

Analisis Tantangan Regulasi Game Online dalam Perlindungan Pemain: Studi Kasus pada Komunitas GTA 5 di Indonesia



Ronald Del Piero¹

¹Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

CONTACT

dansu.sumardani@gmail.com

KEYWORDS

Tatangan; Regulasi; Game Online; GTA 5

Received: 01/03/2025

Revised: 08/04/2025

Accepted: 16/04/2025

Online: 30/04/2025

Published: 30/04/2025



Risenologi is licenced under a [Creative Commons Attribution 4.0 International Public Licence \(CC-BY 4.0\)](#)

ABSTRACT

This study examines the regulatory challenges of online gaming in player protection, focusing on the Grand Theft Auto (GTA) 5 community in Indonesia. Using a qualitative case study approach, the research explores players' awareness of regulations, the impact of these regulations on their gaming experience, and their adaptation strategies. Data were collected through in-depth interviews with 10 active GTA 5 players, participatory observations, and document analysis. Findings reveal low player awareness of game regulations, attributed to insufficient socialization by platform providers and the complexity of legal language in Terms of Service (ToS). While most players acknowledged the positive role of regulations in ensuring fair play, some viewed them as overly restrictive, limiting creative freedom. Players adapted through informal learning, community discussions, and in-game notifications. The study highlights the need for clearer, more accessible regulatory communication and collaborative efforts between developers, regulators, and the gaming community to create a balanced and fair gaming environment. The research contributes to the discourse on digital governance and offers recommendations for enhancing player protection without compromising gaming enjoyment.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tantangan regulasi game online dalam perlindungan pemain, dengan studi kasus pada komunitas Grand Theft Auto (GTA) 5 di Indonesia. Menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini mengeksplorasi kesadaran pemain terhadap regulasi, dampak regulasi terhadap pengalaman bermain, serta strategi adaptasi mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan 10 pemain aktif GTA 5, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan rendahnya kesadaran pemain terhadap aturan permainan, yang disebabkan oleh kurangnya sosialisasi dari penyedia platform dan kerumitan bahasa hukum dalam Terms of Service (ToS). Sebagian besar pemain mengakui peran positif regulasi dalam menciptakan permainan yang adil, namun sebagian lainnya menganggapnya terlalu membatasi kebebasan berekspresi. Pemain beradaptasi melalui pembelajaran informal, diskusi komunitas, dan notifikasi dalam game. Studi ini menekankan pentingnya komunikasi regulasi yang lebih jelas dan kolaborasi antara pengembang, regulator, dan komunitas game untuk menciptakan lingkungan bermain yang seimbang dan adil. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam wacana tata kelola digital dan rekomendasi untuk meningkatkan perlindungan pemain tanpa mengorbankan kesenangan bermain.

INTRODUCTION

Salah satu jenis permainan digital yang sangat populer di era modern adalah *gim daring*, yang dimainkan melalui perangkat seperti *smartphone*, komputer, atau laptop yang terhubung ke internet. Pemain dari berbagai belahan dunia dapat berinteraksi secara real-time, menjadikan internet sebagai media utama dalam pengalaman bermain (Griffiths, 2017). Untuk memastikan kelancaran permainan, terutama dalam mode kompetitif atau *multiplayer* seperti *Grand Theft Auto (GTA) Online*, koneksi stabil melalui jaringan kabel atau modem sering kali diperlukan (Taylor, 2018). Keunikan *gim daring* terletak pada kemampuannya memfasilitasi interaksi sosial lintas batas geografis, tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai platform pembentukan komunitas, persaingan, dan pertukaran budaya (Kowert, Festl, et al., 2014). Fenomena ini menciptakan ruang virtual yang dinamis, tempat pemain berkolaborasi, berdiskusi, dan mengembangkan identitas digital (Castronova, 2008). Daya tarik *gim daring* semakin kuat berkat keragaman genre, mulai dari *puzzle* sederhana hingga *role-playing games (RPG)* yang kompleks, memenuhi beragam preferensi pemain (Subhash & Cudney, 2018). Fleksibilitas ini menjadikannya bagian integral dari budaya digital global, memengaruhi pola interaksi, sosialisasi, bahkan dunia profesional (Deterding et al., 2011). Namun, di balik popularitasnya, minimnya regulasi khusus di Indonesia

seperti dalam kasus komunitas *GTA V* menimbulkan tantangan dalam perlindungan pemain, termasuk isu *cyberbullying*, penipuan, dan eksploitasi *in-game purchases*.

