BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Laba *(income)* adalah perbedaan antara pendapatan dengan keseimbangan biaya-biaya dan pengeluaran untuk periode tertentu (M. Nafarin 2007:788). Pengertian dan kata laba tentu tidak asing lagi bagi seorang ekonom karena kajian tentang laba merupakan isu yang sering diangkat di dalam beberapa penelitian ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa laba digunakan sebagai acuan yang penting dalam menilai suatu perusahaan dan memprediksi kebangkrutan usaha serta mengatasi kesulitan keuangan (Beaver 1966; Altman 1968; Atmini dan Andayani 2006. “Dikutip dari penelitian Austina Luckyta Mursy dan Rosidi 2013”). Besar dan kecilnya laba yang diperoleh suatu perusahaan menunjukkan kinerja/prestasi perusahaan tersebut. Dengan demikian, laba dapat dimaknai dan di interpretasikan sebagai pengukur efisiensi oleh investor dalam bentuk *return on investment* (ROI) (Suwardjono, 2005:459). FASB *(Financial Accounting Standards Board)* menyatakan bahwa informasi laba yang dihitung dengan dasar akrual biasanya bias menunjukkan informasi prestasi yang lebih baik dibanding dengan informasi penerimaan dan pengeluaran kas (arus kas), sehingga laba dapat di interpretasikan sebagai alat untuk mengkonfirmasi harapan-harapan investor atau pemakai lain dalam menilai kinerja perusahaan (Suwardjono 2005:456).

Disamping pengertian laba di atas, laba dapat pula menyentuh bebagai sendi-sendi kehidupan masyarakat sehari-hari, karena makna laba tidak hanya dipandang dari bentuknya secara nominal, akan tetapi laba dapat dilukiskan sebagai sesuatu yang dapat dirasakan (Mursy, Rosidi 2013). Hal ini sejalan dengan apa yang penelti akan teliti tentang makna laba bagi*player* game *online*, karena kegiatan jual beli saat ini banyak pula dilakoni oleh para *playergameonline* di dalam *game* itu sendiri sehingga tak bisa dipungkiri adanya modal, biaya, dan keuntungan yang akan didapatkan melalui media *gameonline,* banyak pula *player* yang sukses menjadi seorang *youtuber* yangterkenal, menjadi atlet *e-sport*,dan adapula yang memanfaatkan berbagai macam media penjualan *item-itemvirtual* yang dapat ditukarkan dengan uang nyata melalui berbagai media transksi melalui berbagai media penjualan sehingga untuk memperoleh laba di dalam sebuah *game* bukanlah hal yang mustahil untuk dilakukan. Dilangsir dari Banjarmasinpost.co.id (senin 5 februari 2018) seorang player *game online* bernama Wendy warga Banjarmasinyang juga bekerja disuatu perusahaan swasta yang melakoni jual beli item di *game* DOTA II dengan akun yang bernama Justwantplay dapat menghasilkan uang melalui game DOTA II itu sendiri hingga ia mampu membeli sebuah komputer seniali Rp. 20 juta rupiah. Transaksi dilakukan dengan mengirim item yang di inginkan ke akun pembeli, sedangkan pembayarannya dilakukan melalui transfer melalui rekening bank. Sekilas kita dapat melihat bahwa adanya sinyal-sinyal laba di dalam sebuah game, dan tentu ada laba ada modal, dan ada biaya.

Seiring dengan penjelasan diatas maka, judul yang diangkat oleh peneliti dalam penelitian ini adalah ***"Menggali makna laba bagi player game online: fenomena jual beli gold, akun dan item virtual".***

1.2 Rumusan Masalah

Beradasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan di dalam penelitian ini, yaitu: bagaimanakah makna laba bagi*player game online?*

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian untuk menggali makna laba bagi*player game online*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membarikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu akuntasi khususnya tentang praktik laba dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian yang akan datang, khususnya mengenai manfaat laba dalam *game online.*

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat membarikan kontribusi berupa masukan pemahaman kepada pelaku akuntansi dalam memahami laba dari sudut pandang lain kehidupan

masyarakat. Disamping itu peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada player game dalam *memenej* biaya dan memaksimalkan pengunaan *game online* secara baik dan sesuai aturan.