

## Studi Etnografi Komunitas Magic: the Gathering Yogyakarta

Jusuf Ariz Wahyuono<sup>1</sup>, Dyah Widoretno<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>*Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, Jl. Sosio Yustisia, Indonesia.*

*Email:jusuf.ariz.w@mail.ugm.ac.id*

<sup>2</sup>*Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, Jl. Sosio Yustisia, Indonesia*

### ABSTRACT

*Magic: The Gathering (M: TG) is a popular card game created by Richard Garfield and released by Wizard of The Coast. From the period of 2008 to 2016, M: TG has produced more than two billion cards, and currently, M: TG already has 35 million active players spread across 70 countries. This study aims to determine the picture of M: TG game consumption behavior among players in Indonesia, especially in Yogyakarta. This study uses a qualitative approach with ethnographic methods of communication. The results of this study show that each player has their own meaning in understanding the consumption behavior of M: TG. Of the four research subjects, Widi as a game designer understands M: TG as an arena to learn the game system and allows him to be creative with the system, Tandyo understands M: TG as a complex card game and allows him to compose cards following Indonesian M: TG artists, Rama understanding M: TG as a varied and competitive card game and enabling it to compose competitive decks, Tasigur understands M: TG as an arena of text development for players and allows them to develop stories based on their own understanding, based on M: TG card arrangements. However, all players agreed that this M: TG consumption activity is an attempt to expand the network of friendships. In addition, amid the digitization of the M: TG game and the pandemic conditions, each player also agreed that this physical M: TG gaming experience cannot be completely replaced by online or digital gaming.*

**Keywords:** *Magic: The Gathering; Consumption Behaviour; Communication Ethnography; fandom; community*

### ABSTRACT

Permainan Magic:The Gathering (M: TG) merupakan permainan kartu populer yang dibuat Richard Garfield dirilis oleh Wizard of The Coast. Dari periode tahun 2008 hingga 2016, M: TG telah memproduksi lebih dari dua miliar kartu dan saat ini, M: TG sudah memiliki 35 juta pemain aktif yang tersebar di 70 negara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku konsumsi permainan M: TG di kalangan pemain di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi komunikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa setiap pemain memiliki pemaknaan masing-masing dalam memahami perilaku konsumsi M: TG. Dari keempat subjek penelitian, Widi sebagai desainer game memahami M: TG sebagai arena mempelajari sistem gim dan memungkinkannya untuk berkreasi dengan sistem, Tandyo memahami M: TG sebagai permainan kartu yang kompleks dan memungkinkannya untuk menyusun kartu mengikuti seniman/artis M: TG indonesia, Rama memahami M: TG sebagai permainan kartu yang bervariasi dan kompetitif dan memungkinkannya untuk menyusun deck yang kompetitif, Tasigur memahami M: TG sebagai arena mengembangkan teks bagi pemain dan memungkinkannya untuk mengembangkan cerita berdasarkan pemahamannya sendiri, berdasarkan pada susunan kartu M: TG. Namun semua pemain menyepakati bahwa aktivitas konsumsi M: TG ini merupakan usaha untuk memperluas jaringan pertemanan. Selain itu, di tengah digitalisasi permainan M: TG dan kondisi pandemi, setiap pemain juga menyepakati bahwa pengalaman bermain M: TG secara fisik ini tidak dapat digantikan sepenuhnya oleh permainan secara online atau digital.

**Kata kunci:** *Magic: The Gathering; perilaku konsumsi; etnografi komunikasi; fandom; community*

## A. PENDAHULUAN

Magic: The Gathering (M:TG) merupakan permainan kartu yang dikembangkan oleh Richard Garfield. Wizards of the Coast pertama kali merilis permainan ini pada tahun 1993 dan saat ini lisensinya dimiliki oleh Hasbro. Dari periode tahun 2008 hingga 2016, M:TG telah memproduksi lebih dari dua miliar kartu (MagicWizards, 2017). Saat ini, M:TG sudah memiliki 35 juta pemain aktif yang tersebar di 70 negara dan kartunya dirilis dalam 11 bahasa yang berbeda (Webb, 2018). Selain memproduksi kartu dan meregulasi aturan permainan (beserta memberi pelatihan kepada wasit resmi), mengorganisasi berbagai kompetisi dan turnamen, menyiarkan turnamen melalui kanal-kanal media, M:TG juga mengatur aturan lengkap terkait aktivitas pemainnya. M:TG mengadakan event kompetisi turnamen tahunan dalam berbagai lingkup, dari lokal hingga ginternasional. Dalam skala lokal, *local game store* (LGS) akan disponsori untuk mengadakan acara mingguan *Friday Night Magic* (FNM). Melalui aktivitas ini, para pemain dalam skala lokal ini akan dilakukan pendataan terkait dengan identitas, serta aktivitas tiap pemain, misalnya berhubungan dengan aktivitas apa saja yang pernah diikuti dan sudah menang atau kalah berapa kali. Jika statistik ini cukup baik, maka pemain akan berkompetisi dalam lingkup yang lebih luas, hingga dalam level nasional, regional (Asia), bahkan internasional. Salah satu ajang paling bergengsi dalam M:TG adalah event Magic: The Gathering World Championship. Event ini diikuti oleh pemain profesional dari berbagai negara dan menawarkan hadiah hingga US\$ 100,000. Di Amerika, event ini disiarkan secara nasional melalui kanal televisi ESPN2. Walau game ini populer, dengan sistem permainan yang kompleks dan komunitas yang ada dan tersebar di seluruh dunia, namun penelitian terkait gim ini masih dapat dikatakan minim. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan diantaranya terkait dengan mediatisasi permainan M:TG (Svelch, 2019), literasi permainan M:TG (Dodge, 2018), lokalisasi M:TG (Fornazari, 2014), gender dalam M:TG (Krobova & Svelch, 2016). Sehingga, riset ini diharapkan dapat memperkaya kajian permainan *trading card game* serta komunitasnya dalam bidang *game studies*.

Ketika mencermati komunitas dari M:TG, perlu untuk merujuk kembali pada nama permainan ini, Magic: The Gathering. Nama ini tidak hanya sebatas jenama, tetapi sebuah ideologi dari permainan. Kata '*The Gathering*' bermakna orang-orang yang berkerumun, berkumpul atau berkelompok (*Merrian-Webster 'Gather'*). Kata ini merefleksikan kondisi seharusnya dari permainan ini dimainkan yaitu secara berkelompok, menjalin hubungan dan koneksi, serta membentuk komunitas. Hal ini salah satunya dapat dilihat dari acara mingguan FNM yang diorganisir oleh LGS dalam ini memunculkan komunitas para pemain dalam lingkup lokal.