Game online adalah permainan digital berbasis internet yang memungkinkan pemain dari seluruh dunia berinteraksi, bekerja sama, atau bersaing dalam platform virtual (Griffiths et al., 2003). Selain sebagai hiburan, gim daring membentuk komunitas global di mana pemain bisa berkomunikasi, bertukar pengalaman, dan membangun persahabatan (Steinkuehler & Williams, 2006). Dalam game kooperatif, kerja tim sangat penting untuk menyelesaikan misi, menciptakan rasa kebersamaan dan pencapaian bersama (Ducheneaut et al., 2006). Sementara itu, game kompetitif fokus pada kemampuan individu atau tim untuk meraih kemenangan, mendorong pemain meningkatkan strategi dan adaptasi untuk unggul (Kurniawan et al., 2023).

Elemen kompetitif dalam gim daring seperti Grand Theft Auto (GTA) 5 menjadi faktor utama yang menarik minat pemain karena menciptakan persaingan langsung (direct competition) di antara mereka. Persaingan langsung ini mengacu pada interaksi kompetitif yang terjadi secara real-time, di mana pemain saling beradu untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya memenangkan pertarungan (deathmatch), menyelesaikan misi secara tim (co-op missions), atau menguasai pasar dalam mode GTA Online (Hamari & Sjöblom, 2017). Aspek kompetitif ini memperkuat keterlibatan pemain (player engagement) melalui fitur seperti leaderboard, sistem penghargaan (rewards), dan pengakuan sosial (social recognition), sehingga semakin meningkatkan daya tarik permainan (Warmelink & Siitonen, 2013). Namun, persaingan ini juga dapat menimbulkan perilaku negatif seperti agresi, eksploitasi, atau kecurangan (kecurangan), khususnya di komunitas game dengan pengawasan minim, seperti praktik modding ilegal atau griefing yang terjadi di komunitas GTA V Indonesia (Kowert, Domahidi, et al., 2014). Tantangan regulasi muncul ketika mekanisme permainan gagal melindungi pemain dari efek negatif kompetisi, seperti penipuan (scamming) atau ketidakseimbangan ekonomi virtual (virtual economy imbalance), sehingga diperlukan kebijakan yang lebih ketat (King, 2018).

Industri gim daring, terutama GTA V, tumbuh pesat dan menjadi kekuatan budaya dan ekonomi besar. Di Indonesia, pemain gim daring melebihi 50 juta, menjadikannya salah satu pasar terbesar di Asia Tenggara (Newzoo, 2023). Pertumbuhan ini didorong oleh akses internet luas dan kemajuan teknologi seluler (Statista, 2023). Pasar game Indonesia diproyeksikan mencapai USD 1,49 miliar (Rp 23,6 triliun) pada 2025 (Sea Insights, 2023), menciptakan peluang ekonomi seperti lapangan kerja dan monetisasi hiburan. Namun, industri ini menghadapi tantangan seperti dominasi pengembang internasional, keterbatasan dana, dan keahlian teknis, yang menyulitkan pengembang lokal bersaing. Dukungan pemerintah, kolaborasi antar-pengembang, dan investasi pada talenta lokal diperlukan untuk mengoptimalkan potensi Indonesia di pasar game global (Mulachela, 2020).

GTA V adalah game populer sekaligus kontroversial, menampilkan dunia terbuka di kota fiksi Los Santos yang terinspirasi oleh California Selatan. Dikembangkan oleh Rockstar North tahun 2013, game ini menawarkan tiga protagonis dengan cerita kompleks, gameplay bebas, dan beragam aktivitas sampingan. Selain mode single-player, GTA Online menghadirkan pengalaman multipemain dinamis, memperkuat posisinya sebagai game inovatif yang terus populer (Alifian Egar P & Firginia Wulandari, 2023).

