

Praktik Konsumsi Pemain *Game* GTA V Kotakita *Roleplay* Indonesia

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

**Muhammad Rifqi Santoso
1201003100**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Rifqi Santoso

NIM : 1201003100

Tanda Tangan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rifqi Santoso', with a horizontal line underneath.

Tanggal : 10 September 2024

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rifqi Santoso

NIM : 1201003100

Program Studi : Ilmu Komunikasi

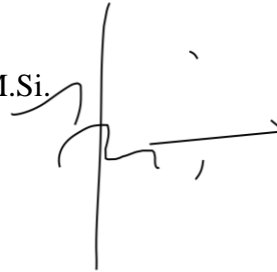
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Praktik Konsumsi Pemain Game GTA V KotaKita *Roleplay* Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian pesyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarja Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Aryo Subarkah Eddyono, S.Sos., M.Si.



Pembahas 1 : Rizky Hafiz Chaniago, Ph.D



Pembahas 2 : Adek Risma Dedeas, S.S., M.A., M.A.



UNGKAPAN TERIMAKASIH

Pertama-tama marilah kita panjatkan Puji dan Syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Praktik Konsumsi Pemain Game GTA V Kotakita Roleplay Indonesia”. dengan baik. Adapun, penelitian Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

Saya sadari bahwa tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses perkuliahan berlangsung sampai pada penyusunan proposal, tidaklah mudah untuk menyelesaikannya. Maka, saya ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Aryo Subarkah Eddyono, S.sos., M.Si., selaku dosen pembimbing yang senantiasa menyempatkan waktu, membantu, mengarahkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Rizky Hafiz Chaniago, Ph.D selaku dosen penguji saat seminar proposal yang juga membantu dalam menyempurnakan tugas akhir ini.
3. Informan-informan yang bersedia dalam kesempurnaan tugas akhir ini, yang juga menjadi data pokok pada penulisan.
4. Ibu, Bapak, Kakak, dan keluarga yang terus memberi dukungan berupa doa dan moral.
5. Dosen-dosen Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie yang telah memberikan ilmu berharga kepada saya selama menjadi mahasiswa.
6. Teman-teman peminatan *Communication Multimedia Journalism 2020* yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman komunitas *roleplay* yang bernama Malam Malam Makan Mie, yang juga memberikan semangat dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap, agar kebaikan yang telah diberikan seluruh pihak di atas mendapatkan balasan yang berlimpah dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Demikian yang bisa penulis sampaikan Akhir kata, saya berharap tugas akhir ini akan berkontribusi positif pada kemajuan ilmu.

Jakarta, 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'P' followed by a horizontal line and a small flourish.

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah Ini:

Nama : Muhammad Rifqi Santoso
NIM : 1201003100
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

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

Praktik Konsumsi Pemain *Game* GTA V Kotakita *Roleplay* Indonesia

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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 peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 10 September 2024

Yang Menyatakan



(Muhammad Rifqi Santoso)

**PRAKTIK KONSUMSI PEMAIN *GAME* GTA V SERVER KOTAKITA
ROLEPLAY INDONESIA**

Muhammad Rifqi Santoso

ABSTRAK

Penulisan penelitian ini adalah untuk menentukan masalah utama tentang bagaimana praktik konsumsi pemain di server Kotakita Roleplay mencerminkan teori konsumsi Pierre Bourdieu, khususnya hal habitus, modal, arena dalam *game* GTA V di server Kotakita Roleplay. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang perilaku konsumsi pemain, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan wawancara mendalam dan observasi partisipatif, selain itu penelitian ini juga menggunakan *new* etnografi Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan konsumsi di server Kotakita Roleplay menunjukkan struktur sosial dan kekuasaan dalam kehidupan nyata para pemain, serta preferensi mereka. Habitus dan modal pemain sangat memengaruhi bagaimana mereka melakukan konsumsi. Pola konsumsi pemain *game online* di era digital telah dipengaruhi oleh perkembangan pesat game online, termasuk game *Grand Theft Auto V* (GTA V) yang dimainkan di server Kotakita Roleplay. Pemain akan mengumpulkan modal-modal seperti modal ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik, yang akan mereka gunakan dalam “bertarung” di arena dengan cara yang berbeda dari masing-masing pemain.

Kata Kunci: Konsumsi, GTA V, Roleplay, Bourdieu, Habitus, Modal, Arena, Komunitas Game.

