

BAB I

PERJALANAN AWAL SEBUAH PENELITIAN

1.1 Latar Belakang

Internet bukan lagi menjadi hal yang asing untuk sebagian besar kehidupan manusia. Saat ini internet banyak digunakan untuk komunikasi, interaksi sosial dan transaksi bisnis bahkan pada aspek hiburan sekalipun. Perkembangan internet saat ini sudah merambah pada *game*, jaman dahulu *game* yang dikenal masyarakat hanyalah *game offline*. Dengan semakin canggih dan berkembangnya teknologi saat ini *game* sudah divariasi dalam bentuk online sehingga memudahkan para pemakainya untuk memainkan dimana saja dan kapan saja. Ho (2014) menyatakan bahwa *game online* pada saat ini dikenal sebagai virtual ekonomi. Virtual ekonomi yaitu suatu keadaan dimana pemain melakukan transaksi jual beli secara virtual atas item dalam *game online* menggunakan uang riil. Virtual ekonomi pada saat ini sudah menjadi sebuah model bisnis dalam industri video *game*. Virtual item tidak hanya digunakan dalam permainan tetapi juga menjadi aset yang menjanjikan untuk diperjual belikan ke sesama pemain. Kesuksesan virtual ekonomi ini menimbulkan kontroversi dan hanya ada dalam suatu *game online*.

Game online yang tadinya berfungsi untuk menyediakan layanan hiburan semata, pada era modern ini mulai berkembang atas adanya fitur penjualan virtual item dalam *game* atau mentransfer item yang dimiliki ke pemain lain, yang bertujuan untuk menambah keuntungan dan ketertarikan pengguna. Pembelian virtual *game* merupakan suatu hal yang dibutuhkan pemain untuk dapat melancarkan dan memudahkan penyelesaian fitur *Quest* dalam *game*.

Pemain dengan level karakter yang rendah akan merasakan kesulitan dalam menyelesaikan fitur *quest* misi dalam *game*, dan tentunya akan berusaha untuk meningkatkan kemampuan karakternya. Kemampuan karakter sendiri dapat di tingkatkan dan dioptimalkan dengan *virtual item*.

Virtual item sudah menjadi salah satu hal penting dalam *game*. Lin dan Sun (2007) mendeskripsikan ada dua tipe dari *virtual item* itu sendiri yaitu, properti fungsional yang berguna untuk memaksimalkan kemampuan karakter *game* agar kompeten dan properti dekoratif yang berguna untuk mengubah visualisasi karakter dalam *game*. Sedangkan Nilai *virtual item* itu sendiri berasal dari investasi waktu yang merupakan salah satu alasan utama yang menjelaskan fenomena dimana *virtual item* dalam *game* sebanding dengan nilai riil di dunia nyata, semakin lama proses mendapatkan suatu *virtual item* maka semakin tinggi nilai di dunia riil. Alasan *virtual item* dapat bernilai dikarenakan menggambarkan kerja keras pemain yang sudah menghabiskan waktu yang lama untuk mendapat *virtual item* tersebut sehingga *virtual item* tersebut bernilai.

Fungsi *virtual item* adalah untuk jalan pintas agar mencapai kesuksesan dalam memainkan *game*, *virtual item* yang dapat berfungsi mempermudah dan memperlancar proses dalam memainkan sebuah *game*, tanpa *virtual item* yang kuat pemain akan mengalami kesulitan dalam proses memainkan *game*. *Virtual item* tidak hanya berguna ketika pemain menghadapi *non-player character (NPC)* dalam *game*, tetapi juga sangat efektif ketika pemain menghadapi pemain lain. Fungsional item yang dimiliki karakter jauh lebih mempengaruhi hasil *player versus player (PVP)* dibanding dengan level atau skill.

Melihat hasil penelitian penelitian tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bagaimana menentukan harga dan nilai *virtual item* dalam

game online. Peneliti ingin berkontribusi untuk penelitian yang telah disebutkan dengan ikut meneliti pembelian *virtual item* pada salah satu jenis *game online* yang sedang populer saat ini yaitu, *Avabel Online*.

Avabel Online merupakan *game online* yang sudah tidak asing lagi di kalangan *gamer* indonesia, Dibuat oleh Asobimo Inc yang terbit pada tahun 2013 lalu untuk perangkat mobile, dan pada ajang Tokyo Game Show 2017, *Avabel Online* merupakan *game* sebuah mmorpg dengan visual 3D yang menarik. Dengan *action gameplay* yang dapat melancarkan berbagai serangan combo dan digabungkan dengan aksi acrobat melompat maupun menghindar sehingga menghasilkan pertarungan yang seru. Dunia yang luas ditambah dengan berbagai fitur membuat jalannya permainan lebih menarik. Fitur *avabel online* :

1. Map system unik dimana setiap map dibagi menjadi beberapa stage
2. Arena system dimana 100 pemain bias ikut bergabung
3. Class system dan advance class
4. Guild system / Guild battle / Guild skill
5. Dungeon system
6. Raid boss
7. Crafting
8. Auction
9. Costume

Gameplay yang mengutamakan gerakan *flexsibel* dengan *ability jump* dan *roll* membuat aksi kita terlihat seperti acrobat dan kita dapat melancarkan berbagai variasi *combo skill* yang menarik, sangat membantu dalam melawan musuh yang sulit. Terdapat beberapa *arena battle*, dimana seribu *player* dapat bergabung

dalam satu arena dan saling bertarung, sangat besar untuk ukuran sebuah *mobile mmorpg class dan advance class* yang terbilang cukup banyak dan variatif membuat kita bias mencoba berbagai pilihan yang sesuai dengan gaya permainan kita.