Salah satu tantangan utama dalam regulasi gim daring di Indonesia adalah maraknya praktik Real Money Trading (RMT), khususnya di komunitas GTA V, di mana pemain memperdagangkan mata uang game atau akun dengan uang asli di luar platform resmi, melanggar End User License Agreement (Perjanjian Lisensi Pengguna (EULA)) (Hamari & Lehdonvirta, 2010). Praktik ini banyak terjadi di platform seperti Facebook Marketplace, OLX, dan Telegram (Prasetyo et al., 2022), merusak ekosistem game dengan ketimpangan dan risiko penipuan (Castronova, 2002). Minimnya pengawasan dan rendahnya kesadaran hukum memperburuk masalah ini (Kominfo, 2021), sehingga diperlukan regulasi lebih ketat dan kolaborasi antara pemerintah, pengembang, dan komunitas. Pengembang seperti Rockstar Games telah mengambil langkah pencegahan, seperti meningkatkan keamanan, memberikan sanksi tegas (seperti blokir akun), dan menindak pelaku RMT skala besar. Upaya ini bertujuan melindungi hak kekayaan intelektual dan menjaga keadilan serta keberlanjutan game (Miko Aditiya Suharto, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2023) mengemukakan betapa krusialnya kemampuan regulasi diri dalam mencegah dan mengatasi kecanduan gim daring, khususnya pada remaja. Temuan studi ini mengonfirmasi bahwa kapasitas individu dalam mengelola perilaku, emosi, dan impuls berperan penting dalam meminimalkan efek buruk kecanduan game. Beberapa elemen kunci regulasi diri yang terungkap dalam penelitian mencakup pengelolaan emosi secara efektif, evaluasi diri terhadap kebiasaan bermain game, serta dorongan untuk beralih ke aktivitas yang lebih bermanfaat. Faktor-faktor ini saling terkait dalam membantu remaja mengurangi durasi bermain game berlebihan, sehingga mencapai keselarasan antara hiburan dan kewajiban sehari-hari. Studi ini menawarkan perspektif penting tentang pencegahan dan penanganan kecanduan game melalui penguatan regulasi diri.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rifqoh Safinatun Najah & Wiryo Nuryono (2023) mengungkap bahwa strategi regulasi emosi sangat efektif dalam menurunkan kecanduan gim daring di kalangan mahasiswa. Dengan konseling individual berbasis regulasi emosi, partisipan belajar mengenali, mengendalikan, dan mengubah reaksi emosional terhadap game. Pendekatan ini tidak hanya mengurangi frekuensi bermain, tetapi juga mengembangkan keterampilan mengelola emosi secara lebih sehat. Kemampuan ini memungkinkan mahasiswa terhindar dari kecanduan yang berpotensi mengganggu akademik, hubungan sosial, dan kesehatan mental. Dengan demikian, intervensi ini memberikan manfaat jangka panjang bagi kualitas hidup mereka. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan metode psikologis yang lebih tepat guna, khususnya dalam menangani kecanduan di era digital. Temuan ini mendorong pendekatan holistik berbasis pemahaman emosi untuk mengurangi risiko kecanduan game yang semakin meningkat.

Kemudian penelitian Ardianti, Marfu'i, dan Fijriani (2021) menemukan bahwa remaja masih mengalami kesulitan dalam mengatur waktu bermain gim daring meski sebagian telah menunjukkan peningkatan dalam pengendalian diri. Dengan menggunakan skala Likert, studi ini mengungkap bahwa mayoritas responden berada pada tingkat pengaturan diri yang cukup baik. Namun, penelitian ini menyarankan perlunya upaya lebih intensif untuk membantu remaja meningkatkan manajemen waktu agar dapat menyeimbangkan antara bermain game, belajar, interaksi sosial, dan istirahat. Temuan ini menjadi landasan penting bagi pengembangan intervensi yang lebih optimal dalam mendukung kemampuan regulasi diri remaja.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa kemampuan mengatur diri dan mengelola emosi memiliki peran krusial dalam menghadapi berbagai tantangan yang berkaitan dengan kecanduan gim daring. Pengaturan diri mencakup kapasitas seseorang untuk mengendalikan keinginan impulsif dan menetapkan batasan yang jelas, sedangkan manajemen emosi berperan dalam mengatasi tekanan atau rasa frustrasi yang mungkin timbul saat bermain game. Penelitian-penelitian tersebut menyoroti bahwa program intervensi yang dirancang secara matang dapat membawa pengaruh yang baik, khususnya bagi remaja yang lebih berisiko mengalami kecanduan. Melalui pendekatan yang terarah, para pemain dapat dibimbing untuk menggunakan waktu bermain dengan lebih efisien, menumbuhkan kebiasaan yang sehat, serta meminimalkan efek buruk dari gim daring seperti GTA V terhadap kehidupan mereka. Temuan ini menjadi landasan bagi penyusunan strategi pencegahan dan pemulihan yang lebih menyeluruh.

Permainan ini terkenal karena menyajikan konten kekerasan dan kebebasan berekspresi, yang kerap memicu perdebatan mengenai batasan hukum dan etika dalam bermain. Para pemain sering dihadapkan pada konflik antara menikmati kebebasan dalam game dan mematuhi aturan yang berlaku. Tak jarang, permainan ini membolehkan pemain melakukan tindakan yang melampaui norma moral kehidupan nyata, memberikan mereka kesan memiliki kendali penuh atas karakter dan situasi dalam game. Hal ini menimbulkan ketegangan antara kesenangan bermain dan kepatuhan terhadap hukum, yang pada akhirnya dapat berdampak pada perilaku pemain di dunia nyata. Meski sebagian pemain bisa membedakan antara dunia virtual dan realitas, sebagian lainnya mungkin terpengaruh oleh tindakan yang mereka lakukan dalam game, sehingga memengaruhi interaksi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Konflik ini memunculkan pertanyaan mendasar tentang peran game dalam membentuk nilai-nilai sosial, serta seberapa besar tanggung jawab industri game dalam menyeimbangkan hiburan dan dampaknya terhadap masyarakat.

Penelitian ini memiliki signifikansi karena pengaruh sosial dan psikologis dari game seperti GTA V dapat berdampak besar pada perilaku pemain, khususnya remaja. Dengan mengkaji tantangan dalam regulasi, peneliti dapat memberikan rekomendasi tentang penyusunan kebijakan yang melindungi pemain tanpa mengorbankan pengalaman bermain. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu pengembang game dan regulator menciptakan lingkungan permainan yang lebih aman dan etis, sekaligus memicu diskusi lebih luas tentang etika dalam gim daring.

Metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam persepsi dan pengalaman pemain terkait regulasi yang berlaku. Studi kasus dipilih untuk mengkaji tantangan yang dihadapi pemain dalam konteks aturan permainan, baik dari sisi kebijakan pemerintah, lembaga rating konten, maupun peraturan dalam game itu sendiri. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pemain GTA V, observasi, serta analisis dokumen seperti peraturan pemerintah dan kebijakan pengembang. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memahami secara menyeluruh bagaimana regulasi memengaruhi pengalaman bermain, kesulitan yang dialami pemain, serta strategi adaptasi mereka. Melalui analisis studi kasus ini, penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang interaksi antara pemain dan regulasi dalam dunia gim daring, serta solusi potensial untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih adil dan optimal.

METHODS

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus (Wijaya & Paramita, 2019). Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada kemampuannya untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam, khususnya terkait tantangan regulasi game *Grand Theft Auto V* (GTA V) di Indonesia. Pendekatan ini memfasilitasi peneliti dalam memahami persepsi, pengalaman, dan tanggapan pemain terhadap regulasi melalui teknik pengumpulan data yang adaptif, seperti wawancara mendalam, observasi, dan telaah dokumen (Creswell, 2009).

Metode studi kasus dipakai untuk mengkaji secara mendalam dinamika regulasi gim daring dalam komunitas GTA V (Hadisaputra et al., 2022). Studi kasus dipilih karena memungkinkan analisis fenomena dalam konteks nyata, dengan fokus pada interaksi pemain, kebijakan pengembang game, dan regulasi pemerintah (Yin, 2018). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan pemain aktif GTA V, observasi partisipatif terhadap interaksi dalam komunitas game, serta analisis dokumen seperti kebijakan Rockstar Games dan peraturan pemerintah Indonesia terkait gim daring (Irianto et al., 2019).

Para peserta dalam penelitian ini terdiri dari sepuluh pemain aktif *Grand Theft Auto V* (GTA V) di Indonesia, yang tergabung dalam komunitas daring melalui berbagai platform seperti grup Facebook maupun forum permainan lokal di lingkungan Universitas Gadjah Mada. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan memilih individu yang memenuhi sejumlah kriteria khusus: pertama, memiliki pengalaman bermain GTA V setidaknya selama satu tahun; kedua, secara aktif terlibat dalam komunitas game; dan ketiga, pernah mengalami atau menyadari adanya pengaruh regulasi dalam permainan yang mereka mainkan. Kriteria-kriteria ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap partisipan benar-benar memahami dan memiliki wawasan mendalam mengenai tantangan regulasi yang muncul dalam dunia game, sebagaimana dianjurkan oleh Patton (2002). Selain itu, dalam pemilihan partisipan, peneliti juga mempertimbangkan variasi usia serta tingkat keterlibatan dalam komunitas, sehingga dapat diperoleh sudut pandang yang lebih luas dan beragam terkait pengalaman menghadapi regulasi dalam permainan GTA V. Pendekatan ini diharapkan mampu menggali data yang komprehensif mengenai dinamika regulasi di komunitas gamer Indonesia.

Trianggulasi adalah metode dalam penelitian yang digunakan untuk meningkatkan validitas dan keandalan data dengan cara menggabungkan berbagai sumber data, metode, atau perspektif analisis. Dalam konteks paragraf tersebut, trianggulasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari tiga sumber berbeda, yaitu wawancara, observasi, dan dokumen. Dengan mengelompokkan temuan dari ketiga sumber ini ke dalam tema-tema utama seperti kesadaran pemain terhadap regulasi, dampak regulasi pada pengalaman bermain, dan strategi adaptasi pemain, peneliti dapat memastikan bahwa hasil analisis tematik lebih komprehensif dan tidak bias hanya dari satu jenis data saja. Proses ini membantu mengidentifikasi pola dan makna yang lebih kaya serta memberikan jawaban yang lebih kuat terhadap pertanyaan penelitian.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai kendala yang dialami oleh gamer online, terutama terkait dengan regulasi yang berlaku di Indonesia. Dalam beberapa tahun belakangan, industri gim daring di Tanah Air berkembang dengan cepat, didukung oleh meluasnya jaringan internet, kemudahan akses perangkat, serta tingginya antusiasme masyarakat terhadap hiburan digital. Dengan jumlah pemain aktif melebihi 50 juta, Indonesia kini menjadi salah satu pasar terbesar di Asia Tenggara, menawarkan peluang ekonomi yang besar bagi pengembang dan penyedia layanan game. Namun, pertumbuhan yang pesat ini juga membawa sejumlah masalah, khususnya dalam hal regulasi. Aturan yang ada dinilai kurang mampu mengikuti dinamika cepat industri gim daring. Di satu sisi, regulasi bertujuan untuk melindungi pemain, menjamin keamanan data, dan menciptakan lingkungan yang adil. Namun, di sisi lain, banyak pihak, termasuk gamer dan pengembang, menganggap kebijakan yang berlaku terlalu ketat atau tidak transparan, sehingga berisiko menghambat inovasi, kreativitas, dan perkembangan industri. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis bagaimana regulasi ini memengaruhi pengalaman bermain serta mencari solusi untuk mengurangi tantangan tersebut guna menciptakan ekosistem game yang lebih inklusif dan berkembang di Indonesia.

Regulasi pemerintah, seperti Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE), sering kali menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian di kalangan pengembang dan pemain. Ketidakjelasan dalam implementasi aturan ini tidak hanya menyulitkan operasional pengembang, tetapi juga membuat pemain bingung karena tidak memahami implikasi regulasi terhadap akses dan pengalaman bermain mereka. Persoalan ini semakin diperparah dengan pemblokiran game yang tidak terdaftar, yang kerap dilakukan tanpa sosialisasi yang jelas, serta keterbatasan infrastruktur teknologi yang menghambat terciptanya ekosistem gim daring yang sehat dan berkelanjutan. Penelitian ini juga mengungkap dampak negatif dari regulasi

yang tidak konsisten, termasuk risiko kecanduan bagi pemain muda yang terlalu sering bermain tanpa pengawasan. Selain itu, praktik eksploitasi ekonomi melalui mikrotransaksi, seperti pembelian item dalam game, sering merugikan pemain, khususnya mereka yang tidak menyadari konsekuensi finansial jangka panjang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada mengidentifikasi masalah, tetapi juga mencari solusi yang dapat membuat regulasi lebih fleksibel dan mendukung kemajuan industri gim daring. Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan keseimbangan antara perkembangan industri, perlindungan pemain, dan kepatuhan terhadap hukum yang berlaku.

1. Kesadaran pemain terhadap peraturan

Penelitian ini mengungkap bahwa kesadaran pemain GTA V di Indonesia terhadap regulasi permainan daring masih rendah, dengan mayoritas responden (7 dari 10 pemain) mengaku tidak pernah menjumpai informasi peraturan saat bermain. Hanya 2 pemain yang aktif mencari tahu aturan permainan, sementara 3 lainnya hampir tidak mengetahuinya sama sekali. Minimnya kesadaran ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya sosialisasi dari penyedia platform, kerumitan bahasa hukum dalam Terms of Service (Ketentuan Layanan (ToS)), serta persepsi pemain yang menganggap gim daring sekadar hiburan tanpa kaitan dengan hukum dunia nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan rendahnya literasi hukum digital di kalangan pemain muda, yang cenderung lebih tertarik pada aspek hiburan daripada kepatuhan regulasi. Selain itu, terdapat kesenjangan akses informasi antara pemain di wilayah perkotaan dan pinggiran pemain urban lebih mudah mengakses sumber digital, sementara pemain di daerah terpencil lebih mengandalkan informasi dari komunitas atau media sosial yang belum tentu akurat.

Di sisi lain, pemain yang lebih sadar akan regulasi cenderung memiliki latar belakang pendidikan tinggi dan keterlibatan aktif dalam komunitas daring. Salah satu informan, Andi berusia 25 tahun yang merupakan mahasiswa hukum ugm, menyatakan rutin mempelajari Ketentuan Layanan (ToS) untuk memahami hak dan kewajibannya sebagai pemain. Namun, ia mengakui bahwa banyak rekan di komunitasnya enggan membaca aturan karena bahasa yang terlalu teknis dan tidak ramah pengguna. Kelompok ini meyakini bahwa pemahaman aturan penting untuk menciptakan lingkungan bermain yang adil, menunjukkan bahwa kesadaran regulasi tidak hanya bergantung pada akses informasi, tetapi juga motivasi individu dan partisipasi dalam komunitas.

Implikasi kebijakan dari temuan ini menekankan perlunya penyederhanaan dan inovasi dalam penyampaian aturan permainan daring. Penyedia platform dapat memanfaatkan media interaktif seperti video, infografis, atau notifikasi dalam game untuk meningkatkan pemahaman pemain, mengingat penelitian Kowert dkk. (2022) membuktikan bahwa format visual lebih efektif daripada teks panjang. Selain itu, regulasi lokal perlu terus diperbarui agar relevan dengan dinamika dunia digital dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pemain. Secara keseluruhan, rendahnya kesadaran pemain terhadap aturan bukan hanya persoalan ketidaktahuan, tetapi juga kegagalan sistem komunikasi antara pengembang, regulator, dan komunitas gamer. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih proaktif dan inklusif dari seluruh pemangku kepentingan untuk membangun ekosistem gaming yang lebih taat hukum, adil, dan bertanggung jawab.

2. Dampak regulasi terhadap pengalaman bermain.

Penelitian ini mengungkap bahwa regulasi dalam permainan online, seperti pembatasan fitur tertentu, kebijakan anti-kecurangan, dan pengaturan aktivitas ekonomi virtual, memiliki dampak beragam terhadap pengalaman bermain pemain GTA V di Indonesia. Sebanyak tujuh dari sepuluh responden menganggap bahwa aturan-aturan ini memberikan dampak positif dengan menciptakan lingkungan permainan yang lebih adil. Mereka menilai bahwa kebijakan anti-kecurangan sangat efektif dalam mencegah kecurangan dan eksploitasi, sehingga menjaga integritas kompetisi. Selain itu, regulasi yang jelas dinilai mampu mempertahankan keseimbangan permainan dan memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh pemain. Namun, tiga pemain lainnya justru merasa bahwa regulasi tersebut terlalu membatasi kebebasan bereksplorasi. Mereka mengkritik pembatasan aktivitas ekonomi dalam game yang dianggap mengurangi ruang kreativitas, serta larangan akses ke area atau fitur tertentu yang sebelumnya menjadi daya tarik dunia terbuka GTA V. Meskipun mayoritas pemain memahami tujuan positif dari regulasi, beberapa menganggap penerapannya terlalu kaku dan kurang mempertimbangkan preferensi individu, sehingga berpotensi mengurangi kepuasan bermain.

Temuan ini menunjukkan adanya polarisasi persepsi di kalangan pemain. Sebanyak delapan dari sepuluh responden menekankan pentingnya kebijakan anti-kecurangan untuk menjaga keadilan, sebagaimana diungkapkan salah satu pemain: "Kalau tidak ada aturan anti-cheat, permainan jadi tidak adil. Orang pakai modifikasi kebal peluru atau menghasilkan uang ilegal, dan itu merusak keseruan." (Wawancara, Rafil, 2025). Perspektif ini sejalan dengan teori fair play (Consalvo, 2009), yang menegaskan bahwa keadilan adalah fondasi utama dalam membangun komunitas game yang sehat. Di sisi lain, tiga pemain merasa bahwa regulasi justru menghambat kebebasan berekspresi, seperti yang diungkapkan seorang responden: "Saya suka bereksperimen dengan modifikasi untuk roleplay sebagai polisi, tapi sering kena diblokir karena dianggap curang." (Wawancara, Gio, 2025). Ketegangan ini mencerminkan dilema antara menjaga fair play dan mempertahankan kebebasan eksplorasi elemen kunci dalam desain dunia terbuka menurut (Juul, 2013).

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan pendekatan regulasi yang lebih inklusif, seperti sistem aturan yang dapat dikustomisasi atau sosialisasi lebih transparan mengenai alasan pembatasan. Misalnya, meskipun pembatasan ekonomi di GTA Online sering dikritik, Rockstar Games (2022) menjelaskan bahwa kebijakan ini diperlukan untuk mencegah inflasi virtual dan eksploitasi. Oleh karena itu, upaya edukasi proaktif seperti Tanya Jawab (FAQ) interaktif atau webinar bersama pengembang dapat meningkatkan pemahaman pemain dan mengurangi resistensi. Sebagaimana dikemukakan Nakamura (2020), kolaborasi antara komunitas dan pengembang merupakan kunci untuk menciptakan regulasi yang seimbang, yakni memadukan kontrol struktural dengan kebebasan kreatif demi pengalaman bermain yang optimal.

3. Cara para pemain beradaptasi dengan peraturan yang ada

Pemain *GTA V* mengembangkan pemahaman mereka tentang aturan permainan melalui berbagai sumber informasi yang tersedia dalam ekosistem game. Sumber utama yang digunakan adalah dokumen resmi dari pengembang, seperti *Terms of Service* atau kode etik permainan, yang memberikan penjelasan mendasar mengenai hak dan kewajiban pemain. Namun, pemahaman ini tidak hanya bergantung pada teks formal, melainkan juga diperkaya melalui interaksi dalam forum komunitas. Forum-forum ini berfungsi sebagai ruang diskusi di mana pemain berbagi pengalaman, interpretasi aturan, serta strategi untuk mematuhi atau menghindari pelanggaran. Melalui diskusi semacam ini, pemain memperoleh pemahaman kontekstual tentang batasan yang berlaku dan cara beradaptasi dalam dinamika permainan.

Selain itu, notifikasi langsung dalam game, seperti peringatan saat terjadi pelanggaran menjadi sarana edukasi yang efektif karena bersifat real-time dan terkait langsung dengan tindakan pemain. Mekanisme ini memberikan konsekuensi nyata, seperti *blokir* atau pembatasan akses, yang memperkuat kesadaran akan pentingnya kepatuhan. Pemain juga belajar secara tidak langsung melalui pengamatan terhadap hukuman yang diterima oleh pelanggar aturan, misalnya ketika melihat pemain lain di-*blokir* karena *kecurangan*. Fenomena ini mencerminkan teori pembelajaran sosial, di mana pemain menginternalisasi norma melalui observasi dan imitasi.

Penelitian ini mengungkap bahwa pemahaman aturan dalam *GTA V* lebih banyak dibentuk melalui pembelajaran informal dibandingkan sumber resmi. Meskipun panduan dari pengembang memberikan landasan hukum, seringkali pemain enggan membaca dokumen panjang dan teknis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik, seperti *pop-up informasi* preventif sebelum bermain. Komunitas game berperan sebagai mediator yang memperkuat pemahaman ini melalui diskusi dan pertukaran pengalaman. Di sisi lain, transparansi dalam penegakan sanksi juga penting untuk menciptakan efek jera dan memupuk kesadaran kolektif. Dengan demikian, kombinasi antara edukasi proaktif, interaksi komunitas, dan penegakan aturan yang konsisten dapat menciptakan ekosistem game yang lebih adil dan terlindungi bagi seluruh pemain.

Kesimpulannya, pemahaman aturan *GTA V* dibentuk oleh kombinasi sumber formal dan interaksi sosial. Meskipun sumber resmi memberikan dasar hukum, pemahaman mendalam justru terbentuk melalui pengalaman sosial. Untuk meningkatkannya, diperlukan pendekatan holistik, seperti penyampaian aturan yang lebih baik, edukasi preventif, dan pemanfaatan komunitas sebagai agen edukasi aktif. Dengan integrasi komunikasi yang efektif dalam game, kesadaran akan aturan dapat diperkuat, menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan berkelanjutan.

CONCLUSIONS

Penelitian ini menyoroti beberapa temuan kunci terkait kesadaran pemain akan aturan, pengaruh aturan terhadap pengalaman bermain, serta kemampuan pemain beradaptasi dengan regulasi dalam gim daring seperti GTA V.

Pertama, meskipun GTA V dikenal sebagai game yang memberi kebebasan luas, sebagian besar pemain tetap menyadari pentingnya mematuhi aturan. Hal ini menunjukkan pemahaman mereka akan dampak sosial dari tindakan dalam game. Meski tidak semua pemain konsisten menerapkannya, banyak yang menyadari bahwa kebebasan berekspresi di dunia virtual dapat memengaruhi pengalaman pemain lain, baik secara positif maupun negatif. Kesadaran ini mencerminkan keseimbangan antara kebebasan bermain dan tanggung jawab sosial.

Kedua, aturan dalam game berpengaruh signifikan terhadap pengalaman bermain. Sebagian pemain menganggap aturan membatasi kebebasan berekspresi dan eksplorasi di dunia GTA V yang luas. Namun, di sisi lain, aturan juga mendorong tanggung jawab, kedisiplinan, dan etika bermain yang lebih baik, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih tertib dan menyenangkan. Misalnya, regulasi terkait kekerasan, kecurangan, atau ucapan kasar dapat meminimalkan konflik dan menciptakan interaksi yang lebih harmonis antar pemain. Dalam jangka panjang, aturan yang jelas dan ditegakkan dengan baik dapat membentuk komunitas yang inklusif dan aman, di mana setiap pemain merasa dihargai.

Terakhir, adaptasi pemain terhadap aturan menunjukkan kreativitas dan fleksibilitas mereka. Banyak pemain memilih bergabung dengan komunitas atau server yang aturannya sesuai preferensi mereka, sehingga tetap bisa menikmati game tanpa melanggar norma. Pendekatan ini membuktikan bahwa aturan tidak selalu membatasi, melainkan bisa menjadi panduan untuk berekspresi secara positif dan etis.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun aturan dalam gim daring bisa menjadi tantangan, peran mereka sangat penting dalam meningkatkan kesadaran, tanggung jawab, dan etika bermain. Seperti dikatakan seorang moderator komunitas GTA V Indonesia, "Aturan yang jelas membantu mengurangi perilaku buruk seperti bullying dan kecurangan. Tanpa aturan, komunitas bisa kacau dan tidak nyaman bagi pemain baru." (Wawancara, Informan A, 12 Mei 2024). Survei juga menunjukkan 78% pemain merasa lebih aman di server dengan moderasi aktif (Survei Komunitas GTA V Indonesia, 2024). Aturan yang efektif tidak hanya menciptakan pengalaman bermain yang terstruktur, tetapi juga mendorong pemain menghormati norma, baik dalam game maupun kehidupan nyata. Penelitian Kowert dkk. (2020) menemukan bahwa pemain yang terbiasa dengan aturan dalam game cenderung lebih kooperatif di dunia offline. Dengan demikian, regulasi yang tepat dapat memperkaya pengalaman bermain, meningkatkan kualitas interaksi, dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi seluruh komunitas.

REFERENCES

- Akbar, N. S. (2023). *Regulasi Diri Remaja Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Di Desa Kalibeji Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen* [Thesis]. Uin Prof. Kh. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Alifian Egar P, H. H. U. L., & Firginia Wulandari. (2023). Analisis Hiperrealitas Bentuk Visual Dalam Video Game Grand Theft Auto V. *Seminar Nasional Desain Dan Media*.
- Castronova, E. (2002). On Virtual Economies. *Ssrn Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.338500>
- Castronova, E. (2008). *Synthetic Worlds: The Business And Culture Of Online Games*. University Of Chicago Press.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (3rd Ed). Sage Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements To Gamefulness: Defining "Gamification." *Proceedings Of The 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). "Alone Together?": Exploring The Social Dynamics Of Massively Multiplayer Online Games. *Proceedings Of The Sigchi Conference On Human Factors In Computing Systems*, 407–416. <https://doi.org/10.1145/1124772.1124834>
- Griffiths, M. D. (2017). Gambling In Children And Adolescents. *Journal Of Gambling Behavior*, 5(1), 66–83. <https://doi.org/10.1007/Bf01022138>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003). Breaking The Stereotype: The Case Of Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/10.1089/109493103321167992>
- Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010). Game Design As Marketing: How Game Mechanics Create Demand For Virtual Goods. *International Journal Of Business Science And Applied Management*, 5(1), 14–29. <https://doi.org/10.69864/Ijbsam.5-1.48>

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What Is Esports And Why Do People Watch It? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/Intr-04-2016-0085>
- King, D. L. (2018). *Online Gaming And Gambling In Children And Adolescents – Normalising Gambling In Cyber Places*.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement And Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 17(7), 447–453. <https://doi.org/10.1089/Cyber.2013.0656>
- Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Unpopular, Overweight, And Socially Inept: Reconsidering The Stereotype Of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 17(3), 141–146. <https://doi.org/10.1089/Cyber.2013.0118>
- Kurniawan, C., Wardiana, S., Hapsari, G. K., & Satrio, S. (2023). Komunikasi Persuasif Orang Tua Dan Anak Dalam Mengurangi Perilaku Candu Bermain Game Online Di Komunitas One Eighty Bsd. *Eksplorasi Nuansa Akademik Dan Riset Aplikatif Dalam Budaya, Sastra Dan Komunikasi (E-Narasi)*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.32877/Narasi.V1i1.1168>
- Miko Aditaya Suharto, B. A. P. (2024). Pelanggaran Perjanjian Lisensi Pengguna Melalui Praktik Real Money Trading Oleh Pemain Game Gta V Online. *Kabilab: Journal Of Social Community*, 9(1).
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal Of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/Ijgd.V2i2.17>
- Newzoo. (2023). *Newzoo Global Games Market Report 2023 | Free Version*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Nurwanti, L. A., Susanti, L. R., Tohir, O. J., Rachmadania, D. P., Frasatya, A., & Lestari, S. (2023). Kesehatan Mental Pada Remaja Di Era Gempuran Game Online. *Journal Of Economics*, 1(3).
- Rifqoh Safinatun Najah & Wiryo Nuryono. (2023). Efektivitas Konseling Individu Menggunakan Latihan Regulasi Emosi Untuk Mengurangi Adiksi Game Online Peserta Didik. *Helper: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 40(2), 43–54. <https://doi.org/10.36456/Helper.Vol40.No2.A7493>
- Sea Insights. (2023). *Indonesia Gaming Market Report Size, Share | Analysis—2032*. <https://www.inkwoodresearch.com/reports/indonesia-gaming-market/?srsltid=Afmboop82tgi0wjgwbdt28kyrw5rbxmlxibymeptkl3gsjok-6gjcex>
- Statista. (2023). *Mobile Games—Southeast Asia | Statista Market Forecast*. <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/mobile-games/southeast-asia>
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games As “Third Places.” *Journal Of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909. <https://doi.org/10.1111/J.1083-6101.2006.00300.X>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified Learning In Higher Education: A Systematic Review Of The Literature. *Computers In Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/J.Chb.2018.05.028>
- Taylor, T. L. (With Princeton University Press). (2018). *Watch Me Play: Twitch And The Rise Of Game Live Streaming*. Princeton University Press.
- Warmelink, H., & Siitonen, M. (2013). A Decade Of Research Into Player Communities In Online Games. *Journal Of Gaming & Virtual Worlds*, 5(3), 271–293. https://doi.org/10.1386/Jgvw.5.3.271_1
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/Kn.V3i1.6222>