

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi COVID -19 yang muncul di akhir tahun 2019 lalu dan selanjutnya masuk pada Februari di Indonesia, membuat kesulitan bagi banyak orang. Kesulitan di berbagai bidang dan berbagai lapisan masyarakat ikut merasakannya. COVID-19 ini turut bertanggungjawab dalam menimbulkan krisis di bidang ekonomi. Upaya dalam mengatasi permasalahan ekonomi ini nyatanya menimbulkan niatan bagi beberapa golongan masyarakat untuk menyimpan uang demi kebutuhan di masa depan nantinya.

Investasi sebagai suatu kegiatan menunda konsumsi untuk mendapatkan nilai konsumsi yang lebih besar di masa yang akan datang ke dalam sebuah investasi untuk bekal masa depan dalam hal keuangan. Bahkan di tengah masa pandemi COVID-19 seperti ini, jumlah para investor meningkat drastis. Jumlah investor saham dalam 12 bulan belakangan melonjak drastis dari 1,3 juta orang, menjadi 4 juta orang¹.

Investasi merupakan bentuk tindakan ekonomi yang dilakukan oleh banyak orang sedari dulu. Menurut Tandeillin, kebanyakan tujuan utama investasi adalah menjaga nilai uang agar tidak tergerus oleh inflasi yang semakin mencekik setiap tahunnya². Selain itu, investasi sendiri dipandang sebagai salah satu alat untuk

¹ Syahrizal Sidik, *Dear Influencer yang Suka Pompom Saham, Ini Peringatan Bursa!*, <https://www.cnbcindonesia.com/market/20210128094015-17-219310/dear-influencer-yang-suka-pompom-saham-ini-peringatan-bursa>, 2 April 2021

²Tandelilin Eduardus, (2011), *Portofolio dan Investasi*, Konisius, Yogyakarta, hal.14.

memupuk harta demi kesejahteraan sang pemilik. Instrumen investasi sendiri bersifat lentur terus berkembang seiring perkembangan masyarakat.

Terdapat beragam instrumen investasi yang beredar di masyarakat. Instrumen tersebut diantaranya emas/logam mulia, reksadana, valas/valuta asing, *property*, saham dan yang baru-baru ini dibicarakan yaitu *cryptocurrency*. *Cryptocurrency* adalah sebuah teknologi berbasis *blockchain* yang sering digunakan sebagai mata uang digital. Adapun mata uang digital sendiri memiliki fungsi yang hampir sama dengan mata uang lainnya. Namun, tidak memiliki bentuk fisik layaknya mata uang kartal³.

Menurut Kiana Danial (2019) seorang penulis kripto dalam bukunya "*Cryptocurrency Investing For Dummies*" mengatakan bahwa keberadaan *cryptocurrency* merupakan sebuah bentuk baru uang digital⁴. Meskipun tingkat adaptasinya masih rendah, namun suatu saat akan diadaptasi seluruhnya seperti teknologi uang elektronik yang bias akita gunakan sehari-hari. Hal ini dapat terjadi karena kemudahan dan manfaatnya yang dirasakan oleh semua orang ketika melakukan transaksi ekonomi.

Nyatanya kini minat investasi dari saham dan reksadana mulai bergeser ke mata uang digital atau *cryptocurrency*. Yang lebih mencengangkan adalah jumlah investor saham berhasil disalib oleh para investor *cryptocurrency* atau mata uang digital. Bahkan Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) dalam CNN menyatakan bahwa jumlah investor aktif di aset kripto, seperti *Bitcoin*,

³ Nurul Huda dan Risman Hambali, (2020), Risiko dan Tingkat Keuntungan Investasi *Cryptocurrency*, *Jurnal Manajemen dan Bisnis: Performa* Vol. 17, No. 1 Maret 2020, hal. 74

⁴ Kiana Danial, (2019). *Cryptocurrency investing for dummies*. John Wiley & Sons, hal. 20.

Ethereum, dan lain-lain per Januari-Maret 2021 mencapai 4,2 juta orang. Angka ini jauh mengungguli jumlah investor saham⁵.

Adapun sejumlah mata uang kripto yang diakui oleh BAPPEBTI antara lain *Bitcoin, Ethereum, Tether, XRP* atau *Ripple*, dan *Bitcoin Cash*. Selanjutnya, *Binance Coin, Polkadot, Chainlink, Litecoin*, dan *Bitcoin SV*. Terdapat 13 perusahaan pedagang aset kripto yang terdaftar di BAPPEBTI. Perusahaan ini meliputi, PT Indodax Nasional Indonesia (Indodax), PT Crypto Indonesia Berkat (Tokocrypto), PT Zipmex Exchange Indonesia (Zipmex), PT Indonesia Digital Exchange (Idex), dan PT Pintu Kemana Saja (Pintu)⁶.

Dalam perkembangan *cryptocurrency*, yang dianggap memiliki peran besar salah satunya Generasi Z. Hal ini diketahui karena keberadaan hasil analisis demografis yang dilakukan oleh Indodax dan Tokenomy dalam artikel *INDODAX CRYPTOCURRENCY INVESTOR SURVEY (2020)* menunjukkan bahwa mayoritas pemegang *cryptocurrency* berusia antara 18-35 tahun. Generasi Z digadang-gadang merupakan generasi masyarakat yang akan mendorong Indonesia pada masa bonus demografi di masa mendatang.

Menurut Bencsik, Csikos, dan Juhez dalam penelitian oleh Hadion Wijoyo, dkk mengelompokkan generasi-generasi yang ada di dunia ini ke dalam kelompok generasi menurut karakteristik dan tahun kelahiran mereka, 1925-1946 *Veteran Generation*, 1946 - 1960 *Baby Boomer Generation*, 1960 - 1980 *X Generation*, 1980 - 1995 *Y Generation*, 1995 - 2010 *Z Generation*, dan paling belakangan adalah 2010+

⁵ CNN Indonesia, (2021), *Di Indonesia, Investor Bitcoin Dkk Ungguli Investor Saham*, diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20210421170028-92-632977/di-indonesia-investor-bitcoin-dkk-ungguli-investor-saham>, pada 22 April 2021

⁶ *Ibid.*

sebagai *Alpha Generation*⁷. Generasi Z saat ini mulai bertumbuh dan memasuki dunia nyata ditambah dengan kefasihannya akan teknologi membuat Gen-Z lebih mandiri dan mudah menangkap informasi yang ada.

Salah satu karakteristik generasi Z adalah sangat fasih terhadap teknologi. Hasilnya, Gen-Z menerima banyak informasi dan dipengaruhi oleh berbagai hal, yang paling peneliti tekankan adalah mengenai investasi *cryptocurrency*. Melihat fenomena tindakan ekonomi yang terjadi belakangan, banyak orang khususnya anak muda yang berbondong-bondong terjun ke dunia investasi. Masa kini, investasi bukan lagi dipandang sebagai produk kepemilikan kaum borjuasi, namun masyarakat luas dapat bergabung menjadi investor walau hanya memiliki beberapa lot ataupun *token*.

Hal ini tentu menjadi sangat berbahaya jika banyak masyarakat Indonesia yang masih belum memahami instrumen investasi dan aturan-aturan di dalamnya dengan baik. Para figur-figur terkenal di masyarakat selalu berusaha untuk mendominasi orang lain melalui ajakan untuk bergabung ke dalam kelompok investasi mereka. Hasilnya, orang-orang pun mulai terbujuk dan ikut berinvestasi dalam sebuah arena *cryptocurrency* dan tergabung menjadi aktor.

Karakteristik Generasi Z menurut Grail Research adalah generasi pertama yang sebenar-benarnya generasi internet⁸. Terdapat *gap* jika dibandingkan generasi sebelumnya yang masih mengalami masa transisi ke generasi internet. Oleh karenanya, generasi Z memiliki kefasihan akan teknologi atau dapat disebut *native-*

⁷ Hadion Wijoyo dkk, *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*, (2020), Jawa Tengah : Pena Persada,, hal.2,

https://www.researchgate.net/publication/343416519_GENERASI_Z_REVOLUSI_INDUSTRI_40/link/5f291107299bf134049ed943/download

⁸ Grail Research, 2010, Consumers of Tomorrow Insights and Observations About Generation Z, http://thsmarketing.weebly.com/uploads/1/3/4/2/13427817/excellent_generation_explanation.pdf

technology yang menjadikan internet sebagai kebutuhan mereka sehari-hari. Selain itu, diramalkan pada beberapa tahun lagi yaitu sekitar 2028-2030 akan terjadi puncak bonus demografi dimana saat ini kita telah masuk di dalamnya⁹. Masa depan suatu bangsa dipegang oleh para generasi mudanya, oleh karena itu generasi Z memegang peranan yang amat krusial dalam memimpin arah bangsa ini ke depannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “*Fenomena Investasi Keuangan Digital : Cryptocurrency sebagai Arena Investasi Keuangan Digital di Kalangan Mahasiswa Generasi Z di Jakarta Barat*”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kontestasi yang terjadi antara aktor *incumbent* dan *challenger* dalam tindakan ekonomi berupa investasi *cryptocurrency* khususnya bagi generasi yang akan memikul tanggungjawab membangun Bangsa Indonesia yaitu Generasi Z.

