

Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)

Tugas Akhir

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

Rizaldy Irfan Adimukti

1181003089

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL

PRODI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BAKRIE

JAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya milik saya sendiri dan semua sumber, baik yang menjadi referensi maupun yang diikuti saya nyatakan benar.

Nama : Rizaldy Irfan Adimukti

NIM : 1181003089

Tanda Tangan :



Tanggal : 26 Juni 2022

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rizaldy Irfan Adimukti
NIM : 1181003089
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Proposal : Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)

Telah berhasil dipertahankan dalam Seminar Proposal Tugas Akhir dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk penelitian dan penulisan manuskrip Tugas Akhir pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dessy Kania, B.A., M.A., Dr,



Pembahas : N. Rangga Wiwesa, A.Md.Kom., S.I.Kom., M.I.Kom



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 20 Juli 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh

Nama : Rizaldy Irfan Adimukti

NIM : 1181003089

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul : "Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)".

Telah berhasil dipertaruhkan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

Dewan Penguji

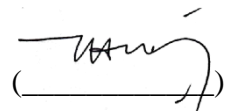
Pembimbing : Dr. Dessy Kania, B.A., M.A.



Penguji I : N. Rangga Wisesa, A.Md.Kom., S.I.Kom., M.I.Kom



Penguji II : Suharyanti, Dra., M.S.M.



Ditetapkan di : Universitas Bakrie, Jakarta

Pada Tanggal : 15 Agustus 2022

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena dengan ridho, rahmat serta nikmat yang dikaruniainya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)” ini dengan sebaik-baiknya. Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie, Jakarta. Peneliti menyadari bahwa selama proses penelitian Tugas Akhir ini banyak mengalami kendala. Namun berkat dukungan dari berbagai pihak, peneliti mampu menghadapi segala kendala, penulis mendapatkan dukungan dan semangat serta bantuan dari berbagai pihak dalam mengatasi segala rintangan. Pada kesempatan ini, dengan ketulusan hati penulis menunjukkan rasa syukur dan berterima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Dessy Kania, B.A., M.A.

Terima kasih banyak untuk miss DK telah menjadi dosen pembimbing yang sabar, baik dan juga tekun. Penulis tidak bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan beliau mulai dari bimbingan, arahan, saran dan kiritk yang telah diberikan miss DK kepada penulis. Terima kasih atas waktu yang telah diluangkan untuk membantu proses penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik, memberikan solusi untuk segala permasalahan dan tantangan yang penulis hadapi selama proses berlangsung.

2. N. Rangga Wisesa, A.Md.Kom., S.I.Kom., M.I.Kom

Terimakasih untuk Mas Rangga yang sudah menjadi penguji sidang skripsi penulis. Berkat saran, masuk, dan kritik yang telah diberikan Mas Rangga telah membantu penulis dalam menyelesaikan proses skripsi kali ini.

3. Suharyanti, Dra., M.S.M.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Suharyanti yang sudah menjadi pembahas dan penguji pada skripsi kali ini. Terima kasih untuk waktu, saran, dan kritik yang telah diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.

4. Augusta Abiyyu Pratana

Terima kasih kepada Astha yang sudah bersedia menjadi narasumber untuk triangulator di skripsi ini, dan sudah meluangkan waktunya untuk wawancara di tengah – tengah waktu sibuknya.

5. Muhammad Keefe Wiradikusumah

Terima kasih kepada Keefe yang sudah bersedia sebagai narasumber dan waktunya atas ketersediaan wawancara, dan memberikan izin sebagai salah satu pemain aktif phantasy star online 2 dan juga anggota komunitas.

