

BAB VI

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merefleksikan keterbatasan representasi akuntansi formal, khususnya PSAK 115, dalam menggambarkan dinamika sosial yang melatarbelakangi transaksi digital dalam ekosistem permainan Clash Royale. Dengan paradigma kritis dan metode netnografi pada komunitas *r/ClashRoyale*, penelitian ini membaca unggahan, komentar, meme, serta bentuk audit informal pemain sebagai jejak digital yang memperlihatkan cara pemain memaknai monetisasi, progres, item digital, dan perubahan kebijakan permainan. Karena itu, simpulan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggambarkan seluruh pemain *Clash Royale* secara statistik atau menyatakan niat internal pengembang secara pasti. Simpulan disusun sebagai interpretasi atas pola makna yang muncul dalam data komunitas dan pembahasan akuntansi kritis pada bab sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa akuntansi formal tidak secara aktif menyembunyikan dinamika sosial. Namun, karena logika pengakuan, pengukuran, penyajian, dan pengungkapan terutama memusatkan perhatian pada transaksi yang dapat dinyatakan secara moneter, representasi yang dihasilkan bersifat parsial. Pembelian *pass*, *bundle*, *gems*, kartu, atau item digital dapat tampil sebagai pendapatan dan indikator keberhasilan monetisasi. Representasi tersebut penting untuk pelaporan keuangan, tetapi tidak dengan sendirinya menjelaskan kondisi sosial yang mendahului transaksi. Akibatnya, tekanan kompetitif, rasa tertinggal, frustrasi terhadap progres, nilai status, dan ketidakpercayaan terhadap sistem dapat menjadi kurang tampak ketika ekonomi game hanya dibaca melalui angka transaksi.

Pertama, pengalaman *pay-to-win* memperlihatkan bahwa pemain tidak memaknai transaksi mikro semata-mata sebagai pilihan tambahan untuk memperoleh kenyamanan bermain. Dalam berbagai wacana komunitas, perbedaan level kartu, evolusi, sumber daya, dan kecepatan progres dipersepsikan dapat memengaruhi kesempatan untuk bersaing. Pada titik ini, pembelian tidak hanya berhubungan dengan kepemilikan item, tetapi juga dengan akses kompetitif. Progres yang semula dapat dipahami sebagai hasil waktu bermain dan keterampilan

menjadi semakin terkait dengan kemampuan untuk mempercepat akses melalui pembayaran. Dengan demikian, pengalaman ketidakadilan kompetitif merupakan dimensi sosial yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui nilai nominal suatu pembelian.

Kedua, monetisasi dalam *Clash Royale* bekerja melalui keterkaitan antara pembatasan progres, kelangkaan sumber daya, penawaran berjangka waktu, dan dorongan untuk tetap kompetitif. Temuan menunjukkan bahwa sebagian pemain membaca pass, bundle, gems, dan penawaran lain sebagai solusi terhadap hambatan yang mereka rasakan di dalam permainan. Dalam perspektif Marxian, kondisi tersebut dapat dibaca sebagai komodifikasi progres dan kompetisi, yaitu ketika pengalaman bermain, waktu luang, dan peluang mempertahankan posisi kompetitif semakin terhubung dengan sirkulasi komoditas digital. Logika tersebut memperlihatkan bahwa nilai ekonomi permainan tidak hanya berasal dari penjualan item, tetapi juga dari desain sistem yang membuat akses terhadap progres bernilai bagi pemain.

Ketiga, item digital memiliki nilai yang lebih luas daripada nilai guna teknisnya. *Emote*, *badge*, kartu tertentu, dan simbol visual lain dapat berfungsi sebagai medium ekspresi, pembeda identitas, penanda pengalaman bermain, serta sumber status di dalam komunitas. Nilai simbolik ini menjelaskan mengapa item yang tidak selalu meningkatkan peluang menang tetap dapat diinginkan. Dalam konteks tersebut, pembelian item digital tidak cukup dipahami sebagai pertukaran uang dengan objek virtual, karena transaksi juga berkaitan dengan pengakuan, prestise, dan posisi sosial pemain. Akuntansi formal dapat mencatat pendapatan dari transaksi tersebut, tetapi tidak mudah menangkap makna simbolik yang membuat item tersebut memiliki daya tarik sosial.