1.2. Rumusan Masalah

Investasi merupakan usaha individu dalam mempersiapkan dirinya menghadapi masa depan. Terdapat beragam instrumen investasi, baik tabungan, reksadana, saham, property, emas, maupun tanah, dan yang menjadi fenomena belakangan ini adalah mata uang kripto atau *cryptocurrency*. Jumlah investor *cryptocurrency* mengalami peningkatan yang sangat signifikan masa pandemi. Setiap investor memiliki motivasinya masing-masing, baik sekedar investasi pada “aset masa depan” hingga melakukan trading atau transaksi jual-beli *cryptocurrency* dalam periode waktu yang singkat.

⁹ Geofanni Nerissa Arviana, (2021), *Bonus Demografi: Pengertian, Tantangan, hingga Upaya Memanfaatkannya*, <https://glints.com/id/lowongan/bonus-demografi-adalah/#.YJOIW7UzbIU>

Di dalam masyarakat terdapat para aktor yang memiliki status sosial dan kemampuan sosial yang lebih tinggi dibanding orang lain. Aktor-aktor inilah yang dapat mempengaruhi anggota masyarakat lainnya agar dapat bertindak sesuai keinginan sang aktor. Dalam penelitian ini, pada sebuah arena ekonomi yaitu *cryptocurrency*, para aktor yang mendominasi atau dipanggil *incumbent* akan berusaha mempengaruhi orang-orang lain untuk tergabung dalam kelompoknya dan melakukan kontestasi dalam arena.

Kenyataan yang terjadi di masyarakat adalah banyaknya orang yang masih awam dalam melakukan investasi di sektor tertentu. Banyak motivasi yang melatarbelakangi individu dalam berinvestasi, terutama motif ekonomi dan sosial. Motivasi individu secara ekonomi dalam berinvestasi *cryptocurrency* adalah memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya. Sedangkan motivasi sosial bagi individu dapat berupa memperoleh kepuasan karena mengikuti tren, bangga karena mendapat untung yang besar dan sebagainya.

Sayangnya, jumlah peningkatan investor tidak berbanding lurus dengan pemahaman masyarakat terkait manajemen resiko dari suatu investasi. Orang-orang khususnya Gen-Z berbondong-bondong melakukan investasi pada *cryptocurrency* dengan harapan memperoleh keuntungan sebanyak-banyaknya karena kontestasi yang dilakukan. Melihat besarnya dampak yang diberikan, maka peneliti merasakan urgensi dalam melakukan penelitian ini. Lebih lanjut, peneliti ingin menggali pengalaman dan pemahaman dari Generasi Z terkait bagaimana aktor-aktor *incumbent* dapat mempengaruhi Generasi Z sebagai aktor *challenger* dalam berinvestasi aset *cryptocurrency* dan bagaimana tindakan dan upaya yang dilakukan

oleh Generasi Z dalam berjuang meraih keuntungan sebanyak-banyaknya pada arena *cryptocurrency* .

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pokok pertanyaan dalam penelitian kali ini adalah :

1. Bagaimana perkembangan ekonomi digital investasi *cryptocurrency* berkembang di Indonesia?
2. Bagaimana para aktor mengambil peran sebagai *incumbent* dan *challenger* dalam arena investasi *cryptocurrency* ?
3. Bagaimana kontestasi yang terjadi antar aktor *incumbent* dan *challenger* dalam arena investasi *cryptocurrency* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana perkembangan ekonomi digital investasi *cryptocurrency* dapat berkembang di Indonesia
2. Mengetahui penjelasan mengenai para aktor mengambil peran sebagai *incumbent* dan *challenger* dalam arena investasi *cryptocurrency*
3. Mengetahui kontestasi yang terjadi antar aktor *incumbent* dan *challenger* dalam arena investasi *cryptocurrency*

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran mengenai fenomena tindakan ekonomi yang dilakukan masyarakat dari sudut pandang sosiologis
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan investasi dan sudut pandang sosiologis dalam memandang tindakan ekonomi investasi.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang perkembangan investasi dan fenomena sosial-ekonomi di dalamnya
- 2) Dapat menambah ilmu mengenai investasi *cryptocurrency* yang akan berguna di masa depan nantinya

b. Bagi pembaca

- 1) Pembaca dapat menambah wawasan mengenai fenomena sosial-ekonomi yang sedang terjadi di masyarakat saat ini
- 2) Pembaca dapat memahami investasi secara mendalam dari sudut pandang sosiologis

- 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan pustaka untuk pengembangan ilmu Sosiologi, khususnya Sosiologi Ekonomi.
- 4) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian sejenis.

1.5. Tinjauan Studi Sejenis

Tinjauan penelitian sejenis dibuat untuk menetapkan bingkai fokus, permasalahan penelitian maupun menjadi tambahan referensi. Keberadaan tinjauan penelitian sejenis juga diharapkan menjadi pedoman membentuk kerangka berpikir peneliti dalam menganalisis tema dan objek penelitian. Sesuai dengan judul yang dibuat, peneliti mengkaji dan mencermati beberapa publikasi berupa buku, jurnal daring maupun tesis terkait dengan aktor, arena, dan *social skill* pada beberapa fenomena yang beririsan dengan konteks kajian dalam penelitian ini. Sekaligus juga diharapkan dapat menjadi landasan dalam melihat perbedaan seperti kekurangan atau pembaharuan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Dalam penelitian kali ini peneliti mengambil referensi dari berbagai penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Berikut ini peneliti melampirkan daftar referensi yang dijadikan acuan dalam penelitian ini,

Tabel 1.1. Kelompok Studi Sejenis

Fokus	Studi-Studi Sejenis
Cryptocurrency sebagai Instrumen Investasi Keuangan Digital	Abdurrohim, M. D., Prananingtyas, P., & Lestari, S. N (2019), Frick, Walter (2014). Hendarsyah, D. (2016), Eunice Mensah (2020), Austin Hill (2014), Avinash Kaur, Anand Nayyar, dan Parminder Singh (2020)
Memaknai Tindakan Sosial-Ekonomi oleh Generasi Z	Prado, A. (2021), Matraeva, L., Vasiutina, E., Belyak, A., Solodukha, P., Bondarchuk, N., & Efimova, M.(2019), Arthyati, R. (2014).
Kontestasi Masyarakat Indonesia dalam Arena	Rizky Trisna Putri, Sofyan Sjaf & Ekawati Sri Wahyuni (2020), Reinhart, H. (2017), Larissa Buchholz (2016)

Sumber : Analisa Peneliti (2022)

Penelitian pertama, penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Dzakki Abdurrohim, Paramita Prananingtyas, dan Sartika Nanda Lestari. Penelitian ini membahas mengenai analisa yuridis *cryptocurrency* dalam perspektif keuangan di Indonesia.

Pada mulanya masyarakat melakukan transaksi menggunakan metode barter dan terus mengalami perkembangan. Secara umum transaksi dimungkinkan melalui dua hal yaitu tunai (*cash*) dan non-tunai (*cashless*). Transaksi dengan cara tunai menggunakan media uang logam dan uang kertas pada penyelesaian transaksinya,

sedangkan transaksi non-tunai menggunakan teknologi dalam membantu penyelesaian pembayarannya, seperti kartu Debit atau Kredit, *e-money* dan sebagainya.

Perkembangan teknologi informasi menimbulkan inovasi-inovasi di bidang alat pembayaran, salah satunya adalah kemunculan digital currency. Pembuatan digital currency oleh menggunakan metode kriptografi dinamakan *cryptocurrency*. Di Indonesia digital *currency* diatur oleh pemerintah melalui bank sentral, yaitu Bank Indonesia. Bank Indonesia menetapkan alat bayar dengan mata uang yang sah di Indonesia, yaitu Rupiah. Kelebihan *cryptocurrency* sendiri memiliki keunggulan dalam transaksi yaitu kecepatan transaksi, hemat biaya transaksi, dan memiliki keamanan tinggi. Adapun kekurangan yang ada pada *cryptocurrency* adalah pengadopsian sedikit, membutuhkan lebih banyak daya komputasi, dan tentu kurangnya kontrol atas transaksi gelap.

