

**PERMAINAN TORAM ONLINE SEBAGAI
SUMBER PENDAPATAN**

**(Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat
Legionnaire Alliance)**



Ramadhan Febriyanto

4915153555

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU

PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

ABSTRAK

Ramadhan Febriyanto. *Toram online* Sebagai Sumber Pendapatan Di Kalangan Mahasiswa Serikat *Legionnaire Alliance*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Mahasiswa di Serikat *Legionnaire Alliance* dapat memanfaatkan *Toram Online* sebagai sumber pendapatan. Penelitian ini dilaksanakan selama satu semester yaitu pada bulan Februari hingga Agustus 2022. Metode yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah mereduksi data, penyajian, penyimpulan, dan verifikasi. Subjek Penelitian ini yaitu anggota *Legionnaire Alliance* yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yang terlibat dalam kegiatan yang dapat menjadikan *Toram Online* sebagai sumber pendapatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1.) *Real Money Trading (RMT)* merupakan cara utama mendapatkan keuntungan yaitu dengan melakukan berbagai cara untuk mendapatkan spina yang nanti akan dijual sehingga pemain mendapatkan pendapatan *real*. 2.) Tantangan yang dihadapi pemain dalam usaha mendapatkan pendapatan dari *Toram Online* adalah resiko dan pelanggaran. Resiko dari penipuan dan pelaporan berasal dari lawan transaksi *RMT*. Sedangkan mengenai pelanggaran, sejatinya tindakan-tindakan yang mereka lakukan melanggar perjanjian penggunaan pelayanan yang bilamana terbukti melanggar atau dianggap melanggar akan mendapatkan sanksi berupa pemutusan pelayanan dengan cara *ban* akun. 3.) Bentuk Sumber Pendapatan dari *Toram Online* yang pemain hasilkan adalah pendapatan Sementara. Pendapatan Sementara dikarenakan mereka tidak memiliki target berapa yang mereka hasilkan dalam kurun waktu tertentu. Mereka hanya menjual spina bila merasa sudah saatnya untuk menjualnya.

Kata Kunci: *Toram Online, Sumber Pendapatan, Mahasiswa.*

ABSTRAK

Ramadhan Febriyanto. *Toram online* Sebagai Sumber Pendapatan Di Kalangan Mahasiswa Serikat *Legionnaire Alliance*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

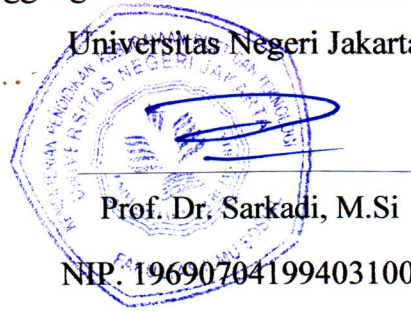
This study aims to find out how university students in the Legionnaire Alliance can use Toram Online as a source of income. This research was conducted for one semester, from February to August 2022. The method used was descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews, and documentation studies. The method used to analyze the data is data reduction, presentation, inference, and verification. The subject of this research is a member of the Legionnaire Alliance who is currently studying at a university who is involved in activities that can make Toram Online as source of income. The results of the study show that: 1.) Real Money Trading (RMT) is the main way to get profits, namely by doing various ways to get spina which will later be sold so that players get real income. 2.) The challenges faced by players in trying to earn revenue from Toram Online are risks and violations. The risk of scam and get reported comes from the RMT counterparty. As for the violation, in fact the actions they do violated the service use agreement which if proven to have been violated or was deemed to have violated it would be subject to sanctions in the form of termination of service by banning the account. 3.) The form of Income Source from Toram Online that players generate is Transitory Income. Transitory Income because they do not have a target for how much they earn in a certain period of time. They only sell spina whenever they feel it's time to sell it.

