

## BAB III

### DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

#### A. Pengertian dan Sejarah *Game Online Ninja Kita*

*Game Online* atau biasa disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet).<sup>1</sup>

*Game online* adalah permainan online. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game Online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*.

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi

---

<sup>1</sup> <http://www.scribd.com/doc/19462631/gameonline> (diakses pada 5 Juni 2012)

internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari *demam dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.

Menurut Ligagame Indonesia ([ligagames.com](http://ligagames.com)), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action*, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gammer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di

Indonesia. Tidak heran pertumbuhan *game online* ini sangat cepat, baik di pinggir jalan, dekat kampus dan sekolah, hingga kompleks perumahan.

*Game online* dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Beberapa *Game Online* terkenal di Indonesia yang sudah mulai dibuat bisnis oleh para *gammer* di antaranya adalah *rising force*, *ragnarok online*, *tantra*, *xian*, *gunbound*, dan *ninja kita*.

*Ninja kita* adalah sebuah game yang kisahnya diambil dari sebuah film yang berjudul *Naruto* dan *Bleach*, yang sudah terkenal masuk ke Indonesia. Game keluaran Gameweb Indonesia ini telah membuat penasaran banyak kalangan para *gammer* karena Tim Gameweb Indonesia telah lama mengumumkan akan membuat suatu game baru yang karakter dalam permainan tersebut mengadopsi dari tokoh sebuah film. Ketika game ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun 2011, game ini langsung diserbu para *gammer* melebihi game-game sebelumnya.<sup>2</sup> Lihat gambar 1 pada lampiran.

*Ninja kita* ini merupakan *game online* yang berbasis web yang jenis permainannya menggunakan browser dengan menampilkan petualangan tokoh di dalamnya dan disebut dengan karakter. *Ninja kita* ini merupakan *game online*

---

<sup>2</sup> <http://www.kotakgame.com/berita/detail.php?id=10716> (diakses pada 5 Juni 2012)

yang dapat di mainkan semua orang dengan berbagai usia di mana permainan ninjakita ini langsung bisa merasakan seperti di dunia petualangan ninja dan pertarungan dengan memiliki grafis yang indah dan permainan yang sangat seru. Dalam permainan *ninja kita* ini tentunya pemain akan menjadi seorang ninja untuk mendapatkan gelar ninja terbaik.

Game *ninja kita* yang sangat sukses ini bahkan tidak hanya menguntungkan publishernya, tapi juga beberapa *gammer* dengan jual beli barang di dalam game ini. *Ninja kita* online memakai grafik rendered 3D dengan karakter yang lucu-lucu, hingga menarik banyak pemain gamer cewek untuk memainkannya.

Kelebihan game ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan job-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan game-game lainnya. Monster, item dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur-fitur lainnya pada game seperti karakter bisa membuka *chat room* (pub), karakter yang bisa berjualan, menempa barang, mengambil *quest* dan masih banyak lagi, merupakan salah satu yang membuat game ini tidak membosankan. *Ninja kita* sampai saat ini masih bertahan di Indonesia walau banyak bermunculan game-game online baru, dan dapat dikatakan bahwa *ninja kita* merupakan *game online* tersukses di Indonesia.

Karakter dalam permainan *game online ninja kita* adalah sebuah akun untuk mengakses permainan dalam *ninja kita* ini berupa alamat email dan juga

password. Karakter ini berbentuk tokoh anime terkenal dari film *Naruto* dan *Bleach* yang di dalamnya ada beberapa item seperti kostum, attribute skill, dan sebagainya.<sup>3</sup>

## **B. Cara Permainan *Game Online Ninja Kita***

### 1. Sinopsis dari permainan *Ninja Kita*

Permainan browser bertema anime. Karakter yang dimainkan sebagai seorang ninja yang dipercayakan dengan misi untuk mengalahkan kekuatan jahat yang paling kejam dan merusak.<sup>4</sup>

Sebagai harapan terakhir dunia yang terpilih, karakter yang dipunya perlu melindungi Kota Malaikat, penyelamatan untuk menyegel dan mengembalikan keseimbangan alam dengan cara usaha yang terus menerus dan keterampilan ninja yang luar biasa. Dengan menjelajahi Kota Iblis, beberapa rahasia yang tak terhitung secara bertahap dikeluarkan juga.

