

Relevansi Etika Kantian Dalam Penggunaan Third-party Program Studi Kasus: Massively Multiplayer Online Role Playing Game

Harya Bima Dirgantara¹⁾, Tedi Lesmana Marselino²⁾

Teknik Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis, Jakarta
Jalan Pulomas Selatan kav.22, Jakarta Timur 13210

¹⁾Email: harya.dirgantara@kalbis.ac.id

²⁾Email: tedi.lesmana@kalbis.ac.id

Abstract: Online game today is one of the most promising emerging industry, reflected by the amount of newcomer online game. Game online publisher obtain profit from voucher selling, this voucher can be used for buying items in the game. The items in game can make player's character stronger; however the more popular a game, more threats in there. This threats can be illegal program, scamming, phishing, and cyber crime case. All of this aspects affect the existence of an online game. The most computer ethics violation on an online game is illegal program, which can make player's character be "stronger", therefore they no longer need to buy voucher to improve their character. If this problem doesn't solve as soon as possible, certainly that online game will not survive. This violation handling refer to computer ethics and cyber ethics. By obtaining some suggestion from ethics dilemma, there will be expected this computer ethics violation on MMORPG can be minimized or even removed.

Keywords: computer ethics, online game, ethics dilemma, cyber ethics, MMORPG, voucher

Abstrak: Game online saat ini merupakan salah satu industri yang menjanjikan dengan tercermin dari banyaknya game online yang bermunculan. Perusahaan penyedia jasa game online mendapatkan keuntungan dari penjualan voucher yang dapat digunakan untuk membeli barang di dalam game tersebut. Barang-barang dalam game dapat membuat seorang pemain menjadi kuat dan hebat, namun seiring dengan terkenalnya suatu game, maka makin banyak ancaman berupa program ilegal, penipuan, phishing, dan kasus kriminal cyber. Semua aspek ini sangat mempengaruhi eksistensi suatu game online. Pelanggaran etika komputer pada game online yang paling fatal adalah program ilegal yang dapat membuat karakter pemain menjadi "kuat" sehingga tidak perlu membeli voucher untuk meningkatkan karakternya. Apabila tidak ditangani dengan cepat dan tepat, dapat dipastikan bahwa game online tersebut tidak akan bertahan lama. Penanganan pelanggaran ini mengacu kepada etika komputer dan etika dunia maya (cyber ethics). Dengan diperolehnya suatu gagasan yang diperoleh dari dilema etika diharapkan pelanggaran terhadap etika komputer pada MMORPG dapat diminimalisir atau bahkan dihilangkan.

Kata kunci: etika komputer, game online, dilema etika, cyber ethics, MMORPG, voucher

I. PENDAHULUAN

Di aspek kehidupan manapun selalu aspek etis (etika), tidak terkecuali di bidang teknologi informasi dan komputer. Etika teknologi informasi dan komputer seringkali diabaikan oleh pengguna teknologi. Etika komputer terdiri dari kegiatan analisis sifat dan dampak sosial bagi teknologi komputer serta perumusan dan justifikasi dari kebijakan-kebijakan yang terkait untuk penggunaan teknologi secara etis. Etika komputer merupakan hal penting di saat tingginya volume pengguna komputer di dunia. Hal penting itu adalah [1]: Kelenturan secara logis (jika

komputer digunakan untuk melakukan kegiatan tidak etis bahaya bukan terletak pada komputer tersebut), Faktor transformasi (komputer dapat mengubah cara pengerjaan sesuatu secara drastis), dan Faktor tidak terlihat (memberikan terjadinya nilai-nilai pemrograman yang tidak terlihat, perhitungan rumit yang tidak terlihat, dan penyalahgunaan yang tidak terlihat).

Etika komputer harus tetap dijaga dan dipatuhi oleh seluruh pengguna komputer dan teknologi informasi yang ada di seluruh dunia. Pada situasi dewasa ini, etika komputer dalam *game online* seperti diacuhkan, dengan terbukti dari pembajakan *account*

game online milik seseorang dan peretasan *game online* yang menghasilkan program ilegal yang dapat menimbulkan kerugian bagi penyediaanya. Namun ada juga program ilegal yang secara tidak langsung diperbolehkan dalam suatu *game* untuk mendukung kepuasan bermain bagi pemainnya.

Saat ini industri *game online* di dunia sedang berkembang, terutama di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir telah muncul beberapa *game online* yang dirilis oleh beberapa penyedia jasa *game online*. *Game online* yang ada di Indonesia antara lain berjenis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), TPS (*Third Person Shooter*), *Casual Game*, *Sports Game*, *Web-based Game*, dan RTS (*Real Time Strategy*).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012 dapat diketahui jumlah pengguna internet aktif di Indonesia sudah mencapai 63 juta orang. Dari sejumlah pengguna internet itu, terdapat sekitar 6 juta orang yang bermain *game online* secara aktif, dan sekitar 15 juta orang yang bermain *game online* pasif (berbasis web). *Game online* yang paling banyak dimainkan adalah yang berjenis FPS (*First Person Shooter*) sebesar 50% - 60% dari jumlah pemain *game online* aktif. Sisanya dikuasai oleh MMORPG dan *Casual* [2].

Pada tahun 2013, terjadi pertumbuhan jumlah pengguna internet sebesar 22% daripada tahun 2012, jumlah pengguna internet aktif menjadi sebanyak 74,5 juta pengguna. Dari jumlah itu, sekitar 70% - 80% bermain *game online* berbasis PC [3]. Dengan adanya pertumbuhan, yang disinyalir terjadi setiap tahun, maka *game online* merupakan suatu industri yang cukup bagus di Indonesia.

Pada setiap tahun merupakan suatu era sebuah *game online*. *Game online* yang pertama kali muncul di Indonesia adalah Nexia pada tahun 2001, namun tidak bertahan lama. *Game* ini seolah-olah menjadi contoh untuk penyedia jasa *game online* untuk mengikuti jejaknya. Lalu pada tahun 2003 muncul *game online* baru yang berjenis olahraga (golf) bernama Pangya dan *game* MMORPG bernama Ragnarok Online. Namun, Pangya tidak bertahan lama karena adanya pelanggaran terhadap bagian *billing game* Pangya tersebut. Sedangkan Ragnarok Online masih bertahan hingga saat ini dan menjadi salah satu *game* populer di Indonesia.

Game online di Indonesia saat ini merupakan *game* F2P (*Free to Play*). Seluruh pengguna internet dapat memainkan *game online* secara gratis, namun dalam *game* tersebut dijual suatu kebutuhan

(*equipment*) untuk memperkuat atau mempersenjatai karakter pemain. *Equipment* ini ada yang dapat dibeli dengan mata uang *game* tersebut dan ada juga yang hanya dapat dibeli dengan menggunakan *voucher* (*cash*). *Voucher* di-top-up melalui *website game*, kemudian pemain mendapatkan *cash* pada *account*-nya di dalam *game*. Dari *voucher* inilah penyedia *game online* mendapatkan keuntungan.

Pada tahun 2008 terjadi pelanggaran besar terhadap etika komputer dalam *game online*. *Game* Pangya Indonesia ditutup karena mulai ditinggalkan pemainnya sehingga penjualan *voucher* berkurang drastis. Penyebab terjadinya penurunan penjualan *voucher* ini adalah munculnya program ilegal. Program ilegal ini membuat pemain yang menggunakannya menjadi “kuat” sehingga tidak perlu lagi untuk membeli *voucher*. Program ilegal ini juga dapat berfungsi untuk menambah *cash* dalam *game* tanpa harus membeli *voucher*. Selain *game* Pangya Indonesia, masih banyak lagi *game online* Indonesia yang ditutup karena maraknya pelanggaran etika komputer dengan menggunakan program ilegal yang mengakibatkan penyedia jasa *game online* tutup. Penyedia jasa menghentikan jasanya dikarenakan turunnya penjualan *voucher* yang disebabkan maraknya program ilegal. Jika terus terjadi dan tidak ada pencegahan, maka industri *game online* di Indonesia terancam tutup.

