

BAB I

PENDAHULUAN

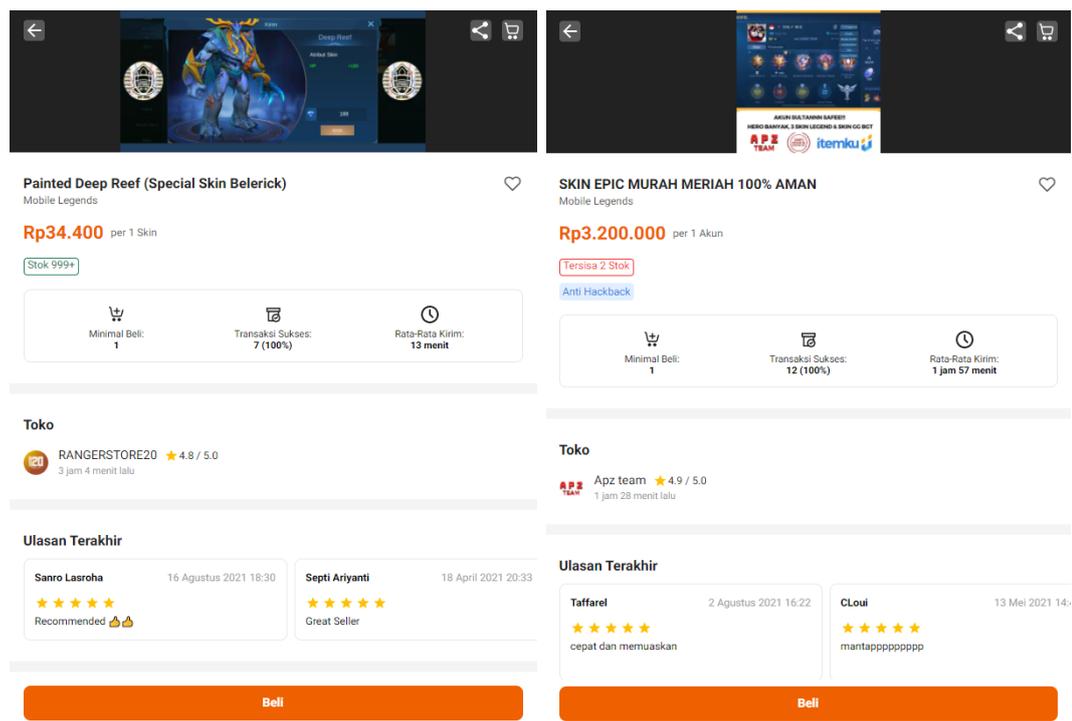
1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan salah satu hal yang paling cepat berkembang dalam globalisasi saat ini. Manusia tidak dapat lepas dari pengaruh teknologi karena keberadaan tersebut dapat membantu kehidupan manusia baik dalam bidang informasi, komunikasi dan lainnya. Teknologi informasi berkembang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dari manusia itu sendiri. Adapun salah satu kontribusi dari teknologi informasi yakni munculnya bidang hiburan (Fauziah, 2013).

Menurut Bungin, salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi yang tercipta pada akhir abad ke-20 adalah Internet. Teknologi internet memimpin orang ke peradaban baru, tempat di mana realitas kehidupan tergantikan dari aktivitas. Kegiatan nyata ke *virtual* disebut dengan dunia maya. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya dapat menciptakan dunia yang menyeluruh, tetapi juga menciptakan ruang hidup baru bagi komunitas, kehidupan komunitas siber. *Cybercommunity* merupakan kehidupan masyarakat manusia yang tidak terlihat secara langsung melalui persepsi manusia, tapi bisa dirasakan dan disaksikan secara realitas (Bungin, 2011).

Seiring berkembangnya teknologi informasi, kemajuan jaringan internet ikut berkembang. Sehingga jual beli *online* (*online shop*) turut meningkat setiap tahunnya. Begitu pula dengan tingkat kejahatan berupa penipuan dalam jual beli *online* sendiri yang juga meningkat yang disebut dengan *cybercrime*. Dalam proses transaksi *online*, pembeli dapat membeli barang yang sudah dipasarkan melalui *website* penjual. Lalu pembeli melakukan transaksi penawaran harga. Setelah itu pembeli boleh melakukan pembayaran melalui rekening bank penjual. Kemudian setelah uang diterima penjual, selanjutnya penjual wajib mengirimkan barang yang telah ditawarkan oleh pembeli. Adapun media sosial yang digunakan penjual untuk memasarkan produk-produknya seperti: Facebook, Twitter, Blog, dan sebagainya (Nugroho, 2016).

Banyak *developer* yang menyediakan situs-situs *e-commerce* jual beli *game online* sebagai sarana bisnis di Indonesia. Bagi sebagian masyarakat, selain sebagai salah satu sarana hiburan, *game online* bisa juga menjadi lahan bisnis untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Sebagian pemain *game online* dapat menggunakan sarana hiburan ini dengan membuat, mencari barang atau mata uang dalam *game* (*virtual currency* atau *in-game money*) tersebut untuk dijual kepada pemain lain. Sehingga dengan banyaknya orang yang memanfaatkan *game online* untuk mencari nafkah dan semakin meningkatnya minat pemain *game online* dari hari-ke hari, disimpulkan bahwa bisnis jual beli *game online* tertentu sangat menjanjikan. Harga barang (*item*) dalam sebuah *game online* tertentu bervariasi, dari harga puluhan ribu sampai dengan jutaan rupiah. Maka kondisi ini pada akhirnya membuat beberapa pemain *game online* untuk mencari nafkah dengan bermain *game online*, tidak jarang diantara mereka hidupnya bergantung kepada suatu *game online* (Nugroho, 2016).



