

MODAL SOSIAL DALAM KOMUNITAS GAMER RAGNAROK MOBILE ETERNAL LOVE KOTA TANJUNGPINANG

Yogi Saputra¹, Nanik Rahmawati², Marisa Elsera³

Email:yogi.saputra30896@gmail.com

Program studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

Technological advances are very fast making various kinds of games that can be played for modern society. These technological advances make people tend to create a game community as a place to communicate and help each other. This research aims to find out about how social capital is in the ragnarok mobile eternal love gamer community in Tanjungpinang City. This research uses descriptive qualitative method. Data collection methods used are interviews, observation and documentation. The research informants consisted of six people from the community who were originally from Tanjungpinang people, then these six people were from the sakura guild. The analytical method used in this research is data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study found that social capital is interconnected with the community. Social capital is a complement to human capital to achieve one's success. With the existence of social capital can explain how a person can be better at doing work, feel a responsibility, and are obliged to help each other. And with social capital makes a person feel confident with each other, and even feel dependent on each other in the community. There are three main elements of social capital, namely (network), (reciprocity), and (trust). Which is where gamers are originally (network) that is a community for gamers ragnarok mobile eternal love who form a guild of sakura, and can help each other that is dependent (reciprocal), for the common good and (trust) is an important product that encourages in a collaboration for common interests which then makes social capital exist in this community.

Key words ; Community, Social Capital, Network, Reciprocity, Trust

I. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman yang terus meningkat, model permainan menjadi kian pesat pula. Pada era sekarang ini telah muncul suatu permainan yang biasa disebut dengan game online. Game online adalah game yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh para pemain tersebut terhubung satu sama lain oleh sebuah jaringan (Rollings and Adams 2010). Jenis

permainan yang gemar dimainkan saat ini adalah Ragnarok online. Permainan ini diminati mulai dari anak-anak sampai dewasa. *Ragnarok* berasal dari Korea Selatan yang dibuat berdasarkan cerita dan latar belakang dari komik Korea berjudul "*Ragnarok*" yang ditulis oleh Lee Myoung-Jin. Pengrilisan *game ragnarok online* ini pada tanggal 30 Oktober 2018. Developer pembuat *game* ini adalah *Gravity Corporation*, merupakan perusahaan *game* yang bermarkas di Korea Selatan, tetapi penerbit publis nya PT *Lyto Datarindo Fortuna* (Khusnul 2016). Ragnarok merupakan sebuah permainan yang dimana para pemain memiliki penekanan tokoh/peran yang mewakilkan pemain dalam permainan menjadi tokoh utamanya. Karakter yang dimainkan sangat menantang dalam game Ragnarok, membuat game ini digemari berbagai usia. Game ini telah melahirkan sebuah komunitas yang berisikan sesama penyuka game yaitu komunitas game Ragnarok.

Komunitas merupakan masyarakat, atau orang-orang yang memiliki kepentingan yang sama, keinginan sama, dan kepemilikan bersama. Dapat dijelaskan bahwa komunitas tidak hanya terbentuk semata begitu saja namun komunitas juga memiliki tujuan dan kepentingan bersama (Asmani 2014). Komunitas juga dapat didefinisikan sebagai kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan yang sama, umumnya dengan minat dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu yang membentuknya mungkin memiliki niat, keyakinan, sumber daya, minat, kebutuhan, risiko, dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Menurut Kertajaya Hermawan (2008), komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang mereka butuhkan, di mana di dalam komunitas itu ada hubungan pribadi yang erat antara anggota komunitas karena kepentingan dan nilai yang sama.

Komunitas Game Ragnarok sudah berdiri sejak 3 tahun yang lalu, tepatnya 13 September tahun 2018. Komunitas Ragnarok di Tanjungpinang ini memiliki basecamp yaitu guild sakura, yang beranggotakan 39 pemain didalam guild ini. Anggota di komunitas ini terdiri dari berbagai usia. Mereka berkumpul dengan tujuan agar dapat memudahkan permainan, saling membantu untuk menaikkan level, dan mengumpulkan item langka. Dalam game ragnarok, kepemilikan item langka sangat berguna bagi pemain, karena dengan memiliki item langka bisa bernilai ekonomi yang bisa di perjual beli dengan para pemain.