Game Ragnarok Online juga telah dimasuki oleh program ilegal mulai tahun 2005, namun program ilegal ini tidak menimbulkan efek yang fatal. Program ilegal yang merambah Ragnarok Online adalah sebuah “bot”, yaitu kependekan dari robot. Bot ini berfungsi untuk menjalankan karakter pemain secara otomatis untuk meningkatkan level dan mendapatkan barang tertentu. Bot ini masih bertahan hingga saat ini (tahun 2014). Bot merupakan suatu dilema etika komputer pada Ragnarok Online. Di samping masuknya bot ke Ragnarok Online, terdapat juga suatu program ilegal untuk melakukan *speedhack* dan pengiriman paket data ke *server* Ragnarok untuk tujuan tertentu [4]. Program ilegal yang digunakan adalah Winsock Packet Editor. Sampai saat ini program ini masih dapat berjalan di Ragnarok Online maupun *game* RPG lainnya. Di samping penggunaan Winsock Packet Editor, juga digunakan aplikasi *Cheat Engine*. Aplikasi ini merupakan aplikasi *opensource* yang dapat digunakan untuk mencari *address* dan *value* dari aspek di dalam *game*.

Selain adanya *phishing*, kerap terjadi penipuan di dalam *game*. Contoh yang paling sering muncul adalah penipuan transaksi barang *in-game*. Banyak

dijumpai bahwa beberapa orang pemain menawarkan barang *in-game* dengan uang asli, bukan dengan uang *game*. Begitu penjual sudah menerima pembayaran, maka penjual menghilang dan menimbulkan kerugian bagi pembeli. Akibat tidak langsungnya adalah pemain mulai merasa tidak aman dan melemahkan ekonomi dalam *game* sehingga pemain berkurang.

Dengan masih banyaknya pelanggaran pada *game* ini, dikhawatirkan di masa mendatang akan menimbulkan akibat yang fatal. Akibat fatal yang dimaksud adalah ditutupnya *server* sehingga pemain tidak dapat bermain lagi. Minimnya sanksi dari pelanggaran etika komputer menyebabkan masih banyaknya tindakan-tindakan yang merugikan bagi korbannya. Maka dari itu, diperlukan suatu gagasan atau aksi untuk meminimalisir dan menghilangkan pelanggaran etika komputer pada dunia maya berupa himbauan moral, regulasi, solusi teknis dan penegakan hukum sesuai dengan UU ITE.

Dari sekian banyak pelanggaran, telah diambil tindakan sesuai dengan *Term of Agreement* pemain saat mendaftar, namun tindakan yang diambil tidak efektif karena pelanggaran masih terus ada dan tidak mencegah masuknya program ilegal ke dalam *game*. Tindakan yang diambil dari pelanggaran berupa penggunaan program ilegal adalah dengan *mem banned* atau memblokir *account* pelanggar sehingga tidak dapat dimainkan lagi. Namun tindakan tersebut tidak berarti apa-apa karena pelanggar masih dapat membuat *account* baru dan kembali melakukan pelanggaran yang sama.

Selama ini baru ada tindakan terkait penggunaan program ilegal, namun belum ada tindakan teknis untuk pelanggaran berupa *phising* dan penipuan dalam *game*. Para pemain hanya diimbau melalui *web* resmi dan pengumuman via *broadcast* di dalam *game* agar selalu waspada terhadap *web* yang mirip *web* resmi dan ciri-ciri tindakan penipuan.

II. METODE PENELITIAN

A. Sistematika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan sistematika sebagai berikut: 1). Menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, 2). Melakukan observasi objek penelitian, 3). Merumuskan masalah penelitian, 4). Merumuskan tujuan dan manfaat penelitian, 5). Mengidentifikasi kebijakan *game* yang berlaku, 6). Mengeliminasi kekacauan konseptual yang ambigu, 7). Analisis etika Kantian, 8). Revisi kebijakan menggunakan analisis etika Kantian, dan 9). Perumusan usulan regulasi.

B. Tinjauan Pustaka Penting

Tinjauan pustaka yang penting dari penelitian ini antara lain bersumber dari: jurnal *Reason, Relativity, and Responsibility in Computer Ethics* oleh James H. Moor [1]. dan *The Cambridge of the Works of Immanuel Kant: Practical Philosophy* oleh Immanuel Kant [5].

C. Etika Kantian

Etika Kantian dikembangkan oleh Immanuel Kant. Inti dari etika kantian adalah bahwa dalam kehidupan moral, manusia mengakui bahwa tujuan dari mereka sendiri adalah dirinya. Dalam kehidupan moral, manusia bebas membuat pilihan dan merupakan kewajiban untuk bertindak sesuai dengan pilihannya [6].

Menurut Kant, melakukan kewajiban merupakan norma perbuatan baik. Hukum moral hanya berjalan sesuai dengan kata hati, dalam arti bahwa kata hati menjadi syarat kehidupan moral [7]. Etika adalah melakukan sesuatu yang benar, yaitu kewajiban. Kewajiban dianalogikan seperti berikut [8]:

- Kewajiban karena alasan, seseorang melakukan tindakan yang memang harus dilakukan.
- Peran profesional, kewajiban seorang dokter untuk menyembuhkan pasiennya, kewajiban seorang guru untuk mendidik muridnya.
- Peran sosial, kewajiban orang tua untuk memedulkan dan membesarkan anaknya.

Etika Kant secara hakiki merupakan etika kewajiban (deontologi) yang tidak menuntut adanya kebahagiaan atau faktor-faktor emosi lainnya dari luar. Kewajiban yang murni berasal dari kehendak kita untuk melakukannya tanpa adanya pemaksaan. Kant juga percaya bahwa moral tidak dapat disandarkan kepada kebahagiaan. Kita tidak akan pernah tahu apa konsekuensi yang terjadi jika kita mengandalkan tindakan kita hanya untuk kebahagiaan [9].

Kant merumuskan tiga konsep sentral etika deontologi (*categorical imperative*) [10]:

- Bertindaklah sesuai dengan maksim (deskripsi tindakan dalam bentuk imperatif/undang-undang) yang dapat menjadi hukum universal. Contoh: jangan berbohong, jangan mencuri adalah maksim (undang-undang).
- Bertindaklah sedemikian rupa sehingga Anda selalu memperlakukan umat manusia sebagai tujuan, bukan sebagai sarana. Makhluk rasional (Orang-orang) adalah tujuan itu sendiri. Makhluk non-rasional (hewan, tabel, kursi, benda mati) adalah alat. Alasan Kant bahwa makhluk rasional adalah tujuan adalah: : (1)

Manusia memiliki kemampuan untuk berpikir dan menentukan tindakan yang akan dilakukan dan tujuannya. (2) Manusia memiliki otonomi (menciptakan hukumnya sendiri, menentukan

tujuan berdasarkan alasan). (3) Manusia memiliki nilai intrinsik, setiap manusia harus dihargai dan dihormati [11].

- Semua maksim (undang-undang) harus dapat dicocokkan menjadi satu tujuan yang mungkin, yaitu tujuan transenden.

Pada perkembangannya, etika Kant memiliki kekuatan dan kelemahan seperti ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kekuatan dan kelemahan etika Kantian

| No | Kekuatan | Kelemahan |
|----|---|--|
| 1 | Tidak konsekuensial, Kant menunjukkan kecacatan fatal pada Utilitarianisme pada "tindakan buruk dapat menimbulkan konsekuensi yang baik". Teori Kant tidak membuat kesalahan seperti ini. | Konsekuensi, beberapa peristiwa yang menimbulkan konsekuensi yang berat, sehingga beberapa orang merasa lebih baik melanggar etika moral daripada menerima konsekuensi tersebut. |
| 2 | Universal, teori Kant menyalurkan hukum moral secara universal, terlepas dari budaya dan asal suatu individu. | Keras, tidak fleksibel, seseorang dapat melanggar aturan yang tidak membantu jika ada jaminan keadaan individu. |
| 3 | Jelas, teori Kant memberikan sistem yang mudah sehingga seorang anak pun dapat memahaminya, seperti "Apakah kamu mau dia melakukan hal jahat kepadamu? Tidak? Maka jangan lakukan itu kepada orang lain." | Kurang motivasi, memahami sesuatu yang irasional (seperti mengunduh <i>file</i> bajakan) tidak memberikan motivasi untuk melakukan hal yang benar. |
| 4 | Rasional, teori Kant tidak terpengaruh emosi, objektif. | Kewajiban absolut, setiap individu dianggap memiliki kewajiban absolut, kewajiban seseorang tidak absolut, terkadang suatu individu memiliki kewajiban untuk melanggar janji. |
| 5 | Otonomi, Kant memiliki respek yang tinggi terhadap martabat manusia dan otonomi. | Kewajiban yang bersilangan, misalnya seperti seseorang harus menemani orang tuanya berobat ke Prancis, atau harus ikut bertempur ke Inggris, kewajiban mana yang harus dijalankan? |
| 6 | Persamaan dan keadilan, teori Kant menyediakan fondasi untuk konsep modern tentang persamaan dan keadilan. | Berpusat pada manusia, Kant menganggap semua yang bukan manusia tidak memiliki nilai intrinsik. Banyak pecinta lingkungan hidup menganggap ini salah dan berbahaya. |
| 7 | Hukum internasional, teori Kant mendasari hukum di Inggris Raya dan banyak hukum internasional. | Terlalu samar, kabur, tidak jelas harus seberapa luas/lama suatu aturan diaplikasikan. |

D. Etika Komputer

Etika komputer didefinisikan sebagai etika mengenai penggunaan komputer dan teknologi informasi. Studi tentang etika komputer dilakukan terutama di negara-negara maju dan agak kurang di negara berkembang. Etika komputer adalah seperangkat asas atau nilai yang berkenaan dengan penggunaan komputer. Jumlah interaksi manusia dengan komputer yang terus meningkat dari waktu ke waktu membuat etika komputer menjadi suatu peraturan dasar yang harus dipahami oleh masyarakat luas [12].

