

**TINDAKAN PENGGUNA HIGH END GADGET DI YOGYAKARTA
DALAM KONSEP KESADARAN ANTHONY GIDDENS**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Sat Bidang Sosiologi**

Disusun Oleh :

Arif Wafidhi

NIM: 15720031

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arif Wafidhi
NIM : 15720031
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : **Tindakan Pengguna High End Gadget di Yogyakarta Dalam Konsep Kesadaran Anthony Giddens**

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul “Tindakan Pengguna High End Gadget di Yogyakarta Dalam Konsep Kesadaran Anthony Giddens” merupakan hasil karya pribadi bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali bagian tertentu yang penulis ambil untuk bahan acuan yang telah dibenarkan secara ilmiah. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 17 Mei 2021

STATE ISLAMIC UNIVERS
SUNAN KALIJAYA
YOGYAKARTA



Arif Wafidhi
NIM. 15720031

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi petunjuk serta mengadakan perbaikan maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Arif Wafidhi
NIM : 15720031
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Tindakan Pengguna High End Gadget di Yogyakarta Dalam Konsep Kesadaran Anthony Giddens

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam bidang sosial.

Harapan saya semoga saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah. Demikian perhatiannya, diucapkan terima kasih

Yogyakarta, Mei 2021



Dr. Astri Hanjarwati, S.Sos., M.A.

NIP. 198505022015032005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-649/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2021

Tugas Akhir dengan judul : TINDAKAN PENGGUNA HIGH END GADGET DI YOGYAKARTA DALAM KONSEP KESADARAN ANTHONY GIDDENS

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ARIF WAFIDHI
Nomor Induk Mahasiswa : 15720031
Telah diujikan pada : Selasa, 03 Agustus 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Astri Hanjarwati, S.Sos., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61288bde490f8



Penguji I

Ahmad Norma Permata, S.Ag., M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 6128825ac2083



Penguji II

Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 612879e402154



Yogyakarta, 03 Agustus 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 612890e8d5de4

MOTTO

Mensyukuri segala sesuatu yang dimiliki saat ini



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk penulis pribadi, semoga selalu bersyukur dengan apa yang dimiliki dan untuk orang tua penulis (alm. Bapak Daroini, Ibu Nurul Jamilah S.P.d.I)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan syukur kepada Allah SWT uyang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Tindakan Pengguna Laptop dan PC Gaming di Yogyakarta Melalui Konsep Kesadaran Anthony Giddens”.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa karya tulis ini tidak terlepas pada kekurangan, baik dari isi maupun dari segi kepenulisan, karena keterbatasan dari kemampuan pengetahuan dari penulis sendiri. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini banyak pihak yang telah membantu dengan memberikan bimbingan, dukungan dan masukan kepada penulis. Dalam kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S. Ag., M. Ag., selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochammad Sodik S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga atas segala wejangan dan nasihatnya kepada penulis.
3. Ibu Dr. Muryanti, M.A selaku Kepala Prodi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga yang senantiasa memberikan motivasi kepada penulis.
4. Ibu Dr. Astri Hanjarwati, S.Sos., M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan motivasi dengan sabar kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak Achmad Uzair, Ph.D selaku dosen pembimbing pertama, yang telah banyak membantu penulis dalam banyak hal, khususnya dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen Prodi Sosiologi yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk segera menyelesaikan kewajibannya untuk memperoleh gelar S1.
7. Orang tuaku, Alm. Bapak Drs. Daroini terima kasih telah memberikan banyak kenangan indah ketika penulis masih kecil. Ibu Nurul Jamilah S.Pd.I, yang telah merawat dan membesarkan penulis sebagai single parents sejak penulis berusia dua tahun. Terima kasih telah memberikan segalanya untuk penulis.
8. Bulik Siti Habibah Jazila M.A, dan Paklik Danang Teguh Qoyyimi Ph.D yang telah banyak membantu penulis selama kuliah di Yogyakarta.
9. Kakek Anshor Asfihani B. A yang telah mendidik penulis sejak dari kecil.
10. Budhe Inayatul Anisah M. H dan Pakdhe Win Usuluddin Bernadien Ph. D yang terus memberikan semangat kepada penulis.
11. Pakdhe Sirojuddin Achamd M.H yang terus memberikan semangat bagi penulis.
12. Teman seperjuangan Adit, Fahmi, Candra, Tri dan Topik. Teman-teman Sosiologi 2015 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Yusuf Hamdani, Luqman Hakim Muzakky dan Ihda Ainul Aziz yang menjadi sahabat penulis selama 12 tahun.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	7
D. Telaah Pustaka	8
E. Landasan Teori	11
F. Metodologi Penelitian	15
1. Lokasi Penelitian.....	16
2. Sasaran Penelitian.....	16
3. Metode Pengumpulan data	16
Tabel 1. 1 Lokasi Dan Waktu Penelitian	17
Tabel 1. 2 Lokasi Dan Waktu Wawancara.....	17
4. Metode Analisis Data.....	18

G. Sistematika Pembahasan.....	23
BAB II.....	25
Setting Penelitian	25
A. Kondisi Demografis	25
B. Kondisi Ekonomi Dan Pendapatan	26
Tabel 2.1 Upah Minimum Kabupaten/Upah Minimum Provinsi DIY	26
C. Kondisi perkembangan Esport di Yogyakarta.....	28
D. Profil Informan	29
E. Beberapa merek laptop dan PC gaming yang digunakan pengguna	30
BAB III.....	33
Alasan Pengguna High End Gadget(PC/Laptop Gaming) dan Kehidupannya Dalam Dua Dimensi: Sosial dan Virtual	33
A. Alasan penggunaan PC dan laptop gaming oleh pengguna(user)	33
B. Dimensi Sosial dan Dimensi Virtual Pengguna Laptop Gaming.....	46
1. Dimensi Sosial.....	46
2. Dimensi Virtual	53
BAB IV.....	59
TINDAKAN PENGGUNA HIGH END GADGET (LAPTOP DAN PC GAMING) DALAM KONSEP KESADARAN ANTHONY GIDDENS	59
A. Kesadaran Praktis Para Pengguna Laptop Dan PC Gaming	60
B. Kesadaran Diskursif Para Pengguna Laptop dan PC gaming	62
C. Motivasi Tindakan Pengguna Laptop dan PC Gaming	65
D. Analisis Tindakan Pengguna Laptop dan PC Gaming di Yogyakarta Lewat Konsep Kesadaran Anthony Giddens	66
BAB V	70
PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Keterbatasan Penelitian	71
C. Rekomendasi	71
GLOSARIUM	73
DAFTAR PUSTAKA.....	79

LAMPIRAN..... 82
CURRICULUM VITAE..... 83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Statistik Penjualan Laptop Gaming.....	3
Gambar 2.1 Situasi Saat Kompetisi Esport di Yogyakarta	28
Gambar 2.2 Pengunjung Kompetisi Esport Di Jogjatronik Yogyakarta	29
Gambar 2.3 Logo Asus ROG	31
Gambar 3.1 Perangkat PC Milik M Fawaizurrahman.....	34
Gambar 3.2 Perangkat Laptop Milik Gempur Ma'asi	38
Gambar 3.3 Perangkat Laptop Milik Habib Muhammad Abdel Basieth.....	41
Gambar 3.4 M. Fawaizurrahman Memainkan Game CS GO	48
Gambar 3.5 Gempur Ma'asi Memainkan Game PUBG.....	49
Gambar 3.6 Suasana Dalam Game PUBG.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian	17
Tabel 1.2 Lokasi Dan Waktu Wawancara.....	18
Tabel 2.1 Upah Minimum Kabupaten/Upah Minimum Provinsi DIY	26



ABSTRAK

Berkembangnya teknologi menyebabkan penggunaan high end gadget dalam hal ini yaitu laptop dan PC gaming semakin masif. Perkembangannya semakin pesat seiring dengan meluasnya ekosistem Esport. Yogyakarta menjadi salah satu provinsi dengan populasi penduduk usia muda yang besar, sedangkan konsumen dari laptop dan PC Gaming kebanyakan beraada pada rentang usia 25-31 dengan presentase mencapai 26%. Dua hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terkait high end gadget dan penggunaannya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tahapan-tahapan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Lokasi penelitian yang dipilih peneliti adalah provinsi Yogyakarta karena memiliki banyak populasi penduduk usia muda. Penelitian ini memilih 4 narasumber dengan latar belakang berbeda-beda. Teori yang digunakan adalah konsep kesadaran Anthony Giddens dengan tiga unsur, yaitu motivasi tak sadar, kesadaran praktis dan kesadaran diskursif.