Di balik kabut Kota Malaikat yang tersembunyi dari duri hutan lahan terdapat Kota Iblis. Yang pada dahulu kala merupakan tempat penampungan prajurit jahat, tetapi sekarang sangat erat dijaga, tidak ada yang bisa masuk ke kota tanpa izin.

Pada waktu 300 tahun yang lalu, Prajurit jahat ini telah disegel di Kota Iblis . Para prajurit jahat dipimpin oleh iblis dunia yang paling jahat, yang terkenal karena kekuatan hebat dan kekejaman. Pada perintah-Nya, tentara

---

<sup>3</sup> <http://forum.gameweb.co.id/forumdisplay.php?20-NinjaKita> (diakses pada 5 Juni 2012)

<sup>4</sup> <http://pemudaindonesiabarublogspot.com/2011/12/daftar-ninja-kita-ninjakitacom.html> (diakses pada 5 Juni 2012)

iblis menyerang desa, berusaha untuk mengendalikan seluruh dunia. Bencana menimpa seluruh desa dan warga. Mereka akhirnya dikalahkan oleh Master Ninja, pemimpin tertinggi dari Kota Malaikat dan lima desa. Sebuah ninjutsu mistik dan plot rahasia dikuburkan bersama dengan iblis pada saat itu. Namun, kebahagiaan tampaknya berumur pendek.

Jiwa gelisah di Kota Iblis Telah terbangun yang merusak segel dan melarikan diri ke kota. Dengan menggunakan ninjutsu terlarang pada hewan yang tidak bersalah, mengubahnya menjadi prajurit boneka, kejahatan direncanakan untuk menyerang Kota Malaikat, melepaskan pemimpin mereka dan menguasai dunia lagi. Penyalahgunaan ninjutsu terlarang telah menyebabkan kerusakan lingkungan yang cepat. Tsunami dan gempa bumi mulai mengikis tanah ini yang sangat indah.

Bahaya yang menjulang ke Kota Malaikat sekali lagi. Master melihat sejumlah tanda-tanda menyenangkan, tapi tidak bisa menemukan kebenaran. Oleh karena itu, lima tetua diminta untuk memulai penyelidikan.

Para tetua kemudian mengirim ninja dan samurai ke hutan Bramble. Namun, tidak satupun dari mereka yang kembali. Seiring waktu berlalu, tidak ada banyak ninja yang kuat tersisa di desa, kecuali beberapa anak muda. Mereka dianggap sebagai harapan terakhir untuk menyelesaikan tugas ini. Demikian juga, nasib dunia berada di tangan mereka.

## 2. Cara bermain *Game Online Ninja Kita*

a. Cara Login/Masuk dalam *Game Online Ninja Kita*

Lihat pada gambar 2 pada lampiran

Ada dua cara untuk login:

1) Dari Situs Resmi / WEB

Untuk masuk kedalam game dengan cepat, dapat login masuk kedalam situs resmi NinjaKita.

2) Dari dalam Game

Dapat login dengan account yang dipunya. Masukkan id dan password setelah memasuki permainan jika account diverifikasi. Kemudian harus masukan kembali account dan password jika ingin mererefresh game. Login ke dalam game dan masukkan account.

b. Cara membuat Karakter dalam *Game Online Ninja Kita*

Lihat gambar 3 pada lampiran

Jika kamu login untuk pertama kalinya, kamu dapat membuat karakter dengan langkah-langkah berikut, dan memulai perjalanan "*Ninja Kita*".

1) Masukan Nama Karakter Kamu. Maksimum 12 Karakter, Nama karakter tidak boleh ada spasi dan garis bawah dan kata kotor.

2) Setelah memasukan nama, saatnya untuk memilih karakter pemula. Setelah kamu mencantumkan nama karakter, ini akan secara acak memilih karakter. Jika kamu tidak puas atau tidak berkenan dengan

karakter yang diberikan, kamu dapat memilih satu diantara pilihan karakter yang di tampilkan. Ada 18 pilihan karakter, 9 Pria, and 9 Wanita. Jenis kelamin yang kamu pilih merupakan pilihan seumur hidup dan tidak dapat diganti; dan kamu hanya dapat memakai kostum dengan jenis kelamin yang sama.