Cara Moor (ahli etika komputer) menganalisis dan menyelesaikan dilema etika komputer kreatif dan praktis. Metode efektif yang dihasilkan adalah [13]:

1. Mengidentifikasi kekosongan kebijakan yang dihasilkan teknologi.
2. Hilangkan kekacauan konseptual.
3. Gunakan nilai-nilai inti dan sumber daya yang etis untuk merevisi yang kebijakan yang sudah ada, tetapi tidak memadai, untuk membuat kebijakan-kebijakan baru yang akan mengisi kekosongan dan dengan demikian menyelesaikan masalah etika.

E. Game Online

Terdapat berbagai macam *game online* dengan bermacam variasi genre, seperti *First Person Shooter* (FPS), *Real Time Strategy* (RTS), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), *Sport*, dan *Casual*. Masih banyak lagi genre *game* lain, namun *game online* yang banyak dimainkan adalah yang bergenre di atas, dengan rincian sebesar 50% - 60% populasi pengguna internet memainkan *game* berjenis FPS dan sisanya bermain genre lainnya [2]. Penjelasan tentang genre *game online* ditampilkan pada Tabel 2.

Setiap *game online* memiliki resiko besar untuk disusupi sebuah program ilegal untuk menunjang pemainnya dalam bermain. Program ilegal tersebut biasanya berfungsi untuk membuat karakter pemain

menjadi kuat sehingga sulit dikalahkan pemain lain. Secara normal, untuk membuat karakter menjadi kuat dalam game diperlukan suatu equipment dan senjata yang sangat kuat. Kedua hal itu bisa didapat

Tabel 2 Genre game online

| No | Kekuatan | Kelemahan |
|----|---|--|
| 1 | Tidak konsekuensial, Kant menunjukkan kecacatan fatal pada Utilitarianisme pada "tindakan buruk dapat menimbulkan konsekuensi yang baik". Teori Kant tidak membuat kesalahan seperti ini. | Konsekuensi, beberapa peristiwa yang menimbulkan konsekuensi yang berat, sehingga beberapa orang merasa lebih baik melanggar etika moral daripada menerima konsekuensi tersebut. |
| 2 | Universal, teori Kant menyalurkan hukum moral secara universal, terlepas dari budaya dan asal suatu individu. | Keras, tidak fleksibel, seseorang dapat melanggar aturan yang tidak membantu jika ada jaminan keadaan individu. |
| 3 | Jelas, teori Kant memberikan sistem yang mudah sehingga seorang anak pun dapat memahaminya, seperti "Apakah kamu mau dia melakukan hal jahat kepadamu? Tidak? Maka jangan lakukan itu kepada orang lain." | Kurang motivasi, memahami sesuatu yang irasional (seperti mengunduh file bajakan) tidak memberikan motivasi untuk melakukan hal yang benar. |
| 4 | Rasional, teori Kant tidak terpengaruh emosi, objektif. | Kewajiban absolut, setiap individu dianggap memiliki kewajiban absolut, kewajiban seseorang tidak absolut, terkadang suatu individu memiliki kewajiban untuk melanggar janji. |
| 5 | Otonomi, Kant memiliki respek yang tinggi terhadap martabat manusia dan otonomi. | Kewajiban yang bersilangan, misalnya seperti seseorang harus menemani orang tuanya berobat ke Prancis, atau harus ikut bertempur ke Inggris, kewajiban mana yang harus dijalankan? |
| 6 | Persamaan dan keadilan, teori Kant menyediakan fondasi untuk konsep modern tentang persamaan dan keadilan. | Berpusat pada manusia, Kant menganggap semua yang bukan manusia tidak memiliki nilai intrinsik. Banyak pecinta lingkungan hidup menganggap ini salah dan berbahaya. |
| 7 | Hukum internasional, teori Kant mendasari hukum di Inggris Raya dan banyak hukum internasional. | Terlalu samar, kabur, tidak jelas harus seberapa luas/lama suatu aturan diaplikasikan. |

dari berburu monster (bermain secara terus menerus) untuk mendapatkan barang langka, ataupun dengan membeli equipment dan senjata melalui item mall. Untuk dapat membeli barang pada item mall, seorang pemain harus membeli voucher dan mengisinya ke akunnya untuk diubah menjadi cash dalam game.

Pada semua *game online*, terdapat dua jenis mata uang, yaitu uang dalam *game* (satuan yang familiar biasanya adalah *gold* atau *zeny*, didapat dari bermain *game*) dan *voucher cash* (satuan yang familiar biasanya *coin*, *point*, atau *cash*) hanya didapat dari membeli *voucher game*). Barang-barang dalam *game online* ada yang dapat dibeli dengan uang dalam *game* dan ada yang hanya dapat dibeli dengan *cash*. Barang *cash* selalu lebih baik kualitasnya daripada barang dengan uang dalam *game*.

Namun dengan munculnya program ilegal yang digunakan sebagian pemain, dapat menimbulkan masalah. Dengan menggunakan program ilegal, pemain tersebut sudah menjadi kuat karakternya tanpa perlu membeli *voucher*. Dengan karakter telanjang (tanpa *equipment* dan senjata) dapat mengalahkan pemain *full equipment cash*. Dengan adanya program ilegal ini dapat menyebabkan penurunan penjualan *voucher*, berkurangnya jumlah pemain karena merasa dicurangi. Implikasi dari hal ini dapat berdampak pada kelangsungan hidup *game online* tersebut. Pada setiap *game online* terdapat suatu hukum tidak tertulis, yaitu bahwa pemain dengan *cash* hampir selalu memiliki karakter yang lebih kuat daripada yang tidak membeli *cash*. Namun tentu saja setiap pemain harus memiliki ketrampilan untuk bermain.

F. Cheat

Definisi *cheat* sangat beragam karena pada masing-masing *game* memiliki fitur dan keunikan yang berbeda [14], namun secara umum *cheat* dapat didefinisikan sebagai suatu program di luar *game* yang dimainkan yang menimbulkan perubahan sistem permainan dan merugikan pihak lainnya. Para *cheater* (pengguna *cheat*) *game online* memiliki tiga motivasi utama [15]:

- Mengalahkan kompetitor atau pemain lainnya.
- Memperoleh level tinggi dengan cepat.
- Memperoleh barang langka dalam *game*.

Cheat merupakan suatu program dengan fitur tertentu. Biasanya *cheat* berbentuk *file exe* atau *dll* (*dynamic link library*) dengan dilengkapi menu *shortcut* untuk mengaktifkan fitur tersebut. Contoh tampilan *cheat* ditampilkan pada Gambar 1.

Fungsi/fitur suatu *cheat* pada *game online* pada umumnya adalah untuk membuat karakter pemain

menjadi kuat dan *invisible* (tidak terkalahkan). Pada Gambar 1 terdapat suatu *cheat* untuk permainan *Skyrim*. Fungsi *cheat* tersebut antara lain adalah untuk membuat darah karakter si pemain menjadi tidak terbatas, kekuatan spiritual dan stamina pemain juga dibuat menjadi tidak terbatas sehingga dapat terus menerus mengeluarkan kemampuan sihir. Dengan memakai *cheat* tersebut maka karakter pemain tidak akan dapat mati walaupun diserang oleh banyak *monster* ataupun pemain lain.