Penelitian ini membahas tentang bagaimana tindakan dari para pengguna High End Gadget(Laptop dan PC gaming) dianalisis dari konsep kesadaran Anthony Giddens. Para pengguna high end gadget ini melakukan tindakannya berdasarkan kesadaran yang mereka bentuk sehari-hari. Kesadaran yang muncul dari para pengguna mentrigger tindakan yang mereka pilih terhadap laptop high end yang mereka miliki. Yaitu memilih untuk memiliki high end gadget tersebut secara pribadi atau memilih memanfaatkan fasilitas umum seperti warnet. Pilihan atas kepemilikan dan pemanfaatan laptop high end juga dipengaruhi kegiatan mereka masing-masing, yaitu sebagai mahasiswa, pemain Esport dan pekerja lepas. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah tindakan pengguna high end gadget dipengaruhi oleh kesadaran yang terbentuk dalam diri mereka.

Key words: High End Gadget, Esport, Pengguna dan Kesadaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi merupakan anak kandung kebudayaan. Sebuah kebudayaan dianggap mengalami perkembangan jika mengalami kemajuan pada teknologinya.¹ Peradaban manusia adalah contoh nyata bagaimana teknologi dan kebudayaan memiliki hubungan erat. Pada masa prasejarah penemuan teknologi yang mengubah dunia adalah digunakannya roda pertama oleh bangsa Sumeria pada tahun 3500 SM.² Penemuan roda berhasil mempengaruhi kegiatan manusia selama berabad-abad khususnya dalam transportasi. Zaman pemburu pengumpul juga memanfaatkan teknologi sederhana untuk mencari dan mengolah makanan. Beberapa peralatannya memanfaatkan kayu dan batu yang bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk memotong atau mencincang hasil buruan. Teknologi juga memicu munculnya revolusi di Inggris pada abad ke 18.³ Perkembangan industri terjadi begitu massif sehingga banyak peralihan sistem kerja dari agraris menuju ke sistem pabrikan.

Memasuki abad ke 21, abad paling mutakhir yang dirasakan saat ini. Teknologi telah jauh mengalami perkembangan secara menyeluruh dari berbagai aspek. Komunikasi, transportasi dan industri telah menunjukkan kemajuan signifikan

¹ Yayasan Obor Indonesia, *Teknologi dan Dampak Kebudayaan*, (Yayasan Obor: Jakarta, 1985), hlm 1.

² Yuval Noah Harari, *Sapiens: Riwayat Singkat Umat Manusia*, 6th ed. (Jakarta: Gramedia, 2018).

³ George Ritzer, *Teori Sosiologi Klasik hingga Postmodern* (Kreasi Wacana: Yogyakarta)

dengan semakin mudahnya akses mobilitas manusia. Munculnya dunia online menyebabkan seseorang dapat berbelanja atau memesan tiket hanya dengan sentuhan jari. Dunia online dan internet melipat jarak dan waktu sehingga tampak seperti tidak ada sekat-sekat.⁴ Teknologi komunikasi bahkan telah berkembang sangat pesat. *Facebook, Instagram* dan *Twitter* menjadi media sosial yang paling populer di tahun 2019.⁵ Facebook telah mencapai jumlah pengguna aktif sebesar 2 miliar, instagram 1 miliar dan twitter sebesar 321 juta per february lalu di dunia. Penggunaan media sosial yang massif membawa dampak signifikan bagi dinamika masyarakat. Jaringan-jaringan baru muncul sebagai konsekuensi media sosial.

Penggunaan teknologi yang cukup besar memiliki konsekuensi munculnya ruang baru bernama ruang virtual. ruang virtual adalah sebuah tempat dimana segala sirkulasi big data yang ada dalam teknologi dan bersifat matrikulasi.⁶ Ruang virtual memiliki sistem *avatar*, yaitu representasi pengguna dalam bentuk akun yang digunakan untuk mengakses segala hal. Dunia virtual juga merupakan tempat dimana ekonomi, politik hingga gaya hidup disajikan dengan bentuk data, bahkan mata uang pun telah memiliki versi virtualnya yang banyak disebut *bitcoin*. Semua aspek kehidupan telah divirtualkan bahkan hingga olahraga yang memiliki sifat atletisme.

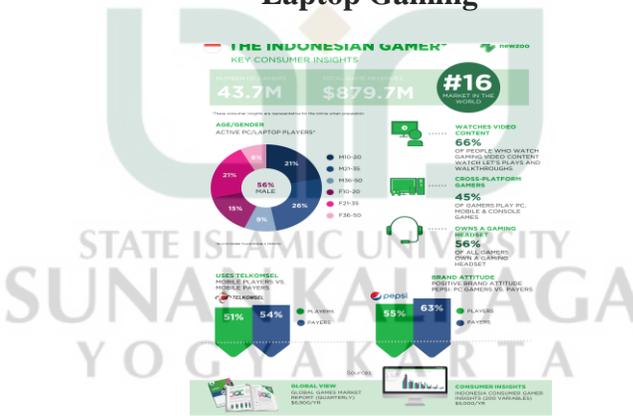
⁴ Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Dilipat: Sejarah melampaui batas-batas kebudayaan*(Jalasutra: Jakarta)

⁵ Infotekno, “5 Media Sosial yang Paling Populer di Dunia Tahun 2019”, Infotekno.id , 5 Mei 2019, <https://www.infotekno.id/media-sosial-yang-paling-populer-di-dunia-tahun-2019/>

⁶ Rob Shields, *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Yogyakarta: Penerbit Jalasutra, 2011), hlm 7

Bentuk virtualisasi olahraga adalah dengan munculnya jenis *Electronic Sport(Esport)*. Sebuah kompetisi olahraga yang menggunakan game sebagai platform yang dilombakan.⁷ Electronic sport mengalami perkembangan cukup pesat dengan diadakannya berbagai kompetisi berskala besar. Kompetisi Esport pertama kali diadakan pada tahun 1972 di Universitas Stanford. Game yang diperlombakan adalah *Spacewar* dengan *prize pool* berupa langganan gratis majalah *Rolling Stones* selama satu tahun.⁸ Hingga saat ini Esport adalah kompetisi yang memiliki *prize pool* sangat besar mencapai USD 3 Juta. Esport menjadi kompetisi dengan antusiasme cukup besar di Asia mencapai 9,5 juta orang. Sedangkan di dunia mencapai 40 juta orang⁹.

Gambar 1. Statistik Penjualan Laptop Gaming



Sumber: Newzoo.Com

⁷ Daniel Kane, Brandon D. Spradley, “Recognizing ESports as a Sport”. *The Sport Journal*. Vol.1 . No.1 .May 2017

⁸ Muhammad Akbar, “*Ternyata begini sejarah Esport dari Dulu samapai kini, sudah ada semenjak tahun 1972*”, Duniagames, 10 Desember 2018. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-esport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>

⁹ Juree Panneket, “*Southeast Asia Boasts the Fastest Growing Esports Audience*”. Newzoo. 28 April 2019. <https://newzoo.com/insights/articles/southeast-asia-boasts-fastest-growing-esports-audience/>

Perkembangan esport yang cukup pesat ini juga memberi konsekuensi positif bagi bisnis dunia teknologi. Promosi kompetisi *Electronic Sport* yang besar membuat persebaran Esport terjadi secara global. Negara-negara di seluruh dunia telah berlomba-lomba menyelenggarakan kompetisi Esport. Seperti kompetisi *DOTA 2* yang diadakan di Manila dan Kuala Lumpur, atau kompetisi *PUBG* yang diadakan di Berlin, Jerman. Maraknya kompetisi Esport juga mendorong tingkat penjualan Laptop Gaming di dunia, laporan dari *International Data Corporation (IDC)* mencatat penjualan desktop, laptop dan monitor gaming mengalami peningkatan sebesar 8,2% dengan jumlah unit yang dikirim mencapai 41,2 juta di tahun 2019.¹⁰

