQ3D. Pemain dapat mendapatkan informasi terkait video game online tersebut melalui forum chat resmi di Discord.



Gambar 2.11 Discord salah satu guild Adventure Quest Worlds Indonesia

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 2.12 Official Discord Artix Entertainment

Sumber: Dokumen pribadi

c. Unit Analisis

Dalam melakukan penelitian, diperlukan sumber data yang dapat diandalkan, salah satunya adalah melalui informan atau narasumber. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan seleksi terhadap pemain video game online AQWorlds yang memenuhi kriteria dan berpotensi menjadi narasumber yang layak. Kriteria yang akan dipertimbangkan meliputi durasi waktu bermain yang cukup lama, serta aktif terlibat dalam komunitas AQWorlds Indonesia. Untuk menjadi narasumber, pemain diharapkan telah memainkan game AQWorlds selama minimal 8760 jam atau setara dengan 1 tahun lamanya bermain.

Di bawah ini terdapat daftar informasi yang dapat diperoleh oleh peneliti melalui wawancara dengan narasumber pada komunitas virtual video game online AQWorlds, di antaranya:

No.	Nama	Durasi Bermain
1	Scixors	87.600 jam
2	Loke	96.360 jam
3	Gohi Moji	105.120 jam
4	Ensource	105.120 jam
5	Alvin Hacker	87.600 jam

Tabel 2.1 Informasi Narasumber di Komunitas Virtual Video Game Online AQWorlds

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN

Penelitian ini akan menggunakan metode etnografi virtual, yang mana peneliti akan terlibat langsung dalam observasi dan partisipasi di dalam komunitas Adventure Quest Worlds Indonesia. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai realitas yang ada di dalam komunitas tersebut, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat. Sehingga peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan representatif mengenai perilaku dan pandangan masyarakat yang tergabung di dalam komunitas tersebut. (Nasrullah, 2017:03).

Video game online Adventure Quest Worlds memiliki beragam jenis pemain, seperti halnya dalam kehidupan nyata di mana terdapat berbagai macam tipe orang yang tinggal di dunia ini. Pemain yang memiliki sedikit achievement dan item akan cenderung dipandang rendah pada pemain yang memiliki tingkat pencapaian dan item yang lebih tinggi, dan ini membentuk hierarki sosial di dalam permainan. Namun, memiliki status tertentu dalam komunitas tidak selalu menjamin kemudahan dalam berinteraksi dengan pemain lain. Hal ini terjadi karena pemain yang memiliki status tertentu seringkali sibuk dengan kehidupan nyata dan mengabaikan interaksi di dalam video game online Adventure Quest Worlds.

Dalam komunitas Adventure Quest Worlds Indonesia, diskusi antar pemain mengenai berbagai topik yang terkait dengan game dan kejadian di dalam komunitas sering terjadi. Diskusi ini menjadi tempat untuk saling bertukar informasi dan pendapat antar pemain. Namun, dalam interaksi tersebut, tidak jarang terjadi konflik antara pemain, baik yang memiliki status atau tidak. Selain itu, terdapat pula beberapa kegiatan pemain yang dapat memicu terjadinya perdebatan di dalam komunitas tersebut.

Pada video game online Adventure Quest Worlds, terdapat hierarki sosial yang terbentuk di antara para pemain, di mana pemain dengan status yang lebih tinggi akan lebih dihormati dan diperhatikan oleh pemain lainnya. Hal ini terlihat dari items

dan keahlian yang dimiliki oleh pemain dengan status lebih tinggi yang sering menjadi topik pembicaraan di dalam komunitas. Pemain yang tidak memiliki status seringkali meminta informasi dan berusaha untuk meniru pemain dengan status lebih tinggi. Namun, untuk mendapatkan items dan status yang diinginkan, tidak sedikit pemain yang harus mengeluarkan uang dalam jumlah besar. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual untuk memahami lebih lanjut tentang hierarki sosial di dalam komunitas Adventure Quest Worlds Indonesia, dengan cara melakukan observasi dan interaksi dengan pemain secara acak.

Achievement pada game online Adventure Quest Worlds dapat didefinisikan sebagai bentuk penghargaan yang diberikan kepada pemain yang telah menyelesaikan beberapa misi atau mendapatkan item tertentu. Selain itu, achievement juga dapat diperoleh dengan membeli barang melalui toko resmi game online tersebut, yaitu Heromart. Berdasarkan kategori yang ada, achievement di game online Adventure Quest Worlds dapat dibagi menjadi tiga yaitu, umur akun pemain, pengalaman pemain, dan barang yang dibeli oleh pemain.

Umumnya, achievement dan item yang populer atau tidak populer tidak selalu menentukan status sosial seseorang di dalam komunitas video game online. Namun, ada tiga kriteria yang sering dipakai oleh pemain dalam menyebut pemain berstatus, yaitu Hard Farmers, Collectors, dan Sultan, yang masing-masing menunjukkan kemampuan dalam mengumpulkan sumber daya, barang-barang langka, serta kemampuan finansial yang tinggi.

Barang-barang atau items dalam permainan daring Adventure Quest Worlds dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu yang dapat digunakan oleh pemain dan yang tidak dapat digunakan. Terdapat berbagai jenis items yang tersedia dalam permainan ini, yang sering menjadi topik diskusi antara para pemain. Beberapa pemain bahkan melakukan berbagai strategi dan perlombaan untuk mendapatkan items yang diinginkan tersebut.

“Kalo saya sih anggep apa, saya bagiin jadi ke 3 golongan sih. Pertama farmer itu buat orang-orang yang punya item farming banyak. Terus yang kedua tu yang semi sultan itu dia yang punya banyak rare item yang ACs tag. Terus yang ketiga tu yang bener-

bener dia tu kayak istilahnya investasiin duitnya tapi di AQW gitu. Yang apa ya, yang itemnya tu notabene tag nya itu collector, contohnya Heromart atau apalah gitu. Gitu sih.” (Pernyataan oleh Gohi Moji salah satu pemain AQWorlds)

Dalam sebuah wawancara dengan salah satu pemain, peneliti dapat menyimpulkan kategori pemain dapat digolongkan menjadi 3 bagian. Dalam hal ini pemain yang menjadi *hard farmers* biasanya didominasi oleh pemain yang tidak membeli member ataupun top up untuk membeli mata uang game online. Yang kedua adalah para kolektor atau *Collectors*, pemain ini biasanya didominasi oleh pemain lama yang sudah bermain selama bertahun-tahun dan mempunyai tujuan untuk mengumpulkan item langka maupun achievement langka. Berbeda dengan *hard farmers* dan *collectors*, pemain yang masuk dalam kategori ketiga menjadikan game online *Adventure Quest Worlds* menjadi investasi atau hanya sekadar untuk menunjukkan popularitasnya saja di dalam game. Para pemain menyebutnya sebagai Sultan karena pemain ini memiliki kekayaan yang di atas rata-rata dari pemain lainnya.

1. Klasifikasi Kelas Sosial di Game Online Adventure Quest Worlds

a. Golongan Tingkat Bawah (*Hard Farmers*)

Pada tingkatan terendah di dalam game online *Adventure Quest Worlds*, para pemain yang tidak membeli status member ataupun mata uang game online akan mengalami kesulitan dalam memperoleh suatu item yang diinginkan. Mereka yang termasuk pada golongan ini cenderung tidak mendapatkan perhatian dari para pemain yang sudah dikenal dalam lingkungan game karena keterbatasan status sosial mereka. Oleh karena itu pada tingkatan ini pemain kelas bawah akan lebih berfokus pada mendapatkan item gratis sebanyak mungkin untuk memperkuat karakter mereka di kalangan para pemain. Pada beberapa peristiwa, pemain tingkat bawah yang sudah mempunyai teman yang lebih tinggi statusnya akan mengurangi intensitas untuk mendapatkan suatu item dan lebih memilih menghabiskan waktunya untuk bersosialisasi di dalam game.

b. Golongan Tingkat Menengah (*Collectors*)

Pada kategori golongan menengah di game online Adventure Quest Worlds, pemain yang telah mengakumulasi banyak item dan achievement selama bertahun-tahun memiliki pengetahuan yang lebih luas mengenai mekanisme permainan dan item daripada golongan kelas bawah. Pemain di kelas menengah memiliki kemampuan mempengaruhi lingkungannya tergantung pada seberapa sering ia muncul di suatu tempat secara konsisten dan rutin. Semakin sering pemain menengah ini muncul di suatu lokasi, semakin banyak pemain lain yang mengenali dan menghargai pemain tersebut. Keberadaan pemain menengah ini dapat memberikan keuntungan bagi pemain kelas bawah untuk membentuk pengaruh mereka di lingkungan tersebut.

c. Golongan Tingkat Atas (*Sultan*)

Dalam game online Adventure Quest Worlds, golongan tertinggi atau yang disebut sebagai pemain sultan memiliki kekayaan yang jauh melebihi golongan pemain lainnya. Kekayaan tersebut dihitung dari banyaknya uang yang telah dikeluarkan untuk bermain game online. Namun terdapat juga pemain yang hanya fokus dalam membangun karakter yang dapat mendominasi dalam permainan. Pemain kelas atas terbagi menjadi 2 bagian, pemain yang menutupi statusnya sebagai kelas atas dan pemain kelas atas yang menunjukkan identitasnya secara terang-terangan. Pemain dalam golongan atas cenderung jarang terlihat di dalam game online karena memiliki kesibukan yang lain. Namun, meskipun jarang terlihat, keberadaan pemain sultan memiliki pengaruh yang signifikan di dalam lingkungan game online tersebut.