Di Indonesia, komunitas ini tumbuh tersebar di berbagai kota besar di Indonesia. Beberapa komunitas virtual yang dapat diamati melalui media Facebook diantaranya Surabaya MTG Community, MTG: Arena Indonesia, Two Stompas (Jakarta), Mishraworkshop (Bandung),

dan Bali Awakening Zone (Bali), dan M:TG Jogja. Komunitas MTG Jogja didirikan pada 28 Juni 2015 dan telah memiliki 171 anggota. Selaku toko *official* (resmi) dari MTG di Yogyakarta, Sora TCG menyediakan tempat berkumpul rutin bagi komunitas. Sampai saat ini, Sora TCG selalu mengadakan FNM yang selalu diikuti oleh 6-12 pemain setiap minggunya. Komunitas ini juga berjejaring dan berinteraksi secara intensif melalui berbagai media komunikasi seperti Whatsapp Group (WAG), Facebook Messenger, dan Line. Sebagai tambahan informasi, Pada tahun 2018, WOTC merilis gim digital dari M:TG yang berjudul *Magic: The Gathering Arena* (MTGA).

Proses ini disebut sebagai mediatisasi permainan kartu yang berbasis aktivitas offline ke gim digital. Hal ini juga menarik untuk dicermati dari pemain, terkait bagaimana para fans ini memaknai permainan/gim secara intertekstual. M:TG yang dihadirkan ke seluruh penjuru dunia dengan berbagai media, khususnya di Indonesia menjadikannya produk budaya populer/budaya massa layaknya budaya keseharian. Para pemain dalam komunitas ini rela meluangkan waktu dan uangnya ini merupakan fans atau penggemar. Penggemar ini merupakan konsumen ideal karena kebiasaan konsumsinya tinggi dan dapat diprediksi dan diarahkan oleh industri budaya (Hills, 2002).

Kajian penelitian terkait dengan audiens memperlihatkan bahwa saat ini peran media semakin penting baik jika dilihat dari konteks politik, sosial, ekonomi dan budaya. Semakin pentingnya peran media ini diikuti oleh kekhawatiran terkait pengaruh media yang merusak (destruktif), khususnya pada generasi anak muda. Kekhawatiran ini perlu diwujudkan dalam perhatian terhadap audiensi media yang semakin intensif (Rianto, 2007). Penelitian terkait dengan penggemar atau fans ini dinilai tidak normal dan aneh. Namun, jika ditelisik lebih dalam, melalui penggemar dapat dilihat kualitas pengalaman subjek, kedalaman perasaan, kepuasan, pentingnya mengikuti sosok atau produk yang disukai (Lewis, 1992).

Terkait dengan penelitian komunitas *offline*, belum banyak kajian penelitian etnografis yang dilakukan terhadap komunitas pemain dalam permainan M:TG. Salah satu penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Fine (1983) terhadap komunitas permainan *role-playing game* (RPG) tradisional. Fine menemukan bahwa melalui permainan yang dilakukan, para pemain dalam komunitas ini menciptakan “sistem budaya”-nya tersendiri (Fine, 1983: 2). Temuan tersebut serupa dalam penelitian yang dilakukan oleh Kinkade dan Katovich (2009), yang menjelaskan secara rinci bagaimana sistem budaya ini terbentuk dan berkembang dalam komunitas lokal M:TG di Texas, Amerika. Lebih lanjut, Kinkade dan Katovich membandingkan antara budaya komunitas fiksi ilmiah dan fantasi dengan komunitas M:TG, dimana mereka menemukan para pemain M:TG lebih menonjolkan kesamaan identitas daripada faktor geografis atau temporal tradisional. Hal ini membuat para pemain M:TG tidak hanya memilih tempat bermain berdasarkan kedekatan lokasi, tapi para pemain kerap bermain lintas komunitas M:TG di berbagai daerah yang berbeda. Rasa kepemilikan identitas yang sama antara pemain M:TG menjadi pintu masuk untuk masuk dan menerima dari satu komunitas ke komunitas lain. Selain itu, temuan itu menunjukkan bahwa budaya bermain secara fisik menjadi salah satu aspek penting dalam bermain.

Hal yang menarik kemudian adalah ketika M:TG saat ini menghadirkan variasi permainan yang berbasis digital, yaitu *Magic Online* (2002) dan *MTG Arena* (2019). Trammel (2010) dalam temuan disertasinya menyebutkan bahwa kehadiran *Magic Online* menghadirkan ruang virtual yang konstruktif dan kolaboratif, namun membuat komunitas kehilangan sifat kolektivitasnya dan cenderung menjadi lebih personal. Hal ini berkebalikan dengan semangat WOTC untuk selalui mendorong para pemain untuk meramaikan kegiatan atau aktivitas komunitas di toko lokal (WOTC, 2021).

Hal lain terkait pandemi di Indonesia, Pemerintah Indonesia melalui [covid19.go.id](https://covid19.go.id) mengeluarkan aturan yang membatasi mobilitas masyarakat. Hal ini tentu mendorong para pemain dalam komunitas mencari cara untuk mengatasi hambatan tersebut, salah satunya adalah dengan cara bermain M:TG secara *online*.

Berdasarkan pada perkembangan tersebut, artikel ini berusaha untuk mengeksplorasi pergeseran budaya, khususnya dalam pemaknaan dan penggunaan M:TG dalam ruang virtual.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi komunikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian. Hal ini terkait dengan perilaku, persepsi, motivasi, aktivitas, tindakan dan lain sebagainya secara menyeluruh (holistik). Penelitian akan dipaparkan secara deskriptif, atau dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan menggunakan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2002).

Etnografi komunikasi melihat pada penggunaan bahasa yang melibatkan proses penggunaan tanda yang melibatkan sistem budaya dan sistem komunikasi dan sistem sosial. Etnografi komunikasi berfokus kepada pola interaksi antara para anggota kelompok/komunitas budaya tertentu maupun kelompok yang memiliki budaya yang berbeda. Pengamatan ini juga melihat kepada perilaku komunikasi. Perilaku komunikasi dalam hal ini dipahami sebagai tindakan, kegiatan atau aktivitas seseorang, kelompok, komunitas, atau khalayak ketika terlibat dalam proses komunikasi (Kuswarno, 2008). Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan pada kebutuhan penelitian. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah kajian pustaka, studi literatur observasi, FGD dan wawancara mendalam yang bersifat informal.

Subjek dalam kajian ini adalah penggemar dan pemain *Magic: The Gathering* yang tergabung dalam grup Whatsapp Group MTG JOGJA diskusi & spost yang berada di kota Yogyakarta. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan tiga orang anggota dan mengadakan *focus group discussion* (FGD). Metode pemilihan informan akan dilakukan dengan teknik *snowball*. Proses Penentuan subjek akan didasarkan kepada pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Beberapa kriteria yang akan menjadi pertimbangan misalnya terkait dengan tingkat keaktifan dalam komunitas (baik secara *online* maupun *offline*), pengeluaran dalam permainan, dan peran serta kontribusi bagi komunitas (misalnya, menjadi seseorang yang

menyediakan tempat berkumpul bagi komunitas). Untuk itu, peneliti akan melakukan observasi dan melakukan penentuan subjek melalui teknik *snowball*. Peneliti menentukan informan lain setelah mendapatkan informasi dari informan kunci (*key informant*).