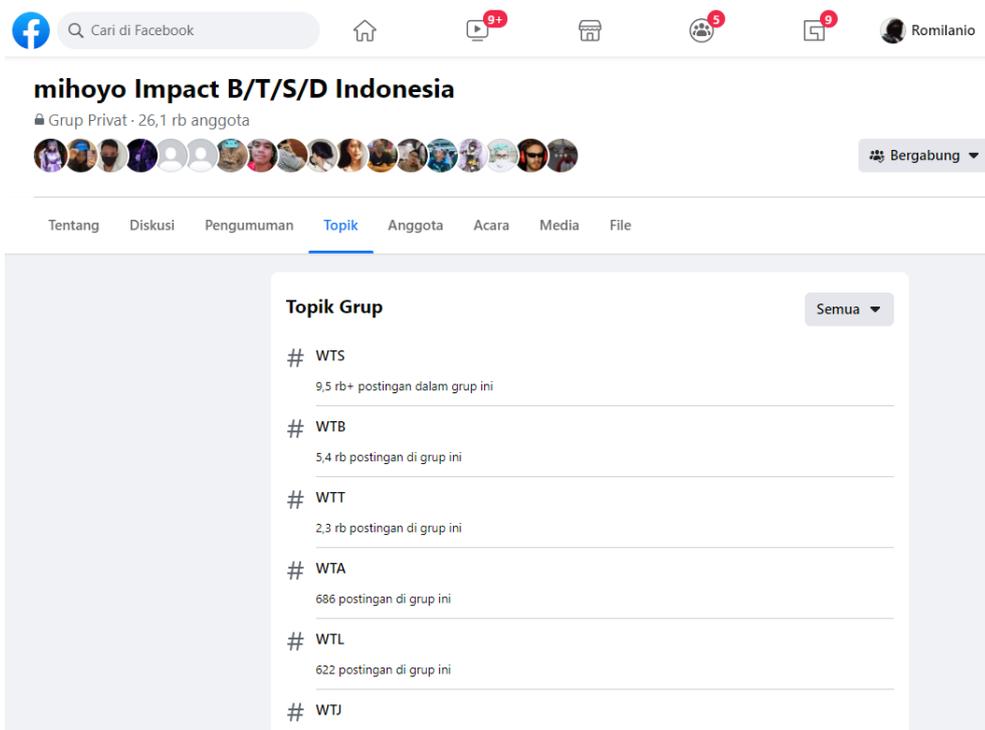
Gambar 1.1 Contoh harga barang (*item*) dan akun *game online* *Mobile Legends* (Sumber : Itemku.com, diakses pada 08/09/2021)

Bukalapak sebagai salahsatu platform *e-commerce* terbesar nomor tiga di

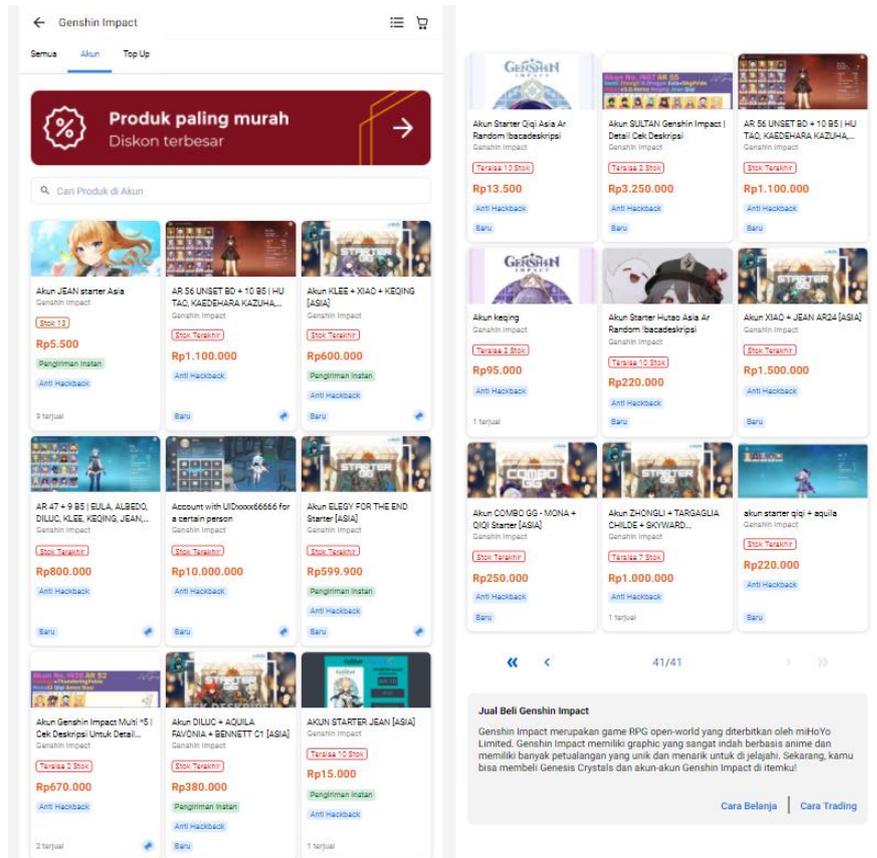
Indonesia setelah Tokopedia dan Shopee berdasarkan *website* sirclo.com (diakses pada 29 September 2021). Pada bulan Mei 2021, Bukalapak mengakuisisi saham PT. Five Jack sebagai pengelola *website* jual beli produk *game online*, Itemku.com. Melalui bisnis.com, Willix Halim selaku *Chief Fun Officer* Bukalapak berpendapat bahwa salah satu tujuan dari kolaborasi kedua perusahaan itu untuk membantu meningkatkan ekosistem digital yang baik di Indonesia. Bukalapak menilai pasar gim di Indonesia masih luas (Halim, 2021).

Menurut laporan dari Verizon, pada tahun 2020 selama fase *lockdown* pertama, pemain gim seluler naik mencapai 75% dibandingkan dengan masa sebelum Covid-19. Lalu pada periode 5 Maret hingga 6 April 2020, unduhan gim seluler naik mencapai 60% yakni sekitar 2,3 miliar unduhan, pada waktu yang sama dari periode tahun sebelumnya. Sejalan dengan angka unduhan yang meningkat, pengeluaran masyarakat terhadap penggunaan gim di situasi pandemi juga mengalami peningkatan. Menurut laporan Nielsen menyebutkan terjadi peningkatan sebesar 11% dalam pengeluaran gim pada Maret 2020, dibandingkan tahun lalu di periode yang sama (Dwi, 2021).