Kedua, Menurut Jurnal *Harvard Business Review* yang dilakukan oleh Walter Frick (2014), Masalah *Bitcoin* atau kripto lainnya sebagai penyimpan nilai mungkin tidak melarangnya bekerja sebagai alat tukar, yang pada akhirnya terbukti menarik bagi bisnis. Jurnal ini berjudul "*Why Your Business Might One Day Accept Bitcoin (or Something Like It)*"

Bagi Frick, sebuah usaha sebaiknya menerima pembayaran berupa *cryptocurrency*. Menurutnya, *cryptocurrency* memiliki keunggulan karena dapat digunakan di seluruh dunia tanpa terikat perbedaan kurs mata uang dan memiliki resiko penipuan yang lebih rendah. Selain itu biaya yang dimiliki pun relatif murah, bahkan pada beberapa jaringan gratis. Keunggulan lainnya adalah *cryptocurrency*

relatif memiliki informasi yang terbuka. Hal ini terkait jumlah kripto yang beredar di masyarakat dan transaksi setiap detiknya tercatat dan dapat dilihat secara langsung dan *real time*.

Ketiga, dalam penelitian yang dilakukan oleh Decky Hendarsyah pada 2016 ini menjelaskan mengenai konsepsi perbedaan antara uang elektronik dengan uang digital atau *cryptocurrency*. Seringkali terdapat miskonsepsi dalam masyarakat terkait uang elektronik dengan uang virtual atau *cryptocurrency*.

Perkembangan teknologi dalam sistem pembayaran terkini adalah munculnya instrument pembayaran yang dikenal dengan uang elektronik (*electronic money/e-money*) dan uang virtual (*virtual money*). Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrumen pembayaran mikro yang mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah, karena nilai uang yang disimpan instrument ini dapat ditempatkan pada suatu media tertentu yang mampu diakses dengan cepat secara *offline*, aman dan mudah. Uang elektronik diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit atau pengelola media uang elektronik, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen atau dengan pendebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan ke dalam chip *RFID* (*Radio Frequency Identification*) dan terkoneksi dengan jaringan komputer dan Internet menjadi nilai uang dalam satuan Rupiah. Contoh uang elektronik yang beredar di masyarakat, Jak-card, e-Money Mandiri, Flazz BCA, Brizzi.

Sedangkan uang virtual lebih ditujukan untuk transaksi keuangan online lintas negara di Internet. Uang virtual adalah rekening untuk menampung uang secara virtual yang digunakan sebagai alat pembayaran transaksi keuangan di Internet tanpa

batas wilayah atau negara, seperti: berbelanja *online*, kegiatan forex, *trading online* dan sebagainya. Sesuai definisi ini uang virtual memiliki prinsip yang mirip dengan *cryptocurrency*.

Keempat, tesis yang ditulis oleh Eunice Mensah (2020) berjudul "*FINANCIALLY EVER AFTER : A Thesis On Cryptocurrency Regulation and The Global Financial Economy*". Tesis ini mengungkapkan perjuangan untuk menciptakan keseimbangan peraturan antara memastikan inovasi tetap progresif di antara penipuan dalam ekonomi *blockchain*.

Dengan fokus khusus pada *cryptocurrency*, Eunice membayangkan solusi praktis dalam kemajuan teknologi yang menggabungkan pertimbangan ekonomi dan kebijakan moneter dalam peluncuran dan implementasi kerangka kerja untuk kesehatan ekonomi keuangan. Dirinya menggunakan kerangka kerja *Competitive Popularity Approach* (CPA), kerangka kerja yang terdiri atas tiga bagian yang diambil dari elemen kapitalisasi pasar. CPA adalah strategi bisnis yang kompetitif dan kemajuan teknologi untuk mendorong inovasi dengan tetap menjaga pengawasan regulasi atas sektor keuangan.

Dengan CPA ini mempertimbangkan kemungkinan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan memberikan insentif teoretis untuk mengembangkan ekosistem melalui potensi teknologi *blockchain* yang menjanjikan untuk mencapai kemiripan keseimbangan yang kita inginkan. Kerangka kerja pada dasarnya mengarahkan kita untuk membuat, mengintegrasikan, dan mengatur regulasi yang dibutuhkan untuk menjaga keamanan digital. Masih banyak tentang teknologi yang harus diungkap,

ketidakpastian tentang efektivitas manuver hukum, dan sejumlah faktor yang mungkin bahkan belum pernah dipertimbangkan.

Kelima, tesis yang ditulis oleh Austin Hill (2014) berjudul "*Bitcoin: Is Cryptocurrency Viable?*". Tesis ini secara garis besar membahas mengenai kontroversi *Bitcoin* sebagai *cryptocurrency* di Amerika. Kontroversi yang terjadi pada masa itu mirip dengan kontroversi yang terjadi pada masyarakat kita saat ini akibat kurang mengenal *cryptocurrency*.

Bitcoin adalah media pertukaran moneter baru yang kontroversial, yang baru muncul sejak 2009 dan hanya hadir secara virtual. Pada tahun-tahun sejak 2009, publik lambat menerima *Bitcoin* sebagai alternatif mata uang fiat karena terlihat meragukan. Tetapi akhirnya makin banyak toko-toko dan layanan yang terbuka terhadap pembayaran menggunakan *cryptocurrency*.

Kontroversi seputar *Bitcoin* berpusat di sekitar eksistensinya sebagai investasi yang didorong oleh tren sekejap atau memang mata uang dengan potensi untuk menyaingi dolar. Tesis ini memeriksa beragam hal terkait asal-usul *Bitcoin*, sifatnya, fungsinya, dan teknologinya serta menganalisis apakah atribut-atribut tersebut memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk berfungsi sebagai alat tukar yang sebanding dengan dolar.

Keenam, buku yang ditulis oleh Avinash Kaur, Anand Nayyar, Parminder Singh (2020) berjudul "*Cryptocurrencies and Blockchain Technology Applications*". Penelitian ini membahas mengenai teknologi *blockchain* dan *cryptocurrencies* yang menjadi topik hangat belakangan ini.

Secara garis besar, buku ini membahas tentang pengaruh *blockchain* pada masyarakat luas, bahkan dikatakan bisa mentransformasi masyarakat. Salah satu perkembangannya adalah pada sektor bisnis, dimana individu bisa mengoptimalkan kegiatan ekonominya dengan *blockchain*. Proses ekonomi tradisional berisiko dan mahal untuk transaksi antar negara. Demikian juga dengan catatan transaksi yang tidak efisien dipelihara dengan kesalahan. Demikian juga dengan penerapan *smart contracts*, pemerintahan, layanan keuangan maupun *Internet of Things*.

Ketujuh, merupakan tesis yang ditulis oleh Amanda Prado (2021) yang berjudul "*Blockchain Technology : A Blueprint For Better Supply Chain Management in the Fashion Industry and Its Acceptance Among Generation Z Stakeholders in the UK*". Secara khusus tesis ini membahas mengenai keberadaan *blockchain* sebagai inovasi teknologi dan efektivitas dalam transformasi manajemen rantai pasokan dan penerimaannya bagi Generasi Z.

Blockchain tidak melulu bicara soal *cryptocurrency*, hakikatnya bekerja sebagai teknologi buku besar terdistribusi. *Blockchain* dapat menyediakan platform penyimpanan data yang dapat dipercaya, memungkinkan semua jenis data direkam pada perangkat lunak yang memiliki teknologi *blockchain* sebagai salah satu komponennya. Sistem ini mendasari teknologi *cryptocurrency* di mana pengguna dapat mempercayai sistem di seluruh dunia akibat transparansi data. Selain itu, *blockchain* mendukung desentralisasi semua transaksi baik aset keras atau tidak berwujud, antara semua pihak dan dalam skala global.

Dari perspektif bisnis, teknologi kolaboratif seperti *blockchain* memiliki dampak signifikan di berbagai bidang organisasi seperti sertifikasi, rekrutmen, transaksi keuangan dan komersial, serta rantai pasokan. Transparansi yang ada membantu pengembangan bisnis melalui transparansi operasi bisnis mengatasi masalah mulai dari keberlanjutan hingga sumber yang etis, menjadi alat utama untuk membangun kepercayaan dan keyakinan terhadap reputasi organisasi, sambil juga mengurangi biaya.

Generasi Z merupakan generasi yang sangat fasih secara digital dan juga cukup konsumtif. Meski begitu ternyata Gen Z masih memiliki ketidaktahuan dalam pemahaman mengenai *blockchain*, setidaknya 43% dari responden penelitian Gen Z masih asing dengan teknologi *blockchain* dan fungsinya. Setelah dianalisis, terdapat kesenjangan antara kedekatan Gen Z dengan teknologi dan kesadaran terhadap teknologi *blockchain*. Kurangnya pemahaman adalah akibat dari kesalahpahaman umum bahwa *cryptocurrency* dan *blockchain* adalah satu dan sama.

Kedelapan, terdapat sebuah jurnal yang disusun oleh Lilia Matraeva, dkk (2019) berjudul "*Economic Model of Generation Z Behavior*". Jurnal ini membahas mengenai kebiasaan dari generasi Z dalam kegiatan ekonomi mereka.

