

Analisis Rational Choice Theory terhadap Perilaku Menyimpang akibat Sistem Transaksi Mikro *Game Online* pada *Smartphone*

Shinta Julianti, Muhammad Reza Aljabar
Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Budi Luhur
Jakarta, Indonesia
shinta.julianti@budiluhur.ac.id

Abstrak: *Game online* gratis di dalam *smartphone* bisa menjadi kegiatan yang menghibur bagi diri sendiri maupun bersama orang lain. Meski demikian, banyak *game online* gratis yang tersebar dengan sistem *microtransaction* pada saat ini. Penelitian ini membahas mengenai fenomena bagaimana seorang pemain *game online* gratis di *smartphone* berpotensi melakukan perilaku menyimpang akibat sistem *microtransaction* di dalam *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap tiga informan yang memiliki pengalaman bermain *game online* gratis dengan sistem *microtransaction*. Data dianalisis menggunakan kajian kriminologi yaitu Rational Choice Theory, yang menyatakan bahwa pemain melakukan tindakan menyimpang atas pemikiran rasional untuk melakukan transaksi di *game online* tersebut. Pemikiran rasional oleh pelaku terdiri dari merencanakan tindakan sebelum melakukan aksinya, memaksimalkan keuntungan dan meminimalisir kerugian, faktor pribadi dan situasional serta pertimbangan kemampuan dan akses terhadap informasi dan target.

Kata kunci: Sistem Transaksi Mikro; *Game Online*; Perilaku Menyimpang

Abstract: Free online games on smartphones can be an entertaining activity for yourself or with other people. However, many free online games are spread with microtransaction systems nowadays. This research discussed the phenomenon of how a free online game player on a smartphone has the potential to commit deviant behavior due to the microtransaction system in online games. This study used qualitative methods, using observational data collection techniques and interviews with three informants who have experience playing free online games with a microtransaction system. Data were analyzed using criminological studies, namely Rational Choice Theory, which states that players commit deviant actions based on rational thinking to make transactions in the online game. Rational thinking by actors consists of planning actions before carrying out their actions, maximizing profits and minimizing losses, personal and situational factors as well as considering capabilities and access to information and targets.

Keywords: Transaction System; Online Games; Deviant Act

Pendahuluan

Globalisasi telah mengalami perkembangan dan perubahan yang sangat signifikan dalam sejarah kehidupan manusia. Teknologi komunikasi dan informasi telah menjadi kebutuhan mendasar dan bagian dari kehidupan kita sehari-hari, contohnya internet. Menurut Oetomo (2002), internet merupakan singkatan dari *international network* dan didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang begitu besar dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Jaringan komputer yang terkoneksi dengan internet telah terhubung dengan sangat masif dan merambah ke seluruh negara di bumi.

Salah satu teknologi yang sering dijumpai dan digunakan berbagai kalangan masyarakat adalah telepon cerdas atau *smartphone*. Telepon cerdas merupakan telepon seluler yang terdapat mikroprosesor, memori, layar, dan modem bawaan yang menggabungkan fungsionalitas PC dan *handset* sehingga dapat menghasilkan gawai yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, permainan, akses email, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet, dan bahkan terdapat telepon yang juga dapat berfungsi sebagai kartu kredit (Williams & Sawyer, 2011). Berdasarkan laporan data Newzoo pada tahun 2020, Indonesia menempati posisi keempat sebagai negara dengan pengguna ponsel pintar terbanyak di dunia dengan jumlah 160,23 juta pengguna. Kementerian Komunikasi dan Informatika juga menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia terus meningkat karena tarif internet yang murah dan banyaknya jumlah pengguna ponsel pintar mencapai 167 juta orang, atau 89% dari total penduduk di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kemunculan media sosial sebagai salah satu produk perkembangan teknologi dan informasi dalam konteks gaya hidup (Nurhadiyanto, Gusnita, dan Yuniasih, 2018).

Sebuah jurnal menyebutkan bahwa ada sisi positif dan sisi negatif yang bisa ditimbulkan dari fungsi *smartphone*. Hides (2018) menyebutkan bentuk-bentuk tindakan yang tersembunyi, termasuk perbudakan modern, pekerja anak, korupsi dan perang (Whyte, 2019). Seperti halnya bisa kita telusuri melalui fungsi *smartphone* dalam konteks game online. Permainan sudah tidak hanya dimainkan di perangkat khusus seperti konsol maupun komputer. Ponsel pintar pada saat ini sudah bisa dimanfaatkan untuk bermain *game* sebagai akibat dari perkembangan teknologi. Menurut Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (2018) yang sudah melakukan studi berkaitan dengan *game* di Indonesia, menyatakan bahwa jumlah *gamer* di Indonesia diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada tahun 2020 karena mudahnya seseorang untuk mengakses permainan pada saat ini, bahkan banyak permainan yang sudah dapat diakses secara gratis dan dapat dimainkan oleh para pengguna *smartphone* atau tablet. Terdapat ancaman yang mengintai dan berpotensi memberikan dampak buruk dari *game* ponsel pintar, yaitu

sistem *microtransaction* atau transaksi mikro yang diadopsi oleh berbagai *game* yang bersifat gratis. SuperData (2021) menemukan bahwa total transaksi mikro *game online* yang telah terjadi secara global pada tahun 2019 mencapai 120 miliar Dollar Amerika Serikat dan setengahnya merupakan *game online* yang diakses melalui ponsel pintar, yaitu sebesar 64,4 miliar Dollar Amerika Serikat. Perusahaan dompet digital Dana mengatakan Indonesia sudah menyumbang pengeluaran untuk *game online* sebanyak 30 triliun dari Januari hingga Oktober 2021.