Pada bulan September 2021, pelaku jual beli akun *game online* sebagian besar memanfaatkan media sosial untuk bertransaksi akun *game online* ketimbang memanfaatkan platform *e-commerce* jual beli akun *game online*. Hal ini dibuktikan dengan sampling salahsatu platform *e-commerce* jual beli akun *game* terbesar di Indonesia Itemku.com hanya terdapat 738 akun *game online* Genshin Impact yang dijual (itemku.com, diakses pada 13/09/2021). Sementara salah grup bernama "mihoyo Impact B/T/S/D Indonesia" di media sosial Facebook yang merupakan forum jual beli akun *game online* Genshin Impact yang beranggotakan sekitar 26100 orang, terdapat setidaknya 9500 akun yang telah ditawarkan, angka tersebut berasal dari total postingan yang menulis tagar #WTS yang berfungsi menandai jika post tersebut sedang menjual (facebook.com, diakses pada 13/09/2021). Menurut Qiudan Li, kata kunci yang biasa digunakan untuk suatu postingan yang berhubungan dengan membeli adalah "WTS", "*want to sell*", "*for sale*", dan "*selling*". Kata kunci yang biasa digunakan untuk suatu postingan yang berhubungan dengan menjual adalah "WTB", dan "*Look for*" (Liu et al., 2020).

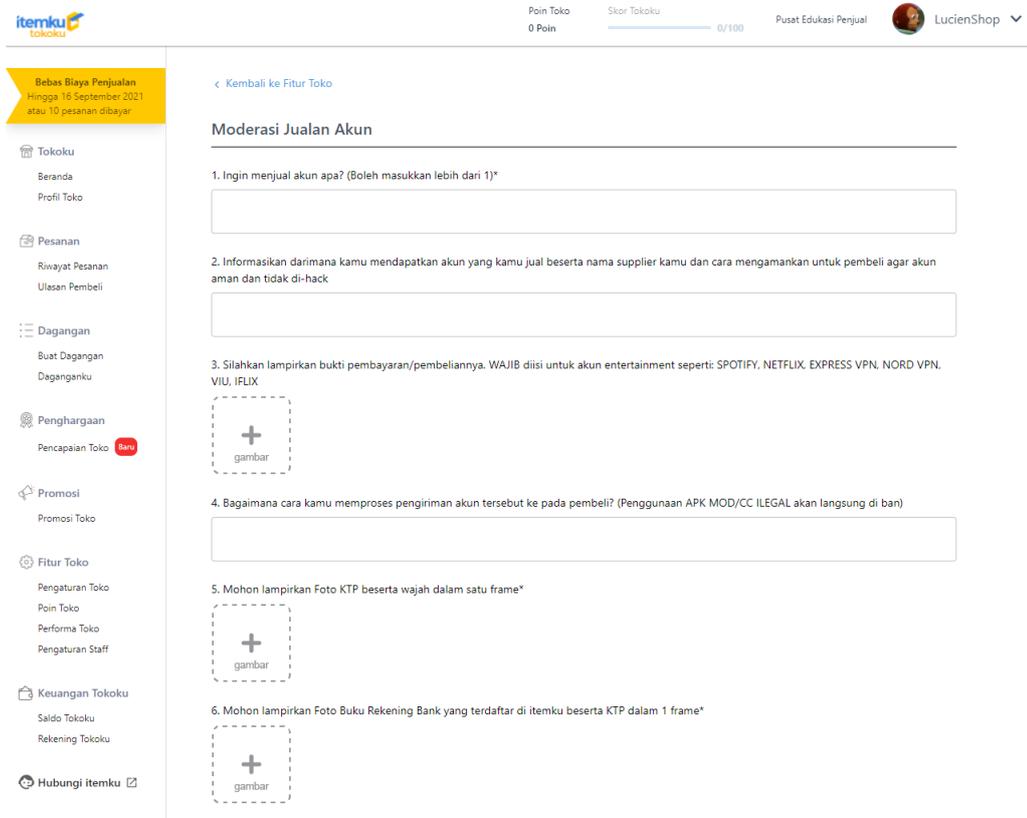


Gambar 1.2 Jumlah akun *game online* Genshin Impact yang ditawarkan dalam grup forum jual beli di media sosial Facebook pada bulan September 2021 (Sumber : Facebook.com, diakses pada 09/09/2021)



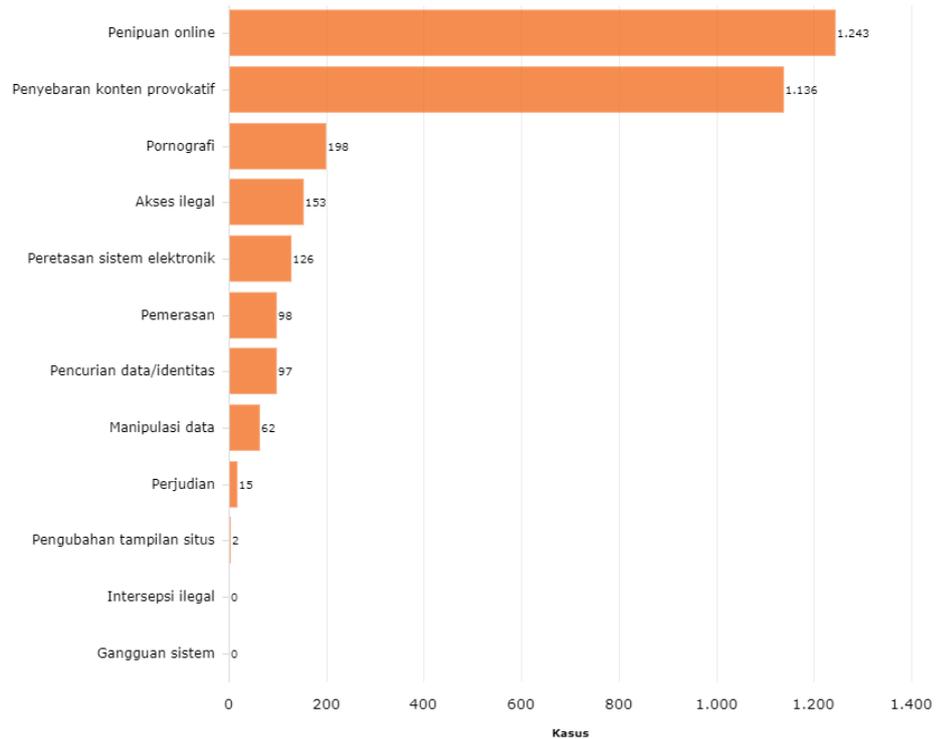
Gambar 1.3 Jumlah akun *game online* Genshin Impact yang dijual di Itemku.com pada bulan September 2021
(Sumber : Itemku.com, diakses pada 09/09/2021)

