

ABSTRAK

Ekka Armah Susanto 180521100063, Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Trunojoyo Madura. Joki Sebagai Pilihan Rasional Dalam Real Money Trading Pada Game Online Mobile Legends. Dosen pembimbing Hisnudin Lubis. S.Sos.,M.A.

Penelitian ini fokus pada menjelaskan mengapa menjadi joki dalam *real money trading* (RMT) pada *game online Mobile Legends* merupakan pilihan rasional. Penelitian ini mengadopsi teori pilihan rasional James Coleman dan mempertimbangkan faktor-faktor *freelance*, seperti kebutuhan pasar, *passion*, kemudahan akses, dan *monetisasi* hobi.

Pertama, penelitian ini menyoroti kebutuhan pasar sebagai faktor yang mendorong individu untuk memilih menjadi joki dalam RMT *Mobile Legends*. Dalam konteks ini, terdapat permintaan yang tinggi dari para pemain yang ingin mencapai tingkat permainan tertentu atau meraih kemenangan, tetapi kurang memiliki waktu atau keterampilan yang cukup. Para joki ini menyediakan layanan mereka kepada pemain yang membutuhkan, sehingga memenuhi kebutuhan pasar yang ada.

Selanjutnya, *passion* juga menjadi faktor penting dalam memotivasi individu untuk memilih jalur menjadi joki. Bagi beberapa orang, *bermain Mobile Legends* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan hobi yang mendalam. Dengan menjadi joki, mereka dapat terlibat secara aktif dalam komunitas game yang sama-sama bersemangat, sambil memanfaatkan kemampuan bermain yang dimiliki. Hal ini memberikan kesempatan untuk menggabungkan hobi dengan penghasilan tambahan.

Kemudian, faktor kemudahan akses memiliki peran penting dalam menjelaskan kenapa menjadi joki dalam RMT *Mobile Legends* adalah pilihan rasional. Dengan perkembangan teknologi dan akses internet yang luas, individu dapat menjalankan usaha joki ini secara fleksibel dari mana saja. Mereka tidak terikat pada lokasi fisik atau waktu tertentu, sehingga memungkinkan mereka untuk menghasilkan pendapatan tambahan sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan mereka sendiri.

Terakhir, *monetisasi* hobi merupakan faktor yang mendorong individu untuk memilih jalur menjadi joki dalam RMT *Mobile Legends*. Bagi sebagian orang, bermain game merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan menjadi joki, mereka memiliki kesempatan untuk mengubah hobi tersebut menjadi sumber pendapatan yang nyata. Melalui penjualan layanan joki, mereka dapat mendapatkan imbalan finansial yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pribadi atau meningkatkan kualitas hidup mereka.

penelitian ini menggambarkan bagaimana teori pilihan rasional James Coleman dan faktor-faktor *freelance* seperti kebutuhan pasar, *passion*, kemudahan akses, dan *monetisasi* hobi saling berinteraksi dan mempengaruhi keputusan individu untuk memilih menjadi joki dalam RMT *Mobile Legends*.

Kata Kunci : *Real Money Trading (RMT), Mobile Legends, Joki Game online, Pilihan Rasional*

ABSTRACT

Ekka Armah Susanto 180521100063, Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Trunojoyo Madura. Joki Sebagai Pilihan Rasional Dalam Real Money Trading Pada Game Online Mobile Legends. Dosen pembimbing Hisnudin Lubis. S.Sos.,M.A.

This research focuses on explaining why becoming a jockey in real money trading (RMT) in the online game Mobile Legends is a rational choice. This study adopts James Coleman's rational choice theory and considers freelance factors, such as market needs, passion, ease of access, and hobby monetization.

First, this research highlights market needs as a factor that drives individuals to choose to become jockeys in RMT Mobile Legends. In this context, there is a high demand from players who want to reach a certain level of play or achieve victory, but lack sufficient time or skills. These jockeys provide their services to players in need, thus meeting the existing market needs.

Furthermore, passion is also an important factor in motivating individuals to choose the path of becoming a jockey. For some people, playing Mobile Legends is not just entertainment, but also a deep hobby. By becoming jockeys, they can be actively involved in the same vibrant gaming community, while making the most of their playing abilities. This provides an opportunity to combine a hobby with additional income.

Then, the ease of access factor plays an important role in explaining why becoming a jockey in RMT Mobile Legends is a rational choice. With the development of technology and extensive internet access, individuals can run this jockey business flexibly from anywhere. They are not tied to a specific physical location or time, allowing them to generate additional income according to their own needs and convenience.

Finally, hobby monetization is a factor that encourages individuals to choose the path of becoming a jockey in RMT Mobile Legends. For some people, playing games is a fun activity. By becoming jockeys, they have the opportunity to turn the hobby into a real source of income. Through selling jockey services, they can earn financial rewards that can be used to meet personal needs or improve their quality of life.

This study describes how James Coleman's rational choice theory and freelance factors such as market needs, passion, ease of access, and hobby monetization interact and influence individual decisions to choose to be jockeys in RMT Mobile Legends.

Keywords: Real Money Trading (RMT), Mobile Legends, Online Game Jockeys, Rational Choice

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teori.....	7
2.1.1 Pilihan Rasional James Coleman	7
2.2 Penjelasan Konsetual.....	10
2.2.1 Jasa Joki <i>Mobile Legends</i>	10
2.2.2 <i>Game Online</i>	11
2.2.3 <i>Real money trading</i>	13
2.2.4 <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	16
2.3 Penelitian Terdahulu	19
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
3.2 Teknik Pengumpulan Data	30
3.3 Teknik Pemilihan Informan.....	32
3.4 Sumber Data	32
3.5 Metode Analisis Data	33
3.6 Uji Keabsahan Data.....	34
BAB IV DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	37
4.1 Infrastruktur.....	37
4.2 Populasi dan Komunitas Game	38
4.3 Keberadaan Joki dan Pemain Game.....	39
4.4 Usia.....	40
4.5 Pendapatan	41
4.6 Pekerjaan	42
BAB V PEMBAHASAN	44
5.1 Profil informan	46
5.2 Praktek Jasa Joki <i>Mobile Legend</i>	50
5.3 Faktor Faktor Joki Dipilih Sebagai Pekerjaan.....	59

BAB VI PENUTUP	72
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 5.2 Informan.....	46
Tabel 5.3 Pendapatan	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.1 Informan Pertama	46
Gambar 5.2 Informan Kedua	47
Gambar 5.3 Informan Ketiga	48