Jenis transaksi yang semakin bervariasi memberikan dampak yang baik, khususnya bagi pembeli dan penjual. Meski demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa keadaan seperti ini dapat memberikan ancaman bagi masyarakat. Ancaman laten yang setidaknya paling mudah terdeteksi adalah penyimpangan yang disebabkan oleh aktivitas transaksi mikro *game online*. Meski demikian, apa yang dimaksud tindakan menyimpang atau penyimpangan? Bagaimana transaksi mikro berpotensi memunculkan perilaku menyimpang? Sosiolog yang tertarik pada penyimpangan alasan, sifat, bagaimana melakukan, dan akibat dari perilaku menyimpang. Terdapat banyak norma yang dilanggar dan banyak pula jenis atau contoh penyimpangan. Reaktivis atau relativis tentang penyimpangan berpendapat bahwa tidak ada definisi penyimpangan yang universal, termasuk entitas yang tidak berubah, di semua waktu dan di semua tempat. Sebaliknya, Becker (1973) menyatakan penyimpangan sebagai “*kelompok sosial menciptakan penyimpangan dengan membuat aturan yang pelanggarannya menciptakan penyimpangan*”. Definisi normatif menggambarkan penyimpangan sebagai pelanggaran norma. Menurut Blake & Davis (1964), norma adalah standar tentang “*apa yang seharusnya atau tidak seharusnya dipikirkan, dikatakan, atau dilakukan oleh manusia keadaan tertentu*”. Konsepsi berdasarkan evaluasi mengakui bahwa beberapa perilaku atau keyakinan seharusnya atau tidak seharusnya terjadi dalam situasi tertentu, misalnya adalah larang merokok di lift umum (Clinard & Meier, 2011). Sebuah studi M. Reena & RM. Sam Deva (2021) melaporkan perilaku menyimpang faktanya banyak dilakukan oleh kalangan remaja yang ditentukan oleh faktor-faktor tertentu, seperti keadaan keluarga, konteks sosial ekonomi, keterlibatan orang tua, teman sebaya tekanan, dan media internet. Dalam konteks ini *game online* pada *smartphone* telah berpartisipasi dalam memunculkan perilaku menyimpang terkait transaksi mikro *game online*, berupa kelalaian seseorang untuk mengatur keuangannya.

Contoh pertama, terjadi kasus di daerah Palembang dimana seorang pria berumur 23 tahun melakukan tindakan penggelapan motor kakak kandungnya sendiri demi bermain *game online*. Kakak kandungnya yang bernama Enggi menjelaskan bahwa penggelapan yang dilakukan oleh adiknya sudah sering terjadi, bahkan motor orang tuanya sendiri juga sudah digelapkan beberapa kali dan dijual untuk bermain *game online*. Sebelum kejadian, Enggi sedang memasak di rumah dan meletakkan kunci

motornya di ruang tamu. Tiba-tiba motor korban menyala dan langsung pergi dari teras rumah. Korban langsung lari dan coba melihat motornya setelah mendengar suara tersebut, namun nyatanya motor tersebut sudah tidak ada (Ramadan, 2021).

Contoh kasus kedua berasal dari Kediri, Jawa Timur. Seorang Ibu bernama Ririn mendapat tagihan transaksi *game online* hingga jutaan rupiah dari anaknya yang kini mulai melakukan pembayaran. Ririn mengatakan bahwa tagihan yang muncul di bulan April sebesar enam juta tujuh ratus empat puluh lima ribu rupiah, atau Rp. 6.745.000. Ririn terkejut saat mengetahui terdapat tagihan telepon pascabayar yang berjumlah enam juta rupiah dari pemakaian bulanan yang biasanya hanya dibawah Rp 100 ribu. Setelah kejadian tersebut Ririn juga semakin terkejut dengan pesan *e-mail* yang berisi puluhan transaksi aksesoris *game online*. Setelah diselidiki, anaknya yang masih duduk di bangku sekolah dasar sering menggunakan ponsel ayahnya untuk menggunakan uangnya dan bermain *game online* tanpa sepengetahuannya (Kompas, 2019). Akhirnya pembayaran dapat dilakukan dengan cara mencicil 6 kali selama 6 bulan setelah mendapat keringanan. Jumlah tagihan yang didapat baru separuh dari total transaksi pembelian aksesoris yang berada di *game online* yang hampir mencapai dua belas juta rupiah. Sisa jumlah transaksi tersebut akan masuk tagihan pada bulan berikutnya.