Hal tersebut disebabkan karena kebanyakan dari mereka yang berjualan di grup media sosial, menjual atas nama individu atau sebatas menjual akun *game* pribadi miliknya saja. Penyebab lainnya yakni untuk mendaftarkan toko *e-commerce* jual beli *game* seperti Itemku.com, memerlukan verifikasi penjual yang cukup ketat karena membutuhkan foto *selfie* beserta KTP (kartu tanda penduduk) yang dipegang, foto nomor rekening bank bersama KTP dalam satu frame yang terkesan menyulitkan penjual. Agnes sebagai *customer service* Itemku.com setelah diwawancarai berpendapat, persyaratan tersebut merupakan proses verifikasi bahwa pengajuan dilakukan oleh pemilik toko dapat dipertanggungjawabkan dikemudian hari. (Agnes, 2021: Itemku.com) Selain itu, umumnya bagi penjual ataupun pembeli di dalam grup media sosial, dapat lebih leluasa berinteraksi dalam hal negosiasi harga, bertukar barang, lelang ataupun sekadar bertanya, sehingga bukan hal yang aneh jika grup jual beli di media sosial lebih ramai ketimbang platform *e-*



Gambar 1.4 Menu moderasi toko untuk berjualan di Itemku.com
(Sumber : Itemku.com diakses pada 09/09/2021)

Alfons Tanujaya sebagai pakar keamanan siber di Vaksincom menyarankan konsumen menggunakan *e-commerce* untuk berbelanja. Sebab penipuan mudah terjadi di media sosial karena tidak ada pihak ketiga yang menjamin keamanan transaksi. Juga menyarankan kepada calon pembeli untuk memeriksa ulasan dari konsumen sebelumnya (Tanujaya, 2020: katadata.co.id). Polisi mencatat penipuan *online* terjadi melalui email, situs web dan media sosial.



Gambar 1.5 Jumlah Laporan Kasus Kejahatan Siber (Januari-Juli 2019)
(Sumber : Kepolisian Republik Indonesia)

Kasus *cybercrime* paling tinggi adalah penipuan online dikarenakan masih banyaknya transaksi jual beli online di luar jangkauan platform *e-commerce* yang aman. Dapat ditemui kasus penipuan online terjadi di media sosial. Adapun contoh praktik penipuan di media sosial Discord, Facebook, dan platform lain. Berikut penjelasan beberapa korban melalui wawancara tidak langsung dan wawancara tertulis:

1. Kasus transaksi jual beli akun *game online* secara *direct*, tanpa perantara atau *middleman*.

Ridwan berniat menjual akun game online Azur Lane, namun tidak mengerti harga akun miliknya, sehingga ia memposting detil akun di forum jual beli *game online* EpicNPC dengan niatan bertanya mengenai harga sekaligus menjualnya. Kemudian muncullah penipu yang berpura-pura ingin membeli, yang mana ia meminta kontak Discord Ridwan sehingga terjadi percakapan yang berujung topik penipu ingin membeli secara *direct*

yakni dengan mengirim saldo Paypal terlebih dahulu kepada Ridwan, penipu mengaku jika saldo sudah ditransfer dan tidak sempat menscreenshot bukti transfer. Ridwan akhirnya melakukan pencarian melalui Google, yang mana memang benar bahwa bukti transfer tidak dapat dimunculkan kembali jika jendela bukti pembayaran sudah terlanjur ditutup. Karena Ridwan berpikir mungkin akan ada jeda beberapa jam karena sistem pengiriman uang Paypal *Friend and Family*, sehingga Ridwan memberikan akun *game online* Azur Lane tersebut kepada penipu, lalu keesokan harinya dia kembali menghubungi penipu melalui Discord, dan ternyata penipu tersebut sudah mem-block akun Discord miliknya.

2. Kasus transaksi jual beli akun *game online* menggunakan jasa *middleman* tiruan, palsu, atau *clone*.

Firdaus seorang *reseller* akun yang dilakukan saat senggang karena sedang menempuh studi kampusnya. Firdaus hampir tertipu oleh *middleman clone*, yang mana saat ia telah memposting akun *game online* dalam grup jual beli *game online* di Facebook, muncullah penipu yang berpura-pura sebagai calon pembeli yang menawarkan harga ke akun *game online* milik Firdaus. Singkat cerita antara Firdaus dan penipu tersebut sepakat dengan harga jual akun, namun penipu tidak berkenan menggunakan jasa *middleman* dalam grup jual beli tersebut, dan malah meminta Firdaus untuk menggunakan jasa *middleman* dari luar, yang mana ternyata setelah Firdaus telusuri ternyata memiliki banyak profil yang sama, baik nama profil dan foto profil. Sehingga Firdaus tidak ingin melakukan transaksi dengan penipu tersebut. Karena Firdaus juga tidak pernah melakukan transaksi dengan *middleman* tersebut, sehingga Firdaus tidak mengetahui manakah *middleman* yang asli ataupun yang palsu.

Firdaus menyarankan kepada pelaku penjual maupun pembeli akun *game online* untuk waspada sebelum menggunakan jasa *middleman*. Utamakan menggunakan jasa *middleman* sesuai dengan dimana postingan jual beli yang bersangkutan diposting. Tidak perlu ragu untuk membatalkan transaksi walaupun harga sudah disepakati jika ada salah satu pihak yang

merasa kurang percaya dengan jasa *middleman* yang akan digunakan. Langkah tersebut demi keamanan dalam melakukan transaksi jual beli *online*.