**CONSUMPTION PRACTICES OF GTA V GAME PLAYERS ON
KOTAKITA ROLEPLAY SERVER INDONESIA**

Muhammad Rifqi Santoso

ABSTRACT

The writing of this research aims to identify the main issue regarding how the consumption practices of players on the Kotakita Roleplay server reflect Pierre Bourdieu's theory of consumption, particularly in terms of habitus, capital, and field within the GTA V game on the Kotakita Roleplay server. To further explore player consumption behavior, this study employs a qualitative approach involving in-depth interviews and participatory observation. Additionally, the research uses new ethnography. The results show that consumption habits on the Kotakita Roleplay server reflect the real-life social structures and power dynamics of the players, as well as their preferences. Players' habitus and capital significantly influence how they engage in consumption. The consumption patterns of online game players in the digital era have been shaped by the rapid development of online games, including Grand Theft Auto V (GTA V), which is played on the Kotakita Roleplay server. Players accumulate various forms of capital, such as economic, social, cultural, and symbolic capital, which they use to "compete" in the field, each in different ways.

Keywords: Consumption, GTA V, Roleplay, Bourdieu, Habitus, Capital, Field, Gaming Community.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
UNGKAPAN TERIMAKASIH.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABLE.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep yang Relevan.....	9
2.1.1 Teori Bourdieu	9
2.1.2 Games sebagai Komunikasi Massa.....	14
2.1.3 Praktik Konsumsi Pemain Game.....	17
2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan.....	18
2.3 Model Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III.....	25
METODELOGI PENELITIAN	25
3.1 Desain Pendekatan	25
3.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	26
3.3 Pengumpulan Data	34
3.3.1 Data Primer	34
3.3.2 Data Sekunder.....	34
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Analisis Data	36
3.4.1 Kondensasi Data.....	36
3.4.2 Penyajian Data	36

3.4.3	Penarikan dan Pemeriksaan Kesimpulan.....	37
3.5	Validitas Dialogis.....	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Penyajian Data.....	39
4.1.1	Habitus.....	40
4.2	Pembahasan dan Diskusi.....	71
4.2.1	Praktik Konsumsi <i>Game</i> Dalam Perspektif Bourdieu.....	71
BAB V	76
SIMPULAN DAN SARAN		76
5.1	Simpulan.....	76
5.2	Kendala dan Keterbatasan.....	77
5.2.1	Kendala Penelitian.....	77
5.2.2	Keterbatasan Penelitian.....	77
5.3	Saran dan Implikasi.....	78
5.3.1	Saran untuk Penelitian Berikutnya.....	78
5.3.2	Saran untuk Industri/Lembaga/Subyek.....	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		84

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Pendapatan Pasar <i>Game</i> Global Pada Tahun 2023</u>	2
<u>Gambar 1.2 Barang jual dalam game GTA V server KotaKita <i>Roleplay</i> Indonesia... 6</u>	6
<u>Gambar 2.1.1 Discord Server Kotakita.....</u>	13
<u>Gambar 2.3.1 Kerangka Pemikiran.....</u>	24
<u>Gambar 3.2.1 Foto Dinda Rizqiya Wenas</u>	28
<u>Gambar 3.2.2 Foto Hasil Wawancara Bersama Dinda Rizqiya Wenas</u>	29
<u>Pada 26, Juli 2024</u>	29
<u>Gambar 3.2.3 Foto Mohammad Rizky Rizal</u>	30
<u>Gambar 3.2.4 Proses Wawancara Peneliti dengan Mohammad Rizky Rizal pada 26,</u>	
<u>Juli 2024.....</u>	30
<u>Gambar 3.2.5 Foto Razan Andrian</u>	31
<u>Gambar 3.2.6 Proses Wawancara peneiti dengan Razan Andrian</u>	32
<u>pada 26, Juli 2024</u>	32
<u>Gambar 3.2.7 Foto Muhammad Nawwal Fadhil.....</u>	33
<u>(Sumber : Instagram @nawalfadh).....</u>	33
<u>Gambar 3.2.8 Proses Wawancara Peneliti dengan Muhammad Nawwal Fadhil pada</u>	
<u>27, Juli 2024.....</u>	33
<u>Gambar 4.1.1 Rutinitas Nawwal di GTA V server Kotakita roleplay Indonesia.....</u>	47
<u>Gambar 4.1.2 Pemain Bersosialisasi Dengan Pemain Lain</u>	61
<u>Gambar 4.1.3 Youtube Oliver S.....</u>	65
<u>Gambar 4.2.1 kegiatan dalam permainan.....</u>	72

DAFTAR TABLE

<u>Table 1.1 Server Ternama GTA V <i>Roleplay</i>.....</u>	5
<u>Table 2.2.1 Penelitian sebelumnya</u>	23
<u>Table 4.1 Peta Jawaban Informan</u>	Error! Bookmark not defined.