Jurnal ini pertama membahas mengenai generasi-generasi yang ada dimulai dari tahun 1900-an. Terdapat perbedaan dari masing-masing peneliti dalam menentukan pembabakan generasi ini. Pada intinya, Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada 2003-2023. Mereka telah mengalami peristiwa revolusi digital dan ekonomi, dan karenanya memiliki hasrat yang tinggi pada informasi, mandiri, egosentris, terbiasa dalam dunia virtual dan mudah beradaptasi. Memiliki karakter konsumtif,

sulit menabung namun memiliki kemampuan mudah bekerjasama dalam tim adalah kebiasaan ekonomi yang dimiliki Generasi Z.

Menurut para ahli, Generasi Z mencari bentuk pekerjaan alternatif, mereka cenderung menyukai menjadi seorang pekerja lepas/freelancers dan pekerja jarak jauh. Model perilaku di pasar tenaga kerja dikaitkan dengan pergeseran prioritas menuju "kenyamanan sosial" yaitu keinginan untuk kenyamanan dan ketenangan, kurangnya motivasi untuk menabung, keinginan untuk pengakuan sosial atas hasil kerja mereka.

Kesembilan, merupakan jurnal yang ditulis oleh Rhias Arthyati dan Arief Sudajat pada 2014 berjudul Penguasaan Lapak oleh Pedagang di Puspa Agro Siduarjo. Jurnal ini secara garis besar membahas pilihan rasional para pedagang di Puspa Agro Siduarjo yang semestinya ditempati oleh para petani.

Puspa Agro Siduarjo (PAS) didirikan sebagai upaya bertahan dari pasar tradisional melawan pasar-pasar swalayan. PAS ini merupakan pasar induk modern yang menjadi pusat perdagangan agrobis terbesar di Indonesia dan bertujuan untuk mensejahterakan para petani. Apa yang terjadi di lapangan adalah para petani tidak dapat menempati lapak yang diperuntukkan bagi mereka. Harga kios yang ditawarkan pun masih dirasa mahal bagi petani sehingga tidak banyak petani yang mampu berdagang di Puspa Agro sehingga perekonomian pasar dikendalikan oleh pedagang dimana mereka mempunyai modal untuk sewa lapak dibandingkan dengan petani.

Para pedagang mulai menguasai lapak-lapak yang seharusnya diisi oleh para petani dengan memanfaatkan modal yang mereka miliki. Aktor dalam hal ini

pedagang Puspa Agro dipandang mempunyai pilihan atau nilai serta keperluan. Teori rasional berasumsi bahwa setiap manusia pada dasarnya rasional dengan selalu mempertimbangkan prinsip efisiensi dan efektifitas dalam melakukan setiap tindakan. Pedagang dalam melakukan pola penguasaan lapak menganggap yang mereka lakukan adalah rasional atau masuk akal selama masih dalam batas wajar, dengan tetap mengakui adanya determinan faktor solidaritas masyarakat petani yang kuat, subsistensi perekonomian (material) dan hubungan produksi masyarakat prakapitalis, namun pengaruh rasionalitas selalu dalam konteks beroperasinya mekanisme kepentingan rasional individu anggota komunitas

Kesepuluh, jurnal yang ditulis oleh Rizky Trisna Putri, Sofyan Sjaif & Ekawati Sri Wahyuni (2020) berjudul "Kontestasi Aktor dalam Pengelolaan Dana Desa". Jurnal ini berisikan penjelasan mengenai kontestasi beberapa kepala desa sebagai aktor *incumbent* dalam mendominasi aktor-aktor *challenger* yaitu para warga desa.

Keputusan dana desa telah diatur UU No.6/2014 bersumber dari APBN pemerintah pusat yang ditransfer langsung kepada kepala pemerintah desa. Fokus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontestasi antar aktor dalam pengelolaan dana desa di Desa Suko, Kabupaten Probolinggo dan Desa Sukadamai, Kabupaten Bogor. Jurnal ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi kasus.

Terdapat faktor-faktor yang berpengaruh dalam pengelolaan dana ternyata sangat berkaitan erat dengan struktur sosial di masyarakat desa tersebut. Selain peraturan pemerintah, para warga desa juga memiliki norma dan budaya dalam mengelola dana desa di tempat tinggal mereka. Pada akhirnya, kedua kepala desa merupakan aktor penting dalam pengelolaan dana desa. Kepala desa menggunakan kekuatan modal

simbolik miliknya untuk membuat keputusan-keputusan terkait dengan pengelolaan dana desa.

Kesebelas, merupakan jurnal yang ditulis oleh Hilary Reinhart pada 2017 berjudul “Konflik Penambangan Batugamping Kecamatan Ponjong dalam Tinjauan Arena Bourdieu”. Jurnal ini membahas terkait konflik kepentingan antara warga, korporasi, maupun pemerintah dalam mengambil dominasi atas wilayah karst di Kecamatan Ponjong.

Kawasan Kecamatan Ponjong merupakan suatu kawasan yang berpotensi besar terhadap penambangan batugamping sebagai potensi bahan galian yang rawan akan terkait lingkungan. Permasalahan penambangan batugamping bukan hanya merupakan masalah sosial-ekonomi semata, melainkan sebuah konflik manajemen lingkungan. Konflik dalam lingkungan diawali dengan adanya pembagian kerja yang berujung kepada diferensiasi aktor dalam arena-arena. Arena penambangan batugamping Ponjong menjadi suatu arena yang diisi oleh aktor-aktor dari berbagai stakeholder, meliputi pemerintah, pihak swasta, dan masyarakat. Pembagian kerja tersebut didasarkan kepada kapital yang dimilikinya dan persepsi yang diambil oleh para aktor tersebut.

Kapital memegang peranan yang vital. Semakin banyak modal yang dimiliki, maka pemangku kepentingan akan memiliki kekuatan lebih untuk mendominasi pihak lain. Masing-masing pemangku kepentingan atau aktor yang berperan tersebut memiliki kapital dan berupaya mengakumulasi kapital tersebut untuk mencapai kapital utama: penguasaan sumber daya alam batugamping di Kecamatan Ponjong. Setiap aktor perlu diarahkan untuk menempati posisi masing-masing dalam arena dan

disesuaikan dengan upaya pembedaannya. Selain itu, setiap aktor harus diakomodir dalam menanamkan kapitalnya dan dilindungi haknya untuk mengekstraksi kapital dari suatu arena. Pemahaman terhadap arena yang baik akan memunculkan pemahaman terhadap motivasi dan struktur yang bekerja pada setiap aktor. Hal ini dapat mendukung proses negosiasi antar aktor akan dapat lebih mudah dilakukan dan permasalahan persepsi akan lebih mudah dijembatani.

Keduabelas, jurnal ini ditulis oleh Larissa Buchholz (2016) berjudul "*What is A Global Field? Theorizing Fields Beyond the Nation-state*". Penelitian ini akan membahas strategi dan elemen untuk merevisi teori arena agar dapat diimplemenatsikan di luar batas negara.

Penelitian ini mengungkapkan bagaimana seseorang harus memandang dunia sebagai sebuah arena. Suatu arena tidak hanya mengacu pada bidang sosial dari praktik khusus. Mereka juga menunjuk bidang praktik khusus yang telah membentuk logika otonom (relatif).

Larissa percaya bahwa hubungan global tidak dapat secara harafriah dijadikan sebagai arena menurut Bourdieu. Karena itu dia engusulkan konsep otonomi vertikal relatif dan menguraikan bagaimana hal itu berkontribusi pada analisis bidang dalam konteks global dalam tiga cara. Cara pertama adalah berpikir mengenai teori kemunculannya. Kemudian memeriksa hubungan atau saling ketergantungan di tingkat global dan nasional. Mengelaborasi struktur makro mereka, misalnya dalam penelitian di bidang seni rupa global.

