

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, terdapat potensi ancaman *cyber laundering* melalui *online games* di Indonesia. Potensi tersebut bersifat nyata, dilihat dari rendahnya tingkat kesadaran pihak-pihak yang terkait terhadap isu yang penulis angkat, ketiadaan regulasi yang mampu untuk menanggulangi potensi tersebut, dan lingkungan pemain yang masih mendukung untuk melakukan transaksi di luar pengawasan perusahaan pemilik *online games*, anonimitas yang tercipta sebagai akibat dari keterbatasan kebijakan perusahaan, memberikan celah yang dapat disusupi oleh upaya-upaya pencucian uang sehingga membuat *cyber laundering* melalui *online games* ini cukup besar meskipun masih bersifat laten.

Penjelasan yang penulis sampaikan pada bab II, telah menunjukkan adanya keadaan lingkungan di Indonesia yang kini tengah berkembang aktivitas transaksi *cyber*nya memungkinkan para pelaku *cyber laundering* melakukan aktivitas kejahatan mereka, terutama melalui *online games*. Layanan-layanan yang disediakan dan penggunaan aset dari *online games* yang telah di jelaskan memberikan keleluasaan modus bagi para pelaku pencucian uang.

Hal ini semakin diperkuat dengan hasil penelitian penulis pada bab III. Pihak-pihak yang terlibat di dalam lingkaran transaksi *online games*,

masih belum menyadari adanya potensi ancaman *cyber laundering* melalui *online games*. Belum terdapat regulasi yang mengikat dan jelas dari pemerintah terkait isu ini. Jika dilihat melalui konsep-konsep sekuritisasi, aktor di Indonesia, yaitu pemerintah, masih belum menyadari potensi ancaman *cyber laundering* melalui *online games* ini. Dengan aktor yang tidak menyadari ancaman, maka upaya sekuritisasi tidak dapat dilakukan meskipun terdapat potensi ancamannya karena tidak ada *speech act* yang meyakinkan *audience*.

Jika disimpulkan, potensi ancaman *cyber laundering* melalui *online games* bersifat nyata di Indonesia, namun, belum atau bahkan tidak adanya pengetahuan baik dari sisi pemerintah, perusahaan, maupun pemain membuat seakan – akan ancaman tersebut bersifat tidak nyata. Pihak-pihak yang terkait tersebut tidak merasa terancam meskipun potensi ancaman tersebut berada dekat dengan mereka. Hal ini semakin memperkuat potensi ancaman tersebut dan tentu saja bukan merupakan keadaan yang bagus bagi keamanan ekonomi Indonesia karena adanya potensi ancaman yang bebas.

Muncul pertanyaan baru ketika tercipta suatu keadaan di mana aktor dapat dikategorikan sebagai *audience* sekaligus, yang disebabkan karena aktor tidak menyadari akan ancaman tersebut sehingga mereka juga dapat menjadi pihak yang perlu untuk diperingatkan. Jika penulis memasukkan keadaan ini ke dalam kerangka pemikiran Sekuritisasi, apakah yang harus dilakukan aktor dalam melakukan *speech act* ketika bagian dari aktor itu sendiri tidak menyadari potensi ancaman yang ada? Apakah sebuah potensi

ancaman ini harus menjadi sebuah ancaman terlebih dahulu dan menimbulkan kerugian agar aktor sadar dan akhirnya bergerak untuk mensekritisasikannya?

4.2. Saran

Hal ini menurut penulis perlu untuk dikaji lebih lanjut guna mengetahui bagaimana proses sekritisasi suatu potensi ancaman berjalan di dalam isu yang penulis bahas. Apakah memang benar sekritisasi hanya mampu berjalan ketika ancaman sudah terjadi meskipun potensinya sudah ada dan apakah aktor juga dapat menjadi *audience* dari *speech act* yang dilakukan aktor tersebut.

Berdasarkan kesimpulan, penulis memiliki saran bahwa pemerintah perlu untuk ditunjukkan mengenai dampak apabila *cyber laundering* tidak segera diamankan, baik secara umum maupun yang secara khusus melalui *online games*. Dampak tersebut dapat berupa ancaman keamanan ekonomi hingga kestabilan keamanan nasional.

Perusahaan perlu untuk merevisi kembali kebijakan mereka yang masih dapat dicurangi oleh pemain. Perusahaan perlu juga untuk lebih merangkul pemain dan melihat alasan mengapa pemain cenderung melakukan transaksi yang tidak berada dalam pengawasan dan persetujuan perusahaan. Seperti misalnya, apakah harga dalam permainan yang terlalu mahal, atau layanan yang disediakan sulit untuk dipahami dan digunakan.

Pemain perlu diberi sosialisasi agar mereka bermain sesuai ketentuan yang telah diberikan dari *online games* yang mereka mainkan, menggunakan layanan transaksi yang sudah diawasi, dan celah apa saja yang mereka ciptakan ketika mereka melakukan transaksi di luar layanan yang telah disediakan. Pemain juga perlu untuk menyuarakan aspirasi mereka kepada perusahaan apa alasan mereka sehingga mereka beralih ke transaksi yang berada di luar pengawasan perusahaan sehingga perusahaan nantinya dapat mengeluarkan kebijakan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pemain.

Di sisi lain, diperlukan juga penelitian lebih lanjut di luar lingkup sekuritisasi, dengan menggunakan teori lain, seperti sosioanalisis, mengenai kurangnya kesadaran semua pihak terhadap perkembangan kejahatan konvensional yang mulai merambah dunia *cyber*. Mengapa di tengah ramainya perkembangan transaksi *online* di Indonesia, masih banyak yang tidak mengetahui akan potensi bahaya dari kejahatan *cyber*?