Analisis data dilakukan selama penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya fokus kajian tetap mendapatkan perhatian khusus pada proses wawancara mendalam yang selanjutnya akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif. Ini artinya, proses analisa data akan dilakukan ketika peneliti berada di lapangan dan saat tidak berada di lapangan. Data yang didapat nantinya akan dipelajari lebih lanjut. Sehingga dari hasil itu akan diperoleh abstraksi atau rangkuman inti yang didapat dari proses wawancara.

Teknik analisa data penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Melalui metode ini data penelitian akan dianalisis secara verbal dengan menggunakan teori-teori yang relevan untuk meneliti fenomena perilaku komunikasi yang terjadi di dalam suatu kelompok/komunitas. Penulis akan memberikan validitas data melalui teknik triangulasi data. Data yang didapat di lapangan (data yang berdasarkan pada observasi langsung dan wawancara mendalam) akan dianalisis dengan menggunakan referensi dan diinterpretasi oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok/komunitas penggemar Magic: The Gathering yang tergabung dalam grup Whatsapp Group MTG JOGJA diskusi & spost yang berada di kota Yogyakarta, selama periode Maret-Agustus 2021.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Grup komunitas MTG Jogja ini dibuat pada 28 Juni 2015. Perkumpulan komunitas berpusat di Winter Games , Gamping, Yogyakarta. Mulai tahun 2020, perkumupulan komunitas pindah ke Sora Games, Gamping, Yogyakarta. Jumlah anggota dalam komunitas ini berjumlah 170 orang. Komunitas MTG jogja sudah secara resmi terdaftar dalam Wizard of The Coast (WOTC). Komunitas ini secara aktif mengadakan permainan setiap hari jumat. Pengadaan ini mengikuti aturan dari Magic : The Gathering untuk mengadakan Friday Night Magic. Setiap pemain dalam komunitas didaftarkan dalam WOTC. Setiap permainan resmi yang diadakan oleh magic the gathering jogja akan tercatat dalam data web WOTC. Sehingga, prestasi dari setiap pemain MTG jogja sudah terekam dalam database WOTC. Beberapa kali, karena sudah eligible, para pemain dari MTG Jogja mengikuti turnamen nasional yang diadakan di beberapa daerah seperti Solo, Jawa Tengah dan Jakarta. MTG Jogja memiliki beberapa media yang digunakan oleh para pemainnya untuk berkomunikasi, diantaranya Facebook (@Magic The Gathering Jogja) dan Whatsapp Group MTG Jogja diskusi & spost. Unggahan pada laman facebook 2-3 post dalam seminggu dan komunikasi pada wag yang cukup intensif per harinya, baik itu perbincangan terkait MTG atau hal lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti telah menentukan empat pemain dalam komunitas M:TG Jogja yang memiliki pengalaman panjang dalam bermain dan berdasar pada berbagai latar

belakang. Peneliti telah melakukan observasi selama 1 tahun sebelum menentukan empat pemain yang dijadikan subjek dalam penelitian ini.

### **1. Widi Desainer game dan Penggemar Loyal M:TG**

Widi merupakan salah satu pemain M:TG tertua di Yogyakarta. Widi mengungkapkan, bahwa ia telah mengenal M:TG sejak tahun 2001. Pada saat itu, Widi mengaku bahwa ia tertarik dengan art dari M:TG dan mulai memesan produk M:TG melalui internet ke toko Komik Shop di Bandung. Walau begitu, Widi sempat berhenti bermain M:TG karena tidak ada komunitas tempat bermain dan akses bermain yang sulit dan relatif mahal. Namun, ia kembali aktif pada tahun 2015 ketika komunitas M:TG Jogja mulai berdiri dan menyediakan berbagai produk M:TG.

*“Kalau saya awalnya dari art nya juga, kalau mekanik belum kepikiran karena dulu mainnya casual, dulu juga terbatas untuk permainan kartu dan tapi nggak secara terus menerus (main dari 2001, sempat berhenti karena dulu nggak ada temen mainnya juga. Kalau saya awalnya dari art nya juga, kalau mekanik belum kepikiran karena dulu mainnya casual, dulu juga terbatas untuk permainan kartu”* (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Yang disukai dari M:TG salah satunya adalah tokoh dan ceritanya. Mas Widi merupakan salah satu subjek yang menikmati jalan cerita setiap ekspansi dan mengkoleksi poster dari tokoh utama (Planeswalker) dalam M:TG seperti Chandra Nalaar, Jace, Gideon, dan Liliana. Selain bermain kartu M:TG, dalam beberapa kesempatan, Widi juga membeli produk M:TG lain seperti Boardgame Magic the Gathering. Selain memang menyukai M:TG, Widi, juga sebagai seorang desainer game ingin mempelajari logika permainan boardgame M:TG ini. Sebagai desainer boardgame, Widi tertarik untuk mempelajari sistematika boardgame atau permainan kartu lainnya. Ini menjadi salah satu alasan bagi Widi untuk semakin dekat dengan M:TG.

*“Waktu itu karena baru kenal boardgame selain monopoli itu sekitar tahun 2016, waktu itu ikut lomba Kompas ngadain lomba boardgame, itu baru kenal boardgame, dari situ coba ternyata banyak boardgame selain monopoli. Semua boardgame langsung dicoba, waktu M:TG ngeluarin boardgame itu coba seperti apa, akhirnya beli juga waktu itu”* (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Widi menghabiskan sekitar 500 ribu dalam setiap ekspansi yang dikeluarkan WOTC per triwulan. Widi menyisihkan uang ini untuk iuran membeli boxset yang kemudian dari kartu yang didapat ini akan dijual kembali ke marketplace online untuk mencari keuntungan yang nantinya akan digunakan untuk membeli box lagi.

*“Mungkin per ekspansi, itu keluar per 3 bulan standar, kalau standar perbox itu 1.5. Dan kalau saya, 1.5 itu terapin iuran 4 orang, berarti sekitar 300-400 sama box non standar itu sekitar 3 juta dibagi 4 juga. Intinya, yang ikut iuran bakal dapet lebih murah, nanti semua yang dari rare atau mythic nya dijual semua, nanti duitnya kumpul berapa, dibelikan box yang baru lagi set berikutnya, praktiknya begitu, diputer terus”*(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Selain selalu membeli setiap produk M:TG dalam setiap ekspansi, Widi juga menawarkan jasa untuk memperjualbelikan produk M:TG (khususnya kartu). Beberapa pemain lain menggunakan jasa mas widi untuk menjual koleksi mereka. Biasanya, Widi akan mendapatkan 5-10% dari total harga yang dijual, sebagai biaya perantara. Hal ini termasuk di antaranya pendataan, menggunggah, melelang dan bertransaksi dengan pembeli. Dari hasil yang didapatkan, widi mengaku bahwa ini digunakan untuk membeli produk M:TG lagi.