Tabel 1.2. Tinjauan Studi Sejenis

No	Penulis, Tahun, Judul	Metode Penelitian	Teori/Konsep	Persamaan	Perbedaan
1	Muhammad Dzakki Abdurrohim, Paramita Prananingtyas, dan Sartika Nanda Lestari. (2019). <i>Analisa Yuridis Digital Currency (Mata Uang Digital) Dalam Prespektif Keuangan di Indonesia</i>	Kualitatif deskriptif	Sosiologi Hukum Normatif	Menganalisis legalitas <i>cryptocurrency</i> sebagai instrumen investasi keuangan.	Peneliti akan mendalami menganalisis mengenai <i>cryptocurrency</i> sebagai fenomena sosial.
2	Walter Frick. (2014). <i>Why Your Business Might One Day Accept Bitcoin (or Something Like It)</i>	Kualitatif deskriptif	Tindakan Ekonomi	Membahas mengenai utilitas <i>cryptocurrency</i>	Menganalisis utilitas <i>cryptocurrency</i> sebagai transformasi fenomena sosial.
3	Decky Hendarsyah (2016). <i>Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia.</i>	Kualitatif deskriptif		Membahas berbagai macam uang yang beredar di Indonesia	Membahas lebih spesifik mengenai <i>cryptocurrency</i> dan perbandingannya dengan uang lainnya.
4	Eunice Mensah (2020). <i>FINANCIALLY EVER AFTER : A Thesis On Cryptocurrency Regulation</i>	Kualitatif Deskriptif		Menganalisis berbagai regulasi <i>cryptocurrency</i> di berbagai	Memfokuskan pada studi kasus di Indonesia

	<i>and The Global Financial Economy.</i>			negara di dunia	
5	Austin Hill (2014). <i>Bitcoin: Is Cryptocurrency Viable?</i>	Kualitatif deskriptif		Membahas <i>cryptocurrency</i> dan <i>Bitcoin</i> secara mendalam	Memperbarui informasi mengenai <i>cryptocurrency</i> dan menganalisisnya pada lingkup Indonesia.
6	Avinash Kaur, Anand Nayyar, Parminder Singh (2020). <i>Cryptocurrencies and Blockchain Technology Applications</i> ".	Kualitatif deskriptif		Menggambarkan <i>blockchain</i> dan <i>cryptocurrency</i> secara umum dan mendasar	Memfokuskan pada kegunaan sosial keberadaan <i>cryptocurrency</i> .
7	Amanda Prado (2021). <i>Blockchain Technology : A Blueprint for Better Supply Chain Management in the Fashion Industry and Its Acceptance Among Generation Z Stakeholders in the UK.</i>	Mixed method (Kuantitatif : non-probability sampling dan Kualitatif : Wawancara mendalam)	Pilihan Rasional	Kesamaan objek penelitian dan topik mengenai <i>blockchain</i> dan <i>cryptocurrency</i>	Menggunakan kacamata Teori Arena menurut Neil Fligstein
8	Lilia Matraeva, dkk (2019) berjudul " <i>Economic Model of Generation Z Behavior</i> ".	Kuantitatif analisis semantik	Tindakan Ekonomi	Membahas Tindakan ekonomi oleh Generasi Z	Memfokuskan pada tindakan ekonomi investasi <i>cryptocurrency</i> Generasi Z
9	Rhias Arthyati dan Arief	Kualitatif	Teori Arena Bourdieu	Menganalisis berbagai	Memfokuskan penelitian

	Sudajat. (2014). Penguasaan Lapak oleh Pedagang di Puspa Agro Siduarjo.			aktor dalam arena	pada arena menurut Neil Fligstein
10	Rizky Trisna Putri, Sofyan Sjaf & Ekawati Sri Wahyuni (2020). Kontestasi Aktor dalam Pengelolaan Dana Desa.	Kualitatif	Teori Arena Bourdieu	Menganalisis kontestasi yang terjadi dengan melibatkan modal aktor.	Memfokuskan penelitian pada penjelasan arena menurut Neil Fligstein dan unit analisis serta metode penelitian yang digunakan
11	Hilary Reinhart. (2017). Konflik Penambangan Batugamping Kecamatan Ponjong dalam Tinjauan Arena Bourdieu.	Kualitatif deskriptif	Teori Arena Bourdieu	Menganalisis kontestasi dan konflik antar aktor	Perbedaan pada teori turunan yang digunakan dan unit analisis penelitian.
12	Larissa Buchholz. (2016). <i>What is A Global Field? Theorizing Fields Beyond the Nation-state.</i>	Kualitatif deskriptif	Teori Arena Bourdieu	Perkembangan teori Arena Bourdieu.	Perbedaan pada teori turunan yang digunakan, unit analisis penelitian serta metode yang digunakan.

Sumber : Analisa Peneliti (2022)

1.6. Kerangka Konseptual

1.6.1. Instrumen *Cryptocurrency* Sebagai Arena Investasi Keuangan

Bourdieu memegang peranan yang sangat besar dalam Sosiologi Ekonomi dan meletakkan fondasi perkembangan teori *Field*. Bagi

Bourdieu, inti teori arena atau *Field* atau arena adalah keberadaan sebuah bidang atau ruang sebagai arena yang dibangun secara sosial, di mana individu atau kelompok dengan sumber daya yang berbeda bersaing untuk mendapatkan keuntungan. Manusia merupakan makhluk yang saling berkumpul dengan memiliki kesamaan dengan anggota di komunitas atau *Field*-nya mengembangkan arena sebagai bidang untuk mengekspresikan diri dan saling membentuk relasi.

Sebuah *Field* adalah arena sosial di mana sesuatu dipertaruhkan dan aktor datang untuk "bersaing" atau terlibat dalam kontestasi dengan aktor lain terkait penguasaan sumber daya di dalam arena tersebut. Sumber daya ialah setiap potensi dan keberadaan yang ada atau yang dimiliki, bisa berupa sumber daya alam maupun sumber daya manusia, ataupun dalam konteks ini adalah *cryptocurrency* sebagai aset komoditas. Sumberdaya memerlukan sosok "Aktor" agar bisa mengelola dan memanfaatkan sumberdaya tersebut dengan baik.

Bagi Bourdieu, *Field* yaitu bidang atau arena merupakan ruang sebagai tempat para aktor atau agen sosial saling melakukan kontestasi untuk mendapatkan berbagai sumber daya secara materi ataupun kekuatan (*power*) simbolis. Kontestasi dalam suatu arena bertujuan untuk memastikan perbedaan dan juga status aktor sosial yang menjadi sumber kekuasaan simbolis. Sebagai aktor sosial, individu-individu akan berusaha untuk bersaing, dan mendapatkan berbagai bentuk sumber daya baik materil maupun simbolis. Tujuannya yaitu agen atau individu dapat

memastikan kedudukan sehingga akan memberikan jaminan status sosialnya.

Neil Fligstein yang turut menyempurnakan teori Bourdieu, menyatakan terdapat dua macam aktor yang berada dalam suatu arena atau *Field*, yaitu *incumbent* / petahana dan *challenger* / penantang. Para aktor dominan di lapangan, yang disebut *incumbent* / petahana adalah orang-orang yang mempertahankan struktur suatu *Field* dalam bentuknya saat ini, karena perubahan aturan persaingan berisiko menggoyahkan posisi dominan para *incumbent*. Menurut Fliegstein & McAdam menjelaskan bahwa Petahana atau *incumbent* adalah aktor yang memiliki pengaruh dominan yang tidak proporsional di dalam *Field*¹⁰.

Arena atau *Field* juga memiliki pihak oposisi dari *incumbent*, yaitu para pemberontak/*challenger*. *Challenger* ini bertujuan untuk mengubah arena sehingga mereka dapat berhasil bersaing dengan *incumbent*, bahkan menggantikan posisi *incumbent* lainnya. Perubahan dramatis di bidang yang sebelumnya stabil dapat datang dari *challenger* yang berhasil atau adanya intervensi dari pihak lain atau dari perubahan aturan yang diberlakukan pihak eksternal seperti peraturan pemerintah.

Struktur *incumbent* dan *challenger* tergantung pada jumlah dan ukuran kelompok¹¹. Kelompok *incumbent* dengan ukuran yang kira-kira sama dapat berkompromi satu sama lain dan oleh karena itu berbagi

¹⁰ Radhiatmoko, (2020), "Arena Bisnis Perikanan : Stabilitas dan Perubahan Akibat Kebijakan Pelarangan Cantrang" [Disertasi]. Jakarta : Universitas Indonesia, hal. 46

¹¹ Swedberg, Richard, (2011), The Economic Sociologies of Pierre Bourdieu. *Cultural sociology*, Vol. 5(1), hal. 73.

bidang mereka bersama. Hal ini dapat menyebabkan mereka membentuk relung dalam ruang sosial sehingga kelompok-kelompok ini dapat bekerja sama tanpa saling menginjak. Mereka mungkin melakukan ritual kompetisi dan terus-menerus bekerja untuk saling mengambil sumber daya satu sama lain. Kelompok *challenger* dapat menggunakan ketergantungan sumber daya mereka dalam strategi aksi arena untuk mendapatkan keuntungan. Jika kelompok bergantung pada kelompok lain, ini dapat menciptakan situasi yang stabil dengan pembentukan “kontrak”. Sebagaimana relasi antar dua kelompok, akan selalu ada ketegangan dalam hubungan semacam ini karena mendefinisikan peran aktor yang tidak setara.

Lebih lanjut lagi, *incumbent* adalah aktor-aktor yang memiliki pengaruh yang cenderung dominan dalam suatu bidang dan memiliki kepentingan yang cenderung sangat tercermin dalam tindakan strategis dalam arena¹². Dengan demikian, tujuan dan struktur arena disesuaikan dengan minat, dan posisi di arena ditentukan oleh klaim atas dominasi materi dan status. Selain itu, aturan lapangan cenderung mendukung para *incumbent*, dan makna bersama cenderung melegitimasi dan mendukung posisi istimewa mereka dalam bidang tindakan strategis.