Faktor lain yang membuat meningkatnya minat pada laptop gaming menurut direktur IDC Jitesh Ubrani adalah karena maraknya streamer game yang ada di dunia. seperti yotuber dengan pemilik subscriber terbanyak Pewdiepie.¹¹ Tren *youtube* yang menjadi platform video paling digemari juga menjadi alat promosi perusahaan-perusahaan laptop dan pc gaming di dunia khususnya di Indonesia. Streamer game di youtube dan platform semacam nimo tv memberi pengaruh cukup signifikan bagi persepsi anak muda di Indonesia bahwasanya saat ini menjadi gamer adalah pekerjaan yang menjanjikan.¹²

¹⁰ Bbtweeps, “*Dampak Esports Dorong Penjualan PC Gaming*”. Bbtweeps. Diakses pada 29 April 2019. <https://www.bbtweeps.com/2019/05/dampak-esports-dorong-penjualan-pc.html>

¹¹ Rahmad Fauzan, “*Euforia Esports Dorong Penjualan PC Gaming*”. *Teknologibisnis.com*, diakses pada 5 Mei 2019. <https://teknologi.bisnis.com/read/20190409/282/909460/euforia-esports-dorong-penjualan-pc-gaming>

¹² Yuni Usmanda, “*Game Streamer Beri Pengaruh Besar Terhadap Perkembangan Esport,*” *Kincir* (blog), 4 Mei 2019u, <https://www.kincir.com/game/console-game/game-streamer-pengaruh-esports>.

Perubahan persepsi juga mendorong keinginan semua orang khususnya remaja dan anak-anak untuk memiliki laptop gaming. Saat ini banyak sekali perusahaan teknologi seperti *ASUS*, *ACER* dan *Lenovo* mengeluarkan laptop/PC versi gaming. Laptop-laptop gaming ini didesain khusus dengan spesifikasi yang cukup tinggi dari versi-versi biasanya. Berbanding lurus dengan spesifikasinya yang tinggi laptop gaming juga memiliki harga yang mahal. Saat ini harga yang paling mahal adalah laptop *ASUS GX700* dengan harga 80 juta rupiah.¹³

Statistik penjualan laptop gaming di Indonesia terus mengalami perkembangan setiap tahunnya. *ASUS ROG* masih menjadi penguasa market laptop gaming di Indonesia dengan pangsa pasar mencapai 59,8%.¹⁴ Mengalami peningkatan sebesar 13.1% pada kuartal kedua ini. Pada tahun 2018 *ASUS* bahkan bisa menguasai 60, 1 persen pangsa pasar penjualan laptop gaming dengan spesifikasi *Nvidia* nya. Sisanya diisi oleh pangsa pasar laptop-laptop gaming merek lain seperti *Acer Predator*, *Lenovo Legion* ataupun *HP Omen*. Pengguna laptop gaming juga banyak diisi oleh user-user berusia diantara 25-31 dengan presentase 26% dengan 56% bergender laki laki.¹⁵ Sebanyak 56% pengguna laptop gaming juga memiliki headset gamingnya sendiri. Penjualan *hardware* dan juga *software* PC gaming di Indonesia

¹³ Firman Rasyid, "4 Laptop Gaming dengan Harga Termahal", Segiempat. 28 April 2019. <https://segiempat.com/teknolaptop/aptop-gaming-dengan-harga-termahal/>

¹⁴ Review, *ASUS* Kuasai Penjualan Laptop Game di Indonesia, Review 29 Juli 2019. <https://www.review1st.com/news/asus-kuasai-penjualan-laptop-game-di-indonesia/>

¹⁵ Newzoo, The Indonesians Gamer: Key Consumer Insight. Newzoo. 30 Juli 2019. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>

juga terus mengalami peningkatan seiring penjualan laptopnya. Indonesia menempati peringkat 16 *market place* konsumsi game dan perangkatnya di dunia.

Kota Yogyakarta adalah sebuah kota besar yang memiliki banyak penduduk dengan usia produktif yang cukup banyak mencapai 294.147 jiwa.¹⁶ Kota Yogyakarta juga merupakan kota yang padat dengan penduduk pendatang dari berbagai kota. Kebanyakan penduduk pendatang adalah mahasiswa. Banyaknya anak muda di Yogyakarta juga membawa atmosfer Esport yang cukup tinggi. Tercatat turnamen Esport pernah beberapa kali diadakan di Yogyakarta seperti *AOV National Championship* ataupun *Yogyakarta Esport and Sharing (YES)* yang diadakan di UPN Veteran. Adanya atmosfer esport di Yogyakarta tentunya telah membawa promosi tersendiri bagi market laptop gaming. Khususnya bagi anak muda yang juga merasakan booming Esport.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan high end gadget (laptop dan PC gaming) oleh pelaku Esport dalam konsep kesadaran Anthony Giddens khususnya di daerah Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

¹⁶ Bps, *Jumlah Penduduk Kota Yogyakarta, Menurut Golongan Usia Produktif Semester Ii 2018*. Diunduh pada Juli 2019.

<https://kependudukan.jogjaprov.go.id/olah.php?module=statistik&periode=11&jenisdata=penduduk&berdasarkan=golonganusia&rentang=produktif&prop=34&kab=71&kec=>

1. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tindakan pengguna high end gadget di Yogyakarta dalam konsep kesadaran Anthony Giddens, sehingga diketahui bagaimana mereka memiliki motivasi untuk menggunakan high end gadget lewat konsep-konsep yang lebih terstruktur dan teoritis.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat sebagai sumbangsih bagi ilmu pengetahuan untuk kajian-kajian tentang sosiologi teknologi dan kapitalisme digital. Teknologi merupakan aspek yang terus mengalami perkembangan setiap zamannya. Bahkan teknologi menjadi sebuah tolak ukur kemajuan bagi suatu Negara, sehingga kajian-kajian sosiologi teknologi harus terus dikembangkan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diperuntukkan untuk pengguna high end gadget dan masyarakat umum.

1. Bagi pengguna high end gadget penelitian ini dapat menjadi gambaran bagaimana alasan dan motivasi mereka dalam menggunakan high end gadget melalui telaah konsep kesadaran Anthony Giddens khususnya di Yogyakarta

2. Bagi masyarakat umum penelitian ini dapat memberi tambahan pengetahuan tentang bagaimana penggunaan high end gadget tidak melulu soal game. Banyak manfaat lain dari penggunaan high end gadget.

D. Telaah Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk menelaah penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian-penelitian yang ditelaah adalah kajian yang memiliki kesamaan konsep ataupun berkaitan dengan penelitian saat ini. Telaah pustaka juga ditujukan sebagai alat untuk menghindari plagiarisme oleh peneliti. Telaah pustaka mengumpulkan beberapa kajian terdahulu dan dibedah dari segi teori, rumusan masalah hingga konklusi atau kesimpulan. Beberapa penelitian terdahulu yang berhasil dikumpulkan tertera dibawah.

Pertama adalah jurnal dari Yi Zhang. Jurnal ini diterbitkan oleh *Scientific Research Publishing: Department of Marketing, Management School, Jinan University, Guangzhou, China*. Jurnal ini berjudul *The Impact of Brand Image on Consumer Behavior: A Literature Review*.¹⁷ Pendekatan yang digunakan dari jurnal ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode telaah literatur. Peneliti melakukan pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah branding lewat

¹⁷ Yi Zhang, "The Impact of Brand Image Consumer Behavior: A Literathur Review," *Scientific Research Publishing* 3 (January 2015): 58–62.

kekuatan merek. Jurnal ini berisi bagaimana sebuah kekuatan branding mampu mempengaruhi perilaku dari konsumen. Seperti merek-merek besar Mcdonalds dan Burger King. Jurnal ini memiliki kecenderungan pada Kajian Psikologi Bisnis. Kesimpulan yang dapat ditarik dari jurnal ini adalah bahwasanya kekuatan merek dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Sehingga menyebabkan tingkat penjualan barang.