*“Saya, untuk start dan bid auction house biasanya konsultasi (dengan pengguna jasa) dulu start sama bo nya dimana. Kalau single menyesuaikan dan nego harga konsultasi dulu. Bikin list dan pasang di facebook dari saya. Kalu untuk saat ini sementara baru 2 orang. Ini yang iuran juga saya yang ngurusin, kalau nggak diambil yaudah jual ke auction house atau bazar. Yang Penting bisa beli box baru dan balik modal”*(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Karena berperan sebagai perantara jual beli di facebook, maka widi pun aktif tergabung dalam beberapa forum jual beli M:TG di *Facebook*. Beberapa diantaranya adalah *auction house bebas merdeka* dan *Auction House M:TG Standard/non-Standard*. Forum yang paling dikenal oleh para pemain M:TG indonesia adalah *Auction House M:TG Standard/non-Standard*. Forum ini dikelola oleh Valentinus David, seorang pemilik toko TCG MishraWorkshop di Bandung. Untuk waktu bermain, Widi menghabiskan waktu 3 jam setiap minggu untuk bermain fisik M:TG dengan hadir ke acara resmi *Friday Night Magic (FNM)* dan bermain selama satu jam setiap harinya untuk bermain M:TG secara digital (MTG Arena). Untuk M:TG Arena, Widi selalu berusaha untuk menyelesaikan misi harian yang bisa memberikan hadiah kepada akunya.

*“Bulan lalu main seminggu sekali kaya pas FNM, kami biasanya main tiap jumat rutin. Di arena biasanya nyediain waktu sekitar sejam setiap hari untuk nyelesaiin misi”* (Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Terkait dengan format permainan, widi bermain M:TG dalam berbagai format. Widi bermain dalam format standar, modern, EDH, dan MTG Arena, boardgame M:TG. Namun diantara semua format itu, Widi fokus pada format EDH dan MTG Arena. Alasan Widi memilih

untuk bermain pada format EDH karena Ia merasa format ini adalah format eternal atau format yang tidak terlalu memikirkan peraturan WOTC terkait dengan rotasi. Sebagai catatan, WOTC menetapkan aturan bahwa usia kartu yang dapat dimainkan dalam format standar adalah 2 tahun. Jika kartu tersebut masuk dalam ekspansi yang melebihi waktu 2 tahun, maka itu melanggar aturan permainan dalam format standar. Sementara, jika pada format EDH, tidak ada batasan waktu penggunaan satu kartu kecuali ada aturan lain yang membatasi penggunaan kartu tersebut karena pertimbangan tertentu. Sehingga format ini dapat dikatakan format ini sebagai format eternal atau berlaku hampir selamanya. Untuk MTG Arena, permainan digital M:TG, Widi memilih permainan tersebut karena bisa bermain game ini kapan saja. Walaupun, Widi lebih menyukai bermain M:TG secara fisik karena bisa berinteraksi secara langsung dengan teman-teman komunitas.

*“Saya sama, fisik itu juga cari sosialnya, kalau online lebih ke permainannya, ketika pengen main tapi nggak bisa keluar, nggak bisa ketemu orang untuk sekedar merasakan permainan. Sosial lebih dapet di offline”*(Widi, Interview, 20 Agustus 2021)

Widi adalah salah satu penggemar M:TG yang aktif dalam media Facebook. Widi menjadi admin, dan secara berkala mengunggah konten terkait M:TG pada media MTG Jogja. Beberapa konten yang diakses terkait cara permainan, cerita dan ekspansi terbaru M:TG baik itu dari media resmi M:TG, atau tidak resmi seperti *Tolarian College*, dan lain sebagainya. Mas Widi juga menjadi admin dalam grup WAG MTG Jogja.

## **2. Tandyo Kolektor Seni M:TG**

Tandyo adalah seorang mahasiswa di universitas negeri di Yogyakarta. Tandyo telah mengetahui M:TG sejak tahun 2010. Tandyo awalnya menyukai permainan kartu (Trading Card Game), Vanguard. Namun Tandyo berpindah untuk bermain M:TG secara aktif mulai tahun 2015. Alasan Tandyo berpindah adalah karena M:TG menawarkan permainan yang lebih variatif daripada Vanguard. Bagi Tandyo, bermain M:TG dalam format EDH membuatnya dapat menyusun deck yang lucu atau yang tidak terbayangkan oleh orang lain bahwa susunan kartu itu dapat dimainkan.

*“Kalau aku senang karena variasinya. Kalau jaman main VG itu deck lux tune, mix tune, maks tune, gitu aja. Sedangkan M:TG ya ada tier 1, 2, 3 tapi seenggaknya dengan tier itu masih bisa bersenang-senang. Kalau VG ada archetype nya. Kalau M:TG, jaman masih SMA mau bikin deck isinya weapon semua, gak jalan sih, tapi bisa bikin, bisa dimainin. Bikin deck EDH juga bisa lucu-lucu, aku lebih ke variasi permainannya”*(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Dalam menyusun deck, Tandyo memiliki kebiasaan yang berbeda dengan pemain pada umumnya. Tandyo menyusun kartu berdasarkan pada artis atau pelukis atau ilustrator gambar kartu M:TG yang berasal dari Indonesia.

*“Ya, aku utamanya bukan gara-gara artnya tapi karena artis M:TG dari Indonesia. Indo pride dikit gitulah. Lasahido, Livia Prima, Billy (nama artis M:TG dari Indonesia).”*  
(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Tandyo bermain game secara online, dan memainkan MTGO atau game M:TG yang dirilis pada tahun 2003 pada platform PC. Tandyo mengaku memainkan game ini karena awalnya tidak memiliki teman bermain dalam format EDH dan menawarkan harga yang relatif murah dibandingkan kartu fisik.

*“Kalau online aku memang cari commander, aku sebelum ketemu komunitas Jogja ini nggak ada temen main jadi aku main MTGO itu. Belinya MTGO itu, tapi belinya bukan dari Wizard, bayangannya kalau kita beli pakai patokan harga SCG, disitu ada tokonya, ada websitenya untuk jual kartu MTGO, tapi juga murah-murah, aku biasanya 1-5 dollar udah jadi deck EDH. Tapi decknya gak aneh-aneh, aku bikin deck lands, aku bikin deck yang pertama kali deck jeleva pakai kartu beli di MTGO, kartunya juga murah-murahan, tapi di MTGO ada layanan biasanya bot kasih kartu gratisan yang murah”* (Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Walau begitu, Tandyo mengeluhkan ketidaksiapan sistem dalam MTGO untuk mengikuti dinamika permainan yang semakin kompleks. Misalnya, jika pemain bisa menciptakan atau menggandakan jumlah makhluk (*creature/token*) pada MTGO yang dapat menyebabkan permainan mengalami *crash* atau kerusakan pada sistem permainan.