3. Kasus transaksi jual beli akun *game online* menggunakan jasa *middleman* yang asal usulnya tidak jelas.

Azis seorang reseller akun *game online* yang mana biasa berjualan akun Mobile Legends: Bang Bang dan Honkai Impact, mengaku bahwa sering tertipu dengan *Middleman* yang asal usulnya tidak jelas. Azis biasa membeli dan menjual akun game online dalam grup jual beli di media sosial Facebook, yang mana setiap grup memiliki admin yang bekerja sebagai *middleman* grup tersebut. Namun tidak jarang Azis diajak oleh calon pembeli maupun penjual akun game online untuk menggunakan jasa *Middleman* diluar grup tersebut. Azis menjelaskan jika *Middleman* tersebut memiliki jumlah teman (*friendlist*) dan *pengikut (follower)* yang cukup banyak, namun nampaknya hal tersebut bukan menjadi acuan jika jasa *Middleman* tersebut dapat dipercaya.

Hal tersebut kemudian dibenarkan karena akhirnya Azis tertipu dengan *Middleman* tersebut. Azis menjelaskan jika kemungkinan *Middleman* gadungan tersebut bersekongkol dengan penjual, sehingga uang yang Azis titipkan ke *Middleman* tersebut dibawa kabur. Dengan kejadian tersebut, Azis menyarankan kepada *Middleman* lain untuk berani menggunakan *voice chat* sebelum melakukan transaksi. Menurutnya penggunaan *voice chat* sebelum transaksi *online* dapat mencegah *Middleman* gadungan yang berani membawa kabur uang konsumen dan mencegah risiko transaksi dengan *Middleman clone* atau tiruan.

4. Kasus transaksi jual beli akun *game online* menggunakan jasa *middleman*. Namun setelah beberapa waktu, akun yang telah dibeli dihackback (mencuri akun secara ulur-tarik dengan metode *account recovery*) oleh pemilik akun utama.

Adyatma seorang reseller akun sekaligus *middleman* grup. Sebelum

menjadi middleman. Adyatma seorang *reseller* akun *game online* Genshin Impact, yang mana sudah beberapa kali sukses melakukan transaksi jual beli. Namun pada bulan Desember 2020, Adyatma mengalami kasus akun yang dibeli awalnya akun tersebut masih tidak terjadi masalah apapun, namun tiga bulan kemudian akun yang dibeli Adyatma tidak dapat diakses lagi olehnya. Adyatma kemudian bertanya ke pemilik akun sebelumnya yang ternyata akun tersebut juga didapatkan secara membeli dari orang lain, yang mana penjual tersebut mengaku jika tidak menemukan riwayat percakapan pemilik akun utama. Adyatma menambahkan jika dirinya tidak yakin jika memang penjual itu ingin bertanggung jawab sehingga dirinya merelakan akun yang ter-*hackback* tersebut.

Pada saat itu masih belum ada sistem *refund full*, sehingga Adyatma juga tidak bisa sepenuhnya menyalahkan penjual akun tadi jika penjual tersebut tidak ingin tanggungjawab dengan akun tersebut. Maka dari itu beberapa minggu kemudian *middleman* dalam grup tersebut mengadakan sistem *refund full* dengan meminta data diri penjual jika antara penjual dan pembeli sepakat untuk mengaplikasikan sistem *refund full* dalam transaksi jual beli akun *game online*. Adyatma menambahkan jika cara tersebut dapat mengurangi kejadian penjual lepas tangan saat akun yang telah dijual terjadi masalah, selama *middleman* dengan baik mengidentifikasi data diri yang sudah diserahkan oleh penjual. Terutama nama pemilik dari metode *payment* dengan nama pada identitas yang diberikan harus sama. Sebagai *middleman*, Adyatma berpendapat jika pelaku penjual yang tidak bertanggung jawab dengan masalah pada produk yang dijual, identitas penjual akan diserahkan ke pembeli, dan pembeli bebas menggunakan identitas tersebut terutama untuk ditindak lanjuti ke jalur hukum.

5. Kasus transaksi jual beli akun *game online* yang setelah beberapa waktu, akun yang telah dibeli terdapat akses login mencurigakan.

Mulyana seorang pembeli akun *game online* Mobile Legends Bang Bang. Mulyana sebelumnya belum pernah mengetahui adanya middleman pada grup jual beli akun *game online* tersebut, sehingga akhirnya Mulyana

memutuskan untuk membeli akun secara tanpa jasa *middleman*, untung saja penjual akun cukup jujur sehingga setelah menerima uang yang dikirim oleh Mulyana, penjual langsung memberikan akun yang dijual. Namun nasib buruk setelah akun tersebut Mulyana mainkan, setelah tiga hari berlalu kebetulan saat Mulyana sedang bermain *game* tersebut, otomatis *disconnect* dari *game* dengan pemberitahuan bahwa terdapat akses login dimana orang lain sedang login di perangkat yang berbeda. Kemudian Mulyana mengecek foto yang sempat diupload dalam menu profil akun *game* dan ternyata terdapat komentar baru yang dia yakini jika bukan dia yang menulis, sehingga dia menuliskan kontak Whatsapp di kolom komentar yang sama. Akhirnya Mulyana dihubungi oleh dengan pemilik akun sebenarnya.

Singkat cerita Mulyana dan pemilik akun asli saling berkomunikasi, yang hingga Mulyana simpulkan bahwa pemilik akun tersebut terkena *phising* dengan masuk ke *link* ataupun *website* dengan iming-iming gratis *diamond*. Lalu Mulyana menghubungi kembali kepada penjual akun tersebut, penjual akun tersebut akhirnya mengakui jika akun tersebut hasil dari *phising*, sehingga penjual menjual akun tersebut dengan harga yang murah. Sementara Mulyana sebenarnya tidak tahu jika akun yang dia beli harganya murah, karena Mulyana hanya penasaran saja dengan *game* Mobile Legends Bang Bang sehingga berniat membeli akun *game online* tersebut. Akhirnya setelah berkomunikasi dengan pemilik akun asli, Mulyana menebus akun yang bersangkutan kepada pemilik akun asli, sehingga pemilik akun asli tersebut setuju dan bersedia untuk *logout* dari akun *game online* tersebut hingga pemilik sepenuhnya telah Mulyana miliki.