Keempat, relasi antara pengembang dan pemain bersifat tidak seimbang karena pengembang memiliki kewenangan untuk menentukan aturan, harga, kelangkaan, tingkat progres, serta perubahan sistem permainan. Pemain dapat membandingkan pengalaman, menyampaikan kritik, membuat meme, dan bahkan menyatakan keinginan untuk berhenti bermain. Namun, pemain tetap berada dalam infrastruktur yang aturan utamanya ditentukan oleh pengembang. Keterlibatan pemain melalui waktu bermain, diskusi, perhatian, dan produksi konten komunitas

juga membentuk nilai bagi ekosistem platform. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemain bukan hanya konsumen yang membeli, melainkan juga pihak yang ikut menghasilkan keterlibatan dan nilai sosial bagi permainan.

Kelima, komunitas pemain menunjukkan adanya agensi melalui praktik audit informal. Pemain dapat mengumpulkan data, menguji probabilitas, membandingkan pengalaman akun, mengkritik perubahan, serta membangun narasi tandingan terhadap klaim atau persepsi yang berkembang. Praktik tersebut merupakan bentuk akuntabilitas alternatif dalam skala komunitas karena pemain berusaha membuat mekanisme permainan lebih dapat diperiksa. Walaupun audit informal tidak selalu membuktikan adanya ketidakadilan atau manipulasi, keberadaannya menunjukkan bahwa pemain tidak menerima sistem monetisasi secara pasif. Namun demikian, kemampuan komunitas untuk mengaudit tidak sepenuhnya mengubah relasi kuasa karena keputusan akhir mengenai desain permainan tetap berada pada pengembang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa dinamika sosial bukan unsur tambahan di luar ekonomi game, melainkan bagian yang membantu menjelaskan bagaimana ekonomi game bekerja. Ketidakadilan kompetitif dapat meningkatkan kebutuhan untuk mempercepat progres, kelangkaan dapat memperkuat keinginan memiliki, nilai simbolik dapat menjadikan item kosmetik bernilai, dan ketidakpercayaan dapat mendorong audit informal. Oleh karena itu, refleksi akuntansi kritis dalam Clash Royale mengarah pada kebutuhan untuk memperluas pemahaman tentang akuntabilitas ekonomi digital. Akuntabilitas ekonomi digital tidak hanya berkaitan dengan representasi transaksi dalam pelaporan pendapatan formal, tetapi juga dengan transparansi mekanisme monetisasi, kejelasan probabilitas, dampak perubahan progres, perlindungan nilai pembelian pemain, serta pengakuan terhadap pengalaman kelompok pemain yang berbeda.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipahami sebagai batas ruang lingkup interpretasi. Pertama, pengumpulan data dipusatkan pada komunitas r/ClashRoyale di Reddit. Komunitas tersebut memberikan data yang kaya karena memuat percakapan, kritik, meme, dan dokumentasi pengalaman

pemain, tetapi tidak mewakili seluruh populasi pemain Clash Royale. Pengguna Reddit memiliki karakteristik, bahasa, intensitas partisipasi, dan budaya diskusi yang mungkin berbeda dengan pemain yang aktif di YouTube, Discord, TikTok, Facebook, forum lokal, ataupun yang tidak terlibat dalam komunitas daring. Oleh sebab itu, temuan penelitian ini tidak ditujukan untuk digeneralisasi secara statistik kepada semua pemain.

Kedua, penelitian menggunakan observasi nonpartisipatif terhadap data yang tersedia secara digital. Pendekatan ini memungkinkan peneliti membaca ekspresi pemain secara alami, tetapi tidak memberikan kesempatan untuk meminta klarifikasi langsung mengenai maksud unggahan, riwayat pengeluaran, pengalaman personal, atau konteks yang tidak tertulis. Penelitian ini juga tidak melakukan wawancara dengan pengembang, tidak mengakses data internal perusahaan, dan tidak menilai secara langsung bagaimana kebijakan monetisasi dirancang. Karena itu, pernyataan mengenai pengembang dibatasi pada cara pemain memaknai desain dan perubahan permainan, bukan sebagai klaim atas niat, strategi, atau keputusan internal pengembang.