Challenger , di sisi lain, berada di kedudukan yang kurang istimewa di dalam lapangan dan biasanya hanya memiliki sedikit

¹² Neil Fligstein, (2013), Understanding Stability and Change in Fields. *Research in Organizational Behavior*, Elsevier, RIOB-63, hal. 41

pengaruh. Tidak berarti bahwa para *challenger* biasanya memberontak secara terbuka terhadap ketidakadilan para *incumbent* di arena mereka. Sebaliknya, sebagian besar *challenger* dapat diharapkan menyesuaikan diri dengan tatanan yang berlaku, meskipun mereka melakukannya dengan keterpaksaan, mengambil apa yang diberikan sistem dan menunggu peluang baru untuk menantang struktur dan logika sistem¹³.

Hubungan antar keduanya menciptakan stabilitas dalam suatu arena atau *field*. Stabilitas lapangan umumnya dicapai melalui salah satu dari dua cara, yaitu melalui penetapan kekuasaan hierarkis oleh kelompok *incumbent* atau pembentukan semacam koalisi politik berdasarkan kerja sama sejumlah kelompok *incumbent* dan *challenger*. Inti masalahnya adalah apakah pelaksanaan strategi arena akan dibangun di atas paksaan, persaingan, atau kerja sama. Pemaksaan menyiratkan ancaman atau penggunaan aktual kekuatan fisik atau dengan memegang sumber daya yang berharga. Persaingan terjadi ketika kelompok yang berbeda untuk suatu keuntungan tanpa menggunakan kekerasan.

Hasil kontestasi diharapkan dapat menghidupkan beberapa kombinasi dari sumber daya awal, kekuatan sekutu internal dan eksternal, dan keterampilan sosial yang bervariasi. Pemenang akhirnya akan memerintahkan aliran sumber daya berikutnya dan peluang untuk mengeksploitasinya. Yang kalah mungkin mendapatkan lebih sedikit tetapi mungkin berhasil untuk tetap berada di lapangan.

¹³ *Ibid.* hal. 41

Salah satu unsur yang paling penting dalam keberadaan dan keberlangsungan arena adalah komunikasi dan sosialisasi. Istilah "sosialisasi" mengacu pada proses di mana individu diajarkan keterampilan, pola perilaku, nilai, dan motivasi yang diperlukan untuk berfungsi secara kompeten dalam budaya di mana ia berada¹⁴. Keberadaan agen-agen sosialisasi tidak dapat dipisahkan dari perilaku sosialisasi itu sendiri yang selalu terjadi setiap saat tanpa disadari.

Dalam karyanya, Fligstein sendiri melontarkan kritik pada teori pilihan rasional. Baginya, teori pilihan rasional dianggap tidak menjelaskan secara mendalam motif masing-masing individu dalam melakukan suatu tindakan¹⁵. Karena aktor dikonseptualisasikan sebagai individu, meskipun sebenarnya mengatasnamakan kelompok. Bagi Fligstein, individu memiliki motifnya masing-masing dalam melakukan suatu tindakan dan tidak dapat digeneralisir seperti teori pilihan rasional.

Lebih lanjut, Fligstein menjelaskan bahwa para aktor yang bertindak sebagai pemimpin dalam kelompok harus menstabilkan hubungan mereka dengan anggota kelompok agar membuat mereka bertindak secara kolektif. Kemampuan dari pihak aktor untuk menganalisis dan mencapai kerjasama tersebut dapat dilihat secara umum sebagai keterampilan sosial. Setiap manusia memiliki beberapa

¹⁴ Paul D. Hastings, Jonas G. Miller, Natalie R. Troxel, (Eds.). (2014). *Handbook of socialization: Theory and research*. New York : Guilford Publications. Hal. 13

¹⁵ Neil Fligstein, (1999), Fields, Power And Social Skill : A Critical Analysis Of The New Institutionalisms, *International Public Management Review - electronic Journal at <http://www.ipmr.net> Volume 9 Issue 1 2008*, hal. 242

keterampilan sosial berdasarkan keanggotaan mereka dalam kelompok. Tetapi tentu diketahui bahwa beberapa aktor secara sosial lebih terampil dalam membuat orang lain bekerja sama, melakukan mobilitas, dan mengetahui bagaimana membangun koalisi dalam kehidupan.

Fligstein mengembangkan pandangan sosiologis tentang tindakan aktor dalam arena yang dapat disebut keterampilan sosial atau *social skill*. Gagasan *social skill* adalah bahwa sang aktor harus memotivasi orang lain untuk bekerja sama. Kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam aksi kolektif adalah keterampilan sosial yang terbukti sangat penting bagi konstruksi dan reproduksi tatanan sosial lokal¹⁶. Kehidupan sosial berjalan karena dilandasi alasan untuk mendapatkan tindakan kolektif dan untuk mencapainya mengharuskan para anggota dalam tindakan itu dibujuk untuk bekerja sama. Di satu sisi, aktor yang dominan juga dapat mengeluarkan paksaan dan sanksi untuk membatasi orang lain demi mempertahankan stabilitas dalam kelompok dan arenanya. Termasuk juga memberikan identitas dan bingkai budaya untuk memotivasi orang lain, misalnya tertuang dalam nilai-nilai kelompok.

1.6.2. Konseptualisasi Generasi Z

Generasi Z atau yang disebut juga dengan *iGeneration*, yaitu generasi internet. Generasi-generasi yang ada dapat dibagi dari Generasi Veteran, Generasi *Baby-boomer*, Generasi X, Generasi Y atau milenials

¹⁶ Neil Fligstein, (2001), "Social Skill and the Theory of Fields, Sociological theory", Department of Sociology, University of California, hal. 3

dan Generasi Z. Generasi ini terlahir di masa dunia relatif stabil dan pengetahuan sedang berkembang pesat.

Tabel 1.3. Tahun dan Nama Generasi

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925 - 1946	Veteran Generation
1946 - 1960	Baby Boomer Generation
1960 - 1980	X Generation
1980 - 1995	Y Generation
1995 - 2010	Z Generation
2010 +	Alpha Generation

Sumber :

Wijoyo, Hadion & Indrawan, Irjus & Handoko, Agus & Santamoko, Ruby & Cahyono, Yoyok. (2020). *GENERASI Z & REVOLUSI INDUSTRI 4.0*, hal. 1

Berbeda dengan para pendahulu mereka, Generasi Z memiliki karakteristik khas yang dapat menjadi kelebihan dan kekurangan mereka¹⁷.

1. Fasih Teknologi, atau kerap disebut *tech-savy* merupakan karakteristik paling khas bagi Generasi Z. Generasi ini kerap disebut generasi digital yang mahir dan cakap menggunakan alat-alat digital melebihi generasi-generasi sebelumnya.
2. Sosial. Generasi Z sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Hampir setiap saat Generasi Z

¹⁷ Hadion Wijoyo, dkk, (2020), *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*, Purwokerto: CV. Pena Persada, hal. 1 - 2

selalu memainkan gawai mereka dan menunjukkan eksistensi mereka melalui postingan pada akun media sosial.

3. Ekspresif. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, Generasi Z cenderung toleran dan mudah menerima perbedaan karena mereka mengenal banyak orang dari berbagai latar belakang di internet.
4. *Multitasking*. Merupakan keahlian dari Generasi Z. Dimana Generasi Z dapat melakukan berbagai hal dalam waktu bersamaan. Misalnya membaca, berbicara, menonton, belajar atau mendengarkan musik.
5. Lugas dan mudah berubah. Generasi Z kebanyakan merupakan orang yang tidak menyukai birokrasi yang rumit dan sangat terstruktur. Mereka menginginkan segala sesuatunya dengan cepat dan tidak bertele-tele, yang sayangnya juga membuat mereka mudah berubah terpengaruh atau labil.
6. Senang berbagi. Mereka senang membagikan momen bersama orang-orang terkasih dengan gawai mereka pada banyak orang dan tidak malu untuk tampil berbeda pada media-media.

Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir pada 1995-2010 pada masa dimana dunia sedang dalam kondisi stabil dan perkembangan teknologi. Adanya teknologi yang serba memudahkan membuat Generasi Z menyukai hal-hal instan dalam proses bekerja. Hal tersebut berpengaruh terhadap pola pikir dan cara mereka bekerja. Tidak heran,

Generasi Z juga dianggap sebagai generasi kutu loncat dalam dunia kerja karena mudah terpengaruh oleh banyak faktor di luar diri mereka.