Kedua contoh kasus tersebut memberikan gambaran terkait ancaman sistem transaksi mikro dalam *game online*, khususnya jika sudah melibatkan tindak menyimpang berupa ketidakmampuan untuk berhenti menggunakan uang demi mendapatkan apa yang diinginkan. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui *Rational Choice Theory* yang menyatakan bahwa sebelum melakukan tindakan menyimpang, seseorang sudah mempertimbangkan beberapa faktor, seperti: (1) faktor pribadi seperti perasaan, uang, hiburan dan lain sebagainya; dan (2) faktor situasional berupa tingkat keamanan yang ada disekitarnya, korban yang bisa dijadikan target, lingkungan yang mendukung penjahat untuk melakukan aksinya dan lain sebagainya (Siegel, 2010). Pelaku selalu mengevaluasi risiko yang akan dihadapi sebelum melakukan Tindakan tertentu, seperti risiko ditangkap atau dihukum, manfaat yang didapatkan dari tindakan, seberapa besar kemungkinan yang ia lakukan akan berhasil, dan juga keuntungan yang akan pelaku dapat dari tindakan ini.

Prinsip pertama pilihan rasional menurut Gintis (2017) adalah bahwa dalam situasi tertentu, yang mungkin bergantung pada waktu, negara, dan sosial-konteks, pembuat keputusan memiliki relasi preferensi terhadap pilihan sehingga aktor pembuat keputusan lebih memilih x daripada y jika dan hanya jika $x \succ y$. Dengan kata lain, fenomena transaksi mikro yang terjadi pada dua contoh kasus yang telah dijabarkan di atas memberikan gambaran bahwa ketidakmampuan seseorang dalam mengatur keuangannya bukan lah masalah kelalaian, melainkan perhitungan yang matang

terkait untung dan rugi dalam bertransaksi dan kesenangan pribadi. Peneliti melihat bahwa saat ini penggunaan ponsel pintar untuk bermain *game* sudah menjadi suatu hal yang sangat populer, begitu juga sistem transaksi mikro yang hadir pada semua *game* yang “gratis” di dalam ponsel pintar. Terlebih lagi *game* tersebut dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat semasa pengguna mempunyai ponsel pintar, tak terkecuali anak-anak. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian terhadap dampak negatif dari perkembangan teknologi berupa transaksi mikro di dalam *game online* yang berpotensi menyebabkan seseorang melakukan tindakan menyimpang.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara rinci mengenai fenomena yang ingin diteliti, gambaran kasus, dan pelaku yang sudah terjadi di lingkungan masyarakat. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sekunder, yaitu dengan studi literatur yang berkaitan dan relevan dengan fenomena yang diteliti. Selain itu, peneliti juga menggunakan dua teknik pengumpulan data primer berupa wawancara dan observasi untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya dari awalnya hanya bermain *game online* hingga akhirnya melakukan tindakan menyimpang.

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara mengamati proses interaksi pemain secara langsung dan reaksi mereka membahas sistem transaksi di dalam *game online*. Observasi juga dilakukan saat wawancara melalui pengamatan terhadap informan ketika menjelaskan pengalaman informan dan reaksi lingkungan informan, seperti orang tua, untuk mengaitkan permasalahan peneliti dengan data yang diambil. Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur dengan metode tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti secara rinci dan elaboratif. Data primer akan disimpan dalam bentuk rekaman secara audio dan tulisan untuk memastikan tidak ada data yang terlewat saat proses analisis berjalan.

Hasil Penelitian

Peneliti mencari informan dengan cara mengirim pesan kepada para calon informan yang dirasa mempunyai pengalaman bermain *game online* dengan sistem transaksi mikro. Terdapat tiga informan yang memenuhi syarat penelitian, yaitu memiliki latar belakang bermain *game online* dan pernah melakukan transaksi mikro di dalam *game* tersebut. Nama informan telah disamarkan demi keamanan mereka dengan profil sebagai berikut:

Tabel 1. Data Informan

No.	Nama (Samaran)	Profesi	Jenis Kelamin	Umur
1.	Ruby	Mahasiswa	Laki-Laki	21
2.	Paige	Pekerja	Laki-Laki	22
3.	Fate	Mahasiswa	Laki-Laki	21

Sumber: data primer peneliti

Ruby, seorang mahasiswa berusia 21 tahun dan berjenis kelamin laki laki. Informan masih bermain *game*, tetapi ia sudah berhenti melakukan transaksi mikro. Informan kedua bernama Paige, seorang pekerja berusia 22 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Informan masih bermain *game online* dan melakukan transaksi mikro hingga saat ini. Informan terakhir bernama Fate, mahasiswa berusia 21 tahun dan berjenis kelamin laki-laki. Informan diketahui telah berhenti main *game online* dan transaksi mikro. Ketiga informan memiliki pengalaman transaksi mikro dan pernah melakukan perilaku menyimpang.

