

# Konstruksi nilai barang virtual dalam fenomena real money trade : studi kasus enam pemain game online = Value construction of virtual object in real money trade a case study of six gamers/ Muhammad Arief Rahadian

Muhammad Arief Rahadian, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20413318&lokasi=lokal>

---

Abstrak

**ABSTRAK**

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

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

---

**ABSTRACT**

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

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