*“Iya, kadang MTGO hobi ngecrash, nggak tau siapa yang menang kalah. Biasanya target random targetnya macem-macem atau double angka sampe bikin token, sampe angkanya nggak ngotak bisa ngecrash”* (Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Hal ini ternyata juga dialami Tandyo ketika bermain MTG Arena, gim digital M:TG yang di rilis pada tahun 2018. Tandyo menyadari bahwa permainan digital mempunyai kelemahan dalam mengikuti dinamika permainan M:TG yang kompleks, sehingga menetapkan batasan agar sistem MTGA tidak mengalami masalah.

*“Tapi arena juga ada hard limitnya, aku copy token jadi dapet dua, tiga, empat kali, mau ngekas yang bikin token itu nggak bisa, soalnya di MTGA biar nggak ngecrash dikasih hard limit”*(Tandyo, Interview, 20 Agustus 2021)

Masalah yang disampaikan Tandyo terkait dengan permainan *MTG online* (MTGO atau MTG Arena) ini selain adanya kurang interaksi secara fisik, adalah permasalahan sistem permainan MTG yang belum dapat mengakomodasi sepenuhnya dinamika dan kompleksitas permainan M:TG.

### **3. Tasigur Penikmat Teks M:TG**

Tasigur adalah seorang dosen pria di Universitas negeri di Yogyakarta. Tasigur berusia 48 tahun, sudah memiliki istri dan satu anak. Penghasilan Tasigur rata-rata sekitar 5-6 juta per bulan. Untuk M:TG, Tasigur pernah bisa menghabiskan lebih dari 20 juta dalam satu 3 bulan. Saat ini, secara rutin, Tasigur menghabiskan 4 juta untuk setiap ekspansi (per triwulan). Dari pengamatan peneliti, jumlah koleksi M:TG Tasigur kira-kira bisa mencapai lebih dari 90 juta. Mayoritas pembelian Tasigur pada ratusan ribu kartu fisik, puluhan album, ratusan deck kartu EDH, puluhan buku, beberapa boardgame, ratusan deckbox, dan lain sebagainya.

Tasigur bercerita bahwa pertama kali mengenal M:TG ini dari kolega di tempat kerja pada tahun 2010. Perkenalan Tasigur dengan M:TG ini diawali dengan bermain game digital Magic the Gathering di platform Tablet. Pada saat itu, Tasigur tertarik akan cerita dan gameplay dari M:TG itu sendiri.

*“2010 atau 2011 download yang digital, sempet beli juga waktu pakai tab beli sekali gamenya. Aku belum sempet beli di PC tapi beli di google store, tetapi pencerita/ekspansi beli perdeck sampai deck penuh, nggak online dengan pihak lain”* (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

Pada tahun 2014, Tasigur bergabung dengan komunitas MTG Jogja dan memainkan game ini secara fisik. Tasigur sudah menyadari sistem permainan M:TG dalam komunitas, yang setiap minggunya mengadakan permainan resmi Friday Night Magic (FNM) dalam format standart. Walaupun kemudian, Tasigur berhenti bermain karena sudah merasa akan keasikan lalu kecanduan game ini. Namun, karena dorongan kolega, Tasigur kembali bermain M:TG pada tahun 2016 hingga sekarang.

*“Kalau fisik pertama 2014 kita ke tempat Sony, tapi setup itu bakal mengasikkan nanti malah bakal kecanduan, yaudah ku bagikan waktu itu. Bayanganku saat itu akan terus kumpul setiap minggu karena format standar, harus terus diupdate, harus intens, karena*

*saat itu belum tahu format MTG. Setelah kalian main standar seterusnya, agak ruitn di ormrot (Omah Roti\*red). Tahun 2016 ada commander, itu lebih bisa nggak terlalu intens untuk kumpul, terus tertarik lagi 2016” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)*

Walaupun bermain M:TG secara fisik dan digital, dan sudah memainkan beberapa game digital MTG Arena dan M:TG pada tablet, Tasigur lebih menyukai M:TG fisik. Terkait dengan pemilihan Tasigur untuk bermain M:TG secara fisik, Tasigur menyatakan,

*“Kalau fisik selama ini tidak tergoyahkan karena luas banget, kalau kartu fisiknya dari tahun 93 sampai sekarang. Fans pertama dia pasti sangat luas pemahaman horizonenya. Sedangkan untuk aku yang baru intens 5-7 tahun itu sudah nyenengin karena luas, waktu itu belum bisa dikalahkan oleh digital. Kemungkinan sekarang sudah mulai, mungkin pertengahan agustus M:TG arena bakal lebih sedikit banyak nyamain, tapi kalau strategi gini digunakan terus dengan Wizard mungkin akan lebih mendekati fisiknya. Sebagai fans itu karena keluar horizon pemahaman. Itu kenapa beralih ke fisik, juga ada temen-temen, aku bukan tipe orang yang sendirian, inginnya ada temen-temen, lebih cocok dengan sedikit orang dekat, kelompok kecil komunitas. Itu juga bisa berkaitan dengan tipe, tidak bisa murni sepenuhnya digital, bahkan sekarang main digital M:TG arena aku terus kontak sama temen, sehingga kedekatannya tetep, nggak sendirian. Aku juga tidak membuka kontak membuat komunitas baru di onlinenya mungkin hanya 5-10 orang yang dikenal” (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)*

Tasigur berpendapat bahwa ada dua elemen penting yang mendorongnya lebih memilih M:TG fisik, yaitu keluasan universe dan menambah relasi pertemanan. Keluasan universe dalam hal ini dapat dipahami dengan ketersediaan kartu fisik yang bisa diakses pemain M:TG. Jika dalam digital, kartu yang tersedia hanya terbatas sejak tahun dimana M:TG arena diciptakan (tahun 2018) hingga tahun ini, secara fisik kartu yang tersedia bisa sejak tahun M:TG dibuat (tahun 1994) hingga saat ini. Jutaan jenis kartu bisa diakses untuk memperkaya permainan, tergantung ketersediaan kartu tersebut di marketplace. Hal kedua yang mempengaruhi adalah menambah relasi pertemanan, karena Tasigur lebih memilih untuk bermain bersama teman-temannya dalam komunitas. Hal ini dapat dipenuhi oleh M:TG karena komunitas merupakan bagian penting dalam permainan M:TG fisik. Sistem permainan FNM misalnya, WOTC mendorong para pemain untuk selalu hadir setiap jumat malam untuk bermain M:TG secara resmi. Kedua elemen itu membuat Tasigur tetap bermain M:TG secara fisik hingga saat ini.

