

ABSTRACT

Violence in online games has become a common topic as a result of differences in the quality of player participation. Until now, the quality of this participation has a significant effect on the occurrence of symbolic violence both socially and virtually. However, there is no study that discusses the effect of capital on the quality of participation that occurs inside and outside the game. This study seeks to explain how the participation and relations of players' capital in constructing the MMORPG arena as a hybrid arena. This study used a descriptive qualitative approach, constructivism paradigm, and phenomenological research methods with a focus on the participation and capital relations of MMORPG Genshin Impact players. This study used the concept of participation in McLuhan's hot and cool media as well as Bourdieu's form of capital which is described in social capital, cultural capital, and economic capital. Participation analysis uses the implementation of the shared space concept and Structural Ritualization Theory (SRT) which have been developed in the MMORPG domain. Data collection techniques used in-depth interviews and participant observation. The data validity used construct validity and data analysis techniques used interactive analysis by Miles and Huberman. The results showed that changes in the MMORPG system had implications for the diversity of player participation. Fluctuations in player participation arise through rituals that occur in social and virtual arenas, as well as player backgrounds which have implications for both arenas. Players form a habitus that produces capital interconnections, namely knowledge-based capital related to games, playing skills, and objectified capital both inside and outside the game. Player habits also show the existence of classes between players, gender reconstruction, and friendship-based violence that does not harm the reality of Genshin Impact.

Keywords: Online Game, Massively Multiplier Online Role Playing Game (MMORPG), Hybrid Arena, Participation, Capital Relations

ABSTRAK

Kekerasan dalam *game online* telah menjadi topik umum sebagai dampak dari perbedaan kualitas partisipasi pemain. Hingga kini, kualitas partisipasi tersebut berpengaruh secara signifikan dalam terjadinya kekerasan simbolik secara sosial maupun virtual. Namun, belum ada kajian yang membahas pengaruh modal pada kualitas partisipasi yang terjadi di dalam dan di luar *game*. Penelitian ini berupaya untuk menjelaskan bagaimana partisipasi dan relasi kapital pemain dalam mengkonstruksi arena MMORPG sebagai sebuah arena hibrida. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, paradigma konstruktivisme, dan metode riset fenomenologi dengan fokus pada partisipasi dan relasi kapital pemain MMORPG Genshin Impact. Penelitian ini menggunakan konsep partisipasi dalam *hot* dan *cool media* McLuhan serta bentuk kapital Bourdieu yang dijabarkan dalam kapital sosial, kapital kultural, dan kapital ekonomi. Analisis partisipasi menggunakan implementasi konsep *local place*, *cyberspace*, dan *shared space* serta *Structural Ritualization Theory* (SRT) yang telah dikembangkan dalam domain MMORPG. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi partisipan. Validitas data menggunakan *construct validity* dan teknik analisis data menggunakan analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan perubahan sistem MMORPG berimplikasi pada keragaman partisipasi pemain. Fluktuasi partisipasi pemain muncul melalui ritual yang terjadi dalam arena sosial, virtual, serta latar belakang pemain yang berimplikasi pada kedua arena tersebut. Pemain membentuk habitus yang menghasilkan interkoneksi kapital yaitu kapital yang berbasis pengetahuan terkait *game*, keterampilan bermain, dan kapital yang terobjektivikasi di dalam maupun di luar *game*. Habitus pemain juga menunjukkan adanya kelas-kelas antar pemain, rekonstruksi gender dan kekerasan yang berbasis pertemanan yang tidak membahayakan dalam realitas Genshin Impact.

Kata Kunci: *Game Online, Massively Multiplier Online Role Playing Game (MMORPG)*, Arena Hibrida, Partisipasi, Relasi Kapital.