Untuk memudahkan klasifikasi kelas sosial pemain dalam game online Adventure Quest Worlds, peneliti membuat tabel yang berisi informasi mengenai item-item yang dapat menjadi acuan untuk mengkategorikan kelas sosial para pemain. Melalui proses wawancara dengan pemain, peneliti berhasil mengidentifikasi item-item yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds.

No.	Kriteria Item	Keterangan
1.	<i>Rare</i>	Menandakan bahwa suatu item sudah tidak dapat didapatkan kembali
2.	<i>AC</i>	Item yang memiliki tanda tersebut dapat dimasukkan ke dalam bank di dalam game
3.	<i>Legend</i>	Pemain yang mengupgrade akun menjadi legend / member dapat membeli items yang bertanda legend
4.	<i>Seasonal</i>	Menandakan bahwa item yang memiliki tanda tersebut hanya musiman atau item hanya ada dan muncul kembali pada event tertentu
5.	<i>Pseudo-Rare</i>	Sama seperti dengan tanda Rare, namun yang menjadi perbedaan adalah pemain masih bisa mendapatkan item Rare
6.	<i>Beta</i>	Pemain yang membuat akun pada awal perilisan game online Adventure Quest Worlds dan memiliki items pada masa itu akan mendapatkan tanda tersebut
7.	<i>Special Offer</i>	Item yang bertanda tersebut hanya bisa didapatkan dengan membeli dengan mata uang asli dunia nyata
8.	<i>PTR</i>	Item yang memiliki tanda tersebut hanya bisa didapatkan pada server maupun item yang belum pasti dirilis atau pemain diberi kesempatan untuk mencoba item tersebut.
9.	<i>Founder</i>	Sama seperti dengan Beta, pemain yang bermain pada awal perilisan game online

		Adventure Quest Worlds dan mengupgrade akunnya akan mendapat tanda tersebut.
10.	<i>Upholder</i>	Pemain yang mendapatkan tanda ini hanya bisa didapatkan pada bulan september hingga november awal dengan mengupgrade akun pemain pada bulan tersebut.

Tabel 3.1 Golongan jenis-jenis item yang ada di Adventure Quest Worlds

Dengan mempertimbangkan penjelasan mengenai item dalam game online Adventure Quest Worlds, peneliti mampu mengklasifikasikan kelas sosial para pemain berdasarkan item yang mereka peroleh.

Kriteria Item	Status	Keterangan
<i>Beta Founder Legend</i> <i>Upholder Rare</i> <i>Special Offer AC</i> <i>Seasonal</i> <i>Pseudo-Rare</i>	Kelas atas	Pemain sultan atau kelas atas memiliki beberapa item tersebut yang di mana kategori item tersebut membutuhkan waktu dan uang yang tidak sedikit
<i>Rare Legend</i> <i>Special Offer AC</i> <i>Seasonal</i> <i>Pseudo-Rare</i>	Kelas tengah	Pemain kelas menengah mempunyai kategori item lebih sedikit dibandingkan dengan kelas atas, namun dalam hal ini kelas menengah masih mengeluarkan uang untuk mendapatkan item tertentu

<p style="text-align: center;">Rare AC Seasonal Pseudo-Rare</p>	<p style="text-align: center;">Kelas bawah</p>	<p>Pemain yang memiliki lebih sedikit kategori itemnya masuk ke dalam kelas bawah. Namun beberapa pemain kelas bawah juga bisa bermula dari pemain lama yang tidak memiliki perkembangan secepat pemain kelas menengah</p>
---	--	--

Tabel 3.2 Klasifikasi kelas sosial berdasarkan item yang didapatkan pemain

Klasifikasi yang terdapat pada tabel di atas menggambarkan kelas sosial para pemain dalam game online Adventure Quest Worlds berdasarkan kategori item yang diperoleh. Namun, perlu diingat bahwa kelas sosial pemain tidaklah statis karena dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan kebijakan yang dibuat oleh para pemain yang membentuk kelas sosial tersebut.

2. Pengaruh yang ditimbulkan adanya kelas sosial

a. Silent treatment

Para pemain dari berbagai kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds seringkali sulit berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Meskipun demikian, terdapat sejumlah pemain kelas atas yang bersedia memberikan bantuan kepada pemain dari kelas sosial yang lebih rendah. Sayangnya, beberapa pemain kelas atas cenderung mengabaikan atau tidak memberikan perhatian kepada pemain kelas bawah, karena mereka lebih fokus pada pameran kemampuan karakter mereka. Untuk mengatasi hal ini, banyak pemain kelas bawah yang mengandalkan media sosial sebagai sarana untuk meminta bantuan kepada pemain lain yang lebih mudah dijangkau.

b. Perbedaan respon interaksi

Seperti halnya di dunia nyata, di dunia virtual juga terdapat kelas sosial yang membedakan antara pemain kelas atas dan kelas bawah. Pemain

kelas atas cenderung lebih dihormati oleh pemain lain karena kekayaan dan pengaruhnya yang besar di komunitas. Sebaliknya, pemain kelas bawah merasa lebih rendah di mata pemain kelas atas. Namun, beberapa pemain kelas atas merasa biasa saja dalam berinteraksi dengan pemain dari segala kalangan. Di sisi lain, pemain kelas bawah sering meminta uang virtual kepada pemain kelas atas karena merasa kesulitan untuk mendapatkan kekayaan dalam game tersebut.

c. Kecemburuan sosial

Para pemain di dalam suatu komunitas memiliki kesamaan yang membuat mereka saling terkait. Beberapa kasus yang muncul menyebabkan perselisihan antar pemain dalam upaya mendapatkan perhatian dari pemain kelas atas. Konflik awalnya terjadi ketika pemain kelas bawah tidak menerima uang virtual yang diberikan oleh pemain kelas atas. Seiring waktu, pemain kelas bawah yang mengalami nasib serupa bersatu untuk menciptakan konspirasi untuk menjatuhkan pemain kelas atas. Namun, pemain kelas atas memiliki pengaruh yang kuat di dalam komunitas dan memiliki dukungan dari pemain yang memihak padanya, termasuk pemain yang menerima uang virtual dari mereka.

d. Perbedaan penampilan

Pemain kelas atas memiliki kemampuan untuk membangun identitas karakter yang unik dan mencolok melalui pilihan tampilan yang mereka kenakan dalam game. Hal ini membuat pemain kelas atas mudah dikenali oleh para pemain lainnya. Namun, pemain kelas bawah sering mengalami kesulitan dalam membangun identitas karakter mereka karena keterbatasan akses pada item atau perlengkapan dalam game. Untuk meningkatkan identitas karakter mereka, pemain kelas bawah perlu melakukan interaksi yang lebih banyak dengan para pemain lainnya dalam komunitas game tersebut.

A. Room 1 : Yulgar

Server : Artix

Observasi Partisipasi Virtual

Peneliti turut berpartisipasi dalam permainan video online Adventure Quest Worlds untuk melakukan observasi partisipasi virtual. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai pemain dan melakukan pengamatan terhadap situasi yang terjadi dalam ruang permainan tersebut. Peneliti bertindak sebagai pengamat pasif dan tidak ikut campur dalam komunikasi antar pemain, sehingga dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai perilaku dan interaksi para pemain.

Server Artix merupakan salah satu server dengan jumlah pemain terbanyak dibandingkan server lainnya, sehingga memudahkan peneliti untuk mengamati interaksi antar pemain. Namun, kekurangan dari server Artix adalah apabila jumlah pemain telah mencapai batas maksimal sebesar 1500, pemain biasa tidak dapat bergabung ke dalam server tersebut. Hanya pemain yang telah menjadi member atau staf yang masih dapat bergabung meskipun batas kapasitas telah terpenuhi.



Gambar 3.1 Server Artix yang sudah mencapai batas pemain

Sumber: Dokumen pribadi

Dalam ruangan 1 Yulgar, mayoritas pemain cenderung pasif dan kurang berinteraksi satu sama lain. Meski begitu, mereka saling memamerkan koleksi item langka yang dimilikinya, dengan tujuan untuk mendapatkan pujian atau memuaskan diri sendiri setelah berjuang keras memperolehnya. Pemain yang lebih berpengalaman dapat dikenali melalui item yang dikenakannya dan nama karakternya yang berwarna putih, namun tidak dapat dipastikan apakah pemain tersebut benar-benar memiliki pengalaman atau hanya memanfaatkan item gratis selama periode tertentu. Ada juga kategori pemain yang disebut Sultan, yang dikenali melalui nama karakternya yang berwarna biru. Meskipun interaksi antar pemain dalam ruangan 1 Yulgar terlihat minim, observasi lebih lanjut dapat membantu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi dan interaksi dalam lingkungan virtual tersebut.

Di dalam lokasi Yulgar dapat terlihat dengan jelas bahwa pemain yang namanya berwarna biru lebih dominan daripada pemain yang namanya berwarna putih. Hal ini menjadi bukti bahwa lokasi Yulgar sudah menjadi ajang tempat untuk menunjukkan perolehan item dan mempromosikan popularitasnya di kalangan pemain baru.



