

## BAB III

### JUAL BELI DALAM GAME ONLINE

#### A. Pengertian, Sejarah Perkembangan *Game Online*

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

Dalam sepuluh (10) tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering di sebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, yaitu memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang

---

<sup>1</sup> <http://en.wikipedia.org/Online Games>

menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

*Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dengan itu para gamer dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.<sup>2</sup>

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games 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*

---

<sup>2</sup> [wilis.himatif.or.id/download/MAKALAH%20GAME%20ONLINE.doc](http://wilis.himatif.or.id/download/MAKALAH%20GAME%20ONLINE.doc)

*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), *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 gamer 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.

Berikut adalah nama-nama game online yang masih ada di Indonesia:

*Ragnarok* : Game yang kisahnya diambil dari sebuah komik karya komikus terkenal Korea ini, sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. Banyak gamer Indonesia telah antusias menunggu game ini hingga rela memainkannya dengan lag-lag di server internasional. Ketika game yang booming di mancanegara ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun

2003, game ini langsung diserbu para gamer melebihi game-game sebelumnya. *Game buatan Gravity* (Korea) mempunyai gameplay dan gambar anime yang sangat cocok dengan kegemaran gamer Asia, bahkan game ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa.

Game keluaran PT. Lyto ini dengan mudah menarik banyak penggemar baru bahkan dari kalangan yang non-gamer. Game yang sangat sukses ini bahkan tidak hanya menguntungkan publishernya, tapi juga beberapa gamer bahkan membeli mobil atau apartemen dengan jual beli barang di dalam game ini. Ragnarok Online memakai grafik rendered 3D dengan karakter yang lucu-lucu, hingga menarik banyak pemain gamer cewek untuk memainkannya. Bukan rahasia lagi kalau beberapa gamer juga mendapatkan pasangannya bahkan pasangan hidup dari game ini.

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. Ragnarok sampai saat ini masih bertahan di Indonesia walau banyak bermunculan game-game online baru, dan dapat dikatakan bahwa *Ragnarok* merupakan *game online* tersukses di Indonesia.

*Gun Bound* : Gundbound merupakan *game online* ber-genre action pertama yang masuk ke Indonesia. Dirilis sekitar tahun 2004, *Gunbound* sangat menarik jika dimainkan untuk mengisi waktu luang. Tidak seperti game online RPG, game keluaran BolehGame ini tidak 'menuntut' gamer harus berdiam di depan komputer untuk berjam-jam. Sistem permainannya sendiri bisa berkelompok atau sendiri-sendiri, dimana karakter yang dimainkan akan mengendarai sebuah 'kendaraan' yang bisa menembaknya amunisi kepada lawan mainnya.

*Gunbound* merupakan game pertama yang memanfaatkan sistem '*item mall*', yaitu pemain dapat membeli item-item atau *avatar* (item yang bisa dipakai oleh karakter) untuk mendandani karakternya. Pembelian item bisa menggunakan voucher yang diterbitkan oleh BolehGame.

*Gunbound* juga merupakan game gratis selamanya pertama di Indonesia, dimana pemain tidak perlu harus membeli voucher untuk bisa memainkannya. *GunBound* juga merupakan game action pertama yang masuk di WCG (*World Cyber Game*). Game ini sempat sangat digandrungi ketika pertama kali dirilis di Indonesia, dan hingga kini *GunBound* masih bertahan dengan para penggemarnya yang terlihat masih cukup setia untuk memainkan game ini.

*Xian* : Game 2.5D ini cukup kreatif memakai sistem strategi-RPG dengan latar belakang *oriental Asia*. *Xian* memiliki gameplay yang berasaskan berdagang dan mencari keuntungan sebesar besarnya. Uang di

dalam game ini adalah segalanya, dan semua item bisa di uangkan, dan mungkin tujuan akhir dari game ini adalah mendapatkan uang sebanyak-banyaknya.

Game yang sangat unik keluaran Boleh Game ini, mengambil setting Asia timur pada tahun 1500. Ketegangan politik melanda di seluruh negeri Asia Timur. Setelah perang saudara yang panjang di Jepang, akhirnya Jepang bersatu dan merencanakan perluasan daerah jajahan. Dinasti Ming di Cina yang sedang berperang melawan musuhnya, sudah mulai kehilangan kekuatan dan semangat. Keadaan damai yang panjang di Korea membuat penduduk negeri itu menjadi tidak peduli dengan perubahan yang terjadi di sekitar negeri mereka. Saat itu keadaan ekonomi dan sosial sedang mengalami saat yang sangat sulit. Tapi keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh para pedagang untuk mewujudkan impian mereka. Pedagang-pedagang dari Korea, Jepang dan Cina berkelana ribuan kilometer jauhnya melewati gunung-gunung yang tinggi, sungai-sungai yang panjang dan melintasi lautan luas dan ganas untuk memperoleh kemashuran dan kekayaan. Petualangan seperti ini yang harus dijalani oleh pemain game yang ingin menjadi seorang pedagang termasyur.