Kedua adalah jurnal dari Stevanus Felix, Sriti Mayang Sari, Jean F. Poillot berjudul Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya. Jurnal ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode praktikal.¹⁸ Para peneliti sekaligus mempraktikkan penelitian dengan langsung mendesain ruang. Jurnal ini berisi tentang bagaimana cara mendesain suatu ruang dengan konsep gaming ROG yang disponsori oleh ASUS. Dimana desain-desain yang dikonsepskan dapat memberi stimulus semangat kepada paraa penguana ROG. Jurnal ini memiliki kecenderungan pada kajian ekonomi bisnis. Hasil dari jurnal ini adalah sebuah ruang yang memiliki konsep tentang game dengan pengaturan spasial arsitektur interior.

Yang ketiga adalah jurnal dari Ali M. Al-Khouri, *Emirates Identity Authority*, UAE dengan judul *Emerging Markets and Digital Economy:Building Trust in the Virtual World*.¹⁹ Jurnal ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode

¹⁸ Stefanus Felix dkk, Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya, *JURNAL INTRA Vol. 6, No. 2, tahun 2018, Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra*.

¹⁹ Ali M. Al-Khouri, *Emerging Markets and Digital Economy:Building Trust in the Virtual World. International Journal of Innovation in the Digital Economy, 3(2), 57-69, April-June 2012*

observasi mendalam. Jurnal ini berisi tentang bagaimana merek akan mempengaruhi kekuatan dagang di dunia virtual. Dunia virtual diketahui memiliki kekuatan pasar yang luar biasa. Penelitian ini memiliki hasil bagaimana cara menggunakan kekuatan merek dalam efisiensi dagang. Jurnal ini cenderung lebih kepada ekonomi bisnis.

Keempat adalah skripsi dari Nur Askina tentang teknologi modern yang digunakan untuk pertanian. judul skripsi ini adalah *Teknologi Modern Terhadap Aktivitas Pertanian Masyarakat Perkampungan Bukkang Mata Kelurahan Paccarakang Kecamatan Biringkanayya Kota Makassar*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Isi dari skripsi ini adalah tentang bagaimana kehidupan sosial masyarakat pertanian di perkampungan Bukkang yang telah memiliki sistem pertanian berteknologi modern. Penelitian ini menitikfokuskan pada bagaimana dimensi sosial bekerja pada masyarakat teknologi. Kesimpulan yang didapat adalah bahwasanya masyarakat di kampung tersebut masih memiliki interaksi sosial yang cukup erat setelah masuknya teknologi. Tetapi memiliki sistem pembagian kerja yang berbeda.²⁰

Kelima adalah jurnal dari Nistiarisa Angelina dengan Judul *Komodifikasi Perbedaan Dalam Masyarakat Digital (Tinjauan Sosiologi Terhadap Komoditas Kapitalisme Di Era Masyarakat Digital)*. Jurnal ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan strukturasi Anthony Giddens. Jurnal ini membaca

²⁰ Nur Askina, “Teknologi Modern Terhadap Aktivitas Pertanian Masyarakat Perkampungan Bukkang Mata Kelurahan Paccarakang Kecamatan Biringkanayya Kota Makassar” (UIN Alauddin Makassar, 2016).

tentang bagaimana komodifikasi masyarakat terhadap sebuah benda pada era digital. Komodifikasi yang dimaksudkan adalah bagaimana masyarakat memberi nilai pada segala sesuatu dengan tolak ukur material. Kesimpulan yang didapat adalah masyarakat pada era digital cenderung menilai segala sesuatu berdasarkan material. Globalisasi juga turut andil dalam memberi pengaruh komodifikasi terhadap masyarakat.²¹

Jurnal dan skripsi diatas berkaitan dengan pembahasan kapitalisme digital yang mana beberapa mencoba untuk melihat kekuatan kapitalisme digital dari segi ekonomi bisnis. Serta beberapa mencoba membahas dari sosiologi teknologi tentang pemanfaatan teknologi. Penulis mencoba untuk melengkapi penelitian-penelitian terdahulu dengan mencoba mengupas kapitalisme digital dari kacamata para pengguna laptop dan PC gaming. Dan juga bagaimana melengkapi penelitian terdahulu tentang kapitalisme digital dengan pendekatan teori strukturasi.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

E. Landasan Teori

. Fenomena penggunaan high end gadget(laptop dan PC gaming) di kalangan masyarakat adalah sebuah fenomena yang tergolong baru karena berkaitan dengan teknologi mutakhir. Laptop dan PC gaming memiliki spesifikasi tinggi yang daya

²¹ Angelina Nistiarisa, “Komodifikasi Perbedaan Dalam Masyarakat Digital (Tinjauan Sosiologi Terhadap Komoditas Kapitalisme Di Era Masyarakat Digital),” 1, 2 (March 2018): 116–25.

gunanya dikhususkan untuk game. Tingginya pasar Esport saat ini membuat laptop dan PC gaming cukup digemari karena dapat digunakan untuk menjalankan game-game berat seperti *Player Unknown Battleground*, *HALO* ataupun *DOTA 2*. Pabrikan laptop semacam ASUS, Lenovo atau Acer berlomba-lomba mengeluarkan edisi *Gamingnya* demi memperoleh dominasi di kompetisi pasar teknologi Internasional. Industri-industri teknologi terus melakukan inovasi pada komoditasnya seperti ASUS dengan keluaran terbaru GX700 dengan harga 80 juta rupiah. Iklan-iklan dari berbagai pabrikan terus menerus memenuhi berbagai macam media sosial seperti twitter, facebook, instagram hingga youtube.

Teori yang digunakan untuk membaca fenomena ini adalah teori kesadaran karya Anthony Giddens. Teori kesadaran Anthony Giddens muncul sebagai ganti dari konsep psikologis id, ego dan super ego dari Sigmund Freud. Teori kesadaran menitikberatkan pada agen dimana agen memiliki reflektivitas dalam diri masing-masing. Konsep kesadaran merupakan bagian dari teori strukturasi yang merupakan upaya Giddens untuk mengkritik pertentangan antara teori struktural-fungsional dengan teori-teori interpretatif semacam hermeneutika atau semiotika. Teori struktural fungsional merupakan teori yang memiliki paradigma naturalis khas positivistik yang diturunkan Auguste Comte dari ilmu-ilmu alam. Aktor sama sekali tidak memiliki kuasanya atas struktur dan hanya menerima seperti wayang pada dalangnya. Sedangkan pemikiran yang memiliki paradigma interpretatif cenderung mengedepankan aktor sebagai kuasa penuh atas dirinya sendiri. Struktur lahir dari

idea-idea dari para aktor yang kemudian digerakkan jika memiliki kesamaan tujuan antara satu aktor dengan aktor yang lain. Teori struktural-fungsional hanya akan melihat suatu entitas masyarakat secara makro dan mereduksi peran aktor. Sedangkan teori interpretatif cenderung mengunggulkan aktor dan mereduksi pengaruh struktur.²²

Kedua teori diatas tidak akan cukup untuk menggambarkan fenomena mutakhir seperti fenomena penggunaan laptop dan PC gaming. Dinamika sosial saat ini semakin kompleks sehingga dibutuhkan teori-teori yang lebih baru untuk dapat membaca secara tajam fenomena yang ada. Teori kaku yang hanya mempertahankan perdebatannya dengan gaya-gaya mereka hanya akan membuat pembacaan fenomena menjadi timpang. Penggunaan high end gadget tidak hanya melibatkan peran struktur besar seperti kekuatan industri yang kemudian menggiring pembeli untuk menggunakan produk mereka. Bukan juga hanya karena murni keinginan sendiri karena impuls dari luar seperti iklan maupun komunitas sekitar turut mempengaruhi. Dalam hal ini aktor memiliki kesadaran yang dikonsepsikan Giddens menjadi 3 bentuk.