Gambar 3.2 Kondisi lokasi Yulgar dipenuhi oleh pemain lama dan Sultan

Sumber: Dokumen pribadi

Room 1 dalam penelitian ini menggunakan lokasi Yulgar karena hampir seluruh pemain pernah berkunjung ke lokasi tersebut. Pemain baru akan mencari item yang murah dan mudah untuk didapatkan, oleh karena itu pemain baru akan sering berkunjung ke lokasi Yulgar untuk membeli item. Hal ini menjadi kesempatan pada pemain lama maupun pemain dalam kategori Sultan akan saling menunjukkan item yang dimilikinya. Maka dari itu tidak sedikit pemain baru akan menanyakan bagaimana cara mendapatkan item yang dikenakan oleh pemain yang termasuk dalam kategori Sultan.



Gambar 3.3 Respon lambat yang didapat oleh pemain saat di lokasi Yulgar

Sumber: Dokumen pribadi

Pemain lama maupun Sultan biasanya tidak memberikan jawaban secara langsung pada saat itu juga namun, ada beberapa pemain yang memberikan jawaban mengenai informasi item yang dimaksud. Pemain yang menunjukkan perolehan itemnya di lokasi biasanya karakter ditinggalkan diam saja. Pemain asli fokus pada pekerjaan lain baik dunia nyata maupun keperluan yang lain yang membuat karakter di dalam game tidak dapat berinteraksi. Sama halnya dengan dunia nyata, orang yang mempunyai status tinggi akan mendapatkan perlakuan yang berbeda dengan orang yang biasa saja atau bahkan tidak mempunyai pengaruh di lingkungan. Pemain lama maupun Sultan akan mendapatkan perlakuan yang sangat mencolok di dalam game online. Namun antar pemain Sultan juga tidak jarang mendapatkan perlakuan yang biasa saja dikarenakan pemain yang masih belum mengenal akan identitas maupun informasi terkait item yang dimiliki oleh pemain Sultan.

Pemain baru sangat jarang terlihat dan sulit teridentifikasi semakin berjalannya waktu. Hal ini dikarenakan pemain baru mengenali game online

Adventure Quest Worlds melalui perantara teman ataupun sosial media. Pemain yang mengetahui melalui teman akan mendapat pengetahuan dan pengalaman yang cukup untuk memainkan game online Adventure Quest Worlds. Berbeda dengan dahulu pemain mengenali game online tersebut melalui iklan yang membuat beberapa pemain masih belum memahami keseluruhan game sebelum bermain.

Hal ini menjadi suatu kesimpulan bahwa identitas dan pengetahuan dalam bermain game online Adventure Quest Worlds menjadi peran penting untuk mengetahui betapa kompleksnya sistem tatanan kelas sosial di dalam game online tersebut.

B. Room 2 : Battleon

Server : Artix

Observasi Partisipan Virtual

Sama halnya dengan room 1, peneliti juga ikut bermain di dalam game namun tidak ikut berinteraksi secara langsung antar pemain untuk menjaga komunikasi antar pemain secara natural.

Peneliti mengambil lokasi Battleon karena lokasi ini merupakan tempat para pemain yang baru memasuki server akan otomatis masuk dalam lokasi ini. Di dalam lokasi ini, sama halnya dengan lokasi Yulgar, terdapat para pemain yang memindahkan karakternya agar dapat terlihat oleh pemain lainnya. Hal ini ada maksud untuk menunjukkan bahwa karakter mereka memiliki item langka maupun sekadar menunjukkan bahwa ia termasuk kelas Collector ataupun Sultan. Sangat sedikit kelas hard farmers yang menunjukkan karakter mereka untuk dipamerkan di suatu lokasi.

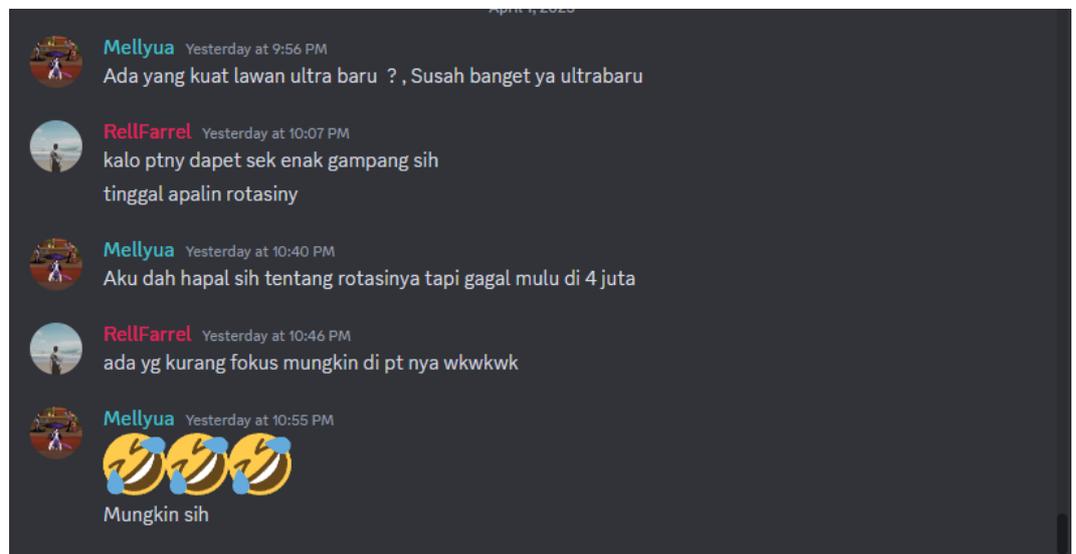


Gambar 3.4 Lokasi Battleon yang dipenuhi oleh pemain yang baru memasuki server

Sumber: Dokumen pribadi

Oleh karena itu, pemain hard farmers atau lebih dikenal sebagai pemain kelas bawah menghabiskan waktunya untuk mencari item yang diinginkan daripada hanya menunjukkan karakternya tanpa melakukan aktivitas apapun. Berbeda dengan kelas Collector maupun Sultan yang bisa mendapatkan item yang diinginkan dengan mudah.

Dalam suatu lokasi dalam hal ini lokasi Battleon, banyak sekali pemain yang meminta bantuan kepada pemain yang sedang memamerkan karakternya, namun seiring berjalannya waktu para pemain yang meminta bantuan sekarang sudah berkurang karena adanya komunitas di sosial media yang mempermudah untuk berkomunikasi serta mendapatkan bantuan yang lebih banyak.



Gambar 3.5 Pemain bertanya cara mengalahkan musuh melalui komunitas di Discord

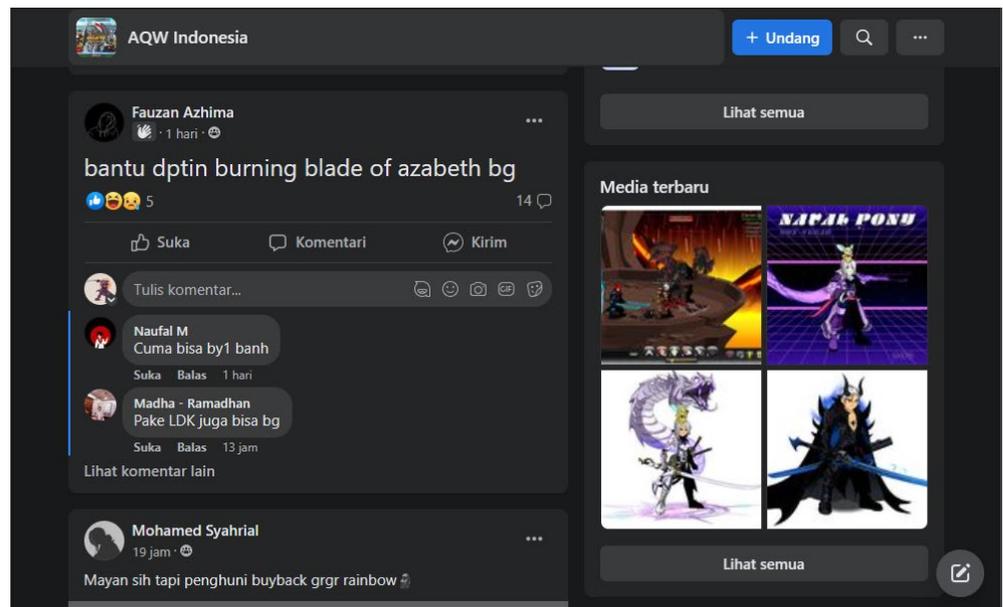
Sumber: Dokumen pribadi

Pada interaksi yang dilakukan oleh pemain di platform Discord, pemain akan lebih mudah menjelaskan mengenai mekanisme ataupun informasi terkait yang dibutuhkan oleh pemain lain. Karena di dalam game online Adventure Quest Worlds mempunyai batasan kata ataupun kalimat yang sulit untuk menjelaskan secara rinci.



