

**Media Baru dan Ekonomi Baru**  
**Lahirnya Sistem Ekonomi Baru dalam Game Online Zynga**  
**Poker**

*New Media and New Economy*  
*The Birth of A New Economic System in Zynga Poker Online*  
*Games*

---

Danang Trijayanto  
Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta  
Jalan Sunter Permai Raya, Sunter Agung Podomoro, Jakarta Utara 14350  
danztrijaya@gmail.com

---

***Abstract***

*The development of information technology includes the advancement of devices and also software that has uses for society. The development of these two elements with their integration in the internet network, has an impact on the order of life in various aspects of life. The integration referred to as new media has a role in political, economic, social life and culture. More focused, this paper will discuss the presence of communication and information technology on its implications in people's lives in the economic field. Through Zynga Poker's online gaming technology, the life of the world from the players portrays a form of change in the old economic system into a new economy, and explains that new media presents a new economy in the order of a society.*

***Keywords: New Media, New Economy, Game Online***

### **Abstraksi**

Perkembangan teknologi Informasi mencakupi kemajuan perangkat dan juga software yang memiliki kegunaan bagi masyarakat. Perkembangan kedua unsur tersebut dengan keterpaduannya pada jaringan internet, menimbulkan dampak pada tatanan kehidupan masyarakat dalam berbagai sisi kehidupan. Keterpaduan yang disebut dengan new media itu memiliki peran dalam kehidupan politik, ekonomi, social mapun budaya. Lebih focus, paper ini akan membahas tentang hadirnya teknologi komunikasi dan informasi terhadap implikasinya dalam kehidupan masyarakat dalam bidang ekonomi. Melalui teknologi game online Zynga Poker, kehidupan dunia dari para pemain menggambarkan bentuk perubahan system ekonomi lama menjadi ekonomi baru, serta menjelaskan bahwa new media menghadirkan new economy dalam tatanan suatu kehidupan masyarakat.

**Kata Kunci: Media Baru, Ekonomi Baru, Game Online**

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan new media atau internet, turut mengembangkan berbagai produk dan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Dalam sector atau bidang social, politik, dan juga ekonomi. Keterpaduan teknologi dengan jaringan internet atau yang saat ini dikenal dengan istilah konvergensi memberikan dampak yang bermacam-macam dalam kehidupan masyarakat.

Dalam era konvergensi media, segala macam yang berhubungan dengan internet memunculkan dunia baru juga. Secara konvensional, dahulu kita mengenal media hanya berguna sesuai fungsi dari barang tersebut. Sesuatu yang menarik dan menjadi jutaan perhatian sebagian besar masyarakat, salah satunya adalah permainan game. Media atau perangkat untuk memainkan game, sebelum menggunakan perangkat komputer, membuat kita untuk memiliki beberapa perangkat yang saling terhubung sehingga melengkapi dalam operasional permainan game. Dulu kita memerlukan televisi, sebuah perangkat game player (Nintendo, Sega, Playstation, dll), juga dengan bentuk kaset masing-masing sesuai dengan perangkat game playernya. Suatu game dapat dimainkan, namun secara offline.

Dengan maraknya kehadiran komputer, permainan game yang membutuhkan berbagai perangkat itu, akhirnya dapat dimainkan juga dengan hanya satu perangkat yang kita kenal dengan nama komputer. Di dalam sebuah komputer, kita hanya

perlu untuk menginstal software yang berisi game yang ingin kita mainkan. Semakin mudah ketika game-game tersebut dapat disimpan dalam memori komputer. Hadirnya komputer, membuat berbagai penerbit, publisher atau siapapun untuk menghadirkan produk-produk software atau aplikasi yang disebut sebagai media baru atau new media.

Konsep new media atau media baru, adalah gabungan antara pengembangan berbagai bentuk media digital dan media tradisional yang diadaptasikan ke dalam teknologi baru.

Formnyapun beragam dari media informasi dan juga game online. Pengguna game online menjadi suatu komunitas virtual yang tentunya membentuk suatu aturan dalam kelompoknya tersebut. Komunitas virtual merupakan komunitas yang terbentuk karena adanya hubungan di dunia siber. Hubungan tersebut didasari oleh kesamaan atau saling melakukan interaksi yang difasilitasi oleh komputer dengan jaringan internet.

Dengan adanya internet melalui perangkat komputer, game onlinepun berkembang dan menjadi perhatian masyarakat yang jumlahnya tidak sedikit. Bahkan game online bukan hanya menasar pada segmen tertentu saja, namun permainan game menjadi suatu produk yang disukai oleh multisegment, baik pria maupun wanita, dengan usia dari muda hingga tua. Bahkan berkembangnya industry game online menjadi fenomena tersendiri di Indonesia. Ketika warnet bukan hanya layanan pada

jaringan internet saja, namun disertai dengan permainan game online.

Ekonomi dalam new media bukan hanya berjalan dengan perkembangan industry perangkat-perangkat, namun software dan juga aplikasi menjadi produk yang dapat dijual sebagai suatu industry. Itulah produk nyata industry yang dapat dilihat dalam kegiatan ekonomi. Bagaimanakah jika produk yang dihasilkan adalah murni berasal dari new media? Memiliki nilai tukar dan menjadi industry yang cukup berkembang dalam masyarakat?, yang itu memiliki arti bahwa perkembangan teknologi dan informasi membawa bentuk ekonomi baru.

Salah satu game online yang menjadi fenomenal pada pengguna internet adalah Poker Texas Hold em. Sebuah game judi yang membuat pemain harus bertaruh dari meja yang satu ke meja yang lain bermain kartu joker dengan system permainannya dan beradu dengan taruhan sejumlah nomina uang (chips) dalam dunia virtual. Dari game