Motivasi tidak sadar(*unconsciousness motive*) adalah bentuk kesadaran yang merupakan keinginan atau kebutuhan yang berpotensi mengarahkan tindakan, tapi bukan tujuan asli dari tindakan itu sendiri. Kesadaran ini muncul karena kegiatan

²² Anthony Giddens, *Problematika Utama Teori Sosial: Aksi, Struktur, dan Kontradiksi dalam Analisis Sosial*, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

yang terus berulang dan akhirnya kita tidak sadar telah terbiasa melakukannya. Seorang gamer yang terbiasa mengenakan *headset* untuk bermain game padahal ia tak ingin menggunakan *headset* tersebut. Karena prosedur dari profesionalisme Esport yang mengharuskan menggunakan *headset* akan membuat ia mengenakan *headset* untuk bermain game tanpa diingatkan maupun membaca dalam persyaratan. Penggunaan *headset* yang terus berulang dalam lingkungan pengguna laptop high end akan menciptakan kebiasaan bersama.²³

Kesadaran diskursif(*discourse consciousness*) adalah bentuk kesadaran yang memiliki kapasitas untuk menjelaskan secara rasional apa yang kita lakukan. Kesadaran ini muncul murni dari diri kita sendiri dengan proses kognitif yang rasional. Pengguna laptop dan PC gaming yang memiliki kesadaran ini akan tahu untuk apa ia membeli laptop tersebut. Ia juga akan menjelaskan secara rasional bagaimana alasan dan cara mendapatkan laptop tersebut.

Ketiga adalah kesadaran praktis(*practical consciousness*) adalah bentuk kesadaran yang muncul akibat tindakan berulang sehingga apapun yang diberikan tidak dipertanyakan oleh aktor. Tindakan yang terus berulang akan memicu tindakan pada aktor lain tanpa perlu diketahui alasan menggunakan. Misalnya seorang gamer yang menggunakan *headset* karena para gamer lain di kompetisi Esport semuanya menggunakan *headset*. Ketika ia ditanya maka akan menjawab “saya memakainya

²³ Anthony Giddens, *Anthony Giddens: The Constitution of Society (Teori Strukturasi untuk Analisis Sosial)*, Cetakan Keempat, 4 (Yogyakarta: Penerbit Pedati, 2011).

karena yang lain memakainya” . kesadaran ini muncul lebih pada pengaruh struktur yang telah menjadi kebiasaan.²⁴

Pengguna laptop dan PC gaming tidak serta merta menggunakan perangkat tersebut karena murni keinginannya sendiri. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan dimana ia bergaul dan juga lingkungan pekerjaannya mempengaruhi bagaimana ia menagambil tindakan. Bentuk kesadaran-kesadaran yang telah dijelaskan oleh Giddens dapat membaca fenomena tersebut secara lebih seimbang tanpa harus mendebatkan apakah struktur mendominasi atau agen yang mendominasi. Teori ini membaca bagaimana motivasi dari pengguna laptop atau PC gaming tergantung dari passion mereka di dunia teknologi, baik game, desain grafis maupun pengolahan data. Teori ini akan menjadi konsep bagaimana kesadaran-kesadaran yang terdiri dari tiga unsur tersebut dapat menjelaskan bagaimana kondisi sosial, pengaruh iklan(*advertising*) dan motivasi menjadi alasan mereka menggunakan laptop atau PC dengan label gaming.

F. Metodologi Penelitian

Penelitian kuitatif memiliki paradigma konstruktivis yang menggunakan proses induktif. Proses induktif memiliki konsep khusus ke umum, konseptualiasi, kategorisasi dan deskripsi yang berdasarkan masalah di lokasi penelitian. Pada metodologi penelitian kualitatif penelitian yang ditekankan lebih mendalam untuk

²⁴ David Gauntlet, *Media, Gender and Identity: An Introduction*, vol. 1 (New York: Taylor & Francis or Routledge's, 2002).

mendapatkan sebuah makna dari fenomena di lapangan dan lebih memperhatikan konteks. Penelitian kualitatif juga mengidentifikasi fenomena dan pengaruh tidak terduga., sehingga perubahan data bisa terjadi fleksibel dan sesuai perkembangan di lapangan..

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dituju dalah daerah kota Yogyakarta. Alasan peneliti memilih kota Yogyakarta karena kota Yogyakarta merupakan pusat dimana banyak diadakannya even-even Esport dan juga pusat industri laptop serta gadget banyak berkembang. Kota Yogyakarta juga merupakan kota dengan pengguna gadget yang cukup tinggi.

2. Sasaran Penelitian

Sasaran dari peneliti adalah para anak muda yang ada di Yogyakarta. Anak muda yang dituju adalah anak muda pengguna laptop dan PC gaming dengan merek *ASUS ROG, Acer Predator, MSI, Dell Alienware* dan *Lenovo Legion*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi pengguna laptop dan PC gaming lewat analisis teoritik dalam konsep kesadaran Anthony Giddens.

3. Metode Pengumpulan data

a. Observasi

Observasi adalah proses penelitian dimana peneliti mengamati secara langsung di lokasi penelitian. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data berupa fakta yang terjadi di lapangan sesuai tema yang diangkat. Untuk

memperoleh hasil yang maksimal peneliti perlu melakukan wawancara secara *indepth*(mendalam). Peneliti telah melakukan pengamatan di sekitar Kotamadya Yogyakarta di pusat-pusat Esport dan juga kafe-kafe gaming.

Tabel 1. 1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi Observasi	Waktu Observasi
Kos M. Fawaizurrahman	8-10 Agustus 2020
Kos M. Gempur Ma'asi	21-23 Agustus 2020
Warnet Arsy	7 September 2020
Kos Habib M.A Basith	12 Oktober 2020
Kos Johan Firdaus	22-24 November 2020

Sumber: Olah Data Peneliti, 2021

b. Wawancara

Wawancara adalah proses penelitian dengan cara melakukan dialog dengan responden. Wawancara bisa dilaksanakan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Untuk mendapatkan data yang natural peneliti harus melakukan wawancara yang bersifat tenang dan situasional. Peneliti akan mewawancarai 4 orang pengguna laptop dan PC gaming dari berbagai merek.

Tabel 1. 2 Lokasi Dan Waktu Wawancara

Lokasi Wawancara	Waktu Wawancara
Kos M. Fawaizurrahman	8 Agustus 2020
Kos M. Gempur Ma'asi	22 Agustus 2020

Warnet Arsy	7 September 2020
Kos Habib M.A Basith	12 Oktober 2020
Kos Johan Firdaus	22 November 2020

Sumber: Olah Data Peneliti, 2021

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersifat sekunder. Dokumentasi melihat data-data yang bersifat konten di Internet maupun surat kabar. Data yang didapat bisa berupa foto, artikel maupun jurnal.

4. Metode Analisis Data

Metode Analisis data adalah metode yang digunakan untuk memferifikasi data yang telah diperoleh untuk diketahui maknanya.²⁵ Metode analisis data yang digunakan melalui tahap sebagai berikut.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan serta penyederhanaan dan abstraksi, Reduksi data merupakan bagian dari analisis, menjamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang data yang tidak perlu dan mengklasifikasikannya agar dapat diverifikasi dan

²⁵ Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Wacana dan Analisis Framing*, (Bandung:Rosdakarya, 2010), hlm 87.

ditarik kesimpulannya. Tujuan dari reduksi data adalah memperoleh data yang relevan.²⁶

Peneliti telah melakukan proses reduksi data dengan memilah-milah data yang penting dan mana yang harus dibuang. Melakukan penelitian dengan intens hingga menginap di kos ataupun rumah narasumber menimbulkan munculnya banyak data-data yang tidak diperlukan. Beberapa data yang tidak diperlukan itu diantaranya adalah ketika narasumber bermain game dengan mengeluarkan kata-kata kotor, basa-basi yang peneliti lakukan untuk membuka percakapan dan beberapa obrolan bercanda antara narasumber dan peneliti.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun sehingga kita dapat menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian data sering digunakan pada data kualitatif pada masa lalu adalah bentuk naratif. Penyajian meliputi matriks, grafiks, jaringan dan bagan.