Gambar 3.6 Interaksi antar pemain yang membutuhkan pertolongan di dalam game

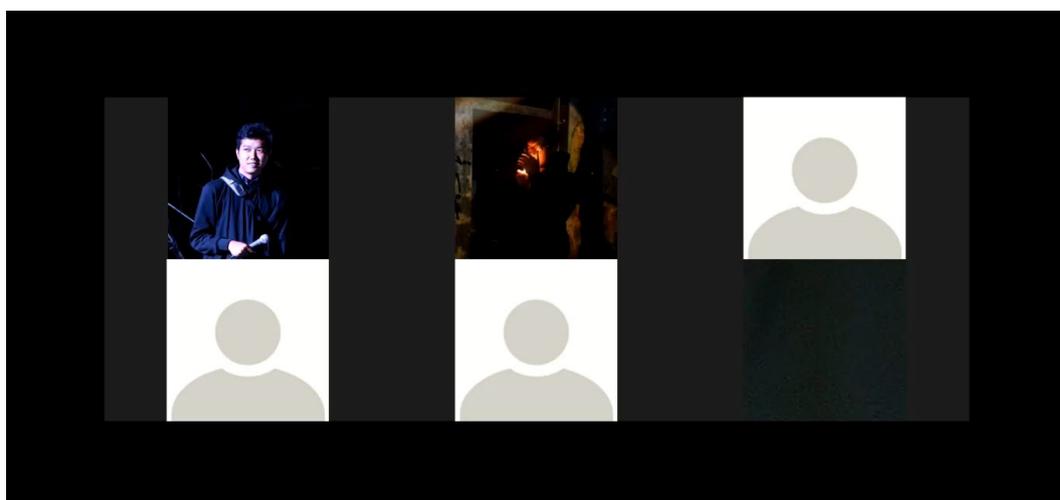
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 3.7 Seseorang meminta bantuan di grup Facebook

Sumber: Dokumen pribadi

Video game online Adventure Quest Worlds mempunyai banyak pemain aktif dari berbagai penjuru dunia dan memiliki berbagai komunitas aktif yang tersebar dari berbagai negara. Pada penelitian ini, peneliti mengambil data dari salah satu komunitas video game online Adventure Quest Worlds Indonesia. Untuk mengambil data dibutuhkan narasumber yang memenuhi standar sebagai narasumber. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi Zoom serta melakukan pengamatan langsung di dalam video game online Adventure Quest Worlds maupun di dalam komunitas Adventure Quest Worlds Indonesia. Untuk melindungi serta menghargai privasi nama pemain asli, maka dalam penelitian ini nama narasumber akan ditampilkan berupa nama virtual yang sesuai pada video game online Adventure Quest Worlds.



Gambar 3.8 Wawancara pemain melalui aplikasi Zoom

Sumber: Dokumen pribadi

Hasil penelitian dan pengamatan langsung di dalam game online Adventure Quest Worlds menunjukkan bahwa terdapat pembentukan kelas sosial di dalam game tersebut, baik di dalam game itu sendiri maupun di dalam komunitasnya. Hal ini tidak berbeda dengan dunia nyata yang mana kelas sosial merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan. Pembentukan kelas sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds Indonesia dapat diakibatkan oleh perilaku para pemain sendiri. Sebuah

kasus membuktikan bahwa pemain tidak menyukai pemain lain yang memiliki keuntungan berupa status, item, dan karisma di dalam game. Pernyataan dari salah satu pemain juga memperkuat hal ini.

“Kalo aku sih, beberapa tapi keseringan kalo aku apa manggil misal ngajak orang yang makai item langka gitu biasanya mereka lebih apa sebagian besar mereka bakal lebih terbuka gitu nanggapi. Jarang sih ada yang sombong, ya ada sesekali seumpunya tu seperti kayak dia tu lebih ke nggak nanggapi begitu, lebih banyak diam gitu dia daripada nanggapi chat saya gitu sih.”
(Pernyataan oleh Loke salah satu pemain AQWorlds)

Para pemain di dalam game online Adventure Quest Worlds cenderung tidak mengkhawatirkan terbentuknya kelas sosial karena mereka dapat mencari lingkungan yang lebih menyenangkan di tempat lain. Hal ini menyebabkan para pemain dari berbagai kelas sosial dapat menikmati game online tersebut sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

“Kalo minder si enggak ya, paling yo “wah wonge iki gilo cuk anune akeh banget.” Paling cuman itu, begitu sih paling cuman gitu doang.” (Pernyataan oleh Alvin Hacker salah satu pemain AQWorlds)

Pemain kelas atas dalam Adventure Quest Worlds seringkali mengabaikan pemain kelas bawah, terutama pemain yang tidak dikenal, sehingga memunculkan ketidaknyamanan bagi pemain tersebut dan bisa memilih untuk meninggalkan pemain kelas atas. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang buruk dan sikap sombong dari pemain kelas atas dapat mempengaruhi interaksi antar pemain dan membentuk perbedaan status sosial di dalam game.

“Iyasih sama sih kalo aku kalo di isengin gitu-gitu “wih itemnya keren bro gini gini gini gini.” Paling ya diem.”
(Pernyataan oleh Alvin Hacker salah satu pemain AQWorlds)

Melalui adanya kurangnya perhatian terhadap pemain lain serta sistem kategori item yang diterapkan, terbentuklah kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds. Kategori item tersebut memungkinkan para pemain untuk membedakan dan mengklasifikasikan satu sama lain, sehingga terbentuklah kelas sosial dalam komunitas game tersebut. Pernyataan dari beberapa pemain juga menegaskan hal ini.

“Kalo rarity kalo dari segi rarity misalnya ada item-item yang rare, habis itu ada yang seasonal, mungkin common lah gitu gitu yang bisa didapetin kapan aja. Kalo yang rare-rare begitu biasanya yang sudah langka-langka begitu paling ya “wih sepuh sepuh sepuh.” (Pernyataan oleh Alvin Hacker salah satu pemain AQWorlds)

“Kalo saya buat item-item itu kalo orang yang ngoleksi item yang sulit didapatkan itu ini sih mas hard farmers. Ada kriteria untuk orang meluangkan banyak waktu untuk bermain game.”(Pernyataan oleh Gohi Moji salah satu pemain AQWorlds)

“Ya mungkin kalo yang pakai item rare kayak begitu sih mungkin kayak ada sedikit respect begitu ya atau hormat begitu. Mungkin karena ya item-item begitu kan ya belinya harus pakai real begitu. Jadi mungkin ya, ya respect saja begitu.” (Pernyataan oleh Ensource salah satu pemain AQWorlds)

B. PEMBAHASAN

Menurut Consalvo dan Dutton (2003) di dalam dunia game virtual, perbedaan antara pemain dengan status tinggi dan rendah terlihat jelas baik secara eksplisit maupun implisit. Pemain harus memiliki tingkat keterampilan dan pengetahuan tertentu untuk bisa bersaing pada level yang tinggi, namun mereka juga harus memiliki waktu dan sumber daya yang cukup untuk mengabdikan diri pada game tersebut. Hal ini memberikan keuntungan yang jelas bagi pemain dengan status tinggi dan merugikan pemain dengan status rendah. Dari populasi pemain yang heterogen dengan beragam karakteristik dan status sosial, peneliti menemukan bukti adanya kelas sosial di dalam komunitas game online Adventure Quest Worlds. Kelas sosial ini dihasilkan oleh pemain sendiri dan mempengaruhi interaksi dan relasi sosial antar pemain baik di dalam maupun di luar game tersebut. Dari perspektif lain, kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds terbentuk karena adanya kategorisasi item yang memotivasi para pemain untuk memperbaiki karakter mereka agar lebih unggul dibandingkan dengan pemain lainnya. Beberapa pemain bahkan bersedia menghabiskan jumlah uang yang besar untuk membeli karakter yang telah memiliki beberapa item dan achievement yang langka dan mahal, baik untuk kepentingan dalam game maupun kepuasan pribadi.

Dalam game online Adventure Quest Worlds, terdapat perbedaan signifikan antara pemain kelas atas yang memiliki reputasi baik dan buruk, dimana yang memiliki reputasi baik lebih dihargai dan diakui oleh komunitas. Namun, pemain kelas atas yang memiliki reputasi buruk sering kali menjadi objek cemoohan dan teori konspirasi. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam game online, penilaian sosial masih sangat penting meskipun tidak berlaku secara universal seperti di dunia nyata. Pemain kelas atas yang sombong dan meremehkan pemain lain cenderung tidak disukai oleh komunitas, sedangkan mereka yang merangkul dan menghargai pemain lain akan dihormati. Meskipun begitu, masih ada pemain kelas atas yang membeli karakter atau item mahal tanpa melalui proses perjuangan yang sama seperti pemain lainnya, dan hal ini dapat menimbulkan ketidakpuasan dan ketidakadilan di antara pemain. Stratifikasi sosial merujuk pada suatu konsep dalam bidang sosiologi yang mengkaji bagaimana individu dalam masyarakat dibedakan berdasarkan status yang dimilikinya. Status individu dapat didapatkan melalui upaya dan pencapaian yang dilakukan (achieved status) atau didapatkan secara otomatis tanpa usaha yang

signifikan (ascribed status). Kata "stratifikasi" berasal dari bahasa Latin "stratum" yang berarti lapisan atau tingkatan yang terdiri dari beberapa bagian. (Aji, R. H. S, 2015).

