



Badan Siber  
dan Sandi Negara

# **BESTI** Berita Edukasi Siber Sosial Terkini

**EDISI 16**



Diulas kembali oleh:  
Tim Peningkatan Budaya Keamanan Informasi

[www.bssn.go.id](http://www.bssn.go.id)



## GIM ASYIK, JANGAN ASAL KLIK!

*Halo BESTI!*



Di zaman digital ini, gawai dan komputer pribadi tidak hanya jadi alat penting, tapi juga pusat hiburan yang serba bisa. Aplikasi hiburan seperti video game yang ada, baik dalam mode online maupun offline, bikin suasana hiburan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dari hiburan sendiri sampai interaksi sosial.

Berdasarkan Databoks tahun 2022, Indonesia menjadi **peringkat ketiga** dari jumlah **pemain video gim terbanyak** di dunia dengan rata-rata menghabiskan waktu selama lebih dari **4 jam dalam satu hari!**



Seiring dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan platform video game, muncul dampak negatif yang bisa merugikan pengguna. Dampak tersebut termasuk risiko privasi yang terganggu, penipuan, kecanduan, serta kemungkinan terlibat dalam interaksi online yang tidak baik, seperti pelecehan dan penyebaran informasi palsu.



Saat kita bermain video gim, sebenarnya ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan agar kita tetap aman dan tidak terjebak dalam kejahatan siber sosial. Yuk, kita simak beberapa contohnya agar kita bisa tetap aman bermain video gim!

### *CYBERBULLY*

Cyberbullying pada video gim atau gim online biasa dikenal sebagai “trash talk” atau “toxic player” karena sering menghujat orang-orang pada gim online. Kasus ini biasa dilakukan di fitur chat pada video gim. Bullying pada video gim terjadi terhadap pemain yang tidak dapat berkontribusi dalam kemenangan tim tersebut atau membuat tim tersebut kalah



### *REKA ADEGAN KEKERASAN*

Banyak video gim yang ada saat ini mengandung adegan kekerasan. Ditemukan bahwa banyak anak usia 6-17 tahun yang memainkan video gim yang berisi kekerasan. Adegan kekerasan ini bisa saja ditiru oleh anak-anak yang menontonnya, lho!

### *PENIPUAN GIM ONLINE*

Di video gim online, seringkali pemain bisa membeli ornamen atau kekuatan untuk karakternya. Fitur ini sering dimanfaatkan pemain untuk mengoleksi ornamen kemudian menjual kembali dengan cara menjual akunnya untuk mendapat keuntungan. Namun tidak sedikit oknum yang memanfaatkan fitur ini untuk menipu korbannya.

## SKEMA PENIPUAN GIM ONLINE

Pelaku akan membeli akun gim.



Pelaku akan menjual akun gim.



Korban mengirim nomor rekening m-banking



Korban mengirim sejumlah uang

\*\*\*\*\*



Dengan dalih gagal transfer, Pelaku memanfaatkan keluguan Korban untuk meminta Korban memasukkan kode pembayaran/kode virtual account yang telah dibuat Pelaku ke dalam m-banking Korban.



Pelaku memblokir nomor korban atau mengirimkan akun game yang tidak sesuai kesepakatan



Ketika Korban memasukkan kode dan meng-klik OK, saldo Korban malah terkuras dan masuk ke rekening Pelaku.



Korban mengalami kerugian materiil

## KEJAHATAN PREDATOR ANAK

Video gim secara diam-diam disusupi predator yang menargetkan anak-anak. Mereka menggunakan media gim yang dapat berinteraksi dengan pemain lain (multiplayer) sebagai tempat pemuas nafsunya. Fitur chat digunakan sebagai media utama dalam melakukan pendekatan Pelaku.



Pelaku menargetkan korban yang masih anak-anak pada rentang usia 6 - 17 tahun.

Korban dapat dikenali berdasarkan gaya bermain, bahasa yang digunakan, interaksi ataupun fitur discover people.

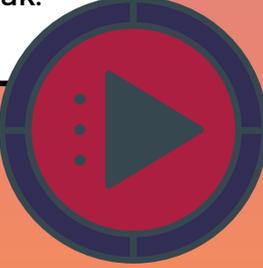


Predator membujuk korban seperti memberikan hadiah "Diamond" atau memberikan uang secara virtual.

Sebagai penggantinya, Korban dipaksa untuk mengirimkan video/foto vulgar korban setelah diberikan hadiah, baik melalui fitur chat atau WhatsApp.



Pelaku akan mengancam Korban jika Korban menolak.



Media vulgar yang telah dikirim Korban akan menjadi bahan ancaman untuk Korban jika Korban menolak melakukan hal yang sama atau melakukan hal lainnya.

## DAMPAK DAN RISIKO ANCAMAN



Penindasan (cyberbullying) dan pelecehan secara online melalui media chat di gim online sehingga meningkatkan kasus bullying dan Kejahatan Berbasis Gender Online di Indonesia.



Munculnya pemikiran negatif untuk melakukan kekerasan seksual terhadap orang dewasa maupun anak-anak sehingga meningkatkan kasus kekerasan seksual di Indonesia.



Merusak psikologi anak ataupun pemain video gim yang berdampak pada kecanduan.



Pengguna akan meniru perilaku yang mereka lihat dalam gim termasuk kekerasan fisik, sehingga dapat melakukan aksi serupa di dunia nyata.



Tergier memainkan judi online karena terdapat judi online yang menyamar menjadi gim online.

## Tips Mitigasi dari BESTI



**Hindari memberikan informasi pribadi kepada orang asing di dalam gim.**

**Pastikan untuk bermain game di situs web atau platform yang legal.**

**Tidak merespon dan segera laporkan jika terdapat percakapan atau interaksi dalam gim yang membuat tidak nyaman.**

**Aktifkan fitur filter dan pengaturan privasi untuk mengontrol siapa yang dapat berinteraksi dengan kita dalam aplikasi gim online.**

**Gunakan metode pembayaran yang aman dan terpercaya.**

**Selalu baca dan pahami aturan serta kebijakan game atau platform yang kita gunakan.**



**#TimPBKI**





#TimPBKI  
SOCIAL CYBER EDUCATION