Terkait dengan pendapatan, penghasilan Tasigur rata-rata sekitar 5-6 juta per bulan. Untuk M:TG, Tasigur pernah bisa menghabiskan lebih dari 20 juta dalam satu 3 bulan. Saat ini, secara rutin, Tasigur menghabiskan 4 juta untuk setiap ekspansi (per triwulan). Dari pengamatan

dan pengalaman bermain peneliti dengan subjek, jumlah koleksi M:TG Tasigur kira-kira bisa mencapai lebih dari 90 juta. Mayoritas pembelian Tasigur pada kartu fisik, album, deck kartu EDH, deckbox, dan lain sebagainya.

Tasigur selalu meluangkan waktunya untuk bermain M:TG secara fisik maupun digital. Sebelum pandemi, Tasigur mengaku bahwa selalu menghabiskan waktu 4 jam dalam sehari untuk mengakses M:TG. Cara Tasigur mengakses M:TG cukup berbeda dengan pemain lainnya. Sebagai dosen dari Ilmu Komunikasi, Tasigur memahami game sebagai teks media. Sebagai teks media, setiap user/player menginterpretasikan teks terkait dengan pemahaman dari user/player. Setiap pemain memiliki pemahaman personal yang berbeda-beda yang juga menentukan bagaimana setiap pemain merepresentasikan teks melalui aktivitas bermain.

*“Iya memang setiap player mempunyai pemaknaan yang berbeda atas kegunaan konten pada masing-masing orang. Fungsi konten membuat orang lebih aware, bahagia, terhibur, untuk pemahaman, sebenarnya lebih kesana. setiap orang selalu punya motif masing-masing.”* (Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

Dalam konsumsi M:TG, Tasigur menginterpretasi teks lalu menciptakan teks dalam pemahamannya sendiri. Pengalaman ini dilakukan melalui proses brewing atau meramu deck EDH, dimana pada set kartu tersebut ada 1 commander (pemimpin) dengan berbagai perlengkapan dan pasukan. Proses meramu pemimpin, perlengkapan, dan pasukan ini menjadi proses penciptaan teks yang menyenangkan bagi Tasigur. Tentu, hal ini didukung dengan interpretasi dari storyline karakter yang ditawarkan oleh kartu M:TG. Ada cerita mengenai seorang pemimpin itu, misalnya terkait dengan ras tertentu seperti goblin. Jika deck dibuat mengikuti aturan ras goblin (pemimpin dan pasukan dengan ras goblin) maka akan memberikan cerita bahwa deck tersebut adalah sekelompok goblin yang berkumpul menjadi pasukan.

*“Menurut aku yang lebih penting storyline di aku, bukan yang mereka keluarkan, misalnya dibangun dari deck EDH commandernya siapa, kira-kira dibuat jadi deck seperti apa mekanismenya, aku ngebayangin commandernya punya pasukan, jadi teks yang sudah berubah menjadi personal. Konten message dari Wizard tapi ketika datang ke aku jadi makna sendiri, dimaknai sendiri. Bagi aku storyline personal aku karena aku senang dengan konten fiksi yang terjalin utuh, bisa ku bayangin. jadi tidak terlalu peduli dengan menang kalah, tendensi yang aku suka dari kecil.”*(Tasigur, Interview, 3 Agustus 2021)

#### **4. Rama Pemain M:TG Kompetitif**

Rama merupakan seorang insiyur di sebuah perusahaan di Jakarta. Rama mulai mengenal M:TG pada tahun 2016. Pada dasarnya, Rama sudah menyukai bermain permainan kartu. Sebelumnya, Rama bermain permainan kartu Yugioh, Vanguard, buddyfight dan dilanjutkan bermain M:TG. Rama mengeluhkan aturan dari permainan kartu sebelumnya (Yugioh) yang terlalu membatasi kemampuan kartu yang sudah dibuatnya. Bagi Rama pembatasan kemampuan kartu ini menjadi salah satu alasan utama Rama untuk mencoba berbagai permainan kartu.

*“Udah jago, kena banned list, untuk nge keep up juga susah, akhirnya saya putuskan pensiun aja. Tapi memang gak bisa lepas dari cardgame, trus dapet vanguard, dari VG kok gak seseru Yu-Gi ya, trus cari-cari lagi, ada buddyfight? ternyata agak jelek. Setelah vakum lama, saya inget dulu ketika main Yu-Gi, ada yang main M:TG, orangnya tua-tua, itu di Jogja. Liat-liat youtube cara mainnya, gambarnya keren-keren, coba cari toko di Jogja, ternyata ada. Sama Sony, bikin deck liatin screenshot dari youtube. Saat itu masih belum ngerti format. Setelah itu dimasukin di grup, ada yang jual deck. Akhirnya main mulai dari standar M:TG”* (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Dua hal lain yang membuat Rama tertarik pada M:TG adalah art atau seni dan mekanisme permainan. Hal ini yang dia tidak temukan dalam permainan kartu yang sudah ia mainkan sebelumnya. Aturan ini yang membuatnya tidak ragu untuk mengeluarkan uang untuk menyusun deck yang tidak terkalahkan, atau kompetitif.

*“Yang pertama liat gambarnya dulu, mekanismenya juga unik, pertama kali nemuin cardgame yang boardset itu nggak bebas aja, kalau Yu-Gi ada zone-zonanya, VG ada, buddyfight ada. M:TG ini bebas, unik aja mekanismenya”* (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Rama sudah memiliki niat untuk menyusun deck kompetitif, dan sebisa mungkin menyisihkan 500 ribu setiap bulannya untuk membeli produk M:TG. Walaupun, dengan kadang Rama mengeluarkan lebih dari itu. Dan untuk saat ini, Rama dapat menghitung pengeluaran yang dikeluarkan untuk M:TG, yaitu sekitar 2.000 USD. Akumulasi ini tidak termasuk dengan koleksi kartu lain yang dimilikinya.

*“Mungkin perbulan sekitar 500 dan saya jaga nggak lebih dari itu kalau bisa. Dan Kebetulan saya juga ngeinput deck list selalu di boxbulid jadi kelihatan harganya, deck utama sekitar 2000 dollar, belum sama koleksi yang lain”* (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Terkait dengan waktu bermain, Rama jika berada di Yogyakarta akan selalu menyempatkan diri untuk dapat bermain dua kali seminggu dan selalu berusaha untuk dapat hadir dalam FNM yang diadakan komunitas MTG jogja. Dikarenakan Rama saat ini sudah mulai bekerja di Jakarta, Rama juga bermain di komunitas dalam format modern di Jakarta. Adanya pandemi dan aturan pembatasan sosial ini mengurangi waktu bermain M:TG bagi Rama. Walau begitu, Rama tetap mengusahakan untuk bisa bermain M:TG melalui aplikasi *Spelltable*, atau media bermain MTG secara *online* yang memungkinkan empat orang dapat bermain dalam satu game. Adanya aplikasi ini membuat Rama tetap dapat bermain M:TG selama dua kali seminggu.