Generasi Z tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti *smartphone*, media sosial, dan lainnya. Kehidupan mereka pun menjadi sangat bergantung pada teknologi tersebut. Tidak jarang mereka mementingkan popularitas dari sosial media dengan melakukan hal-hal penuh sensasi hanya untuk memenuhi hasrat eksistensi mereka. Generasi Z menyukai suasana yang fleksibel dan berorientasi pada kekeluargaan sehingga menimbulkan budaya kerja baru. Namun, di satu sisi Generasi Z adalah generasi yang cukup individualistik dan tidak terlalu peduli dengan kondisi sekelilingnya dalam menghadapi sebuah masalah.

1.6.3. Generasi Z Sebagai Aktor Investasi Keuangan di Platform *Cryptocurrency*

Indonesia saat ini sedang berada pada era “Bonus Demografi” dengan 70.72 % atau sebanyak 208.544.086 jiwa dari jumlah penduduk merupakan usia produktif pada rentang usia 15-64 tahun¹⁸. Dalam beberapa tahun kedepan, seluruh generasi Z akan berada pada kelompok usia produktif sehingga diharapkan dapat berkontribusi dalam mendorong pertumbuhan ekonomi maupun meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dalam mempersiapkan masa depan inilah diperlukan

¹⁸ Badan Pusat Statistik, *Jumlah Penduduk Usia 15 tahun ke Atas Menurut Golongan Umur 2021-2022*, <https://www.bps.go.id/indicator/6/715/1/jumlah-penduduk-usia-15-tahun-ke-atas-menurut-golongan-umur.html>

kesadaran dari para Generasi Z mengenai pentingnya pemahaman mengenai literasi keuangan.

Investasi adalah suatu kegiatan menanamkan modal, baik langsung maupun tidak, dengan harapan pada waktu nanti pemilik modal mendapatkan sejumlah keuntungan dari hasil penanaman modal tersebut¹⁹. Investasi merupakan upaya individu dalam mengalokasikan sejumlah uang atau sumber daya lainnya yang dilakukan saat ini dengan harapan memperoleh manfaat di kemudian hari. Adapun setiap orang memiliki tujuan tersendiri dalam melakukan investasi. Misalnya ada yang ingin mempertahankan nilai asetnya, memperoleh keuntungan lebih, dan lain-lain.

Pemahaman literasi keuangan berbanding lurus dengan perilaku investasi individu. Dalam hal ini berarti Generasi Z memiliki kesadaran untuk berinvestasi yang cukup tinggi²⁰. Pengaruh dari berbagai agen sosialisasi sangat berperan mendorong Generasi Z dalam berinvestasi. Salah satunya adalah keberadaan Media Sosial sebagai kawan para Generasi Z setiap saat dan seolah tidak dapat dilepaskan oleh mereka. Promosi produk melalui postingan medis sosial seperti di Instagram berupa foto dan video yang menarik perhatian Generasi Z²¹.

¹⁹ Cana Paranita, Moch. Dzulkrirom, AR, Raden Rustam Hidayat (2015). Analisis Investasi Dalam Reksadana Saham (Equity Funds) Dengan Metode Sharpe dan Treynor. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 27 No. 1 Oktober 2015*

²⁰ Eka Dasra Viana, Firdha Febrianti, & Farida Ratna Dewi,(2021), Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan dan Minat Investasi Generasi Z di Jabodetabek. *Jurnal Manajemen dan Organisasi, Vol. 12(3)*, hal. 262.

²¹ Sa'diya, L, (2017), Strategi Promosi Di Media Sosial Instagram Terhadap Kesadaran Merek Di Era Generasi Z. *Competence: Journal of Management Studies*, Vol. 11, hal. 194.

1.6.4. Identifikasi *Social skill* yang Dimiliki Para Aktor dalam Arena

Cryptocurrency

Keterampilan sosial atau *social skill* dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk mendorong kerja sama dengan menarik dan membantu menciptakan makna bersama dan identitas kolektif²². *Social skill* pun dapat dinyatakan sebagai modal ataupun sumberdaya²³. Hal ini ia tuangkan dalam sebuah ilustrasi, jika beberapa individu memiliki latar belakang dan kondisi yang serupa, maka bagaimana individu dapat ditempatkan dalam arena? Jawabannya adalah dengan mengikuti *social skill* yang ia miliki. Dalam bidang ekonomi, keberadaan *social skill* menyiratkan bahwa beberapa aktor ekonomi akan lebih terampil secara sosial dalam menjalin relasi dengan aktor lain dan mencapai kesuksesan .

Social skill sendiri berbeda dengan habitus menurut Bourdieu. Habitus memberikan peluang besar untuk membentuk *social skill* individu, namun tidak semua habitus seseorang itu mendorong mereka untuk memiliki kemampuan membaca situasi ataupun membuat sebuah gerakan kolektif. *Social skill* terbentuk secara alamiah melalui kondisi alam dan rutinitas individu selama hidup²⁴.

Setiap aktor tentu memiliki *social skill* mereka masing-masing semenjak diri mereka lahir. Namun kecakapan individu dalam

²² Neil Fligstein dan Doug McAdam, (2012), *A Theory of Fields*. Oxford University Press, hal. 46.

²³ Neil Fligstein, dan Dieter Vandebroek, (2014), *The Frenzy of Fields: An Interview with Neil Fligstein on Field-Theory and Social Skill*. *Irish Journal of Sociology*, Vol. 22 no. 1, 107-129, hal. 117

²⁴ Radhiatmoko, (2020), "Arena Bisnis Perikanan : Stabilitas dan Perubahan Akibat Kebijakan Pelarangan Cantrang" [Disertasi]. Jakarta : Universitas Indonesia, hal. 194

memanfaatkan *social skill* miliknya berbeda-beda²⁵. Terdapat beberapa bentuk *social skill* yang dimiliki oleh aktor, yaitu²⁶:

1. *Self-cognition* atau kesadaran diri

Merupakan kemampuan untuk mengenali dirinya sendiri. Misalnya terkait kelebihan, kekurangan, dan karakter yang ia miliki. Jika seseorang tidak memiliki kesadaran atas dirinya sendiri, maka ia tentu akan kesulitan dalam membentuk jaringan dan kelompoknya.

2. *Self-control* atau kontrol diri

Sebagai kemampuan untuk mengendalikan emosi miliknya sendiri. Kemampuan ini dimiliki seseorang agar dirinya menjadi lebih tahan banting dan bertahan menghadapi stres. Selain itu juga untuk memotivasi dirinya melawan berbagai kesulitan dalam hidup.

3. *Social-awareness* atau kesadaran sosial

Hal ini menunjukkan kemampuan untuk mengerti lingkungan lewat pengamatan dan pemahaman. Termasuk juga mengerti perasaan orang lain dan cara untuk menjalin relasi dengan mereka melalui kedekatan emosi. Selain itu juga berisi kesadaran berorganisasi dan berkelompok dengan orang lain.

4. *Effective communication* atau komunikasi efektif

²⁵ Neil Fligstein, dan Dieter Vandebroek, *op, cit.* hal. 117

²⁶ Margarita Jurevičienė, dkk, (2012), Concept and Structural Components of Social Skills, *Baltic Journal of Sport and Health Sciences*, Vol. 3 no. 86; 2012; 42–52, hal. 47

Merupakan kemampuan untuk menginisiasi dan menjaga hubungan positif dengan pihak lain. Selain itu juga menjadikan diri aktor untuk diterima dengan baik di berbagai lingkungan yang berbeda. Termasuk salah satunya adalah kemampuan untuk mengatasi konflik yang terjadi.

5. *Decision-making* atau membuat keputusan

Kemampuan aktor untuk menganalisa informasi dan pengalaman miliknya dan orang lain. Seorang aktor yang memiliki kemampuan membuat keputusan baik akan memikirkan terlebih dulu berbagai kemungkinan yang bisa saja terjadi. Misalnya ketika terjadi suatu konflik, maka sang aktor harus membuat keputusan cara untuk menyelesaikan konflik tersebut.

1.6.5. Manajemen Risiko Berinvestasi

Akibat minat masyarakat yang meningkat terhadap investasi *cryptocurrency* mendorong munculnya beragam penipuan. Menurut Nando Matulangi, investasi bodong atau juga disebut penipuan investasi adalah praktik pengumpulan dana dari masyarakat secara tidak sah²⁷. Keberadaan penipuan ini mendorong masyarakat awam untuk menginvestasikan uangnya pada suatu instrumen investasi.

Kasus penipuan investasi bodong sendiri cukup banyak berkembang di Indonesia. Hingga tahun 2021 kemarin telah ditemukan

²⁷ Nando Mantulangi, (2017), Kajian Hukum Investasi Dan Perlindungan Terhadap Korban Investasi Bodong, *Lex Administratum*, Vol. V/No. 1/Jan-Feb/2017, hal. 110

79 investasi ilegal yang berkembang pesat di masyarakat dengan kerugian mencapai Rp. 2,5 triliun. Melihat tingginya kasus penipuan yang berkedok investasi menunjukkan kurangnya kesadaran masyarakat atas dominasi aktor yang memaksa mereka berinvestasi.