Gambar 1 Contoh cheat

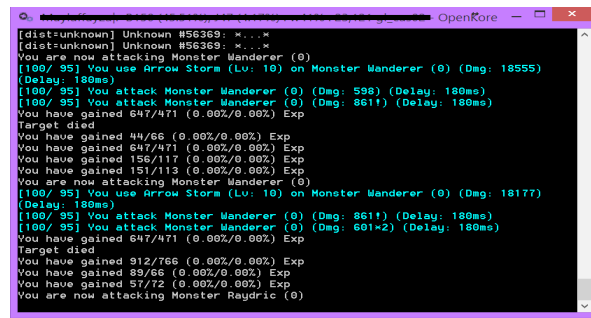
G. Bot

Bot adalah suatu program ilegal yang berfungsi seperti robot, yaitu menjalankan karakter pemain tanpa perlu ada orang yang menjalankannya. Bot dijalankan dengan berbagai tujuan, yaitu [16]:

- *Farming Bot*. Bot ini berfungsi untuk menjalankan karakter seseorang dalam proses mencari barang atau kebutuhan dalam *game*
- *Building Bot*. Bot yang berfungsi untuk menjalankan karakter seseorang dalam proses berburu untuk meningkatkan level karakter.
- *Vending Bot*. Bot yang berfungsi untuk menjalankan karakter dalam proses penjualan barang dalam *game*.

Tampilan bot seperti tampilan *console*, seseorang dapat memasukkan *code* untuk memerintahkan bot itu berjalan seperti yang diprogram. Tampilan bot ditampilkan pada Gambar 2.

Gambar 2 adalah tampilan sebuah *bot* yang sedang berburu untuk meningkatkan *level* karakter sekaligus untuk mencari barang langka tertentu. Tulisan berwarna biru menunjukkan bahwa karakter sedang menyerang *monster*, dan tulisan berwarna abu-abu menunjukkan kondisi karakter tersebut.



Gambar 2 Tampilan bot hunting

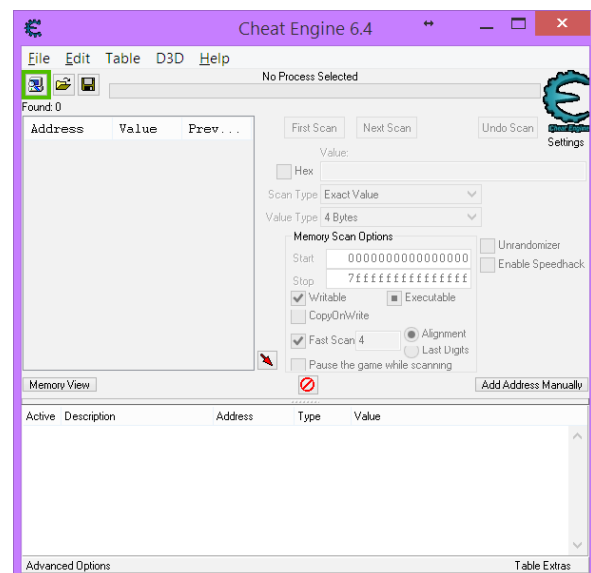
Gambar 3 Menunjukkan sebuah tampilan bot untuk berjualan. Tulisan berwarna putih menunjukkan kolom nomor barang, nama barang, tipe barang, jumlah dan harga barang yang dijual. Aplikasi *bot* yang digunakan untuk berjualan dan berburu adalah *bot* yang sama, namun ada perbedaan pada konfigurasi *bot* tersebut.



Gambar 3 Tampilan bot vending

H. Speedhack

Speedhack adalah suatu program yang membantu pemain untuk memperoleh keuntungan yang tidak adil dengan mempercepat aksi karakter pemain tersebut. Pengguna *speedhack* dapat berjalan



Gambar 4 Cheat engine

lebih cepat, menyerang musuh lebih cepat dan memperoleh barang lebih cepat daripada pemain yang jujur [17]. *Speedhack* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Cheat Engine* dengan cara mengaktifkan menu *Enable Speedhack* seperti ditampilkan pada Gambar 4.

I. Virtual Economy

Setiap *game online* memiliki ekonomi masing-masing, terdiri dari jual-beli barang dalam *game* dengan transaksi virtual ataupun realita. Setiap pemain dapat menjual barang dengan uang dalam *game* ataupun uang nyata. Barang langka dalam *game* memiliki harga jual ekonomi yang tinggi, sehingga banyak pemain mencari barang langka itu. Namun bagi beberapa pemain lain, daripada lama mencari, mengapa tidak mencuri milik orang lain [14].

Barang dalam *game* biasanya dijual dalam toko yang dibuat oleh seseorang. Pemain lain dapat mengambil dan membeli barang yang ditampilkan pada toko yang telah dibuat oleh si penjual. Tampilan toko dalam *game* ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Virtual economy

Pada beberapa *game*, seperti pada dunia nyata, juga dapat terjadi inflasi ekonomi. Harga barang dalam *game* makin lama makin mahal, sehingga sulit untuk ditransaksikan dengan uang dalam *game*, sehingga barang *game* harus ditransaksikan dengan uang nyata ataupun dengan *voucher*. Namun dengan sistem transaksi yang seperti ini menimbulkan kasus penipuan. Contoh, pembeli sudah mentransfer sejumlah uang kepada penjual, namun barang tidak diberikan ke pembeli. Pada kasus ini sebetulnya sudah terdapat pada *term of agreement* pada saat pemain akan mendaftar, namun tetap saja tidak dipatuhi dan terjadi kasus ini.

J. Publisher Game Online di Indonesia

Terdapat banyak *publisher game online* di Indonesia. *Game publisher* adalah suatu perusahaan yang mempublikasikan suatu *game* yang telah dibuat,

atau *game* yang dibuat oleh *developer* lain setelah mendapatkan lisensi [18]. Beberapa *publisher game* yang dikenal di Indonesia ditampilkan pada Tabel 3 [19] [20] [21] [22].

Tabel 3 Daftar publisher game online di Indonesia

| Nama Publisher | Tahun Muncul | Game yang dipublikasikan |
|----------------|--------------|---|
| Lyto | 2003 | Ragnarok Online, Seal Online, Maple Story, Legenda Naga, Forsaken World, Rohan, Perfect World, RF Online, Ragnarok Online 2, S4 League, Cross Fire, Idol Street |
| Megaxus | 2006 | Audition Ayodance, Counter Strike Online, Super Deformed Gundam Capsule Fighter Online, AyoOke, Heroes of Atarsia, World in Ayodance, Royal Master, |
| Gemscool | 2008 | Point Blank, Crazy Shooter, Atlantica, Dragon Nest, Cabal, Yulgang, Lost Saga |
| Garena | 2009 | FIFA Online 3, League of Legends, Heroes of Newerth |

K. Third Party Program

Third party program adalah suatu program yang ditulis untuk dapat bekerja dalam sistem operasi, namun ditulis oleh individu atau perusahaan selain penyedia sistem operasi. *Third party program* dapat merupakan suatu program sendiri (*standalone*) atau berupa *plugins* yang akan menambahkan fungsi kepada program inti [23]. *Third party program* pada kasus MMORPG adalah program di luar sistem operasi dan *game* itu sendiri, yaitu adalah suatu aplikasi *cheat* atau *bot*.

III. PEMBAHASAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan digunakan untuk penelitian diambil dari sumber-sumber seperti observasi langsung, buku, jurnal, *ebook*, ataupun informasi lain di internet yang relevan dengan topik penelitian.

B. Kasus Etika pada MMORPG

Pada setiap *game online* selalu terdapat beberapa pemain yang ingin selalu menang dan menjadi terkenal pada *game* tersebut. Hal ini

menimbulkan suatu perasaan puas dan senang bagi pemain tersebut. Ada pemain yang terkenal karena ramah terhadap pemain lain ataupun juga terkenal karena kehebatannya dalam bermain. Untuk alasan yang kedua, kadangkala ada beberapa pemain yang menggunakan third party program untuk menjadi hebat dan kuat. Jika karakternya kuat, maka seseorang selalu bisa mengalahkan lawan-lawannya. Contoh third party program adalah cheat yang digunakan untuk meningkatkan kekuatan serang dan kekuatan bertahan karakter, speedhack sehingga karakter dapat bergerak sangat cepat dan menggunakan skill secara terus-menerus (spam). Cheat juga dapat berupa bot, yaitu program untuk menggerakkan karakter secara otomatis, sehingga dapat melakukan hal yang sama berulang-ulang tanpa perlu dimainkan secara manual. Bot ini digunakan untuk mencari barang, meningkatkan level ataupun berjualan.