System mapnya terbilang unik, bukan open world, tapi cukup luas untuk *bermain*. *Stage map* di sini di sebut tower "*floor*", dan di tiap *floor* akan ada *stage boss* yang lumayan cukup leluasa untuk melakukan leveling/menambah level lebih tinggi di tempat. *System dungeon* secara team maupun solo *play* juga dapat dimainkan, pemain bias mencari berbagai bahan dan *equip rare*. Adanya fitur *crafting* dengan mengumpulkan berbagai bahan yang didapat dari melakukan farming maupun *quest sangat* membantu untuk membuat equip dengan status yang lumayan tinggi.

Fitur guild sangat banyak di sini, terutama *guild battle* dan *guild skill*. *Massive battle* yang dapat menampung banyak player ketika war sangat membuat *guild battle* terasa lebih seru dan menyenangkan. Berbagai guild skill pun berguna untuk membantu kita leveling dengan lebih mudah. Cara menaikkan level maupun menambah item karakter pemain dapat dilakukan dengan cara membuka floor dengan mengambil sebuah quest untuk menyelesaikan tahap-tahap yang ada dalam quest yang di ambil dan saat ini sudah ada 57 *floor* dan level maksimal 400.

Selain itu *Avabel Online* juga menyediakan *main tower, pvp, dungeon, gvg* dan *battle arena* dimana para pemain dapat membuat sebuah *party* untuk memainkan *game* bersama atau untuk menyelesaikan quest tertentu, karena *game* ini merupakan *game online multiplayer*, *game* ini bisa dimainkan sendiri maupun bersama dengan orang lain dengan cara membuat *party* agar bisa memainkan *game* ini bersama orang lain. Fitur lain dari *game* ini para pemain bisa membeli

item maupun costume melalui stall/shop yang sudah disediakan untuk membeli atau memperjual belikan item maupun *costume* melalui transaksi *virtual* antar pemain dengan *virtual* cash maupun dengan uang riil di dunia nyata untuk mendapatkan item *virtual*.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai nilai di balik harga jual virtual online Yue Guo dan Stuart Barnes (2009) pada pada Springer Science dan Business Media, LLC. Selanjutnya ViliLeh donvirta (2009) pada Springer Science dan Business Media, LLC. Penelitian yang sedang dilakukan memiliki perbedaan pada objek penelitian dengan penelitian sebelumnya.

Market place yang bergerak di ranah jual beli akun dan item game virtual, Itemku pada Senin 10 April 2017 resmi mengumumkan pendanaan seri A 500 Start ups dan VC asal Korea K-Run Ventures. Nilai pendanaanya sendiri adalah US\$1,2 juta (sekitar Rp16 miliar). Kabar ini merupakan pendanaan kesekian dari entitas investor yang sama setelah investasi di tahun sebelumnya dengan nilai sebesar US\$225.000 (sekitar Rp3 miliar)

Sejak didirikan tahun 2014, Itemku telah bertransformasi dari yang awalnya hanya sekadar situs iklan baris menjadi market place yang terhubung dengan system pembayaran langsung dan mengklaim memiliki system keamanan transaksi yang berlapis. Seiring berjalannya waktu, Itemku juga berkembang tidak hanya melayani jual beli item dan gold dari dalam game, tetapi juga transaksi jual beli akun game. Beberapa akun yang ditawarkan meliputi akun game Clash of Clans, Point Blank, Ragnarok Online.

Berdasarkan isu di atas dapat disimpulkan bahwa penjualan virtual item online sudah menjadi tempat untuk peluang bisnis atau usaha yang modern. Dan transaksi virtual sudah tidak menjadi hal yang baru lagi di era modern saat ini. Maka untuk mengetahui kebenaran isu tersebut peneliti akan menggali lebih dalam terkait dengan penentuan harga jual virtual *virtual item* dalam *game online* dengan menggunakan uang riil yang dilakukan oleh pemain avabel online yang berperan sebagai pedagang virtual item pada game avabel online. Maka dari itu, penulis ingin mengetahui seberapa jauh penentuan harga jual virtual online jika dipandang dari segi teori akuntansi biaya dengan menggunakan pendekatan secara fenomenologi.

1.2 Rumusan Penelitian

Dari uraian di atas, banyak pertanyaan yang timbul dalam diri peneliti. Timbulnya rasa penasaran tersebut membuat peneliti ingin menggali lebih dalam jawaban yang dapat memuaskan rasa penasaran peneliti. Rumusan penelitian ini adalah bagaimana konsep penentuan harga jual *virtual item* pada *game avabel online* yang diterapkan oleh pedagang? Peneliti akan mendalami keseluruhan proses penentuan harga jual, mulai dari biaya-biaya yang dikeluarkan hingga faktor-faktor lain tak kasat mata yang mempengaruhi harga jual.

Dari pertanyaan diatas, muncul pertanyaan lanjutan mengenai apa saja nilai-nilai yang terkandung dalam penentuan harga jual virtual item pada game avabel online? Adanya sebuah perbedaan harga tergantung dari kelangkaan suatu item dan manfaat item menuntun peneliti untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Pertanyaan ini akan memerlukan jawaban mendalam dari actor untuk mengungkap nilai-nilai yang ada di balik penentuan harga jual.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana konsep penentuan harga jual barang *virtual* serta. Selain itu, untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam penentuan harga jual item *virtual*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan diharapkan dapat member manfaat kepada semua orang, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan kontribusi tentang penentuan harga jual item *game online* dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Serta memberi pemahaman tentang bagaimana harga jual *virtual item* pada *game avabel online*.