Informan pertama, Ruby, melakukan *top up* di dalam *game smartphone* melalui kartu kredit orang tuanya tanpa izin. Awalnya Ruby melakukan transaksi dengan nominal yang kecil, seperti lima puluh ribu rupiah sampai delapan puluh ribu rupiah, secara berulang dan membatasi transaksinya sampai nominal tertentu untuk menghindari deteksi dari orang tuanya. Hal ini dapat terjadi karena orang tua Ruby tidak begitu memerhatikan tagihan kartu kredit yang harus dibayar. Walaupun Ruby tidak memiliki uang yang cukup, kejadian penyimpangan berulang yang tidak terdeteksi ini menyebabkan Ruby bergantung pada kartu kredit orang tuanya dan melakukan transaksi mikro untuk memenuhi keinginannya memiliki barang-barang di dalam *game online*. Hingga akhirnya pada suatu titik, Ibu Ruby mendapatkan tagihan yang sangat besar dan merasa kebingungan bagaimana cara membayarnya. Setelah beberapa lama, Ibu Ruby memutuskan untuk membayar tagihan transaksi mikro milik Ruby dan menghentikan peminjaman kartu kredit kepada Ruby. Informan merasa beruntung karena ibunya masih bisa membayar tagihan kartu kredit dengan pengeluaran total mencapai lebih dari empat juta Rupiah hanya untuk *game online*.

Informan kedua bernama Paige mengakui bahwa ia sering melakukan transaksi mikro pada *game online* hingga akhirnya melakukan tindakan menyimpang. Terdapat dua kasus yang dapat diceritakan, namun fenomena yang peneliti teliti adalah kasus yang kedua. Paige melakukan pembelian kupon, dikenal sebagai *voucher game*, yang digunakan oleh pemain untuk melakukan *top up* pada *game online*. Tindakan menyimpang yang dilakukan oleh Paige adalah mencuri uang, sebanyak lima ratus sampai enam ratus *dollar* atau *euro*, dari berangkas milik orang

tuanya untuk membeli *voucher* tersebut. Ia melakukan tindakan ini dengan perhitungan yang matang, yaitu ketika orang tua sedang keluar dari rumah. Hal ini didasarkan pada keinginan Paige untuk memiliki karakter yang lebih kuat dan hebat. Selain itu, transaksi mikro juga meningkatkan level pemain di dalam *game* tersebut secara otomatis. Paige umumnya juga menggunakan uang aslinya untuk membeli beberapa asset digital lain, seperti aksesoris dan senjata.

Informan terakhir, Fate, memaparkan bagaimana awalnya ia sering melakukan transaksi *online* di dalam *game* yang dimainkannya saat dirinya masih duduk di bangku Sekolah Menengah Atas atau SMA. Kegiatan yang pada awalnya ditujukan untuk mengisi waktu luang akhirnya berubah sebagai akibat dari keterikatan Fate secara personal terhadap *game online* yang dimainkannya. *Game* tersebut memiliki sistem yang sangat kompetitif dimana pemain bisa saling bersaing dan membandingkan barang barang digital yang dimilikinya seperti karakter, jumlah *skin* terbanyak dan fitur lainnya. Fate melakukan transaksi mikro secara berulang dengan cara meminta uang tambahan kepada orang tuanya. Keterikatan personal Fate dengan *game online* dan lemahnya pengawasan orang tua karena Fate merantau saat SMA secara bersamaan menyebabkan dirinya meminta uang tambahan setiap bulan dan juga sering habis. Orang tua Fate merasa curiga dan tidak sanggup untuk membayar bulanan Fate hingga akhirnya menyuruh Fate unuk pulang kembali ke rumah.

Tabel 2. Tindakan Menyimpang Yang Dilakukan Informan Akibat Sistem Transaksi *Game Online*

Nama Informan	Tindakan Menyimpang Yang Dilakukan
Ruby	Mengakui pernah meminjam kartu kredit orang tuanya untuk menulis informasi kartu kredit di kertas yang sudah disiapkan supaya dapat menggunakan kartu kredit tanpa izin dari orang tua. Sering melakukan transaksi <i>online</i> dengan nominal kecil pada <i>game</i> yang dimainkan agar tidak terdeteksi. Melakukan transaksi <i>online</i> dengan jumlah yang cukup besar yaitu Rp. 1.500.000,- lebih pada satu <i>game</i> secara diam diam.
Paige	Mengakui pernah meminjam kartu kredit Ayahnya dan menginput informasi kartu kredit Ayahnya secara diam diam dengan jumlah total pembelian atau pengeluaran sekitar Rp. 15.000.000,- di dalam satu <i>game online</i> . Mengakui pernah mencuri uang berupa dollar atau euro yang berjumlah sekitar 500 hingga 600 Dollar (sekitar 7 juta ruoiah lebih) yang diambil dari berangkas orang tuanya ketika orang tuanya sedang tidak dirumah untuk melakukan transaksi pada <i>game online</i> .

	Mengakui pernah melakukan mencuri kecil kecilan dengan jumlah Rp. 100.000,- RP. 200.000,- dari di dompet orang tuanya demi melakukan transaksi <i>game online</i> .
Fate	Mangakui pernah membohongi atau menipu orang tuanya agar dikirim uang bulanan secara lebih dengan alasan uang bulanan yang dikirim sebelumnya sudah habis namun faktanya uang bulanan sebelumnya sudah digunakan untuk melakukan transaksi <i>online</i> sehingga butuh uang lebih untuk membeli kebutuhan lain dan juga melakukan transaksi <i>online</i> .