Komunitas terkait langsung dengan konsep modal sosial. Meskipun para ahli telah menetapkan batas-batas atau definisi komunitas yang berbeda, sebagian besar ahli sepakat bahwa komunitas pada dasarnya adalah suatu bentuk berkumpulnya orang-orang bersama dalam satu kesatuan dan terintegrasi ke dalam suatu sistem sosial dalam bentuk jaringan modal sosial (Alperson, 2002: 1). Modal sosial adalah bagian dari organisasi sosial, dijelaskan Putnam (1993:169), yang menurutnya modal sosial mencakup kepercayaan, norma dan jaringan, yang dapat meningkatkan efisiensi masyarakat dengan memfasilitasi tindakan yang terkoordinasi. Modal sosial adalah bagian dari kehidupan sosial yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu jaringan untuk bertindak bersama secara lebih efektif dan memiliki hubungan yang kuat untuk mencapai tujuan bersama.

Maka komunitas game ragnarok Tanjungpinang adalah komunitas yang didalamnya terdapat hubungan-hubungan yang erat antara satu dengan yang lain.

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat Modal sosial dalam komunitas gamer Ragnarok Mobile Eternal Love Kota Tanjungpinang.

II. Metode Penelitian

Penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini di ambil dari observasi, dimana peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung turun ke lapangan. Kedua, wawancara dengan pedoman untuk memperoleh data konkret. Ketiga, dokumentasi untuk dapat melihat dan mengabadikan gambar di lokasi penelitian. Seterusnya dilakukan analisis data yang telah didapatkan menggunakan metode analisis data kualitatif dengan pendekatan deskriptif (Bungin 2007). Komponen dan analisis data, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Moleong n.d.).

III. Hasil dan Pembahasan

Komunitas Gamer Ragnarok Mobile Eternal Love di bentuk pada tahun 3 tahun yang lalu, tepatnya 13 september 2018 yang pada awalnya hanya komunitas kecil yang terdiri beberapa orang saja. Komunitas merupakan masyarakat atau orang – orang yang memiliki kepentingan dan keinginan yang sama. Dengan usaha dan kerjasama sekarang komunitas sekarang tahun 2021 bulan November sudah beranggotakan 34000 anggota yang tergabung dan tersebar di seluruh indonesia. Hingga sampai saat ini komunitas tersebut masih aktif dan berkembang mencari dan menerima anggota – anggota *gamer* pemula yang ingin masuk dan mengenal *game Ragnarok mobile eternal love*.

Berdasarkan hasil temuan dilapangan para informan dari enam informan merupakan satu *guild* yaitu *guild sakura*. Dan sudah tergabung dalam komunitas gamer ragnarok mobile eternal love kota Tanjungpinang. Bahwa komunitas *gamer ragnarok mobile eternal love* jauh sebelum *game ragnarok* di rilis komunitas sudah di dirikan dan sudah mengajak para *gamer ragnarok* untuk bergabung dalam komunitas (Ancok 2003).

Modal sosial disini dilihat komunitas para gamer dapat mengfungsikan dan memepererat pada sesama anggota gamer ragnarok dalam sebuah jaringan yaitu komunitas, yang diantara rasa percaya, saling pengertian, ada nya timbal balik yang memungkinkan kerjasama satu sama lain (Hasbullah 2006).

a. Jaringan

Modal sosial akan kuat bergantung pada kapasitas yang ada dalam kelompok masyarakat untuk membangun sejumlah asosiasi berikut membangun jaringannya. Satu di antara kunci keberhasilan membangun modal social terletak pula pada kemampuan sekelompok orang dalam suatu jaringan hubungan sosial. jaringan yang dimaksd peneliti merupakan kemampuan sekelompok orang untuk melibatkan diri dalam suatu jaringan hubungan sosial, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para komunitas *gamer ragnarok mobile eternal love* di Tanjungpinang.