Dalam konteks game online Adventure Quest Worlds Indonesia, terbentuknya kelas sosial dipengaruhi oleh faktor klasifikasi item yang diatur oleh pengembang game. Hal ini memicu adanya persaingan di antara para pemain dalam mendapatkan item-item yang diinginkan dan tergolong dalam kategori yang berbeda. Sebagai akibatnya, terbentuklah ketimpangan ekonomi virtual yang membedakan antara pemain kelas atas, menengah, dan bawah. Pemain kelas atas yang memiliki kemampuan finansial lebih cenderung membeli item dengan uang asli, sedangkan pemain kelas bawah dan menengah lebih bergantung pada item murah atau gratis. Hal ini menyebabkan permintaan uang virtual secara gratis dari pemain kelas atas oleh pemain kelas bawah dan menengah. Teori-teori pembentukan status telah lama berpendapat bahwa individu diurutkan dalam masyarakat berdasarkan karakteristik yang diberikan atau dicapai, seperti jenis kelamin, ras, pendidikan, dan pekerjaan (Blau dan Duncan, 1967). Di dunia game virtual, pemain juga terstruktur berdasarkan prestasi dan karakteristik dalam game, seperti tingkat keterampilan, waktu yang dihabiskan bermain, dan akses ke sumber daya dalam game" (Consalvo, 2007).

Tindakan konspirasi dan spekulasi di dalam komunitas game online Adventure Quest Worlds sering terjadi dan dapat mempengaruhi hubungan antar pemain. Beberapa pemain menggunakan platform sosial media untuk memperkuat teori-teori mereka, yang dapat menimbulkan masalah dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mendorong komunikasi yang jujur dan terbuka di antara para pemain dan staf agar dapat mencegah munculnya teori konspirasi yang tidak terbukti. Para pemain menyebutnya dengan istilah drama. Drama inilah yang membuat beberapa pemain justru menikmati dan menjadi alasan tersendiri bertahan dalam memainkan game ini.

Dalam Adventure Quest Worlds, terdapat pembagian kelas sosial yang terdiri dari hard farmers sebagai kelas bawah, collectors sebagai kelas menengah, dan sultan sebagai kelas atas. Dari pembagian kelas sosial tersebut, muncul perilaku-perilaku yang membawa dampak negatif bagi para pemain. Pemain kelas atas diuntungkan dengan kemudahan dalam bermain game karena mendapat penghormatan dari

pemain lainnya. Namun, beberapa pemain kelas atas memiliki perilaku yang semena-mena terhadap pemain kelas menengah dan kelas bawah, yang mengakibatkan ketidaknyamanan dan ketidakpuasan di antara pemain kelas menengah dan kelas bawah terhadap pemain kelas atas.

Para pemain sulit untuk mengidentifikasi pemain baru dan lama karena perbedaan penampilan yang tidak jelas antar pemain. Namun, penampilan yang mencolok dan penggunaan item langka dapat menunjukkan status sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds. Pemain kelas atas mungkin memiliki penampilan ikonik dan item-item langka, namun hal tersebut tidak selalu menandakan bahwa mereka adalah pemain lama. Hal ini karena adanya praktik jual beli karakter oleh pemain asli yang melanggar aturan game tersebut. Meskipun pelanggaran ini dilarang, masih banyak pemain yang melakukan transaksi jual beli karakter dengan harga yang cukup tinggi.

Beberapa karakter mungkin terlihat sederhana dan tidak terlalu menonjol di dalam game, namun sebenarnya mereka bisa saja termasuk dalam kategori pemain kelas atas. Ada beberapa pemain yang memilih untuk merendahkan profil mereka untuk melindungi identitas mereka atau menghindari masalah yang bisa timbul jika mereka dikenali sebagai pemain kelas atas. Pemain semacam ini sering mendapat penghormatan dari sesama pemain karena kemampuan mereka untuk menjaga privasi dan tidak terlibat dalam konflik-konflik yang tidak perlu.

Dalam interaksi sosial di dalam game, pemain yang berada pada kelas sosial yang lebih rendah seringkali mengalami kesulitan dalam meminta bantuan dari sesama pemain melalui chat. Sebaliknya, pemain yang termasuk ke dalam kelas sosial yang lebih tinggi lebih sering menawarkan bantuan karena mereka memiliki akses ke item-item yang lebih mumpuni. Ini juga dibuktikan dengan adanya pemain kelas menengah maupun kelas atas yang sering meninggalkan karakter mereka menggunakan item yang mempermudah pemain lain untuk mengakses misi yang ingin diambil oleh para pemain. Hal ini menyebabkan pemain yang memiliki pengaruh di lingkungan game dan memiliki banyak kenalan dapat dengan mudah berkomunikasi dengan sesama pemain dan membantu dalam mengatasi permasalahan. Untuk mengatasi masalah ini, pemain-pemain membentuk komunitas

di dalam dan luar negeri sebagai wadah untuk memudahkan komunikasi antar pemain dari berbagai kelas sosial.

Para pemain yang berada di kelas menengah dan kelas bawah cenderung menghindari perilaku pemain kelas atas yang mencari perhatian dan berusaha untuk tidak memberikan respons. Hal ini dilakukan karena pemain kelas atas cenderung terpuaskan jika berhasil memancing emosi dari pemain lain yang lebih rendah kelasnya. Oleh karena itu, tidak jarang pemain-pemain yang berinteraksi dengan pemain kelas atas akan mencari informasi tentang karakter dan identitas asli pemain tersebut agar dapat memberikan respons yang tepat.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game online Adventure Quest Worlds adalah game online klasik yang masih bertahan hingga saat ini ditengah banyaknya game yang mempunyai kualitas grafik yang lebih baik. Meskipun demikian, game ini tetap eksis dan tetap memiliki pemain yang aktif baik dari skala kecil hingga besar. Komunitas Adventure Quest Worlds Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak pemain yang masih mempertahankan keberlangsungan game online tersebut.

Kelas sosial tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, oleh karena itu game online juga memiliki kelas sosial yang membedakan para pemain berdasarkan kekayaan dan kekuasaan dalam game. Kelas sosial di dalam game online Adventure Quest Worlds terbagi menjadi 3 golongan. Ketiga golongan tersebut antara lain, golongan bawah (hard farmers), golongan menengah (collectors) dan golongan atas (sultan). Dari tiga jenis golongan pemain tersebut memiliki peran masing-masing dalam suatu komunitas dan saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Dampak dari adanya kelas sosial dalam game online Adventure Quest Worlds adalah adanya silent treatment, perbedaan respon interaksi, kecemburuan sosial, dan perbedaan penampilan. Dari beberapa dampak tersebut, pemain kelas bawah cenderung mendapatkan kekurangan dibandingkan dari pemain kelas menengah dan pemain kelas atas. Pemain yang mempunyai status rendah kurang mendapatkan respon baik di komunitas baik di dalam game maupun di sosial media, hal ini dibuktikan dengan percakapan yang dilakukan pemain kelas bawah kurang direspon dengan baik bahkan ada yang mengejek pemain tersebut.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan narasumber, peneliti menemukan bahwa kelas sosial dalam game terbentuk karena adanya kategori item yang dibuat oleh pengembang game dan pemain berlomba-lomba untuk mendapatkannya. Hal ini menciptakan ketimpangan antara pemain baru dan lama dan secara tidak langsung membentuk kelas sosial dalam game.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi pemain baru dalam game online Adventure Quest Worlds karena sulitnya membedakan antara pemain baru dan pemain lama dengan jumlah pemain yang semakin banyak. Meskipun pemain baru mungkin memiliki sedikit pengetahuan atau item dalam permainan, saat ini bahkan pemain baru dapat dengan mudah memperoleh item dan pengalaman yang cukup dalam waktu singkat.

Peneliti mengalami kesulitan dalam memahami Bahasa Inggris sepenuhnya, karena game online Adventure Quest Worlds menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Selain itu, banyak referensi penelitian yang tersedia juga menggunakan Bahasa Inggris, sehingga memerlukan waktu dan upaya ekstra untuk memahaminya secara menyeluruh.

Keterbatasan waktu dan kesulitan dalam memantau pemain baru dan lama di game online Adventure Quest Worlds menjadi tantangan bagi peneliti. Untuk memastikan kecocokan perilaku pemain dengan pernyataan dari narasumber, peneliti harus meluangkan waktu yang cukup untuk mengamati perkembangan pemain dari waktu ke waktu.

C. Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu yang dapat mempengaruhi keakuratan hasilnya. Oleh karena itu, peneliti akan memberikan rekomendasi yang dapat menjadi panduan bagi:

Peneliti selanjutnya

1. Dalam menjalankan penelitian etnografi virtual, peneliti diharapkan mampu mempertahankan netralitasnya dan tidak memihak pada komunitas yang ditelitinya, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat mencerminkan realitas yang ada di dalam komunitas virtual tersebut secara objektif.
2. Banyak sekali penelitian-penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya mengenai komunitas virtual di dalam game online. Misalnya,

studi tentang dinamika interaksi sosial antara anggota komunitas virtual, analisis pengaruh karakteristik komunitas terhadap pola perilaku anggota, eksplorasi fenomena kecanduan game online, pengembangan strategi komunikasi yang efektif dalam membangun kebersamaan antara anggota komunitas, dan masih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2015). Stratifikasi sosial dan kesadaran kelas.
- Al Firdaus, A. S. (2020, April 27). Apa Itu MMORPG?. Esportsnesia.com. From <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-mmorpg/>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Bungin, M. B. (2008). *Konstruksi sosial media massa: kekuatan pengaruh media massa, iklan televisi dan keputusan konsumen serta kritik terhadap Peter L. Berger & Thomas Luckmann*. Kencana.
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game studies*, 6(1), 1-17.
- Cragan, J. F., Wright, D. W., & Kasch, C. R. (1995). *Communication in Small Groups: Theory, Process, Skills*. St. Paul, Minn.: West Publishing.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Darmawan, B. (2018). Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia).
- Dasgupta, S. (Ed.). (2005). *Encyclopedia of virtual communities and technologies*. IGI Global.
- Downing, S. (2010). Online gaming and the social construction of virtual victimization. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 287-302.
- Firat, M., & Yurdakul, I. K. (2011). Virtual ethnography research on second life virtual communities. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 12(3), 108-117.
- Hine, C. (2008). Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. *The SAGE handbook of online research methods*, 257-270.
- Karsidi, A., & Tampubolon, S. M. H. (1998). Landuse and Land Cover Change (LUCC): a case study in Indonesia.