Ketiga, data netnografi bersifat kontekstual dan dinamis. Postingan dapat dihapus, respons komunitas dapat berubah, serta pembaruan permainan dapat mengubah kartu, level, harga, event, dan mekanisme progres setelah periode observasi dilakukan. Perubahan tersebut dapat memengaruhi cara pemain memaknai pengalaman mereka pada waktu yang berbeda. Selain itu, penggunaan akun anonim membuat peneliti tidak dapat memverifikasi identitas, tingkat pengeluaran, maupun pengalaman bermain seluruh pengguna. Untuk menjaga ketelitian, penelitian ini menempatkan data sebagai jejak wacana komunitas dan menggunakan istilah seperti pemain memaknai atau komunitas memperlihatkan, bukan sebagai bukti objektif atas seluruh kondisi permainan.

Keempat, penggunaan paradigma kritis dan teori Marx memberikan kekuatan untuk menelaah relasi kuasa, komodifikasi, serta keterbatasan representasi moneter. Namun, pilihan paradigma tersebut juga membuat penelitian memusatkan perhatian pada struktur dan dinamika yang berpotensi problematis. Sementara itu, aspek lain seperti kesenangan bermain, kreativitas strategi, persahabatan dalam komunitas, atau manfaat hiburan tidak menjadi fokus utama

analisis. Keterbatasan ini tidak meniadakan keberadaan aspek positif permainan, tetapi menegaskan bahwa penelitian dibatasi pada tujuan untuk memahami hubungan antara monetisasi, nilai digital, dan dinamika sosial dalam perspektif akuntansi kritis.

6.3 Saran

6.3.1 Saran Teoritis dan Metodologis

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas konteks objek agar dapat membandingkan bagaimana mekanisme monetisasi, progres, dan nilai simbolik bekerja pada beberapa game free-to-play. Perbandingan antara Clash Royale dengan game kompetitif lain, game gacha, game olahraga digital, atau game berbasis kosmetik dapat membantu mengidentifikasi apakah pola pay-to-win, kelangkaan, dan tekanan progres memiliki karakter yang serupa atau berbeda. Penelitian komparatif juga dapat memperkaya pembahasan mengenai akuntansi kritis dalam ekonomi platform karena setiap game memiliki bentuk monetisasi, komunitas, serta relasi kuasa yang berbeda.

Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan triangulasi sumber dan metode. Data netnografi dari Reddit dapat dilengkapi dengan wawancara mendalam kepada pemain free-to-play, pemain berbayar, mantan pemain, pembuat konten, atau pengelola komunitas. Selain itu, peneliti dapat menganalisis dokumentasi resmi, catatan pembaruan, pernyataan pengembang, video YouTube, percakapan Discord, ulasan toko aplikasi, serta konten media sosial lain. Kombinasi tersebut dapat membantu peneliti memahami perbedaan antara pengalaman yang diekspresikan di komunitas, perubahan kebijakan yang diumumkan secara resmi, dan dampak yang dirasakan pemain dalam praktik sehari-hari.

Penelitian jangka panjang juga penting dilakukan karena ekonomi game digital sangat dipengaruhi oleh pembaruan. Peneliti dapat mengamati perubahan narasi pemain sebelum, selama, dan setelah pembaruan yang berkaitan dengan level kartu, pass, probabilitas, harga bundle, atau sistem reward. Dengan desain tersebut, penelitian dapat menjelaskan bagaimana perubahan aturan memengaruhi rasa adil, nilai progres yang telah diperoleh, pola pembelian, dan kepercayaan komunitas dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pendekatan longitudinal dapat memperkuat pemahaman bahwa akuntabilitas platform bukan hanya persoalan

informasi pada satu waktu, tetapi juga konsistensi komunikasi ketika nilai pemain berubah akibat pembaruan.

Bagi pengembangan ilmu akuntansi, penelitian lanjutan dapat mengembangkan konsep akuntabilitas digital yang lebih operasional. Misalnya, peneliti dapat merumuskan dimensi transparansi yang mencakup kejelasan probabilitas, perubahan nilai item, risiko pembaruan progres, desain penawaran berjangka waktu, dan mekanisme tanggapan terhadap keluhan pemain. Kajian berikutnya juga dapat menelaah counter-accounting atau akuntabilitas alternatif yang diproduksi komunitas ketika pengguna membuat statistik, pengujian, atau dokumentasi pengalaman mereka sendiri. Dengan demikian, penelitian akuntansi tidak hanya menilai informasi yang diterbitkan perusahaan, tetapi juga mempertimbangkan pengetahuan yang dibentuk oleh pengguna platform.