Sumber: data diolah sendiri oleh peneliti

Masing-masing informan memiliki perasaan yang hampir sama. Ruby merasakan rasa takut yang tinggi karena tindakan yang dilakukan bisa dikatakan sebagai tindakan menyimpang, yaitu mencuri informasi kartu kredit orang tuanya secara diam diam, menipu orang tuanya dengan menggunakan kartu kreditnya tanpa izin. Ia juga sudah merencanakan tindakan menyimpang yang dilakukan berupa menulis informasi kartu kredit pada secarik kertas agar transaksi mikro dapat dilakukan meski datanya telah dihapus.

Paige mengatakan ia merasa takut ketahuan orang tuanya melakukan pencurian uang. Paige merasa sangat menyesal sudah menghabiskan uang dengan total sebanyak empat puluh hingga lima puluh juta rupiah. Perasaan yang dialami sampai saat ini masih dirasakan karena ia merasa bahwa dengan jumlah uang sebanyak itu untuk sekarang bisa digunakan untuk hal yang lebih berguna seperti berinvestasi atau apapun yang lebih berguna bagi hidupnya.

Informan terakhir Fate sampai sekarang ia merasa bersalah dan menyesal atas tindakan yang ia lakukan. Selain rasa penyesalan yang dialami, Fate juga melihat *game* yang pernah ia mainkan ini sudah sangat sepi, termasuk teman-temannya yang sudah tidak memainkannya lagi. Hal ini membuat rasa penyesalan semakin tinggi karena pada saat ia masih bermain, ia sering membandingkan dirinya terhadap teman-teman di dalam grup hingga akhirnya ia memutuskan untuk mengeluarkan uang yang banyak untuk *game*. Ia juga merasa bersalah akibat sudah melakukan penipuan terhadap orang tuanya, khususnya ketika Fate meminta tambahan ke orang tuanya dengan jumlah yang banyak.

Pembahasan

Rational Choice Theory memberikan gambaran bahwa seseorang sudah merencanakan tindakan menyimpang secara rasional sebelum melakukannya. Pelaku bisa saja membuat suatu rencana yang matang sebelum melakukan aksinya, seperti supaya tidak ketahuan oleh siapapun maka seorang pelaku melakukan aksinya di malam hari dengan keadaan yang sepi. Dari data hasil wawancara ada beberapa kasus yang bisa dikaitkan dengan Rational Choice Theory.

Ruby selalu izin untuk membeli sesuatu di *game* kepada orang tuanya karena mengetahui kedua orang tuanya mempunyai kartu kredit yang dapat digunakan oleh semua anggota keluarga. Ruby mulai merasa malas untuk izin saat ingin melakukan transaksi mikro karena ada kemungkinan tidak diizinkan oleh orang tuanya. Akibat rasa malas, ia memiliki rencana untuk meminjam kartu kredit ke orang tuanya dan menulis informasi penting yang diperlukan ketika melakukan transaksi mikro, seperti alamat, nama lengkap, nomor kartu kredit. Hal ini ia lakukan untuk mengantisipasi jika orang tuanya meminta info kartu kredit dihapus dari akun Ruby. Pertimbangan untung rugi ini memberikan gambaran bahwa Ruby berperilaku menyimpang dengan pemikiran rasional, berupa aksesibilitas kartu kredit dalam rangka memenuhi keinginannya.

Tindakan yang dilakukan oleh Paige selaku informan kedua juga memberikan penjelasan bahwa tindakan menyimpang telah dilakukan secara terencana. Sebelum Paige melakukan tindakan menyimpang, ia telah mengetahui kode berangkas orang tuanya. Paige juga mencari momen sangat tepat dan aman untuk melakukan aksinya, yaitu ketika orang tuanya sedang tidak berada di rumah. Perencanaan ini menandakan bahwa Paige sudah berpikir secara rasional dan berencana sehati-hati mungkin agar ia bisa mendapatkan keuntungan yang maksimal.

Tindakan yang dilakukan oleh Fate meliputi berbagai rencana dan pemikiran agar bisa membujuk orang tuanya untuk mengirim uang bulanan lebih dalam rangka melakukan transaksi di *game online*. Fate berpikir secara hati-hati dan terencana bagaimana dirinya bisa memanfaatkan situasi untuk mendapatkan uang lebih, seperti alasan kost dan hidup sendiri. Fate memahami bahwa alasan dirinya dapat bertahan hidup disebabkan oleh uang bulanan yang dikirim orang tuanya. Ia sadar bahwa uang bulanan yang dikirim orang tuanya merupakan hal yang sangat penting dan melihat kesempatan untuk mendapatkan uang tambahan jika orang tuanya mengetahui uang bulanannya habis. Situasi tersebut dimanfaatkan Fate agar orang tuanya mengirim uang lebih dan melakukan transaksi mikro.