*“Biasanya di Jogja selalu datang, tapi kalau di Jakarta karena jauh dari kantor jadi nggak pernah ikut. Paling event modern biasanya kalau di Jakarta, hari minggu atau hari sabtu. Pada masa pandemi ini karena ada spell table ini jadi cukup sering, paling seminggu ada sekali. Satu kali pertemuan 1-3 game, dengan durasi 1.5-2 jam”* (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Walaupun begitu, Rama merasa bahwa permainan M:TG *online spelltable* belum dapat menggantikan pengalaman permainan fisik. Bagi Rama, ada pengalaman yang hilang ketika bermain secara daring, salah satunya ialah nilai sosial. Walaupun Rama mengakui bahwa permainan daring lebih efisien, dalam artian menghemat waktu bermain, namun Rama mengeluhkan kurangnya interaksi sosial yang terjadi setelah permainan. Hal ini biasanya yang ditunggu Rama, komunikasi setelah permainan yang membahas mengenai feedback permainan itu ataupun informasi lain yang tidak berkaitan dengan M:TG.

*“Tidak bisa, fisik dan digital sekalipun spell table. Pertama nggak bisa ngelihat muka, pengalaman di Jakarta mainnya ganti-ganti jadi nilai sosialnya kurang. Kalau spell table ada lebih dan kurang, lebih efisien secara gameplay nggak perlu jalan, selesai ya sudah. Kurangnya juga disitu kalau main fisik selesai ngobrol-ngobrol dulu atau yang paling saya suka post game talk, review permainannya. Itu yang kurang kalau nggak ada fisiknya* (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)

Selain itu, Rama menambahkan bahwa ada kepuasan atau kesenangan yang didapat ketika menyentuh kartu secara langsung, menunggu, melihat kartu lawan. Hal lain adalah melihat koleksi kartu orang lain yang tidak dimiliki dan mengapresiasi seni dari kartu M:TG

*“Kepuasannya disitu, megang kartunya, walaupun ini spell table, itu sendiri-sendiri ya setup nya. Kepuasan ketika kita ngelihat hand kita sambil nungguin, kepuasan apresiasi seninya ada, apalagi kalau main offline seperti melihat kartu lawan. Ini internal format ya game dari jaman mas Widi sampai jaman sekarang ada. Seru aja ngelihat orang punya kartu, beda sama main online (Rama, Interview, 20 Agustus 2021)*

## Hasil dan Kesimpulan

Dari pengamatan dan pembahasan setiap pemain memaknai dan mengonsumsi M:TG. Walaupun M:TG merilis teks atau satu narasi tunggal terkait dengan permainan M:TG, namun setiap pemain memaknai M:TG dalam pengalaman personal masing-masing. Setiap pemain memiliki pemahaman dan cara yang berbeda dalam memainkan M:TG. Widi sebagai desainer game memahami M:TG sebagai arena mempelajari sistem gim dan memungkinkannya untuk berkreasi dengan sistem, Tandyo memahami M:TG sebagai permainan kartu yang kompleks dan memungkinkannya untuk menyusun kartu mengikuti seniman/artis M:TG Indonesia, Rama memahami M:TG sebagai permainan kartu yang bervariasi dan kompetitif dan memungkinkannya untuk menyusun deck yang tidak terkalahkan, Tasigur memahami M:TG sebagai arena mengembangkan teks bagi pemain dan memungkinkannya untuk mengembangkan cerita berdasarkan pemahamannya sendiri, berdasarkan pada susunan kartu M:TG. M:TG tidak berhenti pada teks game itu sendiri, namun teks itu berkembang dalam pemahaman pemain dan memungkinkan setiap pemain merepresentasikan teks dalam proses bermain dengan cara yang beragam. Proses pemaknaan yang berbeda dari setiap pemain ini dapat membuat setiap pemain untuk mendapatkan hiburan atau kesenangan dari bermain M:TG. Walau begitu, semua sepakat bahwa M:TG ini dilakukan untuk menambah relasi pertemanan.

Pemaknaan ini diikuti dengan proses konsumsi yang beragam mengikuti pendapatan dan waktu yang disisihkan untuk bermain M:TG. Dari pendapatan dari masing-masing pemain pun beragam. Dari mahasiswa dengan pendapatan 1.5 hingga pekerja bidang teknik industri dengan pendapatan 7 juta per bulan. Hal ini menunjukkan bahwa M:TG dapat mempersatukan pemain dari berbagai kalangan, tidak terbatas pada usia ataupun status ekonomi. Pengeluaran dari masing-masing pemain M:TG cukup beragam, menyesuaikan pendapatan masing-masing. Semua mengakui, bahwa pengeluaran untuk M:TG jauh lebih banyak sebelum masa pandemi, ketika bermain secara langsung dalam komunitas. Tasigur, salah satu pemain dengan

pengeluaran terbanyak, bisa menghabiskan 20 juta untuk membeli kartu M:TG beserta asesorisnya. Rama, didorong oleh semangat permainan M:TG yang kompetitif, bisa mengeluarkan lebih dari 2000 dolar untuk menciptakan susunan kartu yang terbaik dalam artian tidak terkalahkan oleh pemain lainnya. Selain itu, Tandyo dan Widi selalu rutin menyisihkan pendapatan mereka sekitar 1/5 dalam setahun untuk membeli produk M:TG. Besaran pendapatan setiap pemain tidak menentukan aksesibilitas pemain akan M:TG. Setiap pemain juga selalu menyisihkan waktunya setidaknya seminggu sekali untuk bermain M:TG secara fisik, hal yang sudah disusun sesuai dengan sistem dari WOTC, pembuat M:TG. Namun karena kondisi pandemi beberapa pemain mulai mencoba berbagai media daring, seperti MTGO, MTG Arena, atau *Spelltable*.

Terkait dengan perbandingan antara bermain M:TG fisik dengan bermain secara daring (MTGO dan MTG Arena, *Spelltable*) semua pemain menyatakan bahwa permainan online tidak bisa menggantikan pengalaman bermain secara fisik. Setiap pemain menyatakan bahwa ada interaksi pemain yang hilang. Tasigur menjelaskan bahwa kelengkapan kartu dalam permainan M:TG daring tidak bisa selengkap persediaan kartu pada permainan M:TG fisik. Selain itu, Tandyo menyatakan bahwa sistem di dalam game, belum sepenuhnya dapat mengakomodasi kompleksitas permainan di dalam game. Walau begitu, dikarenakan pembatasan sosial pada masa pandemi yang tidak memungkinkan pemain untuk bermain secara fisik, setiap pemain mulai menggunakan M:TG daring.

Hal ini serupa dengan temuan dari Trammel (2010) terkait pemain M:TG yang tidak menyukai permainan daring, yang menjelaskan bahwa *Magic Online* merupakan ruang permainan yang konstruktif dan menghadirkan kolaborasi, namun perangkat ini tidak memadai untuk mawadahi interaksi sistem permainan M:TG yang kompleks serta membuat pengalaman bermain menjadi lebih personal. Walau begitu, kondisi pandemi ini memaksa mereka untuk bermain melalui platform digital. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi permainan bukan menjadi alasan utama, namun lebih kepada kondisi pandemi yang memaksa mereka untuk mengakses secara M:TG secara daring.

Secara umum, temuan ini menunjukkan bahwa sistem budaya pemain yang sudah terbentuk tidak dapat berubah secara langsung seiring dengan perkembangan teknologi. Adapun suatu kondisi yang penting bisa memaksa namun tidak serta merta mengubah. Setiap pemain

dalam komunitas M:TG Jogja bersepakat bahwa permainan digital tidak bisa menggantikan pengalaman bermain secara fisik dan luring.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Widiyanto Nugroho Ari Negoro, Ario Tandyo Gutomo Saleh dan Rama Putrantyo Anwar dan Tasigur yang telah berkenan untuk terlibat dalam penelitian ini sebagai narasumber utama. Terima kasih juga turut peneliti sampaikan kepada Dyah Widoretno yang telah berkenan membantu penelitian ini sebagai asisten peneliti sekaligus penulis kedua. Tak lupa terima kasih turut peneliti sampaikan kepada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIPOL, UGM, karena tanpa bantuan moral dan materilnya, penelitian ini akan mustahil untuk dapat dilaksanakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. London: Sage. Pub. Berger, Peter & Thomas Luckmann
- Boluk S and LeMieux P (2017) *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Boon E, Grant P and Kietzmann J (2016) *Consumer generated brand extensions: definition and response strategies*. *Journal of Product & Brand Management* 25(4): 337–344.
- Borowy M and Jin DY (2013) Pioneering eSport: the experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication* 7: 2254–2274.
- Chase E (2019) The year of more for competitive magic, 20 February. Diakses 29 September 2021 dari [https:// magic.wizards.com/en/articles/archive/competitive-gaming/year-more-competitivemagic-2019-02-20](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/competitive-gaming/year-more-competitivemagic-2019-02-20)
- Chase E. (2018) *The next chapter for magic: esports, 6 December*. Diakses 29 September 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/news/next-chapter-magic-esports-2018-12-06>
- Cunningham, J. (2007). *Playing the Game*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/magic-academy/playing-game-2007-06-30>
- Dodge, A. M. (2018). Examining Literacy Practices in the Game Magic: The Gathering. *American Journal of Play*, 10(2), 169-192.
- Fine, G. A. (1983) *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press:&Chicago.
- Fornazari, M. R. (2014). Localization practices in trading card games: Magic the Gathering from english into portuguese.

- Garfield R (1995) *Lost in the shuffle: games within games. The Duelist: The Official Deckmaster Magazine*, 5 June, pp. 86–88.
- Garfield, R. (2013). *The Creation of Magic: The Gathering*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/creation-magic-gathering-2013-03-12>.
- Garfield, R. (2013). *The Creation of Magic: The Gathering*. [Magicthegathering.com](http://magicthegathering.com). Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/creation-magic-gathering-2013-03-12>
- Jenkins, Henry. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York & London: Routledge.
- Jenkins, Henry. (2007). *Gender and Fan Culture (Round Fifteen, Part Two: Bob*
- Karhulahti V-M (2017) *Reconsidering esports: economics and executive ownership*. *Physical Culture and Sport. Studies and Research* 74(1): 43–53.
- Kellner, Douglas. (2004). *Cultural studies, Multiculturalism, and Media Culture*. <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/papers/SAGEcs.htm>. Diakses pada 21 Mei 2012.
- Kinkade PT and Katovich MA (2009) *Beyond place: on being a regular in an ethereal culture*. *Journal of Contemporary Ethnography* 38(1): 3–24.
- Kinkade, P. T. Katovich, M.A. (2009) *Beyond place: On being a regular in an ethereal culture*. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1). SAGE Publications: Thousand Oaks, California.
- Krobová, T., & Švelch, J. (2016). *Gendering Magic—Men, Women and Eldrazi of Magic: the Gathering*. In *Proceedings of the first joint conference of DiGRA and FDG*.
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lievrouw, Leah A & Sonia Livingstone. (2009). *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*. London: Sage Publication Ltd.
- Magic Wizards. (2016). *Magic's 25th Anniversary. Retrieved from Facts and Figures*. Diakses tanggal 11 Juli 2021 dari <https://magic.wizards.com/en/content/magic-25th-anniversary-page-facts-and-figures>
- Maisenhölder P (2018) *Why should I play to win if I can pay to win? Economic inequality and its influence on the experience of non-digital games*. *Well Played* 7(1): 60–83.
- McQuail, Denis. (1997.) *Audience Analysis*. London: Sage Publications.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Porter, C.E. (2004), *A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10: 00-00. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>
- Rayner, Philip, Peter Wall dan Stephen Kruger. (2004). *Media Studies: The Essential Resource*. London & New York: Routledge.

- Rehak and Suzanne Scott. Dalam [http://henryjenkins.org/2007/09/gender\\_and\\_fan\\_culture\\_round\\_f\\_4.html](http://henryjenkins.org/2007/09/gender_and_fan_culture_round_f_4.html). Diakses tanggal 29 Maret 2021.
- Rianto, Puji (ed.). (2007.) *Riset Audiens dalam Kajian Komunikasi*. Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer.
- Ryan, M. G. (2009). *A Magic History of Time*. Dalam <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/magic-history-time-2009-06-01>. Diakses tanggal 12 Juli 2021.
- Storey, John. (2006). *Pengantar Komprehensif, Teori, dan Metode: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Storey, John. (2009). *Fifth Edition Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Harlow: Pearson Education Ltd.
- Taylor TL (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Taylor TL (2018) *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Trammell A (2010) *Magic: The Gathering in material and virtual space: an ethnographic approach toward understanding players who dislike online play*. In: *Proceedings of the meaningful play 2010 conference*, East Lansing, MI, 21–23 October.
- Trammell A (2013) *Magic modders: alter art, ambiguity, and the ethics of prosumption*. *Journal of Virtual Worlds Research* 6(3). Available at: <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7040>
- Trammell, A. (2010). Magic: The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play. *Meaningful Play 2010 proceedings*, 1-21.
- van Dijk, J. A. G. M. (1997). *The Reality of Virtual Community*. *Trends in Communication*, 1(1), 39-63.
- Webb, K. (2018). *With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand new game and \$10 million in esports prize money*. Retrieved from Business Insider Australia. Diakses 29 September 2021 Dari <https://www.businessinsider.com.au/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12>