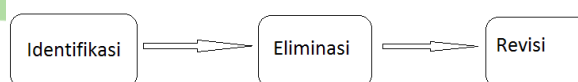
Dari beberapa tahun yang lalu, sudah banyak game online yang akhirnya menghentikan layanannya karena adanya cheat. Cheat yang digunakan oleh pemain menimbulkan kecurangan bagi pemain lain yang selalu membeli voucher untuk memperoleh barang premium dalam game. Jika seorang cheater sudah menjadi hebat tanpa memiliki barang premium, lalu untuk apa lagi membeli voucher? Jika cheat dibiarkan terus ada, maka publisher game tidak mendapat pemasukan dari penjualan voucher. Jika begitu, maka dapat diperkirakan dalam jangka waktu tertentu game tersebut akan ditutup.

Pada game tertentu, bot digunakan untuk mencari barang kebutuhan sehari-hari dalam permainan. Barang ini merupakan barang konsumsi seperti sejenis makanan dan minuman untuk meregenerasi darah maupun spiritual karakter ataupun barang untuk melakukan skill tertentu. Jika bot dilarang penggunaannya, tentu akan mengurangi aktivitas bisnis jual beli barang konsumsi ini. Hal ini juga merupakan dilema, jika bot tidak diperbolehkan digunakan dalam game dengan alasan bot adalah third party program, maka lama kelamaan para pemain akan bosan sehingga suatu saat server game akan sepi. Aktivitas utama dalam MMORPG adalah hunting dan berjualan. Namun terkadang hunting dilakukan oleh bot. Berdasarkan etika Kant, setiap pemain berkewajiban untuk mematuhi persetujuan pemain pada saat pendaftaran, publisher game juga memiliki kewajiban untuk menyediakan fasilitas dan fitur layanan untuk pemain sehingga menimbulkan perasaan senang. Namun kewajiban ini seolah menjadi bertabrakan saat pemain ingin memperoleh perasaan senang dengan cara cheating, dan publisher

game berkewajiban menyediakan layanan agar pemain merasa senang. Apabila cheating dibiarkan, maka pemain akan merasa senang, namun pemain yang tidak menggunakan cheat akan dirugikan, selain itu publisher game juga dirugikan karena penjualan voucher menjadi berkurang atau bahkan tidak ada sama sekali. Karena itu diperlukan suatu kebijakan yang dapat mencegah penggunaan third party program, namun tidak mengurangi tingkat kesenangan pemain.

C. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti metode yang diterapkan oleh James H. Moor [13] digambarkan pada Gambar 6.



Gambar 6 Analisis data

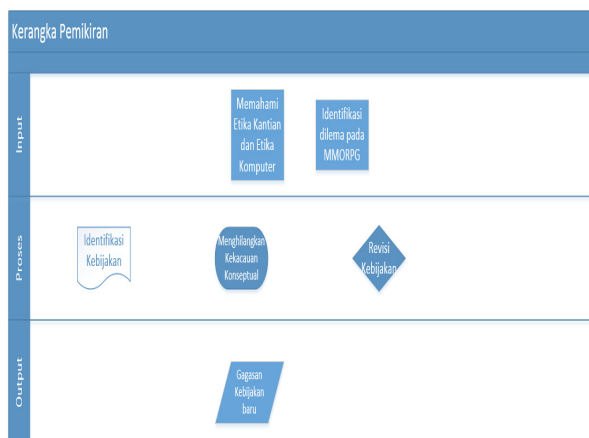
1. Identifikasi. Mengidentifikasi kekosongan kebijakan yang dihasilkan teknologi. Pada tahapan ini seluruh kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan di dunia maya dianalisis dan diperhatikan apakah ada kekosongan kebijakan yang dapat dipakai oleh pelanggar etika untuk menjalankan aksinya.
2. Eliminasi. Hilangkan kekacauan konseptual. Pada tahapan ini, kebijakan yang telah dianalisis diteliti kembali maksud dan tujuannya sehingga konsepnya tidak ambigu dan kacau. Dilakukan juga analisis etika dengan teori Kantian.
3. Revisi. Gunakan nilai-nilai inti dan sumber daya yang etis untuk merevisi yang kebijakan yang sudah ada, tetapi tidak memadai, untuk membuat. Kebijakan yang sudah ada harus direvisi untuk menambal kekosongan kebijakan, tetapi tidak menimbulkan ketidakjelasan. Revisi yang dibuat diambil berdasarkan nilai inti dari berbagai budaya dan teori moral.

Ketiga tahapan inilah yang nantinya akan dijadikan cara penafsiran dan penyimpulan hasil penelitian. Kesimpulan yang diambil akan berupa suatu gagasan dan solusi teknik untuk mencegah terjadinya pelanggaran etika komputer dalam dunia maya.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang digunakan untuk memahami studi kasus ini seperti pada Gambar 7. Penelitian dimulai dengan memahami teori etika Kantian dan etika komputer, dari pemahaman teori

etika tersebut, akan diidentifikasi isu-isu yang ada pada etika komputer pada umumnya, dan isu-isu pada dunia maya, dalam hal ini MMORPG, pada khususnya. Proses selanjutnya adalah dengan menjalankan teori etika komputer Moor, yaitu dengan mengidentifikasi kekosongan kebijakan pada term of agreement suatu MMORPG, dari kekosongan kebijakan tersebut akan dihilangkan kekacauan konseptual. Kekacauan konseptual yang sudah dihilangkan kemudian akan menghasilkan revisi kebijakan. Keluaran dari proses tersebut adalah gagasan kebijakan baru untuk meminimalisir atau menghilangkan penggunaan program ilegal pada MMORPG.



Gambar 7 Kerangka pemikiran

E. Identifikasi

Dalam setiap permainan *online* pasti memiliki peraturan atau *term of agreement* yang berlaku. Para pemain (*gamer/user*) harus mengikuti aturan tersebut agar tercipta suasana yang menyenangkan sehingga menghasilkan kepuasan bagi pemainnya. Peraturan yang ada secara umum adalah agar para pemain selalu menjaga ID dan *password*-nya agar tidak diketahui orang lain. Aturan umum lainnya adalah agar pemain selalu berkata dan berlaku jujur dan sportif agar tidak merugikan pemain lainnya.

Namun, walaupun begitu, masih saja banyak pemain yang tidak mematuhi peraturan tersebut. Sanksi/hukuman dari pelanggaran aturan juga masih jarang atau sedikit sekali yang diterapkan, misal pada pelaku yang berkata kasar dan tidak sepatutnya, hanya diblok *chat* selama beberapa menit saja. Berikut ini adalah beberapa peraturan atau *term of agreement* dari beberapa *publisher game online*. Persetujuan pemain Lyto [24].

1. Lyto menyediakan jasa-jasa online game dan komunitas (Jasa) yang dapat dimainkan melalui internet dan seluruh informasi mengenai jasa itu sendiri dapat dilihat di alamat website www.lytogame.com

2. Lyto memegang hak pengubahan alamat URL sewaktu-waktu. Sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung seluruh layanan jasa game online yang disediakan.
3. Untuk menggunakan jasa game online yang kami sediakan, anda harus menginstall software yang disediakan oleh Lyto baik melalui CD maupun di website www.lytogame.com
4. Lyto tidak menyediakan jasa akses internet, dan anda bertanggung jawab penuh atas semua biaya koneksi internet yang anda gunakan dalam bermain dan ketika mengakses website pada URL www.lytogame.com
5. Anda tidak boleh menggunakan website dan Jasa yang disediakan untuk mempromosikan dan atau melakukan kegiatan bersifat komersial tanpa seijin dari Lyto.
6. Supaya dapat memakai seluruh Jasa yang disediakan, anda diwajibkan melakukan registrasi ID di www.lytogame.com
7. Sebelum melakukan registrasi atau pembuatan ID anda wajib terlebih dahulu membaca ketentuan ini dan jika anda sudah menyetujui kami anggap anda sudah membaca dengan baik ketentuan ini
8. Anda setuju untuk memberikan data yang benar, akurat, terbaru dan lengkap tentang diri anda serta melakukan perubahan pada profil anda jika ada perubahan. Anda bertanggung jawab atas data yang anda berikan
9. Lyto berhak menolak atau menghapus nama ID, nama karakter, nama grup, nama guild yang dipakai, Apabila dianggap melanggar hukum, menyinggung suku, agama, ras atau atau berbau pornografi dan tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia
10. Semua informasi dan data pribadi yang diberikan kepada Lyto akan dijaga kerahasiaannya dan Lyto tidak akan memberikan informasi tersebut kepada pihak lain kecuali jika diwajibkan oleh Undang-Undang.
11. Anda bertanggung jawab penuh untuk menjaga kerahasiaan ID, password dan kode pribadi anda sendiri. Anda juga bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan dari ID tersebut.
12. Anda bertanggung jawab penuh untuk menjaga kerahasiaan ID, password dan kode pribadi anda sendiri. Anda juga bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan dari ID tersebut.
13. Lyto memiliki hak untuk mengaudit dan menghapus semua isi di website, forum maupun pesan-pesan di dalam game yang menurut pertimbangan melanggar aturan yang telah disetujui dalam