Rational Choice Theory memiliki pandangan bahwa pelaku akan merencanakan dengan matang untuk memaksimalkan keuntungan dan sebisa mungkin menghindari kerugian yang mungkin dialami. Selain itu, tindakan ini juga didukung

oleh berbagai aspek dan motif dari pelaku, seperti balas dendam, kemarahan, nafsu yang tidak bisa dikontrol, cemburu dan lain sebagainya. Rational Choice Theory juga melihat beberapa faktor yang dijadikan sebagai pertimbangan pelaku ketika melakukan tindakan menyimpangnya seperti faktor pribadi dari pelaku sendiri dan faktor situasional berupa tingkat keamanan di lingkungan sekitar, korban yang bisa dijadikan target ataupun lingkungan yang mendukung penjahat untuk melakukan aksinya dan lain sebagainya (Siegel, 2010).

Informan pertama, Ruby, menilai bahwa setiap asset digital yang dikeluarkan oleh *game* harus ia miliki agar tidak memunculkan rasa kehilangan suatu hal yang penting di dalam *game*. Selain itu, keuntungan yang dirasakan adalah pertimbangan terkait kesenangan pribadi. Khususnya ketika *game* yang ia mainkan mengeluarkan karakter, senjata, dan *skin* yang menjadi favorit dan *limited* akan memberikan penilaian positif di mata teman atau pemain lain. Sedangkan kerugian yang dipikirkan adalah perasaan takut karena mencurigakan, ketahuan dan dimarahi oleh orang tua.

Berdasarkan kejadian sebelumnya, ada beberapa faktor yang dipertimbangkan Ruby sebelum melakukan tindakan menyimpang. Faktor pribadi ketika ia melibatkan perasaan kesenangan, jika ia mendapatkan barang digital di *game* tersebut Ruby akan merasa bahagia dan bangga karena sudah berhasil mendapatkan barang digital yang ia suka dan mendapatkan barang versi *limited*. Selain itu, Faktor situasional juga terdapat di dalam fenomena ini dimana Ruby melihat situasi bahwa orang tuanya saat membayar tagihan kartu kredit tidak terlalu memperhatikan apa yang dibayar atau terlalu lengah dan Ruby bisa memanfaatkan momen tertentu saat peminjaman kartu kredit dan menulis semua informasi yang diperlukan ketika melakukan transaksi *online*.

Alasan informan kedua untuk melakukan transaksi pada *game online* adalah supaya Paige bisa membuat karakter di dalam *gamenya* menjadi lebih kuat dan hebat. Paige lebih memikirkan bagaimana mendapatkan karakter yang kuat dan level yang lebih tinggi secara instan. Tidak hanya itu, Paige juga melakukan transaksi *online* untuk membeli aksesoris dan senjata. Jika dikaitkan dengan faktor tindakan yang dilakukan oleh Paige, faktor pribadi adalah perasaan kesenangan serta kebutuhan yang ingin mendapatkan segalanya dengan cara yang efektif dan instan. Sedangkan faktor situasional berupa pemanfaatan keadaan orang tuanya ketika tidak berada di rumah, atau ketika orang tuanya sedang tidak memegang dompet mereka. Ia bisa dengan mudah melakukan tindakan menyimpangnya tanpa diketahui siapapun.

Ketika membandingkan keuntungan dan kerugian, Paige berpikir keuntungan yang diraih adalah memiliki karakter bervariasi dan kuat, memiliki akun yang levelnya tinggi, dan membuat karakter yang ia miliki terlihat lebih keren. Kerugian yang

dipikirkan hanya rasa takut dan adrenalin yang begitu tinggi sehingga ketika melakukan tindakan menyimpang, ia harus berhati-hati supaya tidak ketahuan. Paige melihat bahwa tindakan yang ia lakukan mempunyai keuntungan yang lebih besar dan ia tidak terlalu memikirkan kerugian yang dialami seperti salah satunya dimarahi orang tua. Dia menambahkan bahwa tindakan menyimpang harus dilakukan dengan keyakinan yang tinggi dan tidak bisa dilakukan setengah-setengah.

Informan terakhir yaitu Fate, menilai keuntungan yang ia dapat adalah dirinya memperoleh karakter terbaru dan senjata yang dibutuhkan setiap *game* tersebut mengeluarkan konten terbarunya. Ia merasa bisa berpartisipasi, bersaing, dan menang secara serius dengan karakter yang kuat di area kompetitif yang tinggi – dengan pemain lain maupun teman-temannya sendiri. Sedangkan kerugiannya adalah Fate tidak bisa bersaing di area kompetitif dan merasa takut ketahuan ketika melakukan penipuan terhadap orang tuanya. Faktor pribadi yang membuat Fate melakukan tindakan menyimpang adalah rasa senang karena mendapatkan karakter yang kuat dan berpartisipasi di sistem kompetitif *game*. Sedangkan faktor situasional yang dapat dianalisis adalah Fate yang memanfaatkan status dan situasi merantau yang dimilikinya sehingga dapat menggunakan alasan kehabisan uang kepada orang tuanya. Meski demikian, Fate menggunakan uang itu untuk melakukan transaksi mikro agar bisa mendapatkan barang digital yang ia inginkan.