- 3) Pada saat membuat karakter, disini kamu juga haru menentukan nama negara yang kamu akan ambil, Jika kamu tidak memilih salah satu dari 5 pilihan negara maka sistem akan membawa kamu ke negara secara random.
- 4) Setelah kamu menyelesaikan semua kamu dapat menekan tombol start dan memulai pertarungan yang pertama di dunia Ninja Kita. Setelah pertarungan berakhir, kamu akan melihat desa di mana kamu tinggal, dan melakukan perjalanan di dunia Ninja Kita

c. Kostum Karakter

Lihat gambar 4 pada lampiran

Deskripsi Kostum: Kostum merupakan sesuatu yang unik dalam Ninja Kita. Dengan menggunakan kostum yang berbeda, kamu dapat merubah karakter kamu sesuka kamu. Atribut dasar akan berubah yang di sesuaikan dengan kostum yang di kenakan.

Satu-satunya persyaratan untuk perubahan kostum adalah jenis kelamin. Kostum hanya dapat digunakan untuk satu jenis kelamin, yang



ditentukan dengan jenis kelamin pada saat pertama kali membuat karakter. Kostum yang berbeda berisi atribut eksklusif dan keterampilan tersembunyi. Setelah mengganti kostum, informasi menu karakter dan citra akan berubah.

Untuk mengubah kostum sangatlah sederhana, hanya dengan melakukan klik pada kostum yang berada di tas dan pakai, setelah terpakai aka kostum akan terikat secara otomatis dan kostum tidak dapat di jual kepada pemain lain jika telah terikat.

d. Panduan bermain

Sebagai langkah awal, pemain dapat memilih dari lima negara, Desa Tanah, Desa Api, Desa Air, Desa Angin, dan Desa Petir. Ada dua kota netral, yaitu Kota Malaikat dan Kota Iblis. Desa yang berbeda memiliki peta berbeda namun mendedikasikan untuk dilihat pemula.

- 1) Wilayah Desa Api: Daerah barat daya dari "Kota Malaikat" ,desa api kaya akan spesies alami. Untuk pertumbuhan kekuatan alam yang misterius, persepsi yang membuat seniman bela diri lahir di sini dan sangat baik terhadap ninja, dan berbagai gerakan dan senjata untuk menyembuhkan kerusakan mereka sendiri.
- 2) Wilayah Desa Angin: Sebelah selatan dari “Kota Malaikat”, kaya akan mineral meiliki bangunan dan perlengkapan senjata yang sangat kuat,

Serangan yang kuat dan pertahanan yang solid adalah karakteristik mereka.

- 3) Wilayah Desa Air: Desa paling timur dari “Kota malaikat”, memiliki tanah yang subur serta rawa-rawa dengan curah hujan sepanjang tahun membuat mereka dapat menangkap ikan sepanjang tahun, mereka mempunyai kemampuan untuk mencapai target yang sangat kuat, dapat mengendalikan dan keluar untuk memecahkan masalah.
- 4) Wilayah Desa Petir: Desa tambang sebelah barat, yang terletak jauh di dalam hutan, setiap tahun dapat melihat kilauan petir yang bergelimang di atas langit, lingkungan alam yang unik, warga di sini memiliki pelatihan kuat dan keterampilan serta memiliki kemampuan respon dengan cepat.
- 5) Wilayah Desa Tanah: Timur laut dari “Kota Malaikat”, desa yang penuh dengan tebing membuat mereka pandai melompat yang berbeda dari orang biasanya, dan setiap saat memberikan serangan yang kuat, menunjukkan bahwa mereka yang paling baik.
- 6) Netral – Kota Malaikat: Kota Malaikat dibuat berdekatan dengan Kota Iblis di tujukan untuk menekan kekuatan jahat dari kota iblis yang semakin berkembang, Kota Malaikat di jaga oleh Ninja dan Para samurai yang baik dari lima desa di dekatnya , Bangunan yang

bersinar dan tembok yang menjulang membuat kota ini terasa aman dan damai yang di kelilingi oleh awan yang indah.

- 7) Netral – Kota Iblis: Di balik kabut Kota Malaikat yang tersembunyi dari duri hutan lahan terbangun – Kota Iblis.

Yang pada dahulu kala merupakan tempat penampungan prajurit jahat, tetapi sekarang sangat erat dijaga, tidak ada yang bisa masuk ke kota tanpa izin.