- perjanjian ini, melanggar hukum dan norma sosial, bersifat mengancam maupun melanggar hak orang lain. Isi yang dimaksud antara lain, namun tidak terbatas pada, hal-hal berikut: a). Pesan/isi yang mendorong kekerasan, kebencian, ancaman fisik, penggunaan obat terlarang, pelecehan, penghinaan, dan menyinggung suku, agama dan ras, atau melanggar norma-norma yang berlaku, b). Pesan yang berisi cara, instruksi, maupun metoda melakukan tindakan melanggar hukum, terorisme, hacking, cracking, dan c). Pesan yang bersifat komersial, promotional dan advertorial.
14. Anda tidak diijinkan mengirim, mendistribusikan, atau membuat ulang dalam bentuk apa pun semua materi yang memiliki merk dagang, intelektual dan paten atau materi yang merupakan hak milik/cipta perusahaan tanpa ijin tertulis dari Lyto. Hal ini berlaku juga dalam hak materi yang memiliki hak merk dagang, paten dan hak milik intelektual perusahaan lain yang mungkin ditemukan dalam website maupun game dan segala asesorisnya.
 15. Anda setuju tidak menggunakan fasilitas, server dan jaringan, yang dipergunakan untuk dalam menyediakan Jasa ini untuk mendapatkan akses tanpa otorisasi ke sistem atau jaringan lain
 16. Anda sadar dan mengerti sepenuhnya bahwa pelanggaran terhadap persetujuan user no 14 dan 15 bisa mengakibatkan tuntutan sipil maupun kriminal terhadap diri anda
 17. Anda bertanggung jawab penuh atas perbuatan dan tingkah laku kepada pengguna/pemain lain, dan senantiasa menjaga tingkah laku yang sopan dan norma-norma sosial kepada para pemain lain.
 18. Perangkat lunak (software), website dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh Lyto adalah mutlak merupakan milik Lyto sebagai Publisher dan mitra usahanya.
 19. Anda wajib mengambil tindakan preventif dan menjaga kestabilan sistem operasi dan keamanan data komputer yang Anda gunakan agar tidak terjadi kerusakan maupun kerugian yang dapat saja disebabkan oleh virus atau komponen berbahaya lainnya, maupun hal-hal yang disebabkan dari pihak lain diluar Lyto.
 20. Jasa-jasa yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan sistem seutuhnya. Kesalahan sistem bisa saja terjadi sewaktu-waktu baik itu karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa itu sendiri.
 21. Anda setuju menggunakan atau memakai Jasa yang disediakan oleh Lyto hanya menggunakan

- klien program yang diberikan, didistribusikan, dan disebarluaskan oleh Lyto dan mitra usahanya baik melalui CD, website atau media lain.
22. Sesuai dengan Perkembangan dan Kebutuhannya Lyto berhak memperbaiki dan mengubah perjanjian penggunaan Jasa ini sewaktu-waktu dan sepihak
 23. Anda wajib memeriksa website yang disediakan secara teratur untuk melihat dan mengerti isi dari perjanjian ini terutama jika ada perubahan.
 24. Anda setuju untuk mentaati aturan main yang berlaku di masing-masing game online LYTO
- Terdapat kekosongan kebijakan pada persetujuan di atas, kekosongan pada Tabel 4.

Tabel 4 Kekosongan kebijakan Lyto

| No | Kekosongan | Potensi Pelanggaran |
|----|---|---|
| 1 | Tidak ada peraturan yang menetapkan setiap orang harus memiliki karakter permainan sesuai dengan jenis kelaminnya. | Seorang laki-laki akan menyamar menggunakan karakter perempuan yang lebih menarik penampilannya untuk menipu orang lain. |
| 2 | Setiap pendaftar baru tidak perlu melakukan verifikasi <i>email</i> untuk mendaftarkan ID baru. | Seseorang dapat menyalahgunakan pendaftaran yang mudah untuk membuat ID yang banyak untuk dijadikan <i>bot</i> . |
| 3 | Tidak disebutkan bahwa menggunakan <i>bot</i> atau <i>third party program</i> lainnya adalah tindakan yang dilarang | Penggunaan <i>bot</i> untuk bermain dan <i>cheat</i> yang akan merugikan orang lain yang berdampak pada kesenangan permainan. |
| 4 | Tidak disebutkan bahwa menggunakan klien yang telah dimodifikasi adalah tindakan yang dilarang. | Aplikasi klien resmi mengalami <i>bug</i> yang dapat dieksploitasi oleh seseorang. |

Pada tabel 4, terdapat empat kekosongan kebijakan yang nantinya akan menjadi ancaman. Dari hasil observasi yang dilakukan pada salah satu permainan dari Lyto, yaitu *Ragnarok Online*, didapat informasi bahwa terdapat banyak karakter yang nama karakternya diakhiri dengan angka/romawi untuk pengkodean seperti ditampilkan pada Gambar 8. Karakter dengan nama seperti ini, sebagian besar adalah *bot* untuk mencari barang tertentu. Pada Gambar 8 terlihat bahwa terdapat dua karakter dengan *avatar* yang sama dan penamaan karakternya PG-menggunakan romawi X dan IX. Begitu pula dengan karakter bernama Andromeda menggunakan kode angka 006, 007, dan 020. Sangat Karakter seperti ini berkeliaran di map-map tertentu dengan tujuan untuk mencari barang untuk menunjang aktivitas pemain. Pada Gambar 8 di atas menunjukkan karakter sedang

mencari item bernama *Empty Bottle*. *Empty Bottle* digunakan untuk membuat ramuan/*potion*. Barang tersebut tidak dijual di dalam *game* sehingga pemain harus mencarinya sendiri. Namun karena harus mencari terus-menerus, pemain dapat menjadi bosan, sehingga dibuatlah suatu *bot* yang dikonfigurasi untuk mencari barang tersebut. Pemilik *bot* tersebut hanya akan mengambil hasil pencariannya untuk kemudian digunakan. Terjadinya hal ini adalah karena adanya kekosongan kebijakan untuk verifikasi *email* saat pendaftaran. Maka semua orang dapat mendaftarkan banyak ID tanpa *email* yang valid



Gambar 8. Penamaan karakter

Terdapat pula persetujuan pemain dari Gemscool, yang sedikit berbeda dari Lyto sebagai berikut:

1. User yang menyetujui EULA ini akan dikenakan semua peraturan yang ada di dalam EULA. Peraturan EULA tersebut juga berlaku untuk semua layanan Game yang disediakan oleh PT.Kreon melalui Game Portal Gemscool (www.gemscool.com)
2. Anda harus melakukan registrasi ID terlebih dahulu untuk dapat menggunakan jasa layanan PT. Kreon, dimana anda harus memberikan data-data pribadi yang benar, lengkap, akurat dan terbaru tentang diri anda serta melakukan perubahan pada profil anda jika ada perubahan. Anda bertanggung jawab atas data yang anda berikan. PT. Kreon tidak bertanggung jawab jika terjadi permasalahan karena kesalahan pengisian data registrasi.
3. Semua informasi dan data pribadi yang anda berikan kepada PT. Kreon dijaga kerahasiaannya dan PT. Kreon tidak akan memberikan informasi tersebut kepada pihak lain kecuali kepada mitra usaha PT. Kreon dalam usaha memberikan jasa layanan kepada anda.
4. Anda bertanggung jawab penuh untuk menjaga kerahasiaan ID, password dan kode pribadi anda sendiri. Anda juga bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan dari ID tersebut.
5. Anda wajib mengambil tindakan preventif dan menjaga kestabilan sistem operasi, keamanan data komputer yang anda gunakan. PT. Kreon tidak bertanggung jawab atas kerusakan ataupun kerugian yang terjadi karena virus, spyware ataupun usaha hacking dari pihak lain untuk mengambil data anda.
6. Sesuai dengan ketentuan no. 4 dan no. 5 maka PT. Kreon tidak bertanggung jawab atas ID ataupun password yang hilang atas hacking, keylogger, penipuan ataupun kelalaian anda sendiri.
7. Semua Karakter, item dan unsur-unsur yang terkandung di dalam game yang disediakan oleh Gemscool adalah milik Developer dan Pemilik Hak Cipta, apabila terjadi penutupan layanan game semua barang tersebut akan dikembalikan ke pihak developer.
8. Anda tidak boleh menggunakan website, forum serta jasa layanan Game yang disediakan oleh Gemscool untuk mempromosikan dan atau melakukan kegiatan yang bersifat komersial.
9. Uang di dalam Game, Gemscool Cash, Gemscool Point, Mall items serta item lainnya yang anda peroleh di dalam Game adalah tanggung jawab anda. PT. Kreon tidak bertanggung jawab atas kehilangan yang terjadi atas kesalahan anda sendiri.
10. PT. Kreon berhak menolak atau menghapus nama ID, nama karakter atau nama guild yang dipakai apabila dianggap melanggar hukum, menyinggung suku, agama, ras, berbau pornografi atau tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku.
11. PT.Kreon berhak untuk memblock User Account tanpa persetujuan dari pemilik User Account yang bersangkutan apabila User tersebut tidak pernah login selama 6 bulan, dan apabila User Account tersebut tidak pernah login selama 12 Bulan maka Gemscool berhak untuk menghapus User Account tersebut tanpa persetujuan dari pemilik User Account tersebut. Peraturan ini berlaku untuk semua game Gemscool.
12. PT. Kreon berhak untuk merubah atau menghapus semua isi di website, forum maupun pesan-pesan di dalam game yang menurut pertimbangan melanggar aturan yang telah disetujui dalam perjanjian ini, melanggar hukum dan norma sosial, bersifat mengancam maupun melanggar hak orang lain antara lain sebagai berikut: - Pesan yang mendorong kekerasan, kebencian, ancaman fisik, penggunaan obat terlarang, pelecehan, penghinaan, dan menyinggung suku, agama dan ras, atau melanggar norma-norma yang berlaku. - Pesan mengenai cara, instruksi ataupun metode melakukan tindakan melanggar hukum, terorisme, hacking, cracking, dll. - Pesan yang bersifat komersial, promotional dan advertorial. - Pesan

- yang dianggap tidak sesuai.
13. Anda diwajibkan untuk mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh PT. Kreon. PT. Kreon berhak memberikan sanksi atau bahkan memblok ID pemain yang melanggar peraturan
 14. Anda dilarang mengirim, mendistribusikan, atau membuat ulang dalam bentuk apa pun semua materi yang memiliki merk dagang, intelektual dan paten atau materi yang merupakan hak milik/cipta PT. Kreon tanpa ijin tertulis dari PT. Kreon. Hal ini berlaku juga untuk materi yang memiliki hak merk dagang, paten dan hak milik intelektual perusahaan lain yang mungkin ditemukan dalam website maupun game dan segala aksesorisnya.
 15. Perangkat lunak (software), website dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh PT. Kreon adalah mutlak merupakan milik PT. Kreon dan mitra usahanya. Oleh karena itu penggunaan dengan cara yang tidak semestinya adalah dilarang.
 16. Anda setuju menggunakan atau memakai jasa yang disediakan oleh PT. Kreon dan hanya menggunakan klien program yang diberikan, didistribusikan, dan disebarluaskan oleh PT. Kreon dan mitra usahanya baik melalui CD, website atau media lain.
 17. Anda setuju untuk tidak menggunakan fasilitas, server dan jaringan yang dipergunakan untuk layanan PT. Kreon untuk mendapatkan akses tanpa ijin ke dalam sistem ataupun jaringan lainnya. PT. Kreon berhak menuntut anda (baik tuntutan sipil ataupun kriminal) apabila anda melanggarnya.
 18. Anda setuju untuk membebaskan PT. Kreon serta mitra usaha dari tuntutan dan kerugian yang timbul akibat tindakan, tingkah laku dan pesan yang anda sampaikan dalam game serta pesan yang anda sampaikan di website/forum.
 19. PT. Kreon berhak untuk mengambil tindakan hukum terhadap pelanggaran End User License Agreement ini ataupun terhadap tindakan yang dianggap merugikan PT. Kreon selaku pemegang lisensi atas jasa layanan bila diperlukan.
 20. Layanan yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan atau error sepenuhnya. Kesalahan sistem dapat terjadi sewaktu-waktu baik itu karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa itu sendiri.
 21. PT. Kreon berhak membatasi ataupun memberhentikan layanan sewaktu-waktu tanpa keharusan memberikan pemberitahuan terlebih dahulu (penjelasan permasalahan dapat disampaikan pada saatnya nanti sesuai dengan kebijakan PT. Kreon) apabila terjadi permasalahan dalam pemberian layanan kepada user.
 22. PT. Kreon berhak untuk menutup layanan Game Online kapanpun dengan pemberitahuan 3 bulan sebelumnya jika kontrak kerja sama dengan pihak developer sudah selesai.
 23. PT. Kreon berhak merubah peraturan dan End User License Agreement untuk meningkatkan kualitas layanan yang diberikan, tanpa harus melakukan pemberitahuan terlebih dulu. Anda dianjurkan untuk mengunjungi website www.gemscool.com untuk mendapatkan informasi terkini.
 24. Point Blank adalah produk dari Zepetto yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi Point Blank adalah <http://pb.gemscool.com>
 25. Atlantica Online adalah produk dari Nexon & NDOORS yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi Atlantica Online adalah <http://atlantica.gemscool.com>
 26. LostSaga adalah produk dari IO Entertainment Co.,LTD yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi LostSaga adalah <http://lostsaga.gemscool.com>
 27. Yulgang Online adalah produk dari Mgame yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi Yulgang Online adalah <http://yulgang.gemscool.com>
 28. DragonNest adalah produk dari Eyedentity Games & Shanda Games yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi DragonNest adalah <http://dn.gemscool.com/>
 29. Kart Rider adalah produk dari NEXON Korea Corporation yang di-lisensi oleh PT Kreon di Indonesia. Website resmi Kart Rider adalah <http://kartrider.gemscool.com>
 30. Semua bagian yang terkandung di dalam game online yang dipublikasikan oleh PT Kreon adalah milik PT Kreon. Tidak ada bagian berbahaya (virus, malware, spyware dan lainnya) di dalam game online tersebut.
 31. TalesHero adalah produk dari AfreecaTV & RHAON yang di-lisensi oleh PT. Kreon di Indonesia. Website resmi TalesHero adalah <http://th.gemscool.com>
 32. Dizzel adalah produk dari Neowiz Games yang di-lisensi oleh PT. Kreon di Indonesia. Website resmi Dizzel adalah <http://dizzel.gemscool.com>
 33. CrazyShooter adalah produk dari NEXON yang di-lisensi oleh PT. Kreon di Indonesia. Website resmi CrazyShooter adalah <http://crazy.gemscool.com>
 34. Age of Wushu adalah produk dari Snail yang di-

lisensi oleh PT. Kreon di Indonesia. Website resmi Age of Wushu adalah <http://aow.gemscool.com>

35. Cabal adalah produk resmi dari ESTsoft Corp yang di-lisensi oleh PT. Kreon di Indonesia. Website resmi Cabal adalah <https://cabal.zbox.co.id/svc/main/main.asp>
36. Akun Gemscool yang tidak pernah login selama 3 bulan akan dihapus untuk mencegah hacking dan cheating.

F. Eliminasi

Dari *term of agreement* di atas, terdapat kekacauan konseptual yang dapat memunculkan kerancuan dan sesuatu yang merugikan pemain. Salah satu contoh adalah pada persetujuan pemain PT Kreon (Gemscool) yang berbunyi “Akun Gemscool yang tidak pernah *login* selama 3 bulan akan dihapus untuk mencegah *hacking* dan *cheating*”. Dengan pernyataan ini, maka Pihak Gemscool mewajibkan seluruh pemainnya untuk selalu aktif di dunia maya dan jika ada kesibukan sehingga tidak dapat *login*, maka pemain tersebut dirugikan.