6.3.2 Saran Praktis

Bagi pengembang game, penelitian ini menyarankan agar komunikasi mengenai monetisasi dan pembaruan dibuat lebih transparan, mudah dipahami, serta mempertimbangkan pengalaman pemain pada tingkat progres yang berbeda. Transparansi tidak cukup hanya menampilkan harga atau angka probabilitas. Pengembang perlu menjelaskan perubahan yang berpotensi memengaruhi nilai pembelian sebelumnya, jalur progres bagi pemain free-to-play, batas waktu penawaran, dan konsekuensi pembaruan terhadap item atau sumber daya yang telah dikumpulkan. Penjelasan yang jelas dapat mengurangi spekulasi, membantu pemain mengambil keputusan dengan informasi yang lebih memadai, dan menjaga kepercayaan komunitas.

Pengembang juga perlu mempertimbangkan desain kompetisi yang tidak membuat kemampuan membayar dipersepsikan sebagai satu-satunya jalan untuk tetap relevan. Penyediaan jalur progres yang realistis bagi pemain free-to-play, mode kompetitif dengan standar level yang lebih setara, serta evaluasi atas dampak pembaruan terhadap pemain lama dapat menjadi langkah untuk mengurangi rasa ketidakadilan. Saran ini tidak berarti bahwa game harus menghapus seluruh bentuk monetisasi, melainkan bahwa monetisasi perlu dirancang secara proporsional agar tujuan bisnis tidak sepenuhnya menggeser pengalaman kompetitif dan rasa pencapaian pemain.

Bagi pemain, penelitian ini mendorong terbentuknya kesadaran kritis dalam melakukan mikrotransaksi. Pemain dapat membedakan pembelian yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan hiburan dan kemampuan finansial mereka dari pembelian yang terutama dipengaruhi oleh tekanan event, kelangkaan, rasa takut tertinggal, atau frustrasi karena progres. Langkah praktis yang dapat dilakukan adalah menetapkan batas pengeluaran, membaca ketentuan item dan probabilitas secara cermat, memberi jeda sebelum membeli penawaran berjangka waktu, serta mempertimbangkan apakah item yang dibeli memberikan nilai yang memang diinginkan. Kesadaran tersebut tidak menuntut pemain berhenti bermain, tetapi membantu pemain mempertahankan kendali atas keputusan konsumsi digitalnya.

Bagi komunitas pemain, praktik diskusi, dokumentasi, dan audit informal perlu dikembangkan secara bertanggung jawab. Kritik terhadap sistem permainan sebaiknya didasarkan pada pengalaman yang terdokumentasi, pembacaan informasi resmi, dan perbandingan yang terbuka, bukan pada tuduhan yang tidak dapat diverifikasi. Komunitas dapat menjadi ruang akuntabilitas alternatif ketika pemain saling berbagi pengetahuan mengenai perubahan sistem, nilai item, probabilitas, dan konsekuensi pembaruan. Dalam kondisi demikian, komunitas bukan hanya tempat mengeluhkan permainan, tetapi juga ruang untuk meningkatkan literasi pemain dan mendorong dialog yang lebih setara dengan pengembang.

Bagi akademisi dan praktisi akuntansi, penelitian ini menyarankan agar pembahasan ekonomi digital tidak berhenti pada pengukuran pendapatan, pertumbuhan transaksi, atau nilai aset digital. Informasi keuangan perlu dibaca bersama indikator nonkeuangan yang menjelaskan pengalaman pengguna, perubahan nilai item, risiko pembaruan, dan keluhan komunitas. Informasi tersebut dapat dikembangkan melalui laporan tanggung jawab pengguna, pusat transparansi, atau pengungkapan kebijakan produk tanpa mengubah fungsi utama laporan keuangan. Kajian akuntansi juga perlu memberi ruang bagi pertanyaan mengenai bagaimana nilai dibentuk oleh desain platform, siapa yang memperoleh akses, siapa yang menanggung risiko perubahan sistem, serta pengalaman sosial apa yang tidak tampak dalam angka. Pendekatan tersebut dapat memperluas kontribusi akuntansi dalam memahami platform digital sebagai ruang ekonomi sekaligus ruang sosial. Dengan demikian, akuntansi kritis dapat berperan untuk menghadirkan pembacaan

yang lebih reflektif terhadap hubungan antara angka, teknologi, kekuasaan, dan pengalaman pengguna. Secara keseluruhan, pembacaan ini menempatkan akuntabilitas digital sebagai hubungan antara representasi transaksi, transparansi sistem, dan pengalaman pengguna.