Berdasarkan hasil temuan dilapangan para pemain *game ragnarok* dapat mengumpulkan para *player gamer ragnarok* terdahulu sebagai tempat nostalgia,

menggunakan media facebook sebagai sarana mengumpulkan para pemain baru dan membuat komunitas semakin pesat dan maju lagi. Ada pula sebagai tempat prospek jual beli yang didapati dengan membantu para pemula dan sebagai tempat menambah teman saling mengenal, mendapat informasi, menambah jaringan tentunya lebih luas lagi.

b. Timbal balik

Merupakan saling tukar kebaikan antar individu dalam suatu kelompok. Modal sosial senantiasa diwarnai kecenderungan saling tukar kebaikan antar individu dalam suatu kelompok atau antar kelompok itu sendiri. Pola pertukaran ini bukanlah sesuatu yang dilakukan secara timbal balik seketika seperti dalam proses jual beli, melainkan suatu kombinasi jangka pendek dan jangka panjang dalam nuansa altruism (semangat untuk membantu memenuhi kebutuhan orang lain dan muncul perasaan senang bila dapat berbuat baik.)

Dalam komunitas game ragnarok menunjukkan adanya timbal balik antar sesama anggota komunitas karena ada saling tolong menolong satu sama lain, mencapai tujuan yang dibutuhkan. Seperti bantuan guild, mencari item yang langka dan event mingguan yang harus dikerjakan oleh 6-10 orang untuk dapat menyelesaikan tantangan. Membuat para anggota senang dengan apa yang mereka butuhkan dapat terpenuhi. Disini para anggota komunitas memiliki semangat altruism yakni semangat untuk membantu memenuhi kebutuhan orang lain dan muncul perasaan senang bila dapat berbuat baik.

c. Kepercayaan

Hubungan sosial yang di dasari oleh perasaan yakin bahwa yang lain akan melakukan sesuatu seperti yang di harapkan dan akan senantiasa bertindak dalam suatu pola tindakan yang saling mendukung, paling tidak yang lain tidak akan bertindak merugikan diri dan kelompoknya. Kepercayaan yang di maksud didalam penelitian adalah kepercayaan pemain *gamer ragnarok* yang mempercayai antar sesama pemain *game ragnarok* dalam satu *guild* atau komunitas.

Dalam komunitas menunjukkan bahwa kepercayaan antar sesama anggota atas dasar saling membutuhkan satu sama. Misal dalam hal jual beli, dikarenakan adanya jual beli antar sesama anggota yang nominal uangnya cukup besar. Bagi para *gamer*, mereka bisa saling percaya. Dan yakin antar sesama bahwa tidak akan merugikan satu sama lain.

Menurut Robert M.Z Lawang (2004):36), Kepercayaan merupakan “hubungan antara dua belah pihak atau lebih yang mengandung harapan yang menguntungkan salah satu pihak atau kedua belah pihak melalui interaksi sosial”. Selanjutnya Lawang (2004) menyimpulkan inti konsep kepercayaan, pertama hubungan sosial antara dua orang atau lebih. Termasuk dalam hubungan in adalah institusi, yang dalam pengertian ini diwakili orang. Yang kedua, Harapan yang akan terkandung dalam hubungan itu, yang kalau direalisasi tidak akan merugikan salah satu atau kedua belah pihak. Ketiga, Interaksi yang memungkinkan hubungan dan harapan itu berwujud (Damsar and Dr. Indrayani, S.E. 2005).

Peneliti mencoba merujuk pada beberapa sumber penelitian yang memiliki kesamaan dalam objek materil. Pertama, dalam jurnal “Modal Sosial Antara Anggota Komunitas Youtubers Tanjungpinang” (Musziandi 2018) yang diteliti oleh Musziandi. Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti, kepercayaan para

anggota komunitas dapat mendorong seseorang bekerjasama dengan orang lain untuk memunculkan aktivitas ataupun tindakan bersama yang produktif (kolaborasi antar sesama youtubers). Perbandingan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan jurnal ini adalah modal sosial yang dilakukan gamer ragnarok memiliki kepercayaan yang tinggi antar individu dan dapat membentuk modal sosial yang kuat sehingga mampu membentuk jaringan sosial di dalam suatu kelompok. Bahwa saling percaya antara sesama gamer akan melakukan hal yang sama dan tidak merugikan satu sama lain. Terlihat adanya jual beli yang bahkan nominalnya terbilang cukup besar, jadi kepercayaan yang dibangun dari jaringan sosialnya dan adanya timbal balik yang didapat membuat kepercayaan itu tumbuh.