Adanya sistem *middleman* atau rekber (rekening bersama) dimulai dari maraknya kasus penipuan aktivitas jual beli pada Forum Jual Beli Kaskus. Kasus penipuan yang mana pembeli dan penjual saling menyepakati harga, namun pihak penjual tidak mengirimkan barang sesuai kesepakatan dan bahkan tidak dikirimkan sama sekali, sehingga pihak pembeli telah dirugikan dalam

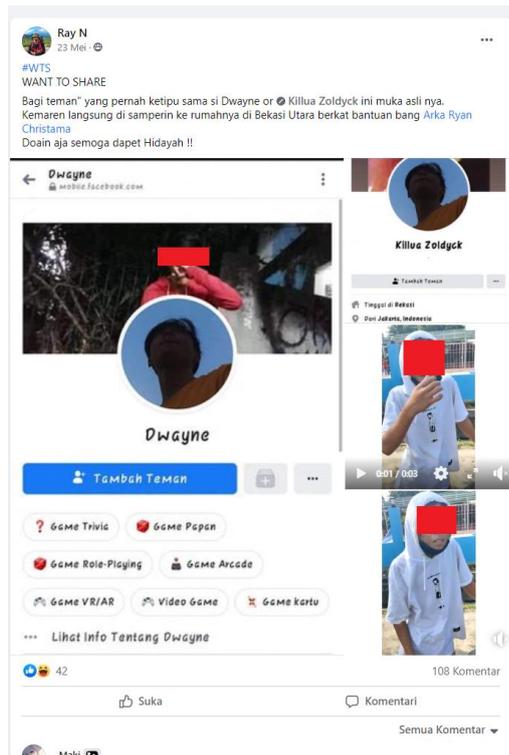
perjanjian jual beli tersebut. Sehingga muncul inisiasi dari member forum Kaskus untuk membuat sistem baru untuk mengantisipasi risiko penipuan dalam transaksi jual beli di Forum Jual Beli Kaskus yakni dengan sistem pembayaran rekening bersama. (Kaskus ID: Maulanazzzz, 2012) Rekening bersama adalah sebutan sistem perantara atau orang ketiga untuk meningkatkan keamanan dalam transaksi secara *online*. (Raditio 2014: 79)

Penggunaan middleman atau rekening bersama dalam jual beli online di Forum Jual Beli Kaskus yang diadakan oleh *member* hanya bermodalkan kepercayaan dari sesama *member* yang diberikan ke *middleman*. Para *member* yang ingin bertransaksi *online* dan ingin menggunakan jasa *middleman*, cenderung memilih *middleman* yang telah terpercaya dan memiliki reputasi baik. Hal tersebut dapat dilihat dari testimoni berupa *screenshot* percakapan antara *middleman*, penjual, dan pembeli, ataupun komentar dari para konsumen yang telah terlibat dalam transaksi jual beli *online* dengan sistem perantara pembayaran dari jasa *middleman* tersebut. *Middleman* atau rekening bersama dapat membantu transaksi dari nominal puluhan ribu hingga ratusan juta rupiah, yang mana *middleman* tersebut akan menerima royalti atau *fee* yang jumlahnya tergantung kesepakatan yang biasanya menyesuaikan dari besarnya nominal transaksi pengguna jasa *middleman* tersebut (Purnama, 2020: 6). Oleh karena itu sistem *middleman* masih dilakukan oleh sesama member dalam suatu forum ataupun grup jual beli online hingga saat ini.

Penggunaan jasa *Middleman* dapat membantu mengurangi risiko penipuan dalam transaksi jual beli akun *game online*. Hal ini dibuktikan dengan kuesioner kuantitatif yang mana dari 176 responden yang pernah menggunakan jasa *middleman*, 125 diantaranya menjawab merasa aman yakni sekitar 71% dan 12 diantaranya menjawab tidak tahu, dan 39 lainnya menjawab tidak aman. Sehingga dengan hasil keamanan yang masih diperdebatkan, pihak *middleman* memperkenalkan sistem *refund full*. Menurut merriam-webster.com (diakses tanggal 22/09/2021), definisi *full refund* yakni pengembalian dana atau uang yang telah dibayar secara penuh ke pihak pembeli. Yang mana dalam kasus jual beli akun *game online*, pembeli boleh melakukan *refund* secara penuh saat akun *game* yang telah dibeli terdapat masalah tertentu yang dipastikan bukan

kesalahan pihak pembeli, agar penjual bertanggung jawab dengan sistem *refund full* tadi, maka penjual diminta untuk menyerahkan identitas baik KTP, SIM, atau paspor ke pihak *middleman*.

Namun berdasarkan kuesioner dengan pernyataan “sistem *refund full* dipastikan tidak akan terjadi kasus penipuan transaksi akun *game online*”, dari 176 responden yang pernah melakukan jual beli akun dengan jasa *middleman*, 71 diantaranya menjawab setuju, 43 menjawab tidak tahu, dan 62 menjawab tidak setuju. Yang mana 26 diantara yang menjawab tidak setuju berpendapat bahwa identitas yang diberikan dari penjual ke *middleman* bisa saja palsu ataupun bukan milik penjual. Adapun contoh kasus penipuan dalam jual beli akun *game online* menggunakan jasa *middleman* dengan sistem *refund full*, yang mana penjual menyerahkan KTP milik ibunya kepada *middleman*. Namun pembeli melakukan *hackback* akun *game online* yang telah dijual, sehingga para *middleman* (Kris Mesianes Leander Irawan dan Alfin Nugraha) memperbolehkan pihak pembeli membagikan kasus penipuan tadi agar diharapkan pelaku penipu merasa jera. Dengan disebarnya peristiwa penipuan tersebut, akhirnya ada pihak dalam grup tersebut untuk mendatangi rumah pelaku penipuan. Pelaku penipuan tidak dapat mengganti kerugian pembeli dan hanya bisa merekam pernyataan meminta maaf.