300 tahun yang lalu, Prajurit jahat ini telah disegel di Kota Iblis . Para prajurit jahat dipimpin oleh iblis dunia yang paling jahat, yang terkenal karena kekuatan hebat dan kekejaman. Pada perintah-Nya, tentara iblis menyerang desa, berusaha untuk mengendalikan seluruh dunia. Bencana menimpa seluruh desa dan warga. Mereka akhirnya dikalahkan oleh Master Ninja, pemimpin tertinggi dari Kota Malaikat dan lima desa. Sebuah ninjutsu mistik dan plot rahasia dikuburkan bersama dengan iblis pada saat itu.

e. Skill Karakter

Lihat gambar 5 pada lampiran

Ada 10 Kategori Skill dan 50 Skill didalam game. Semua skill akan ditingkatkan dengan meningkatkan atribut karakter. Masing-masing

skill memiliki salah satu skill dasar yang dapat dilengkapi yang dapat meningkatkan kemampuan karakter.

Skills dalam permainan ini diperoleh secara acak berdasarkan kenaikan Level dari karakter. Kamu dapat mempelajari Skill untuk meningkatkan atribut setiap 10 level. Skill ini tidak dapat dilengkapi, tetapi mendukung untuk dalam peningkatan skill. Secara keseluruhan 10 skill termasuk dalam kategori ini. Ada 40 skill lain yang dapat diperoleh dengan masing-masing peningkatan tingkat karakter. Refresh Skill tidak mempunyai batasan setiap harinya.

Penggunaan skill harus melengkapi atau memunculkan skill sebelum digunakan. Maximum 6 skill yang dapat digunakan pada karakter. Munculnya skill dalam pertarungan merupakan random dan tidak dapat dikontrol.

Untuk mengalokasikan skill harus memiliki strategi dan taktik, kombinasi dengan skill yang berbedadapat membuat efek yang maksimal pada karakter, memilih skill yang tepat untuk suatu pertempuran dapat membantu untuk dapat memenangkan pertarungan.

f. Atribut Karakter

Lihat gambar 6 pada lampiran

Atribut dasar karakter terbagi atas tiga bagian: strength, agility and stamina Masing-masing dapat dibagi lagi menjadi atribut tambahan yang berdampak pada attack dan defense.

1) Strength: Mempengaruhi attack and block attribute karakter.

Attack : mempengaruhi damage kepada lawan.

Block : Mempengaruhi ketahanan dari serangan lawan

2) Agility: Mempengaruhi speed dan dodge.

Speed : Mempengaruhi attack speed.

Dodge : Mempengaruhi kemungkinan menghindar.

3) Stamina: Mempengaruhi HP dan Chakra.

HP : Mempengaruhi Poin HP.

Chakra : Mempengaruhi energy yang digunakan untuk menggunakan skill

g. VIP Member

Lihat gambar 7 pada lampiran

Dalam rangka untuk membuat lebih banyak pemain dapat menikmati hak istimewa VIP, mal item menawarkan item kartu VIP. Pembelian kartu VIP dengan Gold dan menikmati hak eksklusif kamu sendiri. Dan pembelian kartu tersebut terdapat di took-toko *game online* yang disesuaikan dengan tingkatan level yang dimainkan.

Keistimewaan pemain yang menggunakan VIP meliputi :

- 1) Mendapat tambahan EXP sebesar 20% dari pertarungan dengan monster.
- 2) Discount 20% untuk pembelian semua jenis barang di Toko, pengisian tas HP dan Chakra.
- 3) Mendapat tambahan 30 poin setiap kali pemulihan HP.
- 4) Menambah jatah pertarungan di arena sebanyak 5.
- 5) Mendapat tambahan 1x eksplorasi di luar desa.

### **C. Jual Beli *Karakter* dalam Game Online *Ninja Kita***

Jual beli yang ada pada *game online ninja kita* tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata atau pada umumnya. Yaitu terdapat penjual, pembeli, obyek yang di perjualbelikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam jual beli yang nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam *game online ninja kita*, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi misalnya jual beli tanpa mengetahui bagaimana obyek yang diperjualbelikan tersebut baik atau tidak dalam artian keadaannya maupun keberadaannya. Dan juga antara penjual dan pembeli tidak secara langsung melakukan transaksi tersebut. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, tidak sedikit orang memilih cara bertransaksi secara maya dengan alasan menghemat waktu, biaya dan lain sebagainya. Lihat gambar 8, 9, 10 pada lampiran.

Dalam *game online ninja kita*, uang bisa didapat dari hasil penjualan kostum (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (*gold dan batu*). Biasanya para *gammer* (sebutan untun para pemain game) bertransaksi melalui telepon dengan *gammer* lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah, tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*gold dan batu*).