Masing-masing informan memiliki caranya sendiri untuk melakukan tindakan menyimpang secara rasional, matang, dan selektif. Ketiga informan menggunakan alasan dan rencana berdasarkan hasil observasi personal sebelum melakukan tindakan menyimpang. Semua faktor-faktor dan pertimbangan keuntungan maupun kerugian sudah diperhitungkan oleh ketiga informan untuk memastikan keuntungannya sebelum melakukan tindakan menyimpang. Pertimbangan seperti seberapa besar peluang mereka akan diketahui oleh orang tuanya ketika melakukan tindakan menyimpang, rasa adrenalin dan ketakutan yang mereka rasakan, risiko menghadapi perasaan bersalah atau malu, dan lain sebagainya, merupakan pertimbangan yang dilakukan dan dirasakan oleh ketiga informan. Mereka melakukan tindakan evaluasi risiko untuk mengetahui perhitungan yang akan dibayangkan sebelum melakukan tindakan menyimpang. Faktor lain mengapa seseorang melakukan tindakan menyimpang seperti waktu, kemampuan, dan akses terhadap informasi dan target memiliki peran yang cukup besar. Contohnya, Ruby melakukan pencurian informasi kartu kredit orang tuanya dan menulisnya di kertas untuk disembunyikan. Paige melakukan pencurian uang milik orang tuanya di dalam berangkas ketika orang tuanya sedang tidak berada di rumah. Fate yang membohongi atau menipu orang tuanya agar mendapatkan tambahan uang bulanan yang pada faktanya ia gunakan untuk melakukan transaksi mikro.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ketiga informan mempunyai alasan tersendiri mengapa mereka melakukan tindakan menyimpang akibat transaksi mikro *game online*. Mereka memiliki prioritas yang berbeda ketika bermain *game online* di *smartphone*. Contohnya informan pertama lebih mengutamakan perasaan yang dialami saat bermain. Rasa ikatan yang bisa muncul dengan aset digital di dalam *game* mendorong informan pertama untuk melakukan transaksi mikro. Informan kedua lebih mengutamakan pengalaman dan aset digital terbaik dan terkuat di dalam *game*-nya agar mempermudah aktivitas di dalam *game*. Sedangkan informan ketiga lebih mengutamakan sistem kompetitif untuk bisa saling bersaing antara satu sama lain dan membandingkan siapa yang lebih baik dalam bermain *game* tersebut.

Ketiga informan melihat satu-satunya jalan untuk mencapai target tersebut adalah melakukan transaksi mikro di *game online*. Mereka memutuskan untuk melakukan tindakan menyimpang agar tetap bisa melakukan transaksi mikro, walaupun tidak memiliki uang. Perilaku tersebut dapat dikaitkan dengan Rational Choice Theory, yaitu ketika mereka sudah membuat rencana dengan baik dan hati-hati sebelum melakukan aksinya. Ketiga informan mengakui sudah mempertimbangkan keuntungan dan kerugian yang mereka hadapi ketika melakukan tindakan menyimpang, rasa kesenangan dan bahagia merupakan keuntungan yang semua informan pikirkan ketika mendapatkan barang digital yang mereka inginkan dari hasil tindakan menyimpangnya. Sedangkan rasa takut dihukum dan diketahui oleh orang tua merupakan kerugian yang dipikirkan ketiga informan. Setelah pertimbangan, mereka berpikir bahwa keuntungan yang didapat akan jauh lebih besar dibandingkan dengan kerugiannya sehingga mereka melakukan tindakan menyimpang.

Faktor pribadi dan faktor situasional juga mempengaruhi ketiga informan untuk melakukan tindakan menyimpang, seperti bagaimana ketiga informan memiliki keinginan yang tinggi untuk memiliki barang digital di dalam *game online* dan melihat kesempatan ketika orang tuanya sedang tidak ada di rumah, lengah, dan tidak memperhatikan mereka. Akses terhadap kemampuan dan informasi membuat ketiga informan berhasil membuat ide berdasarkan evaluasi mereka, bagaimana mereka bisa melakukan tindakan menyimpang dan merencanakannya merupakan hasil dari pertimbangan kemampuan dan informasi yang mereka miliki.

Daftar Pustaka

- Ahsan, A., & Amir, R. (2020). Eksistensi Jual Beli Sistem Gacha Dalam Game Online. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Keluarga Islam, 1*, 93–107.
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha.

