



**REFLEKSI AKUNTANSI KRITIS DALAM CLASH ROYALE
MELALUI NETNOGRAFI**

SKRIPSI

GEORGE ADRYAN MEDIONY MANAS

2210112215

**PROGRAM STUDI PROGRAM SARJANA AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2026**



**REFLEKSI AKUNTANSI KRITIS DALAM CLASH
ROYALE MELALUI NETNOGRAFI**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Akuntansi**

GEORGE ADRYAN MEDIONY MANAS

2210112215

**PROGRAM STUDI PROGRAM SARJANA AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : George Adryan Mediony Manas

NIM. : 2210112215

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 29 Juni 2026

Yang Menyatakan,



George Adryan Mediony Manas

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : George Adryan Mediony Manas
NIM : 2210112215
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : S1 Akuntansi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Skripsi saya yang berjudul:

Refleksi Akuntansi Kritis dalam Clash Royale Melalui Netnografi

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Juni 2026

Yang Menyatakan,



George Adryan Mediony Manas

SKRIPSI

REFLEKSI AKUNTANSI KRITIS DALAM CLASH ROYALE MELALUI NETNOGRAFI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

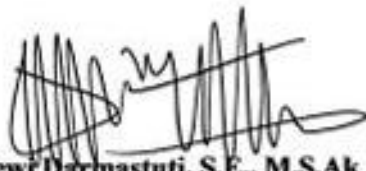
George Adryan Mediony Manas 2210112215

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal : 8 Juli 2026
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima



Danang Mintoyuwono, SE, M.Ak., CGAA

Ketua Penguji



Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak

Penguji I



Yongky Rangga Yuda Nugraha, SE, M. ak

Penguji II



Dr. Jubaedah, SE., MM.

Dekan



Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak

Koordinator Program Studi

Disahkan di : Jakarta
Pada tanggal : Juli 2026



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jalan Rumah Sakit Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan 12450

Telepon 021-7656971, Fax 021-7656904

Laman : www.feb.upnvj.ac.id , e-mail : febupnvj@upnvj.ac.id

BERITA ACARA SIDANG TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA. 2025/2026

Pada hari ini, Rabu, tanggal 8 Juli 2026, telah dilaksanakan Sidang Tugas Akhir bagi mahasiswa:

Nama : George Adryan Mediony Manas

NIM : 2210112215

Program Studi : Akuntansi S1

Judul Tugas Akhir :

Refleksi Akuntansi Kritis Dalam Clash Royale Melalui Netnografi

Dinyatakan yang bersangkutan Lulus / ~~Tidak Lulus~~ / ~~Sidang Utang~~*, dengan Nilai Rata-Rata 80.33 dan Nilai Huruf A.

Tim Penguji

No	Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Danang Mintoyuwono, SE, M.Ak., CGAA	Ketua	
2	Dewi Darmastuti, SE, M.S.Ak	Anggota I	
3	Yongky Ranga Yuda Nugraha, SE, M.Ak.	Anggota II **)	

Keterangan

*) Coret yang tidak perlu

**) Dosen Pembimbing

Nilai dalam Skala

85 - 100 = A
80 - 84.99 = A-
75 - 79.99 = B+
70 - 74.99 = B
65 - 69.99 = B-
60 - 64.99 = C+
55 - 59.99 = C
40 - 54.99 = D
0 - 39.99 = E

Jakarta, 8 Juli 2026

Mengesahkan

a.n. DEKAN

Koordinator Prodi Akuntansi S1

Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul Refleksi Akuntansi Kritis dalam *Clash Royale* melalui Netnografi dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Akuntansi Program Sarjana, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Jubaedah, S.E., M.M., Selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN Veteran Jakarta serta Ibu Dewi Darmastuti, S.E., M.S.Ak., Selaku Koordinator Program Studi S1 Akuntansi UPN Veteran Jakarta.
2. Bapak Yongky Rangga Yuda Nugraha, SE, M.Ak selaku dosen pembimbing dan seluruh dosen penguji atas kesediaan waktu, bimbingan, masukan, dan koreksi yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan doa kepada penulis.
4. Seluruh keluarga besar Bintaro Andalan Konsultindo yang telah memberikan bantuan, dukungan dan doa kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi kepada Bruno Fernandes dan Manchester United yang, melalui semangat juang, kegigihan dan dedikasi mereka telah menjadi inspirasi serta memberikan motivasi bagi penulis untuk tetap bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini. Semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	iv
USULAN PENELITIAN	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
Abstract.....	vii
Abstrak.....	viii
BERITA ACARA SIDANG	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Akuntansi Digital.....	12
2.2.2 Teori Karl Marx dalam Konteks Game Digital	14
2.2.3 Akuntansi Kritis.....	15
2.2.4 Teori Sistem Ekonomi Game.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian	18
3.2 Paradigma Penelitian.....	19
3.3 Lokasi Penelitian	20
3.4 Objek, Subjek Penelitian dan Sumber Data	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data	22