Keywords : Toram Online, Source of Income, University Students.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


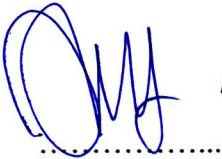


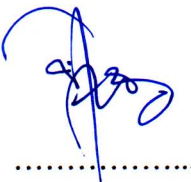
Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



Prof. Dr. Sarkadi, M.Si

NIP. 196907041994031002

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Achmad Nur Hidayah, M.Pd</u> NIP. 19931222201921001 Ketua		26-08-2022
2.	<u>Nandi Kurniawan, M.Si</u> NIDK. 8874090018 Sekertaris		25-08-2022
3.	<u>Dr. Dian Alfia Purwandari, M.Si</u> NIP. 197808152008012015 Penguji Ahli		24-08-2022
4.	<u>Martini, SH., MH</u> NIP.197103031998032001 Dosen Pembimbing 1		25-08-2022
5.	<u>Shahibah Yuliani, S.Sos., M.Pd</u> NIDN. 0407068403 Dosen Pembimbing 2		24-08-2022

Tanggal Kelulusan 18 Agustus 2022

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Ramadhan Febriyanto

No. Registrasi : 4915153555

Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “*Toram Online Sebagai Sumber Pendapatan (Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat Legionnaire Alliance)*”

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 18 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Ramadhan Febriyanto



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ramadhan Febriyanto
NIM : 4915153555
Fakultas/Prodi : FIS / Pendidikan IPS
Alamat email : light0296@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Permainan Toram Online Sebagai Sumber pendapatan
(Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat Legionnaire Alliance)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 18 Agustus 2022

Penulis

(Ramadhan F)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Toram Online Sebagai Sumber Pendapatan (Studi Deskriptif Mahasiswa Anggota Serikat *Legionnaire Alliance*)"**.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat perolehan gelar Sarjana pada Prodi Pendidikan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Sarkadi, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Desy Safitri, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Martini, SH., MH., Selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Shabibah Yuliani, S.Sos., M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah mencurahkan ilmu yang bermanfaat sepanjang perkuliahan.
6. Keluarga Besar Serikat *Legionnaire Alliance*, yang telah membantu dan menerima penulis untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh teman-teman di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya seluruh rekan perjuangan PIPS A 2015. Terima kasih untuk semua waktu dan pengalaman yang tak akan pernah terlupakan
8. Semua Pihak yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karenanya, saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, 18 Agustus 2022

Ramadhan Febriyanto



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUTAKA	6
A. Deskripsi Teori	6
1. Konsep <i>Game Online</i>	6
2. Konsep <i>Toram online</i>	7
3. Konsep Pendapatan	8
4. Konsep Mahasiswa	9
B. Penelitian Relevan	12
BAB III METODELOGI PENELITIAN	17
A. Tujuan Penelitian	17
B. Deskripsi lokasi dan waktu penelitian	17
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	17
2. Waktu penelitian	17
C. Metode Penelitian	18

D. Subjek Penelitian.....	19
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	19
E. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Observasi.....	21
2. Wawancara.....	22
3. Dokumentasi.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Data.....	25
1. Gambaran Umum <i>Toram online</i>	25
2. Perkembangan <i>Toram online</i>	26
3. Cara Mendapatkan pendapatan dari <i>Toram online</i>	28
a. Mendapatkan Spina.....	28
b. <i>Real Money Trading</i> (RMT).....	34
c. Menjual Jasa.....	34
d. Resell Spina.....	35
4. Tantangan yang dihadapi.....	36
a. Pelanggaran.....	36
b. Resiko.....	40
5. Bentuk Pendapatan dari <i>Toram online</i> yang dihasilkan oleh Mahasiswa Anggota Serikat <i>Legionnaire Alliance</i>	43
a. Pendapatan Permanen.....	43
b. Pendapatan Sementara.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
1. Perkembangan <i>Toram online</i>	48
2. Pengalaman Berdagang di <i>Toram online</i>	50
3. Pelanggaran yang dilakukan oleh pemain untuk mendapatkan pendapatan dari <i>Toram online</i>	51
4. Bentuk Pendapatan dari <i>Toram online</i>	52
a. Pendapatan Permanen.....	52
b. Pendapatan Sementara.....	53

BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Keterbatasan Penelitian.....	58
C. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	12
Tabel 3. 1 daftar subjek penelitian	19



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	62
Lampiran 2 Pedoman Pokok Observasi	64
Lampiran 3 Pedoman Pokok Wawancara	65
Lampiran 4 Catatan Lapangan	68
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	82
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	120



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*