

ABSTRAKSI

Studi mengenai game online menjadi menarik ketika budaya para pemainnya menghasilkan fenomena yang tidak biasa. Salah satunya adalah jual beli barang virtual dengan melibatkan transaksi uang yang dilakukan oleh para pemain. Jual beli barang virtual melalui *game RF online* merupakan salah satu game online di Indonesia yang banyak melibatkan transaksi uang.. Uang jutaan rupiah telah banyak dihabiskan untuk membeli barang virtual dari pemain lainnya. Barang virtual adalah kumpulan data komputer yang sering dianggap kurang bernilai di dunia nyata. Kehadirannya yang bersifat ‘intangible’ (sesuatu atau substansi yang tidak muncul dalam wujud fisik) menimbulkan pertanyaan mengenai alasan mengapa seseorang bersedia mengkonsumsinya. Kesiediaan pemain untuk membeli barang virtual mengindikasikan bahwa terdapat manfaat dari konsumsi yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana konsumsi barang virtual dapat bermanfaat bagi pemain RF Online . Melalui metode penelitian etnografi virtual, peneliti berhasil menemukan manfaat dari konsumsi barang virtual. Barang virtual yang diperdagangkan merupakan kapital kultural yang terobjektifikasi dalam permainan game online. Pemanfaatan barang-barang tersebut akan memberikan keuntungan kultural bagi pemiliknya. Lebih jauh lagi ,pemilik barang virtual akan memperoleh kapital sosial sebagai hasil dari keuntungan kultural yang diperoleh.

Kata Kunci : *Game Online*, Konsumsi Barang Virtual, Barang, Kapital Kultural, Kapital Sosial, Kapital Ekonomi

ABSTRACT

Studying on online gaming is nteresting since the players involved in cultural phenomenon that is unusual. It can be exemplified by a virtual transaction which involves goods and real money between players. RF Online is one of examples of online game in Indonesia which can be distinguished of having higher rates of virtual goods transaction. Millions of money has been spent by players to buy virtual goods from another players. Virtual goods is a collection of computer data that used to be viewed to have no real value. However, its intangible treasure affects people's addictions to consume more and more on online gaming. Player's willingness to buy virtual goods indicates that there should be "benefit" that lays behind their consumption behavior. This research has been conducted to find an answer of how virtual goods consumption provides benefit for RF Online players. By conducting a virtual ethnography, this study finds the benefit of virtual goods consumption. Such benefits are considered to be an objectified cultural capital in online gaming. The material benefit owned by virtual goods also induces cultural capital. Furthermore, the owner of virtual goods would have a broader access for enhacing social capital resulted from cultural benefit they posses.

Keywords : *Online game, Virtual Goods Consumption, Cultural Capital, Social Capital, Economic Capital.*