Gambar 1.6 Postingan Ray N dalam grup jual beli akun *game online* “mihoyo impact B/T/S/D Indonesia” mengenai kasus penipuan dengan sistem refund full (Sumber : Facebook.com, diakses pada 23/09/2021)



Gambar 1.7 Komentar pada postingan Ray N dalam grup jual beli akun *game online* “mihoyo impact B/T/S/D Indonesia” mengenai kasus penipuan dengan sistem *refund full* (Sumber : Facebook.com, diakses pada 23/09/2021)

Menurut kuesioner yang telah dibagikan ke beberapa grup jual beli dalam sosial media. Dari total 176 responden, terdapat 89 responden yang tidak

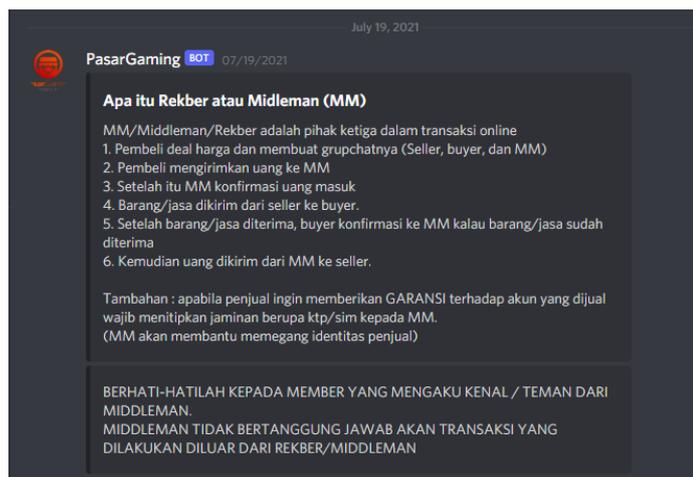
pernah mengalami kasus penipuan online dalam transaksi jual beli akun *game online*, kemudian terdapat 87 responden yang pernah mengalami kasus penipuan tersebut. Sehingga data ini dapat memperkuat urgensi bahwa informasi mengenai antisipasi dan pengurangan risiko terjadinya penipuan dalam transaksi jual beli akun *game online*, harus disampaikan dengan baik dan efektif. Dengan harapan kasus penipuan dalam jual beli akun *game online* dapat berkurang.

Dapat disimpulkan jika segala bentuk transaksi akun *game online* sepenuhnya tanggung jawab baik pembeli maupun penjual akun *game online*. Sehingga pelaku tersebut harus paham dengan risikonya, maka dianggap *urgent* karena informasi ataupun pedoman bertransaksi jual beli secara *online* harus dimiliki oleh pihak yang berniat masuk ke dunia jual beli *online*, terutama akun *game online*. Perlu dipertimbangkan juga masih banyaknya kasus penipuan *online* yang mengincar akun *game online*, karena menurut Kopecký, akun *game* sebagai *virtual items* merupakan salahsatu aset kekayaan yang dapat dijual secara langsung. Yang mana akun tersebut memiliki harga jual tergantung lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, *level* dari akun *game*, maupun investasi finansial yang telah dikeluarkan untuk akun *game* tersebut. (Kopecký, 2018)

Sehingga pemilik akun *game online* yang ingin berhenti bermain *game*, akun terkait dapat diuangkan sesuai dengan nilai akun *game* tersebut. Namun dengan banyaknya kasus penipuan dalam jual beli akun *game online*, perlu informasi pencegahan kasus penipuan yang harus disampaikan. Dalam beberapa grup jual beli *game online*, pihak admin selaku middleman atau rekber dalam grup tersebut sudah memberikan informasi secara tertulis dalam bertransaksi menggunakan jasa mereka agar lebih aman, namun masih ada yang tidak membaca informasi tersebut. Berikut contoh informasi tertulis yang telah dibagikan oleh admin grup jual beli *game online*:

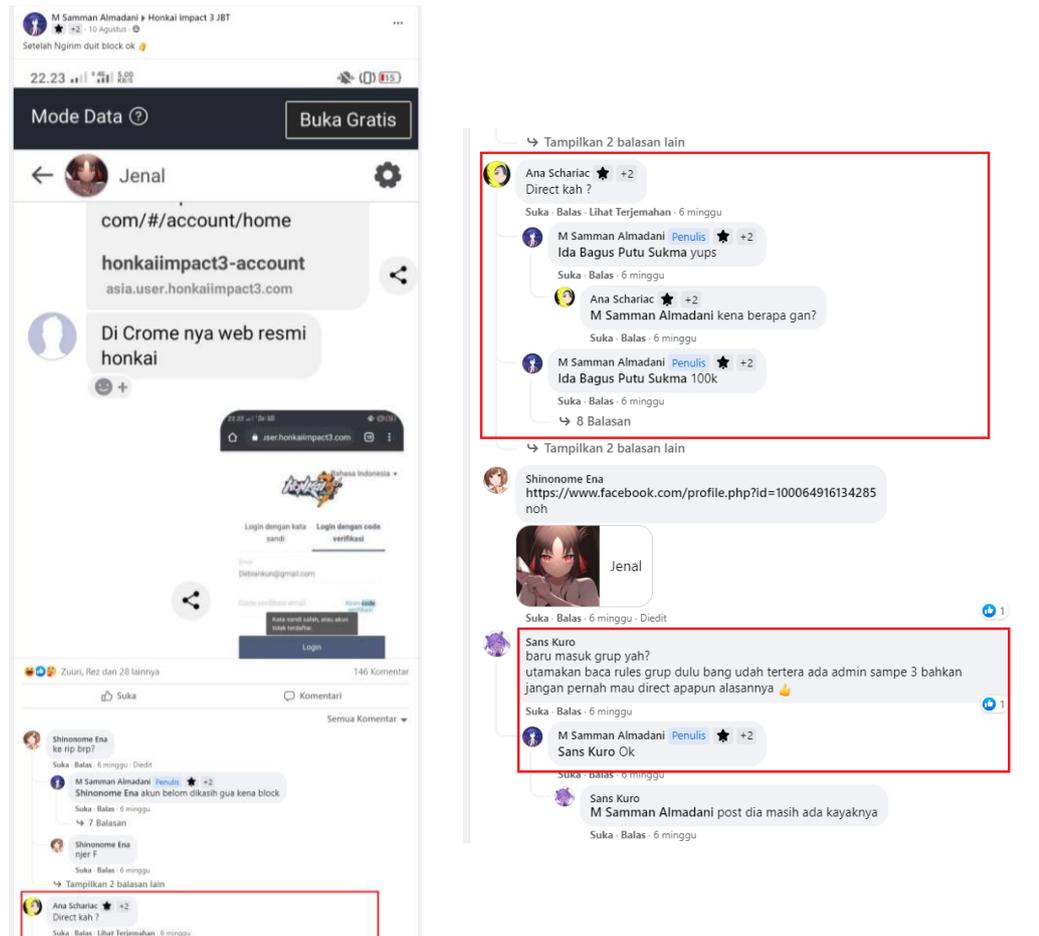


Gambar 1.8 Poster cara menggunakan jasa rekber Ilham Vicky
(Sumber : facebook.com/ilham.vicky/photos_albums, diakses pada 22/09/2021)