Peneliti telah menyajikan data dalam beberapa variasi diantaranya narasi pada bab 3 yang merupakan hasil dari proses reduksi yang telah peneliti lakukan. Gambar-gambar dengan penomoran dan deskripsi yang tersebar di Bab I sampai Bab IV, serta tabel-tabel untuk merinci beberapa

²⁶ Matthew B. Miles, A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Penerbit Universitas Indonesia: Jakarta, 2009) hlm 16.

data yang bersifat numerik. Peneliti melampirkan gambar ketika narasumber sedang bermain game dan perangkat jenis apa yang digunakannya. Peneliti juga telah melampirkan gambar dari game yang masing-masing narasumber mainkan seperti PUBG, CS:GO dan Assassin Creed.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, serta perbedaan. Kesimpulan ditarik dengan melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan literatur agar memperoleh data yang relevan. Tahap ini peneliti gunakan untuk memverifikasi data terkait Pengguna Laptop dan PC gaming. Teknik Verifikasi data memiliki beberapa tahap diantaranya yaitu:

a) Memeriksa kerepresentatifan

Pemeriksaan terhadap kerepresentatifan berfungsi untuk mengetahui apakah narasumber yang kita tunjuk betul-betul merepresentasikan tujuan penelitian kita. Peneliti telah melakukan kroscek terhadap kerepresentatifan data yang peneliti peroleh. Peneliti memastikan bahwasanya narasumber yang peneliti pilih memiliki hubungan yang lama dengan dunia game dan Electronic Sports.

Narasumber seperti M. Fawaizurrahman dan M Gempur Ma'asi merepresentasikan pemain game kasual yang menjadikan game sebagai hiburan dan fokus utama adalah pendidikan. Habib Muhammad Abdel Basith merepresentasikan pemain game yang menjadikan game sebagai profesi. Johan Firdaus merepresentasikan kelas pekerja yang tidak memiliki Laptop/PC gaming sendiri. data yang diperoleh dari masing-masing representasi ini menjadi variatif dan mendalam.

b) Memeriksa pengaruh peneliti

Pemeriksaan terhadap pengaruh peneliti berfungsi sebagai ukuran sejauh mana peneliti mempengaruhi jawaban dari narasumber. Peneliti telah memeriksa seberapa besar pengaruh peneliti dalam intervensi jawaban narasumber. Pada proses wawancara peneliti memposisikan diri sebagai orang yang kurang tahu tentang dunia Laptop/PC gaming serta dunia game dan Esports.

Narasumber seperti Habib Muhammad Abdel Basieth memiliki pengetahuan yang luas terkait Laptop/PC gaming, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang bersifat baru dan belum pernah peneliti dengar. Draft pertanyaan yang peneliti buat punya tahapan dari pertanyaan paling umum

hingga paling partikular. Pertanyaan-pertanyaan umum menggambarkan posisi peneliti yang tidak banyak tahu tentang dunia Laptop/PC gaming.

c) Triangulasi

Peneliti telah melakukan triangulasi data dengan proses pembacaan jurnal-jurnal dan tesis-tesis terkait Penggunaan Laptop/PC gaming. Beberapa penelitian seperti cara merancang interior berbasis ROG dari Stefanus Felix yang mengandung unsur-unsur tentang hardware dan software yang ada dalam ROG, juga penelitian dari Made Suandi yang membahas tentang bagaimana membangun bisnis Esport. Data-data yang muncul pada jurnal-jurnal ini kemudian peneliti kroscek dan tidak muncul “replika” data. Data-data ini justru menambahkan pengetahuan baru yang belum peneliti cakup sehingga bisa untuk tambahan referensi untuk peneliti.

d) Pembobotan data

Pembobotan data lebih seperti pengkategorian data-data terhadap klasifikasi data yang kuat dan data yang kurang kuat. Peneliti telah melakukan proses pembobotan data dengan melakukan klasifikasi terhadap data dari sumber pertama dengan data yang berasal dari sumber kedua. Data dari sumber pertama peneliti dapat dari proses observasi dan wawancara

langsung dengan narasumber. Keempat narasumber yang peneliti wawancarai memberikat data kuat yang banyak peneliti masukkan khususnya pada bab III. Data yang kurang kuat tidak banyak peneliti masukkan dan hanya peneliti gunakan untuk penunjang seperti data-data dari laman Tirto.Id dan jurnal-jurnal Esports.

G. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terbagi atas beberapa bab yang menjelaskan bagaimana jalannya penelitian dilaksanakan adapun sebagai berikut:

Bab Pertama, merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab ini berisikan argumen-argumen ilmiah peneliti dengan referensi-referensi yang berguna sebagai presentasi awal karya tulis.

Bab kedua, menjelaskan tentang gambaran umum lokasi penelitian dan sasaran wawancara. Bab ini menerangkan tentang perkembangan dan informasi tentang pengguna laptop dan PC gaming di Yogyakarta dan bagaimana pendapat-pendapat mereka dalam wawancara.

Bab ketiga, pada bab ini peneliti akan membahas terkait penyajian data penelitian. Penyajian data tersebut diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang terkait pengguna laptop dan PC gaming.

Bab keempat, dalam bab ini peneliti akan membahas terkait pembahasan terhadap tema dalam penelitian disertai dengan analisis teori yang relevan terhadap penelitian tersebut. Bab ini akan menguraikan analisis tindakan pengguna laptop dan PC gaming di Yogyakarta dalam konsep kesadaran Anthony Giddens.

Bab kelima, dalam bab ini berisi penutup yang berupa kesimpulan atas jawaban dalam rumusan masalah serta kritik dan saran terhadap penelitian tersebut. Bab ini juga membahas tentang beberapa kekurangan dan kendala-kendala yang terjadi selama penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahawasanya pengguna laptop dan PC gaming khususnya di Yogyakarta memilih untuk merakit PC atau memiliki laptop secara pribadi adalah karena kuasa mereka sebagai agen. Pada strukturasi Anthony Giddens terdapat unsur-unsur yang membuat agen melakukan tindakannya, yaitu kesadaran. Kesadaran praktis, kesadaran diskursif dan motivasi tindakan. Kesadaran praktis para agen terjadi lewat keseharian mereka yaitu Faiz dan Gempur sebagai mahasiswa dan pekerja freelance, Habib sebagai pemain professional Esport dan Johan sebagai Casual Gamer yang juga bekerja sebagai belantik motor bekas. Kesadaran diskursif para agen berbeda-beda masing-masing individu, sedangkan pada taraf motivasi tindakan mereka memiliki kesamaan tujuan yaitu bermain game.

Ekspansi teknologi yang dalam hal ini diwakili oleh perusahaan-perusahaan besar pabrikan laptop dan PC gaming menjadi struktur mako yang memiliki misi untuk memasarkan produk-produknya. Asus memiliki divisi khusus pasar gaming yaitu Republik of Gamer(ROG), Dell dengan Alienware,

Acer dengan Predator, Lenovo dengan Legion dan HP dengan Omen. Struktur makro ini berusaha melakukan penetrasi kepada agen lewat berbagai macam akses, yaitu media sosial, influencer dan iklan di berbagai platform. Lewat akses-akses inilah kemudian menciptakan konsep opsi(pilihan). Lewat konsep opsi agen kemudian bisa mendapatkan beraneka ragam pilihan yang bisa mereka ambil. Lewat power dari kesadaarn yang dimiliki agen tersebut memberikan mereka hasil yaitu merek apa yang dipilih serta menentukan untuk memiliki laptop dan PC gaming secara pribadi atau tidak.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki banyak kekurangan diantaranya kedalaman informasi dan juga keluasan cakupan penelitian. Hal-hal ini yang kemudian menyulitkan peneliti untuk merekonstruksi hasil penelitian ini. Meskipun peneliti melakukan penelitian hingga menginap di rumah agen, tetapi dalam hal ini agen memiliki kemungkinan untuk merekayasa keseharian masing-masing dikarenakan akan dijadikan sebagai subyek penelitian agar terlihat selalu bagus. Dalam hal kedalaman informasi penulis memiliki keterbatasan pada narasumber yang menolak untuk diwawancarai. Hal ini bisa diatasi mencari sumber-sumber lain yang dapat menggantikan posisi subyek(informan) tersebut dan bisa memberi informasi yang signifikan.