IV. Kesimpulan

Modal sosial merupakan pelengkap dari modal manusia untuk mencapai keberhasilan seseorang. Dengan adanya modal sosial dapat menjelaskan bagaimana seseorang dapat menjadi lebih baik di dalam melakukan pekerjaan, merasa adanya tanggung jawab, dan wajib membantu satu sama lain (Fukuyama 1995). Modal sosial menjadikan seseorang merasa yakin dengan antar sesama, dan bahkan merasa adanya ketergantungan satu sama lain di dalam komunitas. Oleh karena itu, keberhasilan bukan semata – mata karena individu – individu melainkan merupakan keberhasilan bersama yang saling memiliki kepentingan bersama di dalam komunitas (Ancok and Suroso 2005). Jaringan terbentuk pada antar individu dan dalam kelompok salah satunya dalam komunitas game ragnarok. Hingga terjadi relasi hubungan yang dibangun erat antar sesama gamer dan ditemukan ke sesama gamer lainnya. Hingga terbentuknya sebuah komunitas, diperbesar dengan cara adanya kerja sama tim tanpa memikirkan timbal balik yang didapat. Hanya berfikir bagaimana dan sampai mana relasi hubungan antar gamer komunitas ini sampai keseluruh kota Tanjungpinang bahkan sampai keseluruh Indonesia. Dan tercapainya rasa kepercayaan antar gamer yang tumbuh yang sebelum hanya mengenal satu sama lain. Saling tukar informasi, dan membantu satu sama lain dan lahirlah kepercayaan yakni rasa yakin antar sesama. Bahwa sebuah harapan dan tindakan sama dan tidak merugikan diri atau kelompok lain. Hanya bertujuan untuk gamer yang kedepannya lebih baik lagi.

V. Daftar Pustaka

- Ancok, Djamaludin. 2003. *Modal Sosial Dan Kualitas Masyarakat*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Ancok, Djamaludin, and Fuat Nasrohi Suroso. 2005. *Psikologi Islami: Solusi Islam Atas Problem- Problem Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2014. *Tips Membangun Komunitas Belajar Di Sekolah*. edited by D. Wee. Desember 2014.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Damsar, Prof. Dr., and M. M. Dr. Indrayani, S.E. 2005. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. PT. Kharisma Putra Utama.
- Fukuyama, Francis. 1995. *Trust: The Social Virtues and The Creation Of*

- Prosperity*. New York: he Free Press.
- Hasbullah, Jousairi. 2006. *Social Capital: Menuju Keunggulan Budaya Manusia Indonesia*. Jakarta: MR-United Press.
- Khusnul, Oktovian. 2016. "UKK 2016 - MembuatGame Dengan RPG Maker (Fight for Freedom)." *Slideshare.Net*. Retrieved January 2, 2019 (<https://www.slideshare.net/zyiroyz/ukk-2016-membuat-game-dengan-rpg-maker-fight-for-freedom-sastra-g-dan-oktavian-k>).
- Moleong, Lexy J. n.d. *Metodologi Penelitian Kualitatif / Penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Musziandi, Romi. 2018. "Modal Sosial Antara Komunitas Youtubers Tanjungpinang." Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Rollings, Andrew, and Ernest Adams. 2010. *Fundamentals of Game Design, 2nd Ed.* Barkeley: CA: New Riders.
- Soekanto, Soerjono. 2000. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Suyanto, Bagong, and J. Dw. Narwoko. 2006. *Sosiologi: Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana Media Group.

VI. Ucapan Terimakasih (Jika Ada)

Dengan segala kerendahan hati penulis, skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan, bantuan, masukan dan arahan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini yang pertama Terimakasih kepada Ibu Nanik Rahmawati, M.Si selaku wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji sekaligus pembimbing utama pada saat proses pengerjaan proposal sampai skripsi ini terselesaikan. Ibu Marisa Elsera, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Prodi Ilmu Sosiologi serta sekaligus menjadi Pembimbing Pendamping, dan dosen-dosen program studi Sosiologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Serta teman-teman seperjuangan angkatan 2014. Tak lupa pula dengan kedua orang tua peneliti yang tiada hentinya mendoakan dan mendukung hingga skripsi ini terselesaikan, dan juga abang tertua Ade, adik saya Anggi dan Akbar yang selalu memberikan semangat dan teruntuk Septi Kurniati yang selalu memberikan support dan menemani hingga terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa juga keluarga dari Guild Sakura serta para informan yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.