3.6 Teknik Validitas Data.....	24
3.7 Teknik Analisis Data	25
3.8 Desain Riset.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
4.1 Gambaran Umum Komunitas <i>r/ClashRoyale</i>	28
4.2 Temuan Penelitian.....	29
4.2.1 <i>Pay-2-Win</i> sebagai Pengalaman Ketidakadilan Kompetitif.....	29
4.2.2 Monetisasi dan Pembatasan Progres sebagai Sumber Frustrasi.....	32
4.2.3 Nilai Simbolik Item Digital dan Pengalaman Kekurangan.....	37
4.2.4 Ketidakpercayaan Pemain terhadap Developer dan Tuntutan Transparansi	41
4.2.5 Resistensi Komunitas dan Negosiasi Posisi Pemain.....	47
BAB V ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	49
5.1 Pembahasan Terkait <i>Pay-2-Win</i> sebagai Pengalaman Ketidakadilan Kompetitif.....	49
5.2 Pembahasan Monetisasi dan Pembatasan Progres sebagai Sumber Frustrasi ..	51
5.3 Pembahasan Nilai Simbolik Item Digital dan Pengalaman Kekurangan	53
5.4 Pembahasan Ketidakpercayaan Pemain terhadap Developer dan Tuntutan Transparansi	55
5.5 Pembahasan Resistensi Komunitas dan Negosiasi Posisi Pemain	57
5.6 Keterhubungan Antartema.....	59
5.7 Posisi Analisis Akuntansi: Praktik Kalkulatif, Pelaporan Pendapatan dan Akuntabilitas.....	60
5.8 PSAK 115 dan Batas Representasi Pendapatan Digital	61
5.9 Refleksi Akuntansi Kritis dan Jawaban atas	62
5.10 Sintesis Hasil Penelitian	64
5.11 Implikasi Penelitian.....	66
5.11.1 Implikasi Teoretis	66

5.11.2 Implikasi Praktis	67
BAB VI SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN	68
6.1 Simpulan.....	68
6.2 Keterbatasan Penelitian	70
6.3 Saran.....	72
6.3.1 Saran Teoritis dan Metodologis.....	72
6.3.2 Saran Praktis	73
DAFTAR PUSTAKA	76
RIWAYAT HIDUP	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 1 Pemaknaan Pay-2-Win sebagai ketidakadilan Kompetitif.....	29
Gambar 4 2 Balasan dari postingan diskusi diatas.....	29
Gambar 4 3 F2P Nightmare in Clash Royale's New Season.....	30
Gambar 4 4 Kekhawatiran salah satu pemainnya tentang cara mendapatkan elite cards	30
.....	30
Gambar 4 5 Pay-2Win evo snowball	31
Gambar 4 6 Meme tentang permintaan kartu.....	32
Gambar 4 7 Salah satu persepsi pemain dalam keputusan developer mengeluarkan evolusi baru	33
Gambar 4 8 Balasan dari salah satu persepsi pemain dalam keputusan developer mengeluarkan evolusi baru	33
Gambar 4 9 Gambaran meme tentang monetisasi yang dilakukan oleh developer ..	34
.....	34
Gambar 4 10 Persepsi salah satu pemain jika developer mengeluarkan level kartu yang baru.....	34
Gambar 4 11 Kritikan salah satu pemain tentang kompensasi yang berada pada halaman took dengan waktu yang terbatas.....	36
Gambar 4 12 Balasan dari postingan Gambar 4 11.....	36
Gambar 4 13 Persepsi salah satu pemain tentang valuasi gems.....	38
Gambar 4 14 Meme tentang keinginan untuk membeli sebuah emote	38
Gambar 4 15 Pembelian emote yang digunakan dalam keadaan menang telak ...	39
Gambar 4 16 Meme yang membandingkan keinginan pemain dengan developer ...	40
.....	40
Gambar 4 17 Meme tentang perpsepsi pemain dalam username lawan	41
Gambar 4 18 Gambar tentang salah satu postingan yang sedang mencari pelatih untuk bermain salah satu mode di dalam game tersebut.....	41
Gambar 4 19 Para pemain yang sedang membandingkan hadiah yang diterima..	42

Gambar 4 20 Meme tentang perbandingan 2 game yang dikembangkan oleh satu developer	43
Gambar 4 21 Riset yang dilakukan oleh salah satu pemain tentang drop rate chest oleh Clash Royale	46