C. Rekomendasi

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mencari informasi dengan lebih spesifik dan kedalaman informasi yang baik. Hal ini dapat ditunjang salah satunya dengan menggunakan metode penelitian yang relevan serta strategi yang matang. Rekomendasi yang lain adalah untuk terus menghubungi narasumber agar update informasi dan data terus bisa dilakukan dan berkesinambungan.



GLOSARIUM

A

Acer : Sebuah produsen laptop dan perangkat computer yang berpusat di Taiwan. Pada awalnya perusahaan ini bernama Multitech dan didirikan pada 1 Agustus 1976 di Kota Hsinchu, Tiongkok. Kemudian berganti menjadi Acer pada tahun 1987 dan pindah kantor ke Taipei, Taiwan.

Activision Inc. : Perusahaan video game asal Amerika Serikat yang berbasis di California. Perusahaan ini didirikan pada 1 Oktober 1979 oleh Larry Kaplan.

Adiksi : Kondisi ketergantungan fisik dan mental pada hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

Adobe : merupakan perusahaan perangkat lunak yang berbasis di California, Amerika Serikat. Adobe memiliki beberapa produk yaitu Adobe Photoshop untuk editing gambar, Adobe Premiere untuk editing video dan Adobe After Effect untuk edit visual efek.

Age Of Empires : sebuah game yang berjenis strategi dengan latar belakang sejarah umat manusia dan dunia. Game ini memiliki timeline mulai dari prasejarah hingga perang dunia kedua. Game ini diciptakan oleh Ensemble Studios dan dipublikasikan oleh Microsoft Studios.

Afiliasi : Hubungan antara kedua belah pihak yang didasarkan pada tujuan bersama untuk memperoleh keuntungan.

Agen Sosial : Agen adalah subyek-subyek yang berperan dalam proses interaksi sosial, sosialisasi dan unsur dalam konsep strukturasi. Dalam berbagai macam jenis teori agen memiliki posisi tersendiri dalam masing masing perspektif.

AI : AI adalah akronim dari Artificial Intelligence yang berarti kecerdasan buatan. AI banyak digunakan dalam zaman teknologi mutakhir saat ini. Google Assistant merupakan salah satu contoh dari AI.

AK-47 : AK-47 adalah sebuah senjata serbu yang diciptakan oleh Mikhail Kalashinov asal rusia. AK-47 merupakan senjata perang dunia ke II yang kemudian modelnya banyak diadaptasi dalam berbagai macam game tembak-menembak.

Alienware : Sebuah sub perusahaan dari merek Laptop Dell asal Amerika Serikat yang khusus memproduksi produk-produk berlabel gaming. Produk-produk yang dikeluarkannya seperti headset gaming, laptop dan juga monitor.

AMD : AMD adalah akronim dari Advanced Micro Device adalah perusahaan semikonduktor yang berbasis di Santa Clara, California, Amerika Serikat. AMD banyak memproduksi prosessor dan juga perangkat keras untuk OC dan Laptop.

AOV : Aov adalah akronim dari Arena of Valor. Sebuah game bergenre aksi yang berasal dari Tiongkok. AOV dikembangkan oleh perusahaan teknologi raksasa asal Tiongkok yaitu Tencent Group.

APEX Legends : Apex Legends adalah sebuah game tembak-menembak yang dikembangkan oleh perusahaan game asal California, Amerika Serikat yaitu Electronic Arts. Game ini tersedia untuk platform PC, Xbox dan Playstation 4.

ASUS : perusahaan laptop dan komputer yang memiliki kantor pusat di Taipei, Taiwan. Didirikan 2 April 1989 di Tiongkok oleh T.H Hung.

Assasin Creed : Sebuah game berjenis aksi petualangan yang mengambil latar belakang perang salib. Game ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Ubisoft. Game ini pertama kali dirilis pada tanggal 13 November 2007.

B

Battle Royale : sebuah genre dari sebuah game yang menuntut pemain game bertahan hidup dalam suatu lingkungan. Para pemain akan saling bunuh untuk mendapatkan kemenangan.

Belantik : Sebutan untuk perantara dalam jual beli barang.

Brand Ambassador : Sebutan untuk orang yang mewakili promosi suatu produk. Brand Ambassador memiliki sistem kontrak.

C

Casual Gamer : pemain game biasa yang tidak menjadikan game sebagai pekerjaan tetap dan hanya bermain game untuk hiburan.

Clash Royale : sebuah game berbasis kartu yang dikembangkan oleh developer asal Finlandia, Supercell pada 2 Maret 2016. Game ini berjenis kartu yang dapat dimainkan di platform mobile.

CS GO: merupakan akronim dari game Counter Strike Globe Offensive. Game yang dikembangkan oleh developer yang sama dengan DOTA 2 yaitu Valve.

D

Dell : Perusahaan laptop yang berasal dari Amerika Serikat tepatnya di Texas. Perusahaan ini didirikan 1 Februari 1984 oleh Michael Dell.

DOTA 2 : Game yang memiliki genre MOBA yang dikembangkan oleh Valve. Game ini memiliki hadiah turnamen terbesar di dunia.

E

Erangel : sebuah peta yang ada di game PUBG. Memiliki struktur seperti pemukiman rakyat sipil.

ESL : organisasi yang menjadi FIFAnya dari dunia Esport.

Esport : Electronic Sport adalah sebuah kompetisi game yang memiliki skala kecil hingga nasional secara terstruktur. Esport menjadi sebuah kompetisi yang memiliki valuasi jutaan dolar.

F

Fantech : salah satu produk perangkat keras khusus gaming.

FPS : akronim dari First Person Shooter yang merupakan game dengan jenis tembak-menembak dan dimainkan oleh 10 orang.

Freelance : Pekerja lepas yang tidak memiliki ikatan kontrak.

G

GForce : merupakan unit pengolah grafis yang dimiliki oleh perusahaan NVIDIA. Gforce berperan dalam membentuk warna dan kualitas gambar.

H

Hassan I Sabbah : Tokoh Syiah yang menjadi referensi dari game Assassin Creed. Seorang pembunuh bayaran yang banyak menewaskan tentara sunni dan pasukan salib di Perang Salib.

HP : merupakan akronim dari perusahaan Hewlett-Packard yang berbasis di Amerika Serikat. Perusahaan teknologi yang banyak memproduksi laptop dan computer. Perusahaan ini didirikan oleh David Packard dan Bill Hewlett pada 1 Januari 1939.

I

Intel : perusahaan teknologi multinasional asal California, Amerika Serikat. Perusahaan ini mengkhususkan produknya pada processor computer dan mobile.

K

Krafton : Perusahaan pengembang game yang berasal dari Seongnam, Korea Selatan. Perusahaan ini yang membuat game PUBG PC.

L

League of Legends : Sebuah game yang dikembangkan oleh developer asal Amerika Serikat, Riot Games. Game ini memiliki genre MOBA.

Legion : Merupakan sub perusahaan dari Lenovo yang khusus memproduksi produk-produk gaming.

Lenovo : Perusahaan laptop dan komputer yang berpusat di Beijing, Tiongkok. Perusahaan ini menjadi produsen laptop terbesar di Tiongkok.

Lord of The Rings : Sebuah novel karya J.R.R Tolkien bergenre fantasi. Novel ini menjadi referensi banyak developer game untuk mengembangkan cerita.

Lore : Sebuah cerita yang ada di dalam game yang nantinya akan menjadi dasar dari alur sebuah game.

M

Miramar : salah satu peta yang ada di dalam game PUBG dengan latar belakang padang tandus.

MOBA : akronim dari Multiplayer Online Battle Arena. Jenis game yang mempertarungkan 5 orang melawan 5 orang dalam satu arena. Para pemain diharuskan saling mengalahkan dengan menghancurkan tower untuk meraih kemenangan.

Motherboard : penghubung semua komponen yang ada di dalam computer.

N

NVIDIA : perusahaan yang berasal dari California, Amerika Serikat. Perusahaan ini bergerak dalam bidang teknologi yang memiliki produk unggulan berupa kartu grafis.

O

Omen : Sub perusahaan dari pabrikan laptop dan PC asal Amerika Serikat yaitu HP. Divisi ini khusus memproduksi produk-produk terkait game.