Kehidupan dan aktivitas pada MMORPG merupakan rutinitas yang selalu berulang, yaitu: berburu dan berjualan terus menerus. Sebagai pemain yang ingin mencari kebahagiaan, sesuai dengan etika Kantian, maka pemain tersebut menjadikan pencarian kebahagiaan menjadi kewajibannya, sehingga harus dilakukan, yaitu dengan cara menggunakan *bot* untuk berburu dan berjualan, sehingga pemain tinggal memperoleh hasilnya saja untuk dinikmati. Karakter dalam MMORPG memiliki *skill* (kemampuan) tertentu yang berbeda-beda untuk berburu atau bertarung dengan pemain lain. Setiap *skill* ini mempunyai syarat tertentu untuk dilakukan, misalnya adalah dengan memakai suatu barang. Jika tidak terdapat barang ini, maka *skill* tidak dapat dilakukan. Untuk mendapatkan barang ini, harus berburu *monster* tertentu yang terletak di map yang jauh dari pusat kota. Kekacuan konseptual juga terdapat pada proses pendaftaran dan pengisian data pendaftar, yaitu pada persetujuan yang berbunyi “Anda setuju untuk memberikan data yang benar, akurat, terbaru dan lengkap tentang diri anda serta melakukan perubahan pada profil anda jika ada perubahan. Anda bertanggung jawab atas data yang anda berikan”. Data yang benar, akurat, dan terbaru merupakan ambiguitas, karena dalam hal ini adalah benar dan akurat menurut siapa? Jika pendaftar merasa semua benar saat mengisi data, maka hal itu tidak dapat dibantah oleh pihak *publisher*. Dengan begitu, pendaftar dapat berulang kali mendaftarkan banyak ID tanpa perlu verifikasi *email*. Hal ini

mengakibatkan banyak ID salinan yang berpotensi digunakan untuk menyebar fitnah atau penipuan.

Dengan ini, maka ada beberapa persetujuan pemain yang dapat dieliminasi, yaitu:

- Pernyataan yang menyebutkan akan memblok id pemain yang tidak *login* selama 3 atau 6 bulan.
- Pernyataan yang menyebutkan pelarangan penggunaan *bot*.

G. Revisi

Dari hasil identifikasi dan eliminasi, maka akan dihasilkan suatu revisi kebijakan atau persetujuan pemain yang baru, dari hasil observasi, maka secara

Tabel 5 Revisi kebijakan

| No | Kebijakan Lama | Kebijakan Baru | Tujuan |
|----|---|---|--|
| 1 | Registrasi id dengan data yang benar. | Setiap calon pemain diharuskan melakukan registrasi ID atau <i>username</i> untuk dapat bermain. Setiap registrasi ID harus disertai <i>email</i> yang valid yang kemudian digunakan untuk validasi <i>email</i> . | Tidak terjadi <i>spam/bom</i> registrasi sehingga mengurangi resiko penipuan menggunakan ID tiruan (<i>kloning</i>). |
| 2 | <i>Publisher game</i> berhak memblokir jika tidak <i>online</i> dalam jangka waktu tertentu | Penghilangan peraturan/kebijakan ini | Memberi kebebasan dan keadilan bagi pemain untuk <i>login/online</i> kapan saja tanpa menjadi suatu kewajiban. |
| 3 | - | Pemain dilarang menggunakan program ilegal (<i>cheat</i>) yang bertujuan untuk menjadikan karakter kuat, menghilangkan objek (pohon, dinding, dan sejenisnya), duplikasi <i>item</i> , duplikasi uang <i>game</i> , dan segala upaya lainnya yang dapat merugikan pemain lainnya. | Agar tercipta komunitas <i>game</i> yang adil, aman, dan tenteram serta menyenangkan. |
| 4 | - | Penggunaan <i>bot</i> diperbolehkan selama tidak merugikan orang lain, antara lain untuk membantu berjualan, meningkatkan <i>level</i> , berburu barang tertentu, membantu pemain lain, sebagai alat transportasi, dan sejenisnya. | Agar pemain memperoleh kebahagiaan dalam permainan. |
| 5 | - | Pemain tidak diperbolehkan menggunakan aplikasi klien yang telah dimodifikasi dengan tujuan tertentu. Misalnya menggunakan aplikasi klien untuk mengubah tampilan dalam <i>game</i> , karakter, ataupun untuk menghilangkan <i>game guard</i> yang berpotensi digunakan untuk <i>cheating</i> . | Agar tidak terjadi <i>bug</i> . |

umum terdapat beberapa perubahan persetujuan yang dapat diterapkan secara keseluruhan oleh beberapa *publisher game* MMORPG. Beberapa revisi kebijakan ditampilkan pada Tabel 5.

IV. SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, maka didapatkan kesimpulan bahwa: Dilema etika Kantian yang menitikberatkan kebahagiaan seseorang dapat diselesaikan dengan merevisi persetujuan dan peraturan pemain. Dari persetujuan pemain yang sudah ada, terdapat beberapa revisi perubahan seperti ditampilkan pada Tabel 5.

Dampak yang akan muncul dari penghilangan *third party program* adalah penurunan jumlah populasi suatu *game*, jika yang dihilangkan adalah *bot* maka terdapat potensi *game* tersebut ditinggalkan karena tidak ada fasilitas pencari barang atau *level*, jika yang dihilangkan adalah *cheat* maka akan tercipta komunitas yang aman dan menyenangkan.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] J. H. Moor, "Reason, Relativity, and Responsibility in Computer Ethics," *Computers and Society*, pp. 14-21, 1998.
- [2] Ligagame, 2012. [Online]. Available: <http://www.ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>. [Diakses 17 April 2014].
- [3] Koran Jakarta, "Industri," 2013. [Online]. Available: <http://www.koran-jakarta.com/?8177-game-online%20-pengguna-mayoritas-masih-berbasis-pc>. [Diakses 17 4 2014].
- [4] Ragnarok Cheats, "WPE," 1 2 2013. [Online]. Available: <http://ragnarokcheats.wordpress.com/tag/wpe/>. [Diakses 4 17 2014].
- [5] I. Kant, *The Cambridge of the Works of Immanuel Kant: Practical Philosophy*, M. J. Gregor, Penyunt., Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- [6] G. D. Geldof, *Basic ethics (Aristotle, Bentham, Kant)*, 2005.
- [7] Z. S. Nainggolan, *Pandangan Cendekiawan Muslim tentang Moral Pancasila, Moral Barat, dan Moral Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 1997.
- [8] L. M. Hinman, *Basic Moral Orientations Overview*, 2002.
- [9] L. Bagus, *Kamus Filsafat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000, p. 1144.
- [10] I. Kant, *The Metaphysical Elements of Ethics*, T. K. Abbot, Penyunt., 1780.
- [11] D. Yount, IMMANUEL KANT'S ETHICAL THEORY RIGHTS AND DUTIES.
- [12] Haryatmoko, *Etika Komunikasi*, Yogyakarta: Kanisius, 2007.
- [13] L. Floridi, *Information and Computer Ethics*, New York: Cambridge University Press, 2010.
- [14] R. Joshi, "Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games," University of London, London, 2008.
- [15] X. Lan, Y. Zhang dan P. Xu, "An Overview on Game Cheating and Its Counter-measures," dalam Second Symposium International Computer Science and Computational Technology (ISCSCCT '09), Huangshan, 2009.
- [16] E. Wendel, "Cheating in Online Games," 2012.
- [17] Y. S. Fung dan J. C. S. Lui, "Hack-proof synchronization protocol for multi-player online games," *Multimed Tools Appl*, vol. 41, pp. 305-331, 2009.
- [18] Wikipedia, "wiki: Wikipedia," Agustus 2009. [Online]. Available: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_publisher.
- [19] Garena, "About: Garena," 2009. [Online]. Available: <http://www.garena.co.id/about/>.
- [20] Gemscool, "Home: Gemscool," 2008. [Online]. Available: <http://www.gemscool.com/>.
- [21] Lyto, "About: Lyto," Game Online, 2003. [Online]. Available: <http://lyto.net/about/>.
- [22] Megaxus, "About: Megaxus," 2006. [Online]. Available: <http://about.megaxus.com/v2/>.
- [23] R. Kayne, "Wisegeek," 2003. [Online]. Available: <http://www.wisegeek.org/what-are-third-party-applications.htm>.
- [24] Lyto, "Member: Lyto," Lyto, 2013. [Online]. Available: <https://member.lyto.com/member/persetujuan.asp?view=lihat#wrapisi>.