- Journal of Business and Economics Research (JBE)*, 2(3), 61–65.
<https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Burns, Tom., Roszkowska, Ewa. (2016). Rational Choice Theory: Toward a Psychological, Social, and Material Contextualization of Human Choice Behavior. *Theoretical Economics Letters*, 2016, 6, 195-207. <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:928490/FULLTEXT01.pdf>
- Brückner, S., Kurabayashi, S., Sato, Y., & Waragai, I. (2019). Analyzing Random Reward System Mechanics and Social Perception. *DiGRAA 2019: What's Next?*, 2017–2020. <http://www.digra.org/wp->
- Clarke, R. (2012). Opportunity Makes the Thief. *Clarke Crime Science*, 9.
- Clinard, Marshall B., Meier, Robert F. (2011). *Sociology of Deviant Behavior*. Wadsworth Cengage Learning: USA.
- CNN. (2020). Pengguna Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Crosbie, T., & Moore, J. (2004). Work–life Balance and Working from Home. *Social Policy and Society*, 3(3), 223–233. <https://doi.org/10.1017/s1474746404001733>
- Gintis, Herbert. (2017) Rational Choice Explained and Defended. The University of Massachusetts Amherst is a public research university in Amherst, Massachusetts and the sole public land-grant university in Commonwealth of Massachusetts. <http://www.umass.edu/preferen/gintis/rationalchoice.pdf>
- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Game*. <https://ebooks.gramedia.com/books/cerdas-dengan-games>
- JEMADU, L., & PRASTYA, D. (2021). Google: Orang Indonesia Makin Banyak Main Game Di Ponsel Selama Pandemi. <https://www.suara.com/tekno/2021/11/06/001642/google-orang-indonesia-makin-banyak-main-game-di-ponsel-selama-pandemi>
- Jigvall, E., & Alonso, K. (2018). Thinking Outside the Lootbox Balancing on the Scale of Gacha Faculty of Department of Game Design. June. <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1231077/FULLTEXT01.pdf>
- Johnson, M. R., & Brock, T. (2019). How Are Video Games and Gambling Converging? *Gambling Research Exchange Ontario*, 1–12. <https://itwatch.dk/ITNyt/Brancher/tele/>
- Koeder, M. (2017). Mobile Game Price Discrimination Effect On Users Of Freemium Services: An Initial Outline Of Game Of Chance Elements In Japanese F2P Mobile Games. 20. <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/168503/1/Koeder-Tanaka-Sugai.pdf>
- Khairina. (2019). Kasus Tagihan Game Online Rp 12 juta, Ibu di Kediri Membayar Dengan Cara Ini. <https://regional.kompas.com/read/2019/04/27/15272011/kasus-tagihan->

- [game-online-rp-12-juta-ibu-di-kediri-membayar-dengan-cara-ini](#)
- M, Reena Rebellow., RM, Sam Deva Asir. (2022). Determinants of Deviant Behavior Among Adolescents. *Journal of Positive School Psychology* 2022, Vol. 6, No. 4, 2784-2788. <https://www.journalppw.com/index.php/jpsp/article/download/3745/2446/4288>
- Mulyadi. (2018). Tingkah Laku Menyimpang Remaja Dan Permasalahannya. *Al-Taujih*, 4(23-31), 1. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/509>
- Nurhadiyanto, L., Gusnita, C., & Yuniasih, T. (2018). Analisis Cyber Bullying Berbasis Teknik Netralisasi (Techniques of Neutralization) melalui Smartphone pada Pelajar SMA di Pesanggrahan, Jakarta. *Deviance Jurnal kriminologi*, 2(1), 65-87.
- Nurjanah, T. (2011). Penerapan “Increasing Perceived Efforts” Untuk Mencegah Kejahatan Pencurian Di Asrama Mahasiswa UI Depok. In *FISIP Universitas Indonesia*.
- Pradhipta, A. Y. (2021). Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ Pemain Gim Seluler. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 215. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2478>
- Putra, M. T. R., & Gunadi, A. (2020). Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox Dalam Transaksi Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. *Jurnal Hukum Adigama*, 3(1), 1480–1503. <https://journal.untar.ac.id/index.php/adigama/article/view/9404>
- Ramadan, F. (2021). Gegara Game Online, Kakak Kandung Laporkan Adik Ke Polisi, Tak Pulang Ke Rumah Bawa Lari Motor. <https://sumsel.tribunnews.com/2021/02/02/gegara-game-online-kakak-kandung-laporkan-adik-ke-polisi-tak-pulang-ke-rumah-bawa-lari-motor?page=all>
- Siegel, L. (2010). Criminology The Core: Fourth Edition, *American Sociological Review*, Vol. 11, Issue 3. <https://doi.org/10.2307/2087110>
- Statista. (2021). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Suardi. (2018). Sosiologi Komunitas Menyimpang. https://books.google.co.id/books/about/SOSIOLOGI_KOMUNITAS_MENYIMPANG.html?id=F9kKEAAQBAJ&redir_esc=y
- Sugianto, M. F., Wiilliam Ng, F., Lun, Y., Jaffrey, B., & Veronica, J. (2021). Faktor Perilaku yang Mempengaruhi Hasrat Pemain Dalam Melakukan In App Purchase. *Computer Based Information System Journal*, 9(2), 35–41. <https://doi.org/10.33884/cbis.v9i2.3711>
- Suyato. (2005). Perilaku Menyimpang Dalam Perspektif Sosiologis. *Civics*, 2(2), 1–7.

Whyte, Jennifer. (2019). Chapter 38: Smartphone, *The Oxford Handbook of Media, Technology and Organization Studies*, eds. Beyes, T., Holt, R., and Pias, C., Oxford University Press, Oxford, UK.
https://www.researchgate.net/publication/340117834_Smartphone