*Xian* masih bertahan hingga kini karena memakai sistem '*Item Mall*' yang gratis selamanya. Pemain game fanatik terhadap sistem pola permainan yang unik ini, tampaknya sulit untuk berpaling terhadap game online lainnya.

*Rissk Your Life* : Game online RPG 3D bergaya *gothic*, dengan tema dua bangsa yang bermusuhan, yaitu *Human* (manusia) dan *Akhan*. Game keluaran PT. Dream Web Technology masuk sekitar pertengahan tahun 2004. Game ini membutuhkan spek komputer yang sangat tinggi untuk bisa memainkan game ini dengan lancar, yaitu processor setidaknya harus setara dengan Pentium 4 dan dengan kartu grafik yang mempunyai kemampuan rendering tinggi.

Dalam RYL pemain dapat menyerang dan menguasai para monster, pemain, group, guild, kebangsaan lainnya; dan karakter kamu akan berkembang dengan latihanmu. Karakter pemain akan berkembang tidak hanya dari level, tapi juga dari mengumpulkan sumber alam, dan pemain harus melindungi para teman, guild, bahkan kebangsaanmu sendiri. Jika tidak, pemain lain akan menguasai sumber alam tersebut. Terdapat 3 jenis peperangan di dalam game RYL yaitu *Guild War*, *Siege War* dan *Race War*.

RYL hingga kini juga masih bertahan dengan tiga buah servernya, dan sejak tahun 2005 RYL telah meng-upgrade versinya menjadi RYL versi 2.

*Tantra Online* : Tidak lama setelah RYL muncul, *Tantra* muncul sebagai saingan yang cukup serius untuk gameplay yang hampir sama. Game online RPG 3D ini menampilkan tema berbeda dari '*Middle Earth*' ataupun '*futuristik*'. *Tantra Online* mengambil setting dari legenda-legenda di India.. Grafiknya sendiri terlihat indah dan cukup mendetail, dimana

pemain dapat melihat ukiran-ukiran pada *armor* yang kamu pakai, peta dan bangunan di dalam game juga terkesan khas India kuno.

*Tantra* juga menawarkan sejumlah *dungeon*/area bawah tanah, bahkan area istimewa yang dipersiapkan khusus untuk para pemain melakukan pertempuran dan pertandingan antar dewa 8 Karakter berbeda. Dalam *Tantra* terdapat 4 kelas dan 8 suku. Setiap suku dilengkapi dengan pakaian dan item yang unik ditambah dengan fasilitas menambah level karakter guna meningkatkan kemampuan tempurnya. *Sistem war* yang dapat dilakukan kapan saja dan sistem '*Guild Castle Siege*' juga merupakan keunggulan game ini.

Game keluaran Playon ini tampaknya sudah banyak ditinggalkan oleh para pemainnya, tapi masih sempat bertahan saat ini. tampaknya Playon ingin tetap bertahan dan lebih konsentrasi terhadap game-game baru mereka di masa mendatang. Sejak tanggal 5 Maret 2008, *Tantra* bisa dimainkan gratis selamanya. Selain itu sejak tanggal 1 Maret, telah ada event 'Double XP' selamanya.<sup>3</sup>

## **B. Model-model *game online***

1.) *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting

---

<sup>3</sup> [http://ligagame.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=87&Itemid=1](http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=87&Itemid=1)

peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).

2.) *Real-Time Strategy*, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi *pemainnya*, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

3.) *Cross-Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware yang* berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan *hardware* atau *console* atau game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4.) *Browser Games*, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.

5.) *Massive Multiplayer Online Games*, adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>4</sup>

### **C. Benda-benda yang di perjual belikan dalam *game online***

Dalam permainan *game online*, ada beberapa item (benda) yang dapat diperjualbelikan kepada gamer-gamer lain. Diantara item-item (benda-benda) yang diperjualbelikan, kebanyakan berupa alat-alat atau senjata yang

---

<sup>4</sup> <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>

dapat digunakan oleh gamer untuk mempermudah melewati tahapan-tahapan selanjutnya. Beberapa contoh item-item (benda-benda) yang diperjualbelikan oleh para gamer dalam salah satu permainan *game online* adalah sebagai berikut:

Bentuk	Nama	Kategori	Karakteristik
	Arbalest Weapon	(Bow)	Busur otomatis yang membuat pemakainya lebih akurat. DEX +2.
	Arc Wand Weapon	(Wand)	Tongkat sihir yang berornamen dan dibentuk dengan baik. Memberikan pemakainya mendapatkan kekuatan sihir yang besar. INT +3, MATK +15%.
	Arrow of Wind Weapon	(Arrow)	Panah sihir yang mengandung unsur Wind.
	Assassin Dagger Weapon	(Dagger)	Pisau kecil dari assasin. MSP +30.
	Axe Weapon	(Axe)	Kapak biasa

	Balmung Weapon	(Sword 2H)	Pedang yang dipakai oleh Siegfried, seorang pahlawan. INT+20, LUK+20
	Bastard Sword Weapon	(Sword 2H)	Pedang pendek, memiliki gagang yang panjang. Dapat digunakan untuk menusuk atau membacok.

#### D. Cara transaksi dalam *game online*

Jual beli yang ada pada dunia maya tidak jauh berbeda dengan jual beli yang ada pada dunia nyata. Yaitu adanya penjual, pembeli, obyek yang di perjual belikan maupun dari akadnya. Hanya saja yang membedakan mungkin dari segi transaksinya. Dalam dunia nyata model transaksi yang sering digunakan yaitu *face to face* atau bertatap muka antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan model transaksi yang ada dalam dunia maya, kebanyakan orang melakukan suatu transaksi misalnya jual beli tanpa mengetahui bagaimana obyek yang diperjual belikan 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. Padahal hal tersebut sangat berbahaya karena sering sekali terjadi penipuan.

Dalam *game online*, uang bisa didapat dari hasil penjualan *armor* (baju perang), item-item (benda-benda), dan mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*). Biasanya para gamer bertransaksi melalui telepon dengan gamer lain. Alat pembayaran yang digunakan bisa langsung berupa uang rupiah, tapi bisa juga berupa mata uang yang berlaku di game tersebut (*cegel atau dalant*).

Jual beli dalam *game online* 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). Penentuan harga barang dalam game online

Jadi pada prinsipnya, cara transaksi jual beli yang ada dalam *game online* 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, oleh karena itu model transaksi ini sering terjadi penipuan yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

Kedua, dengan cara *face to face* (bertatap muka) antara penjual dan pembeli. Model transaksi yang kedua ini, ijab dan qabul 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 *gamer* 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). Penyerahan barang yang ada dalam game online

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. Cara ini

dibenarkan karena baik penjual maupun pembeli telah rela untuk melepaskan hak kepemilikan dari benda tersebut dengan mengganti sesuatu yang mempunyai nilai yang sama atau sepadan. Kedua, melalui fasilitas yang telah disediakan dalam permainan *game online*. Dalam permainan *game online*, penyerahan barang biasanya dilakukan melalui pasar atau tempat bertransaksi

Dalam transaksi jual beli yang dilakukan lewat *chatting*, biasanya sering terjadi kasus atau rawan dengan penipuan. Adapun beberapa kasus penipuan yang sering terjadi

1. Nama karakter yang hampir sama dengan karakter lain

Penipu akan menyamar menjadi teman korban. Mulai dari membuat nama karakter yang mirip dengan nama karakter teman korban. Begitu pula dengan tampilan karakternya.

2. Penipuan menggunakan Transaksi

Penipu biasanya suka membatalkan proses transaksi sebelumnya dengan alasan tidak sengaja atau *error*, selanjutnya barang yang sudah dijanjikan dirubah dalam transaksi, dan korban yang tidak sadar akan tertipu.

3. Penipuan menggunakan Vending (Buka Toko)

Penipu akan membuka toko, dan menjual barang yang amat murah. Ketika si penjual sedang masuk dan memilih barang, penipu akan pura-pura

tidak sengaja menutup tokonya, dan membuka kembali toko tersebut dan menukar barangnya.

4. Penipuan dengan modus Penjualan voucher dengan Cegel / item di dalam game

Penipu akan menawarkan untuk menukar Voucher miliknya dengan item atau cegel dalam game. Setelah transaksi selesai, biasanya yang terjadi ada 2 macam penipuan, bisa antara kode voucher yang diberikannya salah, atau ternyata kode voucher yang berhasil dimasukkan bukan voucher seperti yang dijanjikan sebelumnya.

5. Penipuan menggunakan Nama Game Master atau Pihak LYTO

Penipu akan berpura-pura menjadi Game Master atau Pihak LYTO. Lalu penipu akan menghubungi korban baik melalui game atau langsung telepon (terkadang si penipu sudah tahu user name atau ID dari si korban). Pada akhirnya penipu akan meminta data-data korban mulai dari Password, Kode Pin, Nama Ibu dan Kode Bank.