P

Predator: Sub perusahaan dari Acer yang khusus memproduksi produk-produk yang berkaitan dengan game.

PUBG : akronim dari Player Unknown Battle Ground. Sebuah game yang memiliki genre Battle royal yang dimana pemain harus saling membunuh satu sama lain agar tetap hidup dan memenangkan pertandingan.

Publisher : Perusahaan yang bergerak dalam bidang pemasaran game dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, seperti merchandise dan fashion.

R

Radeon : Radeon adalah produk kartu grafis yang dikeluarkan oleh AMD untuk bersaing dengan Gforce milik NVIDIA

Riot Games : adalah perusahaan pengembang game dan penyelenggara turnamen Esport yang berasal dari Los Angeles, Amerika Serikat. Game-game yang diproduksi oleh Riot Games diantaranya League of Legends, Valorant dan Teamfight Tactics. Perusahaan ini didirikan oleh Brandon Beck dan Mark Merrill pada tahun 2006. Saham perusahaan ini saat ini dimiliki 100 persen oleh Tencent Group.

ROG : adalah akronim dari Republik Of Gamers yang merupakan divisi khusus game yang dimiliki oleh ASUS.

T

Tencent group : Perusahaan teknologi asal China yang didirikan pada tahun 1998 oleh MA Huateng. Tencent saat ini menjadi perusahaan teknologi paling besar di Tiongkok.

Twitch : Sebuah platform streaming yang khusus untuk menyiarkan berbagai game dari seluruh dunia.

U

Ubisoft : Perusahaan pengembang game asal Amerika Serikat yang menjadi pengembang dari game Assassin Creed.

V

Valorant : Game tembak-menembak yang dikembangkan oleh Riot Games

VGA : Kartu grafis yang menentukan tinggi rendah kualitas suatu gambar pada PC ataupun laptop.

Daftar Pustaka

Sumber buku

- Askina, Nur. “TEKNOLOGI MODERN TERHADAP AKTIVITAS PERTANIAN MASYARAKAT PERKAMPUNGAN BUKKANG MATA KELURAHAN PACCARAKANG KECAMATAN BIRINGKANAYYA KOTA MAKASSAR.” UIN Alauddin Makassar, 2016.
- Chaney, David. 2011. *Livestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jalsutra: Yogyakarta.
- Gauntlet, David. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. Vol. 1. New York: Taylor & Francis or Routledge’s, 2002.
- Giddens, Anthony. *Anthony Giddens: The Constution of Society(Teori Strukturasi untuk Analisis Sosial)*. Cetakan Keempat. 4. Yogyakarta: Penerbit Pedati, 2011.
- Harari, Yuval Noah. *Sapiens: Riwayat Singkat Umat Manusia*. 6th ed. Jakarta: Gramedia, 2018.
- Harvey, David. 2010.*Imperialisme:Genealogi dan Logika Kapitalisme Kontemporer*. Resist Book: Jakarta
- Heryanto, Ariel. 2012. *Budaya Populer di Indonesia: Mencairnya Identitas Pasca Orde Baru*. Jalsutra: Yogyakarta.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman. 2009. *Analisis data Kualitatif*. Penerbit UI: Jakarta.
- Marriane W Jorgensen, Louise J Phillips. 2010. *Analisis Wacana: Teori dan Metode*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Pepperel, Robert. 2009. *Posthuman: Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*. Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Matahari: Yogyakarta
- Setiawan, Bonie. 2012.*Rantai Kapitalisme Global: Reorientasi Fundamental Rantai Pasokan Global*. Jalsutra: Yogyakarta
- Shields, Rob. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jalsutra: Yogyakarta.
- Sobur, Alex. 2010. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Wacana dan Analisis Framing*. Rosdakarya: Bandung.

Sumber Jurnal

- Amit Bhaduri, Kazimierz Laski and Martin Riese, “A Model Of Interaction Between The Virtual And The Real Economy”,*Journal of Metroeconomica*, Vol. 57, no. 3, tahun 2006.
- Daniel Kane, Brandon D. Spradley, “Recognizing ESports as a Sport”. *The Sport Journal*. Vol.1 . No.1 .May 2017.

- Donghun Lee, Linda J Schoestndt, Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, *Journal of Research, Volume 6, Issue 2, Tahun 2017, Ball State University.*
- Fanny Banyai, Mark D. Griffiths, Orsolya Kiraly, Zest Demotrovic, The Psychology Esport: A Systematic Literature, *Psychology Journal Volume 10 Nomor 1 tahun 2016, Institute of Phsycology, Elte Eotvos Lorand University.*
- Laxmisha Rai, Gao Yan, Future Perspectives on Next Generation e-Sports Infrastructure and Exploring Their Benefits, *International Journal of Sports Science and Engineering Vol. 03, No. 01, Tahun 2009, Intelligent Robot Research Center, Soongsil University, Seoul, Republic of Korea, Department of Electrical and Information Engineering, Xuchang University, P.R. China.*
- Made Suandi, Membuat Organisasi Bisnis Aquila E-Sports di Indonesia, *jurnal Iptek, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.*
- Mohamed Nazir, Carrie Siu Man Lui, “A Brief History of Virtual Economy”, *Journal of Virtual Worlds Research Vol. 9, No. 1, tahun 2016.*
- Nistiarisa, Angelina. “Komodifikasi Perbedaan Dalam Masyarakat Digital (Tinjauan Sosiologi Terhadap Komoditas Kapitalisme Di Era Masyarakat Digital),” 1, 2 (March 2018): 116–25.
- Petr Parshakov, Maria Zavertiaeva, Success in eSports: Does Country Matter?, See discussions, <https://www.researchgate.net/publication/297702102>, Tahun 2016, *International Laboratory of Intangible-driven Economy National Research University Higher School of Economics.*
- Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper & Tracy W. Olrich, Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”, *Jurnal Quest Volume 1, No 1, tahun 2016, Walndroph University.*
- Stefanus Felix dkk, Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya, *JURNAL INTRA Vol. 6, No. 2, tahun 2018, Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra.*
- Usmanda, Yuni. “Game Streamer Beri Pengaruh Besar Terhadap Perkembangan Esport.” *Kincir* (blog), 4 Mei 2019u. <https://www.kincir.com/game/console-game/game-streamer-pengaruh-esports>.
- Yuri Seo, Electronic sports:A new marketing landscape of the experience economy, *Journal of Marketing Management, Vol. 29, Nos. 13–14, Tahun 2013, Victoria University of Wellington, NewZealand.*
- Zhang, Yi. “The Impact of Brand Image Consumer Behavior: A Literathur Review.” *Scientific Research Publishing 3* (January 2015): 58–62.

Sumber Internet

<https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-esport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972> (diakses pada 12 Desember 2018)

- <https://tirto.id/nielsen-masuk-ke-industri-pertandingan-video-game-cvug> (diakses pada 11 Desember 2018)
- <https://newzoo.com/insights/articles/southeast-asia-boasts-fastest-growing-esports-audience/> (diakses pada 12 Desember 2018)
- <https://tirto.id/nielsen-masuk-ke-industri-pertandingan-video-game-cvug> (diakses pada 11 Desember 2018)
- <https://jakartaglobe.id/business/indonesia-gears-456m-gaming-industri-2017/> (Diakses pada 10 Desember 2018)
- <https://tirto.id/gen-z-aku-ingin-jadi-gamer-ctYi> (diakses pada 12 Desember 2018)
- https://tirto.id/dota-2-dan-pesan-usang-mario-teguh-bKWo?utm_source=Tirtoid&utm_medium=Terkait (diakses pada 11 Desember 2018)
- <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga> (diakses pada 10 Desember 2018).
- <https://www.bbc.com/indonesia/olahraga-45417200> (diakses pada 12 Desember 2018).
- <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44933705> (diakses pada 11 Desember 2018).
- Usmanda, Yuni. "Game Streamer Beri Pengaruh Besar Terhadap Perkembangan Esport." *Kincir* (blog), 4 Mei 2019u. <https://www.kincir.com/game/console-game/game-streamer-pengaruh-esports>.