- Koh, J., & Kim, Y. G. (2004). Knowledge sharing in virtual communities: an e-business perspective. *Expert systems with applications*, 26(2), 155-166.
- Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of marketing research*, 39(1), 61-72.
- Marx, K. (1867). Preface to the first German edition. *The Portable Karl Marx, edited by Eugene Kamenka*, 432-36.
- McLeod, J. D. (2013). Social stratification and inequality. *Handbook of the sociology of mental health*, 229-253.
- Mulligan, J., & Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: an insider's guide*. New Riders.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006, November). Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. In *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work* (pp. 149-158).
- Pratiwi, F. D. (2014). Computer mediated communication (CMC) dalam perspektif Komunikasi lintas budaya (tinjauan pada soompi discussion forum Empress ki tanyang shipper). *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 7(1).
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Siitonen, M. (2007). *Social interaction in online multiplayer communities* (No. 74). University of Jyväskylä.
- Song, F. W. (2009). *Virtual communities: Bowling alone, online together* (Vol. 54). Peter Lang.
- Stensson, E. (2009). The Social Structure of Massive Multiplayer Online Communities: Investigating the Social Network of a World of Warcraft Guild.
- Sulistya, R. (2020, November 27). Jumlah Gamers Online Indonesia Terbanyak di Asia Tenggara. [Republika.co.id. From https://tekno.republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-gamers-online-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara](https://tekno.republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-gamers-online-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara)
- Taylor, T. L., Boellstorff, T., Nardi, B., & Pearce, C. (2013). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton university press.

- Wartono, W. (2022). DUNIA MMO GAME PARA GAMER DI KOMUNITAS FORUM INDOGAMERS. *Linimasa: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 133-157.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and culture*, 1(4), 338-361.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of communication*, 59(4), 700-725.

LAMPIRAN

Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yang telah melewati seleksi ketat sesuai dengan kriteria yang ditetapkan untuk memastikan keakuratan data. Wawancara dilakukan melalui platform Zoom agar lebih efisien dan tepat sasaran.

- Dhidan : “Oke, perkenalkan nama saya Muhammad Dhia Mursyidan Anis. Saya akan mengambil penelitian tentang strata sosial di dalam komunitas AdventureQuest Worlds di Indonesia. Saya disini ingin mengambil data melalui wawancara pada teman-teman. Mungkin saya akan memulai pertanyaan yang lebih ini dulu ya apa general. Mungkin teman-teman pernah bermain atau ya bukan pernah sih lebih ke sedang bermain mungkin atau bisa pernah.”
- Gohi Moji : “Masih bermain mas.”
- Dhidan : “Oke, kalau yang lain gimana?”
- Alvin Hacker : “Kadang-kadang.”
- Dhidan : “Oke.”
- Scixors : “Masih sering.”
- Dhidan : “Oke, terus?”
- Loke : “Sering sih, apa paling sehari mainnya 2 nek ngga 3 jam.”
- Dhidan : “Oke, Mas Ensource?”
- Ensource : “Kadang-kadang kalo sempet saja sih.”
- Dhidan : “Oke,oke. Oke terus kan masih bermain nih, jadi kalau kalian sendiri apa mengikuti komunitas atau bergabung gitu ngga di sebuah komunitas AQW Indonesia gitu?”
- Gohi Moji : “Ya bergabung sih mas kalo saya. Mengikuti info lah.”
- Dhidan : “Oke yang lain?”
- Alvin Hacker : “Ya mengikuti kaya sekedar-sekedar buat info-info aja tahu-tahu aja gitu.”
- Loke : “Sama.”
- Scixors : “Update-update.”
- Dhidan : “Oke, berarti ini semua ini ya mengikuti ya, walaupun ngga intens banget sama info-info yang sering update gitu?”

Ensource : “Iya.”

Dhidan : “Oke, kalau boleh tahu kalian main AQW ini udah berapa lama ya?”

Gohi Moji : “Kalo untuk saya sendiri kurang lebih 9 masuk ke tahun 12 sih mas.”

Dhidan : “Oh 12 tahun ya mas.”

Gohi Moji : “Iya.”

Dhidan : “Oke kalo Mas Ensource berapa tahun?”

Ensource : “Kalo aku dari 2010 berarti udah 12 tahunan lah.”

Dhidan : “Oke boleh mas Loke mungkin Loke.”

Loke : “Aku dari kelas 2 SD sih sekitar 2012 2013.”

Dhidan : “Oke Mas Alvin Hacker berapa?”

Alvin Hacker : “Dari 2011 mulai awal bikin baru.”

Dhidan : “Oke kalo mas Scixors berapa?”

Scixors : “2011 mas, tapi sempet ini vakum 2015 sampe 2019, baru balik 2019.”

Dhidan : “Oh oke berarti yang penting udah main dari sebelum itu kan ya?”

Scixors : “Iya.”

Dhidan : “Oke,oke gapapa. Kemudian kalian ini ngga tahu sistematika cara bermain AQW ngga? Secara umumnya bukan tentang fashion doang tapi lebih ke cara bermainnya, mungkin dari penggunaan class atau sistem yang lain gitu. Paham ngga kira-kira?”

Alvin Hacker : “Dari segi gameplay MMORPG sih ya pasti kek gitu-gitu saja ngga sih? Main, leveling, farming.”

Dhidan : “Oke berarti semuanya paham kan ya AQW ini gimana. Oke bagus. Selanjutnya kalian untuk dapetin kan AQW ini kan terkenal sama item-itemnya yang diliat sama playernya itu item langka itu terus achievementnya yang kadang rare kadang banyak. Kalian ini terlalu mementingkan itu ngga item atau achievementnya gitu?”

Alvin Hacker : “Kalo item ngga terlalu sih, tapi kalo achievement aku ngga sama sekali.”

Dhidan : “Oh oke, kalo yang lain?”

Loke : “Kalo aku beda sih apa, tergantung seberapa apa, sepenting apa item itu semisal apa ada kayak itunya dan itu hanya didapatkan pas itu doang kan kalo memiliki kan kayak rasanya tu kayak apa ya?”

Gohi Moji : “Bangga.”

- Loke : “Ya memiliki kebanggaan tersendirilah kalo itu item, habis itu yang lain kan kaya ngga punya kayak ada kebanggaan tersendiri. Kan kalo kita bawa ke basenya kan jadi semakin seneng lah gitu.”
- Dhidan : “Oh oke,oke paham. Yang lain?”
- Ensource : “Mungkin buat kepuasan sendiri saja sih kalo misalkan suka sama itemnya ya beli kalo ada ya kalo ada itunya uangnya atau uangnya begitu. Kalo engga ya ngga usah begitu. Kalo achievement sih ngga terlalu kalo dari aku.”
- Dhidan : “Hmm kalo Mas Scixors gimana?”
- Scixors : “Sama sih mas, aku ngikutin-ngikutin update yang baru ada yang bagus ambil gitu. Kalo engga ya engga gitu. Lihat sikon.
- Dhidan : “Berarti ini ya dalam disini ada dua sisi ada yang mempentingkan item, ada yang ngga sama sekali. Oke gapapa. Selanjutnya kalo kalian di game itu sering ngga melakukan chat atau ya intinya komunikasi lah di dalam game atau nggak sama sekali gitu? Pemain solo begitu nggak komunikasi sama player-player lain gitu ada nggak?”
- Gohi Moji : “Kalo saya setiap kali online mesti sih mas, sekedar menyapa orang-orang yang terlihat bersliweran atau berjalan-jalan di map-map tertentu itu kalo sedang ada waktu luang mesti saya sempatkan untuk chat sih mas.”
- Dhidan : “Oke, itu dari pemain yang kamu kenal atau ada yang nggak kamu kenal tetap kamu sapa?”
- Gohi Moji : “Kalo terutama kalo yang sudah ada atau yang berusia lama begitu ketemu di map begitu kan, terkadang kepo sih mas siapa namanya di nama aslinya ngga sekedar char gitu. Tapi kalo untuk orang random sendiri ya kadang kalo ada yang unik atau memiliki nama khusus atau nama-nama yang kadang lucu gitu saya chat sih mas.”
- Dhidan : “Oke,oke,oke bagaimana kalo Mas Irzha sendiri?”
- Ensource : “Emm, mungkin kadang sih jadi tergantung kondisi juga jadi misalkan kalo lagi farming terus ada yang minta tolong, yakan harus mau gamau harus menchat kan buat komunikasinya gitu. Sama kalo misalkan di satu guild atau ada yang ngajak ngobrol begitu ya ngechat juga sih gitu. Jadi tergantung dari kondisinya si kalo dari aku.”
- Dhidan : “Oke, kalo dari Mas Loke?”
- Loke : “Kalo aku kan, aku kan apa gabung di salah satu guild kan atau komunitas di AQW, nah itukan kalau tiap ada orang yang datang ke tempat kita ke base kita itu kan akan mesti bakal akan saya sapa sih. Tergantung eh bukan terngtung tapi nggak mengenal itu mau saya kenal atau tidak tapi kalau orangnya sudah dateng ke base kita pasti selalu saya sapa. Tapi ya paling hanya sekedar saya sapa sih kalo komunikasi ya tergantung juga sih.”