Gambar 1.9 Informasi mengenai Rekber atau Middleman dalam grup jual beli game online PasarGaming

(Sumber : Discord PasarGaming, diakses pada 22/09/2021)



Gambar 1.10 Kasus penipuan karena transaksi tanpa middleman/rekber
(Sumber : Facebook.com, diakses pada 22/09/2021)

Dengan adanya kasus tersebut, masih ada korban yang tidak hati-hati dalam melakukan jual beli akun *game online*. Sehingga untuk melengkapi informasi yang sudah tertulis dibutuhkannya media untuk menyampaikan informasi ke audiens, salahsatu bentuk medianya adalah poster. Menurut kuesioner yang diisi oleh para pelaku jual beli akun *game online*, dari total 176 responden, terdapat 83 responden yang lebih memilih poster untuk menyampaikan informasi yang efektif, kemudian disusul dengan animasi terdapat 50 responden, dan artikel tertulis terdapat 43 responden. Namun berdasarkan fenomena yang sudah pernah terjadi, yang mana middleman sudah memberikan poster tata cara bertransaksi yang aman, masih terdapat pelaku transaksi yang tidak membaca, tidak tahu, ataupun tidak paham.

Sehingga menurut Azhar, animasi digunakan sebagai alat bantu dalam memperjelas maksud atau suatu konsep agar orang-orang dapat menerima

informasi lebih mudah (Azhar, 2014: 81). Kelebihan dari media Animasi yakni mempermudah menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks. Animasi memiliki lebih dari satu media yang konvergen, dimana menggabungkan unsur visual dan audio yang secara efektif dapat menarik audiens untuk menyimak (Lestari 2021: 29). Infografis animasi disebut juga dengan *animated infographics* dengan konsep memadukan unsur gambar bergerak, background suara yang memperkuat pesan yang disampaikan (Sari, 2020: 952). Sehingga dengan adanya animasi, informasi yang sulit disampaikan, dapat tersampaikan dengan baik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan pada latar belakang, adapun identifikasi masalah yakni:

- Kejahatan siber yang paling sering terjadi di Indonesia adalah penipuan *online*. (Sumber: Kepolisian Republik Indonesia)
- Platform *e-commerce* sudah menyediakan transaksi *online* yang aman, namun masih ada pelaku penjual dan pembeli akun *game online* yang lebih memilih untuk transaksi diluar platform *e-commerce*. (Sumber: Dokumen pribadi)
- Masih ada pembeli dan penjual akun *game online* yang tidak menggunakan jasa *middleman* sebagai cara meningkatkan keamanan dalam transaksi jual beli online sebagai alternatif penggunaan platform *e-commerce*. (Sumber: Dokumen pribadi, kuesioner)
- Sudah ada poster dan informasi tertulis mengenai tata cara transaksi akun *game online* dari *middleman* grup jual beli *game online*, namun penyampaiannya kurang efektif. (Sumber: Fenomena pada latar belakang)
- Terdapat 49,4% responden yang pernah mengalami kasus penipuan dalam jual beli akun *game online* (Sumber: Dokumen pribadi, kuesioner)
- *Rekber* atau *middleman* yang digunakan sebagai penengah dalam transaksi *online*, tidak sepenuhnya aman. (Sumber: Dokumen pribadi, wawancara dan kuesioner)

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan informasi kepada pelaku jual beli akun game online cara transaksi jual beli akun *game online* yang efektif dan efisien sebagai upaya mengurangi risiko penipuan *online*?

1.4. Batasan Masalah

- Demi menghindari melebarnya masalah dalam kategori *cybercrime* lain, maka berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah, perancangan ini hanya membahas tentang antisipasi dan pengurangan risiko terjadinya penipuan dalam transaksi jual beli akun *game online* saja
- *Output* perancangan ini berbentuk animasi 2D sebagai media kampanye untuk antisipasi dan pengurangan risiko terjadinya penipuan dalam transaksi jual beli akun *game online* untuk pelaku jual beli akun *game online*
- Dalam perancangan ini output pendukung media utama berupa poster, thumbnail Youtube, dan banner Youtube
- Perancangan ini tidak akan membahas lebih dalam mengenai sistem rekber, *escrow*, ataupun *middleman*
- Perancangan ini tidak akan membahas tentang *ToS (Term of Services)* ataupun *Privacy Policy* game manapun
- Perancangan ini tidak akan memberikan rekomendasi transaksi jual beli akun *game online*, namun sebatas memberikan informasi agar dapat melakukan transaksi jual beli akun *game online* yang aman
- Perancangan ini tidak mengharuskan audiens untuk menggunakan jasa rekber, *escrow*, ataupun *middleman* tertentu
- Perancangan ini tidak mengharuskan audiens untuk mendaftar toko *e-commerce* tertentu

1.5. Tujuan

- Mengurangi risiko penipuan *online* secara khusus maupun umum kepada pelaku transaksi jual beli akun *game online*

- Memperkenalkan sistem rekber atau *middleman* yang aman sebagai alternatif platform *e-commerce* dalam transaksi jual beli akun *game online*

1.6. Manfaat

Dalam Perancangan Animasi 2D Sebagai Upaya Pencegahan Penipuan Dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online ini terdapat manfaat yang dibagi menjadi 2, yakni:

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

- Diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi ilmu pengetahuan baru untuk menambah wawasan mengenai permasalahan yang diangkat
- Guna memenuhi salahsatu syarat akademis untuk mendapat gelar kesarjanaan bidang desain komunikasi visual

1.6.2 Manfaat Bagi Masyarakat

- Diharapkan dapat mengurangi risiko penipuan *online* kepada pelaku transaksi jual beli akun *game online*
- Diharapkan masyarakat terutama warganet mengenal sistem rekber atau *middleman* yang aman sebagai alternatif platform *e-commerce* dalam transaksi jual beli akun *game online*
- Diharapkan masyarakat memandang bahwa akun *game online* merupakan salah satu bentuk aset kekayaan selama *game online* tersebut masih aktif