6. Teman - teman dekat

Terima kasih kepada Khadijah, Marsel, Iqbal, Akbar, Prisca, dan Tsana yang memberikan dukungan moral, memberikan masukan, dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu karena telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Penulis berharap semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan berbagai pihak yang telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Demikian penulis mengucapkan terima kasih, dengan harapan semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk kedepannya.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas Akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizaldy Irfan Adimukti
NIM : 1181003089
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Bebas Royalti Noneksekutif (non-exclusive royalty-fee rights) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“ANALISIS PENGALAMAN BERMAIN KOMUNITAS GAMERS DALAM SISTEM PAY-TO-WIN (GAME ONLINE MMORPG PHANTASY STAR ONLINE 2)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non- eksekutif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database),merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 15 Agustus 2022

Yang menyatakan,



(Rizaldy Irfan Adimukti)

Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)

RIZALDY IRFAN ADIMUKTI

ABSTRAK

Penerapan sistem game kontroversial berbayar bernama Pay-to-Win sudah mempengaruhi pengalaman pemain dari tahun ke tahun. Penelitian ini untuk menemukan alasan penerapan dan pemakaian sistem game pay-to-win di game Phantasy Star Online 2 terhadap pengalaman bermain komunitas gamers. Metodologi Penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif dengan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode Fenomenologi merupakan studi mengenai pengalaman hidup seseorang dan bagaimana individu secara subjektif bisa merasakan pengalaman dan makna dari fenomena yang terjadi tersebut. Hasil Penelitian ini adalah dengan adanya pengimplemetasian sistem game pay-to-win di phantasy star online 2 bisa mempengaruhi pengalaman bermain pemain dan anggota komunitas gamer yang memunculkan berbagai macam alasan penggunaan sistem pay-to-win di Phantasy Star Online 2.

Kata Kunci : Sistem Pay-to-Win, Pengalaman Bermain, Fenomenologi.

Analisis Pengalaman Bermain Komunitas Gamers Dalam Sistem Pay-to-Win (Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2)

RIZALDY IRFAN ADIMUKTI

ABSTRACT

The implementation of a controversial paid gaming system called Pay-to-Win has affected the player experience over the years. This research is to find out the reasons for implementing and using the pay-to-win game system in the Phantasy Star Online 2 game on the gaming experience of the gamers community. The methodology of this research is qualitative research with the approach in this research using the phenomenological method, which is a study of one's life experiences and how individuals can subjectively feel the experience and meaning of the phenomena that occur. The result of this research is that the implementation of the pay-to-win game system in Phantom Star Online 2 can affect the playing experience of players and members of the gamer community which raises various reasons for using the pay-to-win system in Phantasy Star Online 2.

Keywords : Pay-to-Win System, Play Experience, Phenomenology.

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	17
1.4.2 Manfaat Praktis	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	18
1.1 Definisi Konsep dan Pendekatan Teori	18
A. Teori Consumer Behavior (Perilaku Konsumen).....	18
B. Komunitas Merek (Brand Community)	22
C. Pengalaman Bermain	24
D. Komunitas Gamers.....	27
E. Sistem Game Pay-to-Win	28
F. Game Online MMORPG Phantasy Star Online 2	30
G. Game Online Sebagai Media Komunikasi Pemasaran.....	34
2.2 Kerangka Pemikiran	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain dan Pendekatan	37
3.2 Objek Penelitian.....	37
3.3 Pengumpulan Data.....	38

3.4 Analisis Data	39
3.5 Triangulasi Data	40
3.6 Operasionalisasi Konsep / Isu	40
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Gambaran dan Konteks Penelitian	42
4.1.1 Game dan Konsep Pay-to-Win Phantasy Star Online 2 (PSO 2)	42
4.1.2 Grup Komunitas Phantasy Star Online 2.....	46
4.1.3 Informan Wawancara	54
4.2 Penyajian Data	63
4.2.1 Implementasi Strategi Sistem Game Pay-to-Win	63
4.2.2 Pengalaman Bermain akan Sistem Game Pay-to-Win PSO 2.....	65
4.2.3 Sistem Berbayar di Dunia/Industri game	66
4.2.4 Sistem berbayar Uang asli Battle Pass, Market, Gacha, dsb.....	67
4.3 Pembahasan dan Diskusi.....	69
4.3.1 Phantasy Star Online 2 sebagai Media Komunikasi Pemasaran	69
4.3.2 Pengaruh Sistem Pay-to-Win pada Pengalaman Bermain	71
4.3.3 Alasan pengaruh Sistem Pay-to-Win pada Pengalaman Bermain Pemain Phantasy Star Online 2.....	72
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Kendala dan Keterbatasan.....	76
5.3 Saran dan Implikasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
DAFTAR LAMPIRAN.....	79