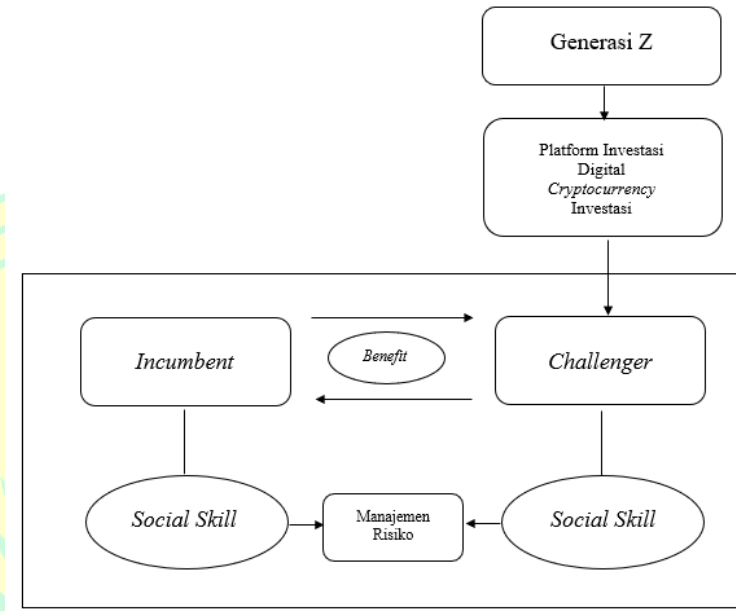
Hal ini sangat berkaitan dengan manajemen risiko. Manajemen risiko diartikan sebagai rangkaian prosedur dan metodologi yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengukur, memantau, dan mengendalikan resiko yang timbul dari kegiatan usaha suatu lembaga²⁸. Untuk itu para aktor memerlukan kemampuan untuk dapat melakukan manajemen risiko atas investasi yang ia jalankan.

1.6.6. Hubungan Antar Konsep

Dalam sub-bab ini peneliti menggambarkan hubungan antara konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Hubungan antar konsep dalam penelitian kali ini digunakan untuk menganalisis bagaimana fenomena arena dalam investasi *cryptocurrency* bisa terbentuk, pengaruh apa yang ditimbulkan antara aktor *incumbent* dan *challenger*, pengaruh *social skill* yang dimiliki dan kontestasi yang terjadi di dalamnya untuk memperebutkan posisi *incumbent*.

²⁸ Pandapotan Harahap dan Saparuddin Siregar, (2020), Analisis Manajemen Risiko Investasi Dinar Coin (DBC), Vol. 13 No. 1 Juni 2020, ISSN: 1979-5408, hal. 4

Skema 1.1. Hubungan Antar Konsep Konsep



Sumber : Analisa Peneliti (2021)

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian yang digunakan dalam pendekatan penelitian ini menekankan pada metode studi kasus. Studi kasus adalah kajian tentang pengalaman personal yang unik, yang tidak dimiliki oleh orang lain atau sekelompok orang lain. Studi kasus merupakan proses mengkaji kasus, hingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Penelitian ini berusaha untuk menggali bagaimana pengaruh kontestasi yang dialami oleh aktor dapat mempengaruhi tindakan yang ia lakukan. Peneliti pun turut memperkaya data dan analisis menggunakan data sekunder dan studi kepustakaan sebagai penunjang data penelitian.

1.7.2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan generasi Z selaku investor maupun *trader cryptocurrency*. Adapun latar belakang peneliti memilih generasi Z sebagai subjek penelitian karena generasi Z sebagai generasi yang *tech-savy* (fasih teknologi). Selain itu, peneliti juga menemukan data dari Laman Survey Indodax dan Tokenomy.com pada 2020 kemarin bahwa mayoritas pemegang *cryptocurrency* adalah individu dengan rentang usia antara 18-35 tahun. Dengan kedua alasan inilah peneliti memutuskan untuk mengambil generasi Z sebagai subjek penelitian²⁹. Peneliti memutuskan untuk mewawancarai lima orang investor generasi Z di Jakarta Barat.

1.7.3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di wilayah Jakarta Barat. Wilayah Jakarta Barat dipilih karena merupakan salah satu wilayah dengan persentase penduduk terbanyak di wilayah Provinsi Jakarta. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei 2022.

1.7.4. Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan aktif sebagai ujung tombak dari penelitian. Peneliti berperan menjadi pengumpul data, pengolah data, menyajikan data dan analisis yang telah diperoleh. Peneliti juga merupakan seorang aktor yang turut berinvestasi *cryptocurrency*

²⁹ Indodax dan Tokenomy, 2020, *Indodax Cryptocurrency Investor Survey 2020*, <https://www.tokenomy.com/cryptocurrency-investor-survey-2020>

semenjak tahun 2020. Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti akan mengumpulkan data informasi melalui kajian literatur, wawancara, serta dokumentasi dengan subjek penelitian.

1.7.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kali ini menggunakan metode kajian literatur, wawancara mendalam dan dokumentasi.

1. Kajian Literatur

Dalam membuat sebuah tulisan ilmiah, diperlukan sejumlah literatur yang mendukung tulisan ataupun penelitian yang akan peneliti lakukan. Untuk mendapatkan literatur tersebut, maka peneliti mendapatkannya dengan cara membaca, memahami, menelaah, mengkritik, dan mereview literatur dari berbagai macam sumber yang ada. Terlebih topik terkait *cryptocurrency* masih jarang dibicarakan dalam khazanah Sosiologi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi melalui percakapan dan interaksi antara peneliti dengan informan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara mendalam guna mempelajari sudut pandang, latar belakang dan pertimbangan-pertimbangan informan terkait topik penelitian. Adapun peneliti melakukan wawancara secara daring menggunakan media *Google Meets*. Hal ini dilakukan dengan

tujuan menerapkan protokol kesehatan di masa pandemi COVID-19.

3. Observasi

Observasi merupakan bentuk pengambilan data yang diperoleh melalui pengamatan dalam suatu lingkup objek penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi dan membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Peneliti bergabung dalam beberapa grup media sosial sebagai kelompok dalam sebuah arena.

1.7.6. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, data yang telah diperoleh sebelumnya akan dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan interpretasi ke dalam suatu kerangka pemikiran tertentu hingga peneliti memperoleh informasi secara lengkap dan detail sesuai.

1.7.7. Triangulasi Data

Triangulasi data adalah proses verifikasi atau menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data.

Dalam penelitian ini, triangulasi data dilakukan dengan merujuk publikasi-publikasi yang sebagian besar bersumber dari internet dalam bentuk artikel, buku, jurnal, grafik maupun bentuk literatur lainnya.

Peneliti juga menggunakan informan berbeda untuk menguji keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendapat para

agen sosialisasi sebagai *incumbent* yang berada dalam arena *cryptocurrency* milik mereka masing-masing.

Peneliti menggunakan pendapat dari ketiga orang yang menjadi aktor *incumbent* dari arena investasi *cryptocurrency* yaitu :

1. MTW (Aktor *incumbent* dalam lingkup keluarga)
2. ATT (Aktor *incumbent* dalam lingkup pertemanan dan Telegram)
3. EM (Aktor *incumbent* dalam lingkup media massa Instagram dan Telegram)

1.8. Sistematika Penulisan

Bab I: Pada bab I ini peneliti menguraikan gambaran mengenai latar belakang penelitian, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan studi sejenis, kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian, metodologi dan sistematika penulisan hasil penelitian.

Bab II: Pada bab ini peneliti akan memfokuskan tulisan pada gambaran umum mengenai *cryptocurrency* itu sendiri beserta tindakan ekonomi investasi *cryptocurrency* . Selain itu peneliti akan mendeskripsikan profil dan latar belakang informan penelitian

Bab III: Pada Bab III ini, peneliti menjabarkan hasil temuan penelitian mengenai bagaimana bentuk dominasi yang mendorong generasi Z di Jakarta Barat untuk melakukan tindakan ekonomi investasi *cryptocurrency* . Pada bab ini peneliti juga akan menguraikan analisa mendalam tentang bagaimana

generasi Z memaknai investasi *cryptocurrency* beserta latar belakang yang dimiliki.

Bab IV: Pada bab IV ini berisi analisis peneliti mengenai hasil temuan penelitian pada Bab III sebelumnya dengan menggunakan konsep arena atau *Field Theory* oleh Fligstein. Di dalamnya juga membahas mengenai dinamika yang terjadi antar aktor.

Bab V: Bab V ini merupakan penutup dari keseluruhan penelitian. Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran terkait penelitian ini dan penelitian di masa mendatang terkait topik yang dipilih peneliti.