Jual beli dalam *game online ninja kita* sama halnya dengan jual beli yang ada dalam dunia maya. Yaitu jual beli yang dilakukan oleh seorang penjual dan pembeli dengan cara online. Yang mana penjual mempromosikan barang yang akan dijual lewat karakter yang dimilikinya dalam permainan tersebut, sedangkan si pembeli menawarnya juga melalui karakter yang dimiliki dalam permainan tersebut juga. Meskipun dari situ para penjual dan pembeli kemudian melakukan transaksinya secara langsung atau mengadakan pertemuan berikutnya secara langsung.

### **1. Cara transaksi Jual Beli Karakter dalam *Game Online Ninja Kita***

Jadi pada prinsipnya, cara transaksi jual beli yang ada dalam *game online ninja kita* ada dua model yaitu:

Pertama, melalui *chatting* adalah akad jual beli yang dilakukan oleh pemain satu dengan pemain lainnya melalui percakapan interaktif yang terdapat dalam permainan tersebut. Dalam hal ini ijab dan qabul tidak dilakukan dalam satu majelis. Kedua, dengan cara *face to face* (bertatap

muka) antara penjual dan pembeli. Model transaksi yang kedua ini,  $ija > b$  dan  $qabu > l$  diucapkan secara langsung tidak terhalang oleh apapun yaitu dalam satu majelis.

Sedangkan dalam kenyataannya banyak para pemain yang menggunakan model transaksi yang pertama dengan alasan lebih efisien karena para pemain *game online* tidak hanya bertempat dalam satu wilayah saja akan tetapi dari beberapa daerah yang ada di Indonesia. Dengan alasan itulah para *gammer* lebih memilih bertransaksi secara online. Namun dampak negatif yang ditimbulkan dari bertransaksi dengan cara ini sangat banyak yaitu diantaranya penipuan sebagaimana dijelaskan diatas. Oleh karena itu para pemain harus ekstra hati-hati dalam melakukan transaksi menggunakan model seperti ini.

## **2. Penentuan harga Karakter dalam *Game Online Ninja Kita***

Penentuan harga dalam jual beli *game online Ninja Kita* sama dengan penentuan harga jual beli pada umumnya yaitu dilakukan dengan tawar menawar. Akan tetapi pada harga jual yang ditentukan oleh para *gammer* penjual karakter tidak dapat diturunkan atau lebih direndahkan dari harga yang dia tentukan. Sebab, jarang ada yang bisa menjual karakter dalam *game online* ini pada tingkatan level yang tinggi. Para *gammer* penjual karakter memanfaatkan keadaan ini untuk mendapatkan keuntungan yang banyak.



Sebab harga yang ditentukan oleh para *gammer* penjual karakter bisa sampai 7 juta untuk satu karakter.

Memang, tidak gampang para *gammer* penjual karakter menjual karakter yang levelnya sudah tinggi karena mereka harus terus-terusan bermain game ini untuk mendapatkan level yang disebut dewa atau level 50 keatas. Dan untuk mencapai level dewa (sebutan untuk level 50 keatas) tersebut, para *gammer* penjual karakter juga harus mengeluarkan uang untuk membeli VIP member yang diperlukan saat para *gammer* penjual karakter mulai memainkan level 25 ke atas.

Para *gammer* penjual karakter mencari para *gammer* yang mempunyai rasa penasaran tinggi terhadap *game online ninja kita* dan para *gammer* yang ingin mencari jalan pintas untuk memainkan game ini pada level yang tinggi. Oleh sebab itu, para *gammer* penjual karakter menjual karakter tersebut dengan harga yang terlampau tinggi.

Dalam menawarkan karakter ini, banyak para *gammer* penjual karakter yang memanipulasi keadaan seolah-olah banyak para *gammer* yang juga berminat terhadap karakter yang dia jual padahal yang menawar karakter tersebut tidak lain adalah teman mereka sendiri. Manipulasi ini dilakukan untuk menguasai pasar dalam penjualan karakter *game online ninja kita* agar mereka bisa mendapat keuntungan yang setinggi-tingginya.

### **3. Penyerahan Karakter dalam *Game Online Ninja Kita***

Adapun proses cara penyerahan barang dalam bertransaksi pada *game online*, juga terdapat dua cara yaitu: Pertama, bertemu langsung atau bertatap muka antara pihak satu dengan pihak lainnya. Pada saat itu barang dapat diserahkan apabila kedua belah pihak telah sepakat. Kedua, melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan *game online*. Dalam permainan *game online*, penyerahan barang biasanya dilakukan melalui pasar atau tempat bertransaksi.