- Dhidan : “Oke,oke bagaimana kalo Mas Alvin Hacker?”
- Alvin Hacker : “Kalo aku si ya sama kaya Encsource sih, tergantung kondisi tapi kalo fitur chat sekarang kayanya sudah kaya hampir nggak guna ya. Soalnya fitur-fiturnya gitu-gitu saja, terus rata-rata orang-orang sekarang sudah ada komunitas kan lebih milih chatnya kan kaya ke Discord. Ya karena fitur chat in game tu mungkin jarang, kalo nggak mepet banget ya. Ya kaya biasanya pas main dulu waktu-waktu awal-awal main AQW itukan kalo ngechat biasanya kan masih in game. Misal kita mau nongkrong di Yulgar ketemu orang-orang random kan itu biasanya kan orang-orang masih pakai in game chat masih rame begitu, sekarang di Yulgar isinya orang-orang AFK. AFK nya kan paling itu juga mereka ngechat nya kan juga pasti lewat kalo nggak lewat Discord ya mungkin ya, sesama sama komunitas-komunitas mereka begitu.”
- Dhidan : “Hmm iya paham. Kalo Mas Scixors?”
- Scixors : “Kembali lagi mas sama kaya tadi tergantung sikon situasi dan kondisi. Kalo misal farm gitukan sama teman begitu apa, yang nggak, nggak apa nggak paham begitu dikasi tahu gitukan. Lebih kesitu sih mas.
- Dhidan : “Oke, berarti ini ya semuanya pernah berkomunikasi. Oke selanjutnya kalo kalian komunikasi kan tadi ada yang lewat in game chat, ada yang lewat *platform* lain entah itu Discord atau mungkin Facebook. Kalian sendiri ini nggak, sering menggunakan fitur emot yang di AQW itu nggak? Kan itukan katakanlah komunikasi non verbalnya di AQW gitu sering nggak atau nggak sama sekali pakai emot?”
- Loke : “Kalo aku sih kadang gunain emot *laugh* sih sebagai pengganti hahaha kalo engga wkwk karena kalo pakai haha atau ngga wkwk kayak apa ya kayak sudah keseringan gitu lho ngechatnya kenapa ngga sekalian nggunain emotnya gitu kan daripada nganggur.
- Dhidan : “Oke,oke kalau yang lain gimana?”
- Gohi Moji : “Saya sendiri kdang kalo pakai emot kalo cuman ada acara fotbar sih mas.”
- Dhidan : “Ohh, oke oke fotbar ya. Kalo yang lain gimana ada?”
- Alvin Hacker : “Jarang sih pakai emot-emot kalo aku.”
- Dhidan : “Oke, oke Mas Scixors?”
- Scixors : “Sama sih mas, kalo ada fotbar ada apa kegiatan begitu ketemuan bareng gitu kan kaya begitu.”
- Dhidan : “Oke, berarti kan tadikan ini kalian sempet ketemu pemain teman atau pemain random nah, kalian sendiri pastinya pernah kan menemukan pemain gitu yang ketemu achievementnya lebih banyak dari kalian terus atau itemnya lebih banyak dari kalian dan itu kalian sering ngga atau nggak pernah?”

- Gohi Moji : “Sering sih mas kalo saya. Setiap main ke base itu mesti ada yang apa ya, pakai item-item langka gitu.”
- Dhidan : “Oke, kalau yang lain?”
- Alvin Hacker : “Kalau aku sih sering ya.”
- Dhidan : “Atau kalian sendiri yang ini apa, itemnya lebih banyak dari yang lain.”
- Alvin Hacker : “Nggak dulu.”
- Gohi Moji : “Low profile bro.”
- Alvin Hacker : “Saya low profile.”
- Dhidan : “Oke, tapi berarti ini semua ini ya pernah ya menemukan pemain yang achievement sama itemnya lebih banyak dari kalian gitu.”
- Alvin Hacker : “Heem banyak.”
- Dhidan : “Oke, nah kalo kalian tu menyikapinya kaya begitu tu gimana apakah kalian mbatin gitu kalo pemain ini tu gimana gitu.”
- Scixors : “Minder begitu?”
- Dhidan : “Hooh atau yang lain?”
- Alvin Hacker : “Kalo minder si enggak ya, paling yo “wah wonge iki gilo cuk anune akeh banget.” Paling cuman itu, begitu sih paling cuman gitu doang.”
- Gohi Moji : “Ekspressi sesaat mas.”
- Alvin Hacker : “Yak, ekspresi sesaat.”
- Loke : “Kalo aku sih, kalo di base kadang gaada bahan pembicaraan gitu kan terus nanti ada misalkan ada orang datang pakai item apa ya semisal saya sebutkan *Chronomancer*, nah itu biasanya saya bakal apa, kayak manggil itu orang itu *Chronomancer* dapet darimana biar apa pembicaraan di room itu tu tidak canggung gitu lho. Jadi saya kadang gunainnya buat bahan omongan.”
- Dhidan : “Oke, menarik-menarik. Kalo Mas Irzha gimana?”
- Ensource : “Ya mungkin sama kaya mas Loke sih jadi kalo misalkan ada orang yang make item langka begitu ya suka iseng-iseng saja begitu jadi bahan pembicaraan begitu. Biar nggak sepi-sepi amat begitu sih. Tapi kalo ada rasa iri begitu sih enggak sih maksudnya ya biasa saja begitu.”
- Dhidan : “Oke, berarti gaada kaya rasa pingin kaya mereka begitu ya? Oke.”
- Ensource : “Enggak juga tuh.”

- Dhidan : “Eee... Kalo kalian mengamati pemainnya itu kira-kira sikapnya dari pemain yang kalian sebutin tadi itu gimana? Apakah pemainnya itu tu ada sombongnya atau semena-mena sama player lain begitu? Atau kalian pernah ketemu sama player yang kaya begitu?”
- Loke : “Kalo aku sih, beberapa tapi keseringan kalo aku apa manggil misal ngajak orang yang makai item langka gitu biasanya mereka lebih apa sebagian besar mereka bakal lebih terbuka gitu nangepin. Jarang sih ada yang sombong, ya ada sesekali seumpunya tu seperti kayak dia tu lebih ke nggak nangepin begitu, lebih banyak diam gitu dia daripada nangepin chat saya gitu sih.”
- Alvin Hacker : “Iyasih sama sih kalo aku kalo di isengin gitu-gitu “wih itemnya keren bro gini gini gini gini.” Paling ya diem.”
- Dhidan : “Kalo Mas Gohi Moji mungkin bagaimana?”
- Gohi Moji : “Kalo saya beberapa item yang farmable ya mas yang bisa dicari tu biasanya kalo ada yang pakai item yang farm itu saya tanya ke orangnya bagaimana cara mendapatkan item tersebut sih mas. Jadi supaya berbagi informasi juga.”
- Dhidan : “Oke, kalo Mas Irzha?”
- Ensource : “Kalo aku sih, kalo misalkan yang item-item langka gitu sih kadang kebanyakan sih ngga nangepin. Kalo misalkan mau ngajak ngobrol begitu, mungkin karena emang bener-bener masih stranger begitu jadi istilahnya. Ya aku sih ya gaada ngga apa ya, ga heran juga sih.”
- Dhidan : “Oke, kalo Mas Scixors mungkin?”
- Scixors : “Kalo saya sih, apa ya jadi masih apa kayak terserah sih kalo main kayak gitu sih apa kayak pandangannya sih bebas sih kalo saya.”
- Dhidan : “Oke, berarti ini ya belum menemukan pemain kayak yang semena-mena sama player lain begitu walaupun item sama achievementnya lebih banyak dari kalian gitu. Oke, kalo kalian menganggap pemain yang mempunyai barang-barang atau item-item yang lebih banyak terus achievementnya lebih banyak, itu kalian ada golongan tersendiri nggak buat kalian sendiri gitu? Ada batasan buat menggolongkan pemain itu nggak?”
- Alvin Hacker : “Tergantung dari segi rarity ya?”
- Dhidan : “Oke, bagaimana itu?”
- Alvin Hacker : “Kalo rarity kalo dari segi rarity misalnya ada item-item yang rare, habis itu ada yang seasonal, mungkin common lah gitu gitu yang bisa didapetin kapan aja. Kalo yang rare-rare begitu biasanya yang sudah langka-langka begitu paling ya “wih sepuh sepuh sepuh.”

- Dhidan : “Berarti golongan sepuh begitu ya?”
- Alvin Hacker : “Yoi.”
- Dhidan : “Oke, kalo yang lain mungkin bagaimana?”
- Gohi Moji : “Kalo saya buat item-item itu kalo orang yang ngoleksi item yang sulit didapatkan itu ini sih mas hard farmers. Ada kriteria untuk orang meluangkan banyak waktu untuk bermain game.”
- Dhidan : “Oke, hard Farmers. Mungkin Mas Scixors ada pendapat?”
- Scixors : “Sama saja sih mas. Sama saja sih kayak yang sebelumnya.”
- Dhidan : “Oke, kalo Mas Irzha?”
- Ensource : “Ya mungkin kalo yang pakai item rare kayak begitu sih mungkin kayak ada sedikit respect begitu ya atau hormat begitu. Mungkin karena ya item-item begitu kan ya belinya harus pakai real begitu. Jadi mungkin ya, ya respect saja begitu.”
- Dhidan : “Oke, berarti kayak ada, ada ini ya apa ya istilahnya tu kayak golongan atas sama bawah tu kerasa banget begitu ya.”
- Ensource : “Iya.”
- Dhidan : “Oke, kalo Mas Davino bagaimana?”
- Loke : “Kalo saya sih anggep apa, saya bagiin jadi ke 3 golongan sih. Pertama farmer itu buat orang-orang yang punya item farming banyak. Terus yang kedua tu yang semi sultan itu dia yang punya banyak rare item yang acs tag. Terus yang ketiga tu yang bener-bener dia tu kayak istilahnya investasiin duitnya tapi di AQW begitu. Yang apa ya, yang itemnya tu notabene tag nya itu collector, contohnya heromart atau apalah begitu. Begitu sih.”
- Dhidan : “Oke sip, berarti ini ya sudah jelas bagaimana tadi, oke. Kalo tadikan kalian bilang belum, ya bukan belum ya jarang begitu menemukan pemain yang semena-mena. Kalo kalian misalnya nih katakanlah tadikan punya orang atau teman atau mungkin menemukan orang itu ketemu langsung. Nah pemainnya itu tuh dia bisa dibbilang sepuh iya, terus hard farmer iya, terus dia mempunyai uang yang banyak untuk investasi di AQW iya. Dia punya ketiga kekuasaan ini dia semena-mena sama pemain lain begitu, kaya menyombongkan dirinya terus dia merasa paling hebat di komunitas. Nah sikap kalian menanggapi itu bagaimana?”
- Alvin Hacker : “Kalo di in game ya, kalo di in game mungkin kalo chatnya kurang itu ya, klik karakternya langsung ignore ya langsung.”
- Dhidan : “Oke, berarti biar nggak muncul lagi.”

- Gohi Moji : “Atau kalo saya ini sih mas, nah bacotnya terlalu kasar terus ya ada fitur report ntar tinggal urusan”
- Alvin Hacker : “Nah itu itu langkah kedua itu setelah ignore.”
- Dhidan : “Oke, oke bagaimana terus yang lain lanjut?”
- Scixors : “Dikasih tahu sih mas kalo saya, dikasih tahu misalnya dikasih tahu dibilangin nggak bisa ya berarti batu begitu.”
- Dhidan : “Kalo Mas Irzha?”
- Ensource : “Ya sama sih jadi, ya seenggaknya berusaha dulu begitu ngasih tahu ya kalo batu begitu orangnya ya udahlah tinggal ignore saja begitu mengganggu atau kalo memang orangnya sudah keterlalu ya report begitu. Begitu sih.”
- Dhidan : “Mas Davino mungkin?”
- Loke : “Ya iyasih sama paling yang pertama kasih tahu dulu tapi kalo dia orangnya apa ya kurang ajar gitu saya mungkin kemungkinan besar tu kayak ngumpul di komunitas saya. Kalo dia sekiranya kurang ajar ya bisa di dramain sih kayak begitu. Tapi gapernah sih engga sih itu cuma khayalan saya saja sih soalnya nggak pernah ketemu orang kayak begitu.”
- Dhidan : “Oke, menarik.”
- Alvin hacker : “Kalo ada cekcok langsung cepu di itu grup komunitas.”
- Loke : “Ya tergantung si seberapa, seberapa besar dia batunya. Kalo sudah gangguin orang lain nah itu baru saya dramain.”
- Dhidan : “Oke, menarik nih. Jadi ada ini ya komunikasi baru di komunitas gitu. Oke, kan tadi kan misalnya pemainnya semena-mena kan, sekarang kebalkannya kalo pemainnya tadi punya ketiga kekuasaan itu terus mereka tu humble sama kalian itu bener-bener akrab sama kalian sama pemain lain juga. Nah kalian sendiri menyikapi itunya gimana?”
- Alvin Hacker : “Ya kalo aku sih normal ya kaya orang-orang biasa, kaya teman-teman lain biasa ngga mandang dia mentang-mentang dia punya ini ini ini itu terus kita bedain. Enggak kalo gitu, ya sama lah kalo aku.”
- Dhidan : “Oke berarti, ya walaupun mereka tergolong kasta atas tapi tetap setara gitu ya?”
- Gohi Moji : “Ya kalo saya malah tambah lebih tambah respect sih mas sama orang yang seperti itu, misal dia memiliki ketiga kriteria tersebut tapi dia tetap ramah menyapa begitu buat saya itu sesuatu yang wah orang ini baik gitu jadi kita mandangnya jadi nggak negatif gitu mas.”
- Alvin Hacker : “Jadi segan begitu mungkin”

Dhidan : “Ya ya bisa bisa juga. Kalo Mas Irzha mungkin?”

Ensource : “Kalo aku sih ya sewajarnya aja jadi ya kaya kalo misalkan humble gitu ya nanggepinnya ya sama-sama baik juga gitu feedbacknya.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Scixors?”

Scixors : “Kalo saya sih saya buat pedoman mas.”

Dhidan : “Oke, jadi buat contoh gitu ya?”

Scixors : “Iya iya.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Loke?”

Loke : “Ya kayak itu sih kayak ya bangga sih kayak wah punya temen ya orang berada tapi dia humble gitu kan jadi kayak seneng aja gitu. Gitu sih.”

Dhidan : “Oke, jadi kan tadi ada dua perbandingan tuh, kan kalian juga udah lama bermain AQW nih. Berarti kan kalian otomatis udah, udah apa ya bisa menemukan atau membedakan gimana pemain yang mungkin bisa terbilang tidak ramah sama pemain lain, terus mana pemain yang bisa humble sama pemain lain, kalian ada ini nggak perbandingan kriteria nggak? Misalnya pemain yang nggak humble sama pemain lain sama pemain yang humble dengan yang lainnya itu tu ada perbandingannya nggak misalnya 2:1 atau misalnya berapa banding berapa gitu ada nggak?”

Gohi Moji : “Kalo untuk saya 7:3 sih mas, 7 buat yang humble yang 3 buat yang abuse power.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Irzha gimana apakah ada atau enggak?”

Ensource : “Mungkin 1:10 kali ya, 1 untuk yang rese 10 untuk yang humble.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Alvin Hacker?”

Alvin Hacker : “4 ya mungkin ya, 4 ya yang ngeselin gitu gitu tapi yang humble juga banyak.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Scixors?”

Scixors : “Sama saja sih mas, nggak, ada yang rese ada yang enggak gitu, emang tergantung ini sih kadang-kadang kendala gitu kali ya.”

Dhidan : “Berarti lebih banyak yang baik gitu. Oke kalo Mas Loke?”

Loke : “Ya mungkin sama kaya Mas Irzha sih 1:10.”

Dhidan : “Oke, nah kan sudah ini ya dahtau kriterianya pemain-pemain yang lain dan tahu sikap-sikapnya sama pemain lain begitu. Menurut kalian sendiri kan kalian tahu kan pastinya strata sosial itu apa di pikiran kalian begitu atau mungkin kalian bisa menemukan di dunia asli begitu yang bukan

virtual. Nah kalo di AQW sendiri kalian menganggap strata sosial itu ada atau enggak?”

Scixors : “Ada sih beberapa mas.”

Dhidan : “Oke.”

Gohi Moji : “Ada sih mas tapi tidak begitu nampak dan tidak menjadi patokan begitu mas, tergantung dari komunitasnya sendiri sih mau menerapkan strata atau enggak.”

Dhidan : “Oke, Mas Irzha atau Mas Alvin Hacker?”

Alvin Hacker : “Kalo strata sih mungkin kaya pendapat orang-orang aja ya di suara mayoritas gitu sih kalo menurutku.”

Dhidan : “Oke, kalo Mas Irzha?”

Ensource : “Yang penting strata sosial ya dimanapun mungkin ada sih ya jadi ya secara tidak langsung gitu kalo menurut saya.”

Dhidan : “Oke, Mas Loke mungkin?”

Loke : “Ya ada sih tapi nggak sedetail di apa kehidupan nyata gitu lho, mungkin ya ya begitu lah, ya nggak se apa sedetail nyata lah ya gitu lah intinya.”

Dhidan : “Oke, oke oke paham berarti ini ya strata sosial tu bisa terbentuk di komunitas tu atas kesepakatan orang-orang yang lain juga intinya, oke. Mungkin itu saja sih yang bisa saya tanyakan kepada kalian atau mungkin ada saran atau apa gitu untuk saya dari teman-teman mungkin?”

Gohi Moji : “Menurut saya bagus sih mas mau mengambil apa pembagian strata sosial di AQW karena seperti game-game pada umumnya bahwa bisa dibilang AQW itu dunia virtual buat kira bertemu, berinteraksi, dan ya have fun terus bareng player-player lain di game.”

Dhidan : “Oke.”

Gohi Moji : “Penelitiannya juga cukup menarik sih mas.”

Dhidan : “Oke terima kasih, mungkin yang lain ada atau tidak,? Kalau tidak.”

Ensource : “Udah bagus sih udah bagus.”

Dhidan : “Oke kalau tidak ini akan saya cukupkan.”