

## **BAB II**

### **KEBERADAAN *CYBER LAUNDERING* MELALUI *ONLINE GAMES* DAN POSISINYA DALAM SEKURITISASI KEAMANAN EKONOMI**

Bab ini akan menjelaskan mengenai gambaran umum dari *cyber laundering*, dimulai dari definisi hingga modus yang digunakan, *game online* dan aset-aset di dalam maupun luarnya yang dapat digunakan sebagai modus pencucian uang. Kemudian bab ini akan membahas bagaimana posisi *cyber laundering* berdasarkan tingkat kesadaran pihak-pihak yang berada di dalam lingkungan *game online*. Posisi tersebut dilihat dari kecenderungan transaksi dan jenis transaksi yang dilakukan oleh pemain di dalam permainan, kebijakan yang diterapkan oleh pihak pengembang/distributor ke dalam permainan terhadap transaksi yang dilakukan di dalam permainan, dan regulasi serta pengawasan dari pihak pemerintah mengenai transaksi di dalam permainan yang kemudian akan dikaitkan kepada sekuritisasi *cyber laundering* sebagai ancaman terhadap keamanan ekonomi.

#### **2.1. *Cyber Laundering***

*Cyber laundering* adalah perkembangan dari tindak pencucian uang tradisional. Tindakan pencucian uang (*money laundering*) yang prosesnya tidak lagi dilakukan dalam bentuk nyata atau fisik. Pencucian tidak lagi dilakukan dengan menyamarkan asal uang dengan mengubahnya menjadi mata uang lain, diinvestasikan ke dalam suatu perusahaan, dijadikan saham, atau dijadikan aset dalam kekayaan pribadi atau orang lain. Uang dicuci melalui

jaringan di dalam internet. Uang tidak lagi dicuci dalam bentuk fisik, tetapi dicuci dalam bentuk uang virtual. Uang dipindahtangankan dan dilapisi (*layering*) dengan keefisienan dan kemudahan transaksi yang kini ada di dalam internet (Tropina, 2014).

Maka dari itu, *cyber laundering* adalah upaya pencucian uang melalui proses perubahan wujud dari wujud legal yang sah menuju ke wujud virtual dan kemudian dicuci dalam bentuk tersebut di dalam internet untuk kemudian dijadikan menjadi wujud legalnya kembali dengan transaksi yang sah melalui internet. Transaksi di internet dapat dilakukan dengan menggunakan layanan seperti *micro-payment*, *online banking*, dan *smart cards* (Filipkowski, 2008). Layanan ini digunakan untuk transaksi jual beli di dalam internet, biasanya pada situs belanja ataupun *online games* (Strauss, 2013).

### **2.1.1. Perkembangan *Money Laundering* Secara Tradisional Hingga Menjadi *Cyber Laundering*.**

Tindakan pencucian uang menurut sejarah sudah terjadi sejak lama. Menurut sejarawan Sterling Seagrave melalui bukunya *Lord of the Rim*, tindakan pencucian uang pertama kali dilakukan di Cina oleh para pedagangnya 2000 tahun yang lalu. Para pedagang mencuci uang hasil keuntungan mereka untuk menghindari penarikan pajak dan pungutan dari kerajaan tempat mereka berdagang. Pencucian uang juga dilakukan oleh para pedagang karena adanya pandangan buruk terhadap pedagang pada zaman tersebut. Pedagang dianggap

kejam, tamak, dan tidak mau mengikuti peraturan yang telah ditetapkan oleh kerajaan. Selain itu, Seagrave menyatakan pencucian dilakukan oleh pedagang karena sebagian penghasilan mereka berasal dari pasar gelap, pungutan liar, dan juga suap sepanjang transaksi jual beli mereka.

Pencucian uang pada zaman tersebut dilakukan dengan cara mengubah uang menjadi aset yang siap untuk dipindahkan dengan segera dan juga dengan cara membawa uang tersebut keluar dari wilayah yurisdiksi kerajaan. Ada pula yang dilakukan dengan menginvestasikan uang tersebut ke ranah bisnis lain di kerajaan lain, atau wilayah lain di luar Cina. Beberapa cara ini masih sering digunakan dalam pencucian uang pada zaman sekarang. Terutama pada bagian investasi dan merubah uang menjadi berbagai macam aset seperti mobil dan rumah, misalnya.

Sementara itu, istilah pencucian uang atau *money laundering* diciptakan pada tahun 1920 di Amerika Serikat. Amerika Serikat pada tahun 1920 masih dipenuhi dengan mafia yang menjalankan bisnis kotor mereka. Salah satu tokoh mafia yang terkenal pada saat itu yang juga melakukan upaya pencucian uang adalah Alphonse "Al" Capone atau Scarface.

Al Capone menciptakan sebuah organisasi kriminal di Amerika pada tahun 1920, selama Era Larangan AS (*Prohibition*

*Period*<sup>1</sup>), yang meraup sekitar 1 juta dolar dari bisnis ilegal setiap tahunnya, yang kemudian dicuci melalui berbagai investasi di berbagai macam bidang bisnis di Amerika Serikat. Tindakan Al Capone ini kemudian menginspirasi para kriminal untuk lebih terorganisir dalam pergerakan mereka, terutama dalam masalah menghapus jejak uang ilegal mereka, bahkan hingga memanfaatkan bank-bank di negara lain.

Sudah banyak usaha yang dilakukan untuk mencegah tindakan para kriminal di dunia untuk menyembunyikan dan mencuci uang hasil tindak kejahatan oleh berbagai macam pihak yang berwenang. Sejak zaman Al Capone pun sebenarnya aparat penegak hukum telah berusaha untuk melawan dan mencegah pencucian uang. Hanya saja, pada saat itu upaya yang dilakukan secara teknis bukan tindakan terhadap pencucian uang, karena definisi pencucian uang itu sendiri belum ada. (International Bar Association, t.thn.)

Seiring dengan perkembangan teknologi, penyelidikan mengenai tindakan pencucian uang menjadi lebih mudah untuk dilakukan. Definisi dari pencucian uang, tindak perlawanan dan pencegahan terhadapnya pertama kali dikeluarkan secara global setelah pembentukan FATF pada tahun 1989. FATF ditugaskan untuk mengkaji dan meneliti tren dan fenomena yang berkembang terkait dengan masalah pencucian uang. Pada tahun awal setelah

---

<sup>1</sup> Kebijakan konstitusional Amerika Serikat tentang pelarangan produksi, penjualan, pemindahan, dan mengimpor minuman beralkohol. Kebijakan ini berlaku pada tahun 1920-1933.

pembentukannya, FATF membentuk kerangka standar anti pencucian uang internasional dan mengeluarkan laporan yang berisi rekomendasi-rekomendasi dan dasar-dasar dari AML (*Anti Money Laundering*) agar perlawanan terhadap pencucian uang secara global dapat menjadi lebih efektif. Pasca serangan 11 September di *World Trade Center*, Amerika Serikat, FATF diberi tugas tambahan untuk meneliti pencucian uang sebagai sarana pendanaan terorisme.

FATF berasosiasi dengan organisasi anti pencucian uang lainnya di dunia dalam melawan pencucian uang, seperti *Asia/Pacific Group on Money Laundering* (APG), *Caribbean Financial Action Task Force* (CFATF), *Eurasian Group* (EAG), *Eastern and Southern Africa Anti-Money Laundering Group* (ESAAMLG), *Groupe d'Action contre le blanchiment d'Argent en Afrique Centrale* (GABAC), *Financial Action Task Force of Latin America* (GAFILAT), *Inter Governmental Action Group against Money Laundering in West Africa* (GIABA), *Middle East and North Africa Financial Action Task Force* (MENAFATF), dan *Committee of Experts on the Evaluation of Anti-Money Laundering Measures* (MONEYVAL)

Indonesia tergabung pada *Asia/Pacific Group on Money Laundering* (APG), yang berarti bahwa Indonesia juga turut serta dalam melawan tindak pencucian uang. Sebagai bukti atas komitmen perlawanan terhadap pencucian uang, Indonesia membentuk badan

sendiri untuk menyelidiki kasus-kasus pencucian uang yang terjadi, yaitu Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan atau PPATK.

PPATK bertugas untuk mengkoordinasikan pelaksanaan upaya pencegahan dan pemberantasan tindak pidana pencucian uang di Indonesia. Secara internasional PPATK merupakan suatu *Financial Intelligence Unit* (FIU) atau Badan Intelijen Keuangan (BIK) yang memiliki tugas dan kewenangan untuk menerima laporan transaksi keuangan, melakukan analisis atas laporan transaksi keuangan, dan meneruskan hasilnya kepada aparat penegak hukum.

Berdasarkan FATF, pencucian uang terdiri dari tiga tahap, yaitu *placement*, memasukkan uang ke dalam sistem finansial suatu negara, seperti Bank. *Layering*, menyamarkan asal dari uang tersebut dengan berbagai macam cara, seperti mengubah menjadi mata uang lain, atau mengubah bentuknya menjadi sebuah aset seperti rumah, atau kekayaan pribadi seperti mobil. *Intergration*, mencampurkan uang yang telah *dilayer* ke dalam kumpulan uang/aset/harta kekayaan yang legal agar uang ilegal tersebut nantinya akan dapat terdeteksi secara legal ketika telah tercampur dengan sumber-sumber yang legal.

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menghadirkan kesempatan baru bagi ranah pencucian uang, terutama dengan diciptakannya internet. Ancaman baru yang berkaitan dengan tindakan pencucian uang justru muncul dari dalam internet. Dengan keberadaan internet, potensi pencucian uang mulai meningkat dan berubah.

Dalam perkembangannya dari pencucian uang tradisional hingga menjadi *cyber laundering*, para kriminal memanfaatkan berbagai macam layanan dan sistem pembayaran, serta dengan kemampuan internet untuk memindahkan, membagi, dan menyatukan sejumlah uang dari jumlah kecil menuju ke besar atau sebaliknya dengan cepat, memberikan banyak kesempatan bagi kriminal untuk lebih leluasa dalam melakukan ragam modus pencucian uang, terutama dalam tahap *layering*. Kemudian, dengan munculnya berbagai macam penyedia layanan belanja dan transaksi di internet, seperti *e-commerce* dan bahkan hingga *online games*, tahap integrasi dapat dilakukan dengan menyusupkan dana yang telah dilapisi ke dalam layanan-layanan tersebut. (Tropina, 2014)

### **2.1.2. Modus Melalui Layanan Internet yang Digunakan Dalam *Cyber Laundering***

Dalam perkembangannya, *cyber laundering* diperkirakan memiliki potensi untuk menggunakan sejumlah layanan internet yang berkaitan dengan pembayaran, jual-beli, dan transaksi keuangan lain. (Tropina, 2014) Layanan-layanan tersebut antara lain adalah *online banking*, layanan dari berbagai bank yang ada di internet. Fasilitas yang ada di *online banking* sama dengan fasilitas yang ada di bank nyata. Pemilik akun bank dapat melakukan transaksi pembayaran, mentransfer, mendepositkan uang ke rekening lain atau akun bank lain,

dan juga menyetorkan uang ke rekening sendiri. Kelebihan dari *online banking* adalah segala transaksi dapat dilakukan secara cepat dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Dalam kasus-kasus pencucian uang penggunaannya kurang lebih sama dengan transfer biasa melalui ATM atau bank. Sebagai contoh kasusnya, terdapat sebuah kasus pencucian uang yang dijadikan sebagai pendanaan terorisme di Indonesia yang melibatkan transfer online antar bank melalui perantara situs online bernama *speedcash* (Mahkamah Agung Republik Indonesia, 2013).

Kedua, *mobile banking*, layanan ini memiliki layanan dan proses yang sama seperti dengan *online banking*. Perbedaannya terletak pada peralatan yang digunakan. *Mobile banking* dilakukan dengan menggunakan peralatan genggam (*gadget*) seperti telepon genggam, misalnya dengan membeli aplikasi. *Mobile banking* dapat dilakukan di mana saja selama telepon genggam tersambung dengan layanan internet.

Ketiga, situs-situs *online games*, dengan memasukkan uang ilegal dari hasil kejahatan ke dalam permainan dan mengubahnya menjadi bentuk mata uang yang berlaku di dalam permainan dapat menyamarkan asal muasal uang tersebut, termasuk dengan mengubahnya menjadi barang dalam permainan dan kemudian ditransaksikan dengan pemain lain yang tersebar di berbagai negara (Trend Micro, 2016).



Keempat, layanan jual-beli *online* dan *e-commerce*. Dengan membelanjakan uang yang telah di-*placement* ke dalam layanan jual beli internet maka uang akan dapat berpindah tangan dengan cepat dan berubah bentuk menjadi barang atau jasa yang dibeli, yang kemudian dapat diubah kembali menjadi uang, dan keluar sebagai dana yang legal dari hasil jual beli yang sah (Trend Micro, 2016).

Kelima, pembajakan akun dan situs *game*. Dengan menggunakan jasa *hacker*, akun-akun dan situs *game* dapat dibajak dan diubah datanya sehingga menjadi menguntungkan bagi pelaku. Contohnya seperti dengan menggandakan barang dan mata uang di dalam permainan, atau mengambil akun milik orang lain untuk dijadikan aset milik pribadi yang kemudian dijual kepada pemain lain yang berminat (Trend Micro, 2016).

## **2.2. Online Games**

*Online games* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan internet, dapat dimainkan melalui computer (PC), laptop, serta perangkat lain yang memadai untuk tersambung dengan internet. *Online games* memiliki beragam jenis dan layanan. Pada umumnya, permainan ini dimainkan oleh banyak pemain, yang diwakilkan secara *digital* dengan sebuah karakter di dalam permainan tersebut. Pemain yang berada di dalam permainan berasal dari berbagai negara. Mereka tergabung dalam jaringan dari permainan tersebut secara bersamaan melalui internet (*Multi Massive Online*

*Game*) (Steinkuehler dan Williams, 2006), untuk menyelesaikan suatu tujuan yang telah ditetapkan dalam permainan tersebut bersama, atau bersaing satu sama lain. Di beberapa *online games*, pemain berusaha untuk mencapai skor/nilai atau menyelesaikan tugas tertentu yang ditentukan oleh permainan dan kemudian dibandingkan dengan pemain lainnya (Keegan, 2010).

### **2.2.1. Perkembangan *Online Games* dan Pasarnya di Dalam Masyarakat Indonesia**

Berdasarkan definisi di atas, maka perkembangan *online game* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan. Perkembangan *online game* merupakan cerminan dari pesatnya perkembangan jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang berskala lebih luas dan terus berkembang hingga sekarang. *Online game* saat ini berbeda seperti ketika *online game* diperkenalkan untuk pertama kalinya.

*Online game* hadir di Indonesia dimulai pada tahun 2001, dengan game berjudul Nexia (Basitt, t.thn.). *Game* ini kemudian mulai menarik perhatian banyak pengguna komputer dalam mencari alternatif hiburan baru, dengan sebuah sajian yang disebut "*Online game*", di mana banyak pemain dapat memainkan *game* ini secara bersamaan dari berbagai tempat yang berbeda melalui koneksi internet.

Satu tahun setelah kemunculan Nexia, hadir *game* berjudul Redmoon dengan grafis yang lebih canggih untuk waktu itu. Grafis *game* ini lebih bertekstur dan beresolusi tinggi dibandingkan dengan Nexia. Nexia dan Redmoon merupakan *online games* pertama yang memasuki Indonesia pada tahun 2001-2002.

Pada tahun 2003-2004 terdapat 7 *game* online baru yang hadir di Indonesia, mulai dari Laghaim, Ragnarok Online, GunBound, Xian Online, Risk Your Life (RYL), Tantra Online dan Survival Project. Salah satu judul yang terkenal adalah Ragnarok Online. Pada tahun-tahun ini, *online games* mulai memberikan layanan berbayar kepada pemain untuk mengakses semua konten yang ada di dalam permainan (*pay to play*). Di sisi lain, terdapat juga layanan *free to play*, yaitu bermain secara gratis, namun pemain perlu untuk membayar demi mengakses konten lebih jauh (Basitt, t.thn.).

Perkembangan *online game* sampai dengan tahun-tahun berikutnya tidak terlalu mengalami perubahan yang signifikan baik dari segi layanan maupun tipe permainan. Judul-judul *online games* baru mulai bermunculan baik dari pengembang yang sudah lama hadir ataupun yang baru memasuki pasar, tetapi tetap dengan strategi dan sistem pemasaran yang sama terhadap para pemainnya (Basitt, t.thn.).

Seiring dengan berkembangnya ragam *online games* dan layanan-layanan yang diberikan, hal ini juga menarik banyak minat pemainnya, terutama di Indonesia. Banyak warung internet (warnet)

yang mulai menyediakan *online games* untuk dimainkan dan banyak pula pengembang yang berinovasi untuk memberikan *master* (file utama) dari *game* kepada pemain secara gratis, dan beberapa mengadakan tur ke beberapa kota untuk memperkenalkan *online games* yang mereka jual. Pada sekitar tahun 2009-2014 terjadi pertumbuhan (Basitt, t.thn.) pemain yang memainkan *online games* diiringi dengan masuknya lebih dari 20 judul *online games* dengan berbagai macam genre.

### **2.2.2. Aset di Dalam *Online Games***

*Online games* memiliki layanan yang berbeda di setiap judulnya, tergantung dari kebijakan pengembangnya. Beberapa permainan akan meminta pemain untuk membayar biaya dalam jumlah tertentu dan pemain baru akan dapat bermain ketika biaya tersebut telah dibayarkan. Dengan layanan seperti ini, pemain akan diberikan sebuah masa langganan untuk memainkan permainan tersebut. Bentuk layanan lain adalah dengan memberikan pemain kesempatan untuk bermain dan mengakses semua konten permainan yang disediakan secara gratis. Namun, pihak pengembang menyediakan barang-barang berbayar di dalam permainan, di mana barang-barang tersebut akan membantu pemain dalam permainannya (Oh dan Ryu, 2007). Bantuan yang diberikan bermacam-macam. Sebagai contoh, sebuah barang dapat memberikan pemain kemudahan dalam menyelesaikan sebuah misi

atau tujuan di dalam permainan tersebut dengan menguatkan karakter pemain .

Bantuan, keistimewaan, barang-barang dan perlakuan khusus yang didapat dari pembelian layanan ini dapat juga disebut sebagai aset di dalam *game* yang dimiliki oleh pemain di dalam *game*. Tetapi, pada dasarnya, meskipun aset tersebut milik para pemain di dalam akun mereka masing-masing, pihak perusahaan pemilik *game* tersebutlah yang berkuasa atas aset tersebut karena akun dari para pemain tersebut dipegang oleh pihak perusahaan dan dapat dirubah, digunakan, atau dihilangkan sewaktu-waktu, karena sumber utama dari barang-barang tersebut berasal dari *online games* milik perusahaan, dan disimpan dalam sistem milik perusahaan, mulai dari desainnya, modelnya, hingga ide atau konsep dari barang tersebut (Oh dan Ryu, 2007).

Barang-barang tersebut dapat dibeli melalui mata uang khusus yang berlaku di dalam permainan. Mata uang ini dapat dibeli dengan melakukan transaksi pembelian dengan uang nyata kepada pihak pengembang, umumnya melalui sebuah kode yang disediakan oleh pengembang. Pemain dapat mengunjungi halaman situs dari pengembang dan membelinya dari halaman tersebut, atau melalui perantara lain yang ditunjuk oleh pihak pengembang (Oh dan Ryu, 2007). Layanan penyediaan barang ini juga terdapat pada permainan dengan layanan berlangganan dan membayar sebelum bermain.

Layanan berbayar tersebut banyak dimanfaatkan oleh individu-individu di dalam internet untuk membuka jasa *Virtual Payment Supplier Services* (VPSS), yaitu sebuah praktik jasa di mana penyedia jasa menyediakan layanan berbayar bagi para pelanggan, yaitu para pemain *online games*. Layanan ini berpusat pada jasa-jasa pembayaran layanan berbayar permainan yang telah dijelaskan sebelumnya. VPSS biasanya berbentuk sebuah situs yang menyediakan berbagai pilihan transaksi pembayaran layanan berbayar tersebut.

Di dalam *online games* juga terdapat layanan khusus di luar layanan berbayar yang diterapkan oleh masing-masing pengembang di setiap judul permainan. Layanan khusus yang tersedia dalam suatu judul permainan, dapat berbeda dengan judul permainan lain sesuai dengan kebijakan pengembang dalam menghadapi persaingan di pasar *online games*. Layanan-layanan khusus ini diterapkan di dalam permainan dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman bermain yang dirasakan oleh para pemain di luar dari layanan berbayar.

Layanan khusus yang disediakan memiliki berbagai macam fungsi untuk memenuhi tujuan tersebut. Layanan-layanan khusus tersebut antara lain adalah :

**a. Jual Beli Mata Uang di Dalam Permainan Dengan Menggunakan Uang Nyata.**

Contoh permainan yang memberikan layanan ini adalah *Second Life* yang dikembangkan oleh Linden Lab. Di dalam permainan

ini pemain dapat melakukan transaksi jual dan beli mata uang yang berlaku di dalam permainan menggunakan uang nyata. Berbeda dengan layanan berbayar yang hanya bisa melakukan transaksi pembelian dari pihak pemain menggunakan uang nyata yang kemudian diubah menjadi mata uang dalam permainan, layanan khusus dari *Second Life* memberikan pemain kebebasan untuk menjual mata uang dalam permainan tersebut menjadi uang nyata dengan kurs yang telah ditetapkan oleh Linden Lab (Mandal dan Lim, 2008) (Linden, 2011).

**b. Lelang aset pemain di dalam game**

Salah satu contoh layanan ini dimiliki oleh sebuah penyedia layanan permainan komputer, *Steam*. Di antara ratusan permainan yang disediakan, terdapat permainan *online games*. Barang-barang yang didapat dari bermain *online games* yang ada dapat dijual di dalam sebuah pasar yaitu *Steam Marketplace*, di mana pemain dapat melelang barang tersebut atau memasang harga jual tertentu dengan nominal mata uang nyata yang kemudian akan dimasukkan ke dalam akun pemain. Uang yang masuk dapat digunakan untuk membeli layanan lain di dalam *Steam* atau untuk diberikan ke pemain lain dalam bentuk barang atau layanan lain yang berlaku di dalam *Steam* (Support, t.thn.).

### 2.2.3. Aset di Luar *Online Games*

Keberlangsungan *online games* sendiri tidak lepas dari peran aset-aset yang digunakan di luar *online games*. Perusahaan menggunakan aset di luar *online games* untuk membantu penjualan dan menjaga agar *game* tetap dapat beroperasi. Aset di luar *online games* lebih melibatkan pihak dari luar selain dari pemain. Pihak yang terlibat dalam aset ini berupa penyedia jasa, produk, maupun dana yang berkaitan dengan upaya penjagaan keberlangsungan *game* dan pemasarannya menuju ke pasar yang lebih luas (Marchand dan Thurau, 2013).

Perusahaan bekerja sama dengan pihak-pihak ini untuk memproduksi barang yang mampu untuk membawa dan mengiklankan *game* kepada calon pelanggan/pemain baru. Cara yang sering dilakukan adalah dengan memproduksi aset berupa *merchandise* atau pernak-pernik yang berkaitan dengan *game* yang akan diiklankan. *Merchandise* ini seringkali merupakan barang-barang yang dapat dikoleksi oleh para pemain dan diproduksi dalam jumlah terbatas, dengan harapan agar pemain tertarik untuk membeli dan mencari tahu mengenai *game* yang diiklankan melalui *merchandise* tersebut dan dana hasil penjualan *merchandise* tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan *game* lebih lanjut.

Selain menggunakan aset berupa *merchandise*, perusahaan juga menawarkan aset berupa lisensi kepada pihak-pihak yang



menawarkan jasa sebagai distributor dan tertarik untuk bekerjasama mendistribusikan *game* perusahaan tersebut ke wilayah lain, seringkali ke suatu negara lain (Marchand dan Thurau, 2013). Langkah ini dilakukan karena seringkali perusahaan tidak memiliki sumber daya lebih untuk mengatasi batasan bahasa pada *game* dan adanya hambatan koneksi lintas negara. Sama halnya dengan *merchandise*, hasil kerjasama dengan distributor atas lisensi ini akan digunakan oleh perusahaan untuk memproduksi aset baru yang akan digunakan untuk menjaga keberlangsungan *game* di masa yang akan datang.

Selain distribusi *game* lintas wilayah, penawaran lisensi yang diberikan oleh perusahaan juga dapat diarahkan ke alternatif lain berupa adaptasi. Adaptasi yang dimaksud adalah membuat *game* menjadi bentuk media hiburan yang berbeda, seperti film, animasi, komik, dan juga novel. Selain cakupan pasar yang lebih luas dan beragam, adaptasi memberi kemudahan bagi para calon pemain baru mengetahui dan mengakses mengenai keberadaan *game*.

#### **2.2.4. Aktivitas Transaksi Pemain di Dalam *Online Games***

Dalam dinamika *online games*, pemain merupakan sumber pemasukan bagi *game* atau perusahaan *game* tersebut. Perputaran dana dan transaksi yang terjadi di dalam *game* berasal dari pemain. Berdasar hal tersebut, penulis melakukan survei untuk melihat seberapa sering pemain memainkan *online games*, seberapa besar dana yang berputar

dan seberapa tinggi intensitas transaksi yang terjadi di dalam permainan.

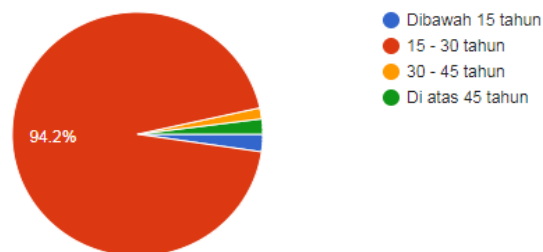
Dari hasil yang penulis dapatkan, responden sebagian besar berada pada usia produktif, yaitu pada usia 15 hingga 30 tahun, dengan jumlah 326 orang dari 346 responden, atau 94.2% dari total responden (**gambar 2.1.**) dengan urutan pekerjaan mulai dari mahasiswa sebanyak 211 orang, pelajar sebanyak 55 orang, hingga pekerja/karyawan sebanyak 38 orang, sebagai 3 pekerjaan dengan jumlah terbanyak secara berurutan (**gambar 2.2.**), di mana 209 orang menghabiskan lebih dari 8 jam, 65 orang menghabiskan antara 6-8 jam, 52 orang menghabiskan antara 4-6 jam, 16 orang menghabiskan antara 2-4 jam, dan 4 orang sisanya menghabiskan dalam penggunaan internet mereka per harinya. Dengan data ini, dapat dilihat bahwa waktu penggunaan internet rata-rata mulai dari 4 hingga lebih dari 8 jam per harinya (**gambar 2.3.**).

Dari lamanya penggunaan internet per harinya, 42 orang menghabiskan lebih dari 8 jam, 66 orang menghabiskan antara 6-8 jam, 97 orang menghabiskan antara 4-6 jam, 94 orang menghabiskan 2-4 jam, dan 47 orang menghabiskan kurang dari 2 jam dari total penggunaan internet mereka per harinya untuk bermain *online games*. Dengan data ini, ada rata-rata waktu antara 2 hingga 6 jam dari waktu penggunaan internet digunakan untuk bermain *online games* (**gambar 2.5.**). Waktu bermain tersebut digunakan oleh para responden untuk

memainkan beberapa judul *online games* yang berbeda (**gambar 2.4.**). 146 orang memainkan lebih dari 6 judul, 34 orang memainkan 4-6 judul, 118 orang memainkan 2-4 judul, dan 48 orang sisanya memainkan 1 judul *online games* dari waktu bermain mereka per harinya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat aktivitas penggunaan internet yang besar untuk bermain *online games* per hari dari para responden.

#### Kelompok Usia

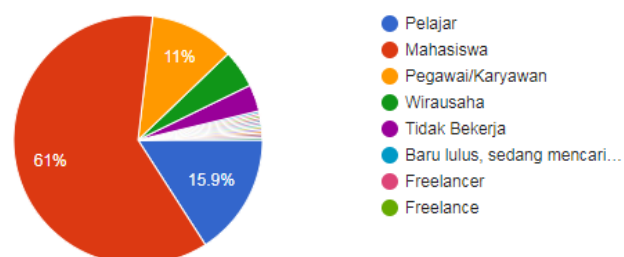
346 responses



**Gambar 2.1. Kelompok usia yang menjawab survei.**

#### Pekerjaan

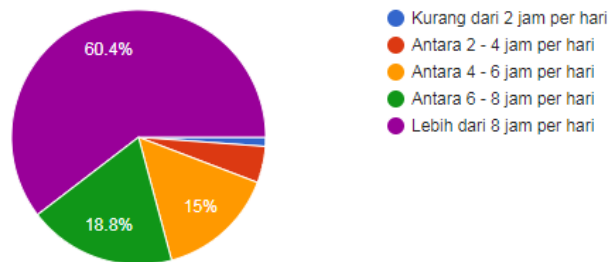
346 responses



**Gambar 2.2. Macam pekerjaan dari responden survei.**

### Rata-rata Waktu Penggunaan Internet Per Hari

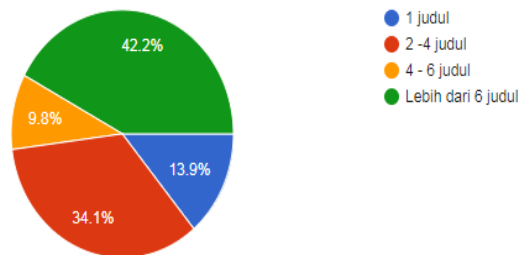
346 responses



**Gambar 2.3. Rata-rata waktu penggunaan internet per hari para responden.**

### Jumlah Judul Game Online PC yang Pernah/Sedang Dimainkan

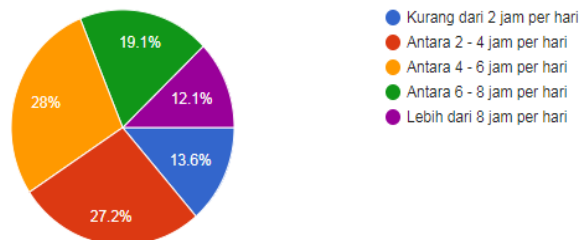
346 responses



**Gambar 2.4. Jumlah judul *online games* yang dimainkan oleh para responden.**

### Rata-rata Waktu Bermain Game Online Per Hari

346 responses

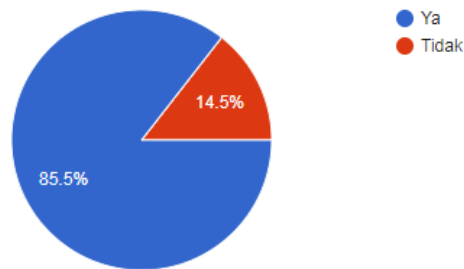


**Gambar 2.5. Rata-rata waktu yang digunakan oleh responden untuk bermain *online games* per harinya.**

Sebagian besar responden juga menjawab bahwa mereka sering melakukan transaksi pembelian di dalam permainan (**gambar 2.6.**). 12 orang mengaku mereka melakukan pembelian lebih dari Rp. 1.000.000,00, 18 orang melakukan pembelian sebesar Rp. 500.000,00 – Rp. 1.000.000,00, 44 orang melakukan pembelian sebesar Rp. 300.000,00 – Rp. 500.000,00, 122 orang melakukan pembelian sebesar Rp. 100.000,00 – Rp. 300.000,00, dan 100 orang melakukan pembelian di bawah Rp. 100.000,00. Para responden sebagian besar melakukan pembelian dengan nominal rata-rata antara Rp. 100.000,00 sampai dengan Rp. 500.000,00 di setiap pembeliannya. Diikuti dengan responden yang melakukan pembelian di bawah Rp. 100.000,00 dan beberapa yang melakukan pembelian di atas Rp. 1.000.000,00. (**gambar 2.7.**) Pembelian tersebut dilakukan dengan intensitas rata-rata 1 hingga 4 kali per bulannya. Beberapa responden juga menjawab bahwa mereka melakukan transaksi pembelian lebih dari 10 kali per bulan (**gambar 2.8.**).

### Apakah Anda Pernah Membeli Voucher/Kredit Untuk Game Online?

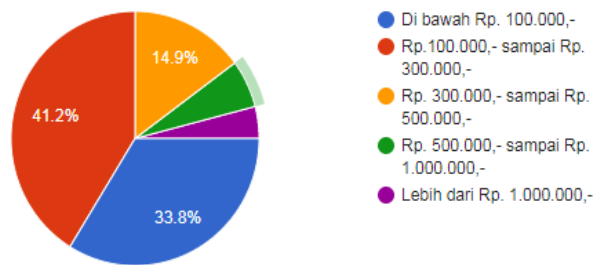
346 responses



**Gambar 2.6.** Sebagian responden pernah melakukan pembelian dalam *online games*.

### Berapa Jumlah Yang Biasa Anda Habiskan Di Setiap Pembelian?

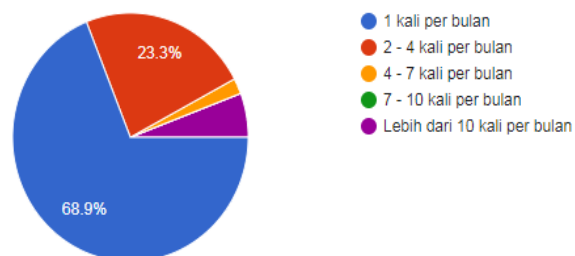
296 responses



**Gambar 2.7.** Jumlah nominal yang dihabiskan oleh responden pada setiap pembelian.

### Seberapa Sering Anda Membeli Voucher/Kredit Untuk Game Online?

296 responses



**Gambar 2.8.** Intensitas pembelian yang dilakukan oleh responden per bulannya.

Data-data tersebut menunjukkan adanya transaksi yang berjumlah besar yang terjadi setiap bulannya di dunia *online games* Indonesia. Berdasar hasil survei, mulai dari waktu yang dihabiskan dalam bermain, dana yang dikeluarkan dan intensitas transaksi, penulis memperkirakan setidaknya setiap bulannya terdapat jumlah transaksi paling rendah dengan nilai antara Rp. 1.000.000,00 – Rp. 9.000.000,00 per pembeliannya, yang berasal hanya dari 100 orang yang melakukan pembelian di bawah Rp. 100.000,00 dengan 1 kali pembelian per bulannya, dan transaksi paling tinggi antara Rp. 12.200.000,00 - Rp. 36.600.000,00 yang berasal hanya dari 122 pemain yang menghabiskan antara Rp. 100.000,00 – Rp. 300.000,00 dengan pembelian 1 kali pembelian per bulannya di dalam *online games* yang aktif dilakukan oleh para pemain dengan penggunaan waktu yang banyak di internet dan *online games* setiap hari dki setiap bulannya. Jumlah ini pun belum termasuk dengan beberapa pemain yang menghabiskan lebih dari Rp. 500.000,00 atau bahkan Rp. 1.000.000,00 dan jumlah pembelian di atas 1 kali per bulannya yang dapat membuat total transaksi tertinggi dapat melampaui Rp. 40.000.000,00.

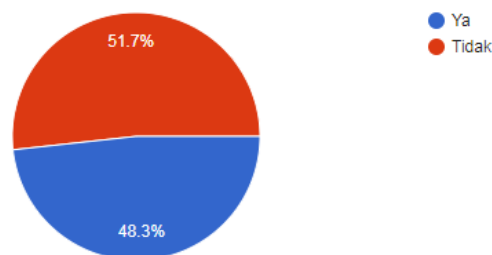
Keaktifan pemain membuat pencucian bisa dilakukan kapanpun karena jumlah aktivitas pemain yang tinggi dan banyaknya judul *game* yang dimainkan dan jumlah

dana yang dikeluarkan pada setiap transaksinya merupakan sesuatu yang menjanjikan bagi para calon pelaku pencucian uang sehingga memberikan *online games* potensi untuk digunakan sebagai sarana *cyber laundering*.

Fakta lain yang penulis dapatkan adalah transaksi yang dilakukan oleh para pemain Indonesia seringkali berada di luar pengawasan pihak perusahaan game dan bukan transaksi resmi untuk *game* tersebut (**gambar 2.9**). Transaksi ini sering diberi nama RMT (*Real Money Transaction*). Transaksi ini berbeda dengan layanan penukaran mata uang dalam *game* ke mata uang nyata seperti yang diberikan oleh *Second Life*.

Pernahkah Anda Melakukan RMT?

346 responses



**Gambar 2.9.** Jumlah responden yang pernah melakukan RMT

Transaksi ini merupakan sebuah transaksi menggunakan uang nyata untuk membeli aset di dalam *game*, di mana seharusnya aset tersebut hanya boleh diperjualbelikan melalui mata uang yang berlaku di dalam *game*. Berdasar



survei, hampir separuh mengaku pernah melakukan RMT. Hal ini dapat menjadi celah bagi *online games* karena pemain sendiri seringkali melakukan transaksi di luar pengawasan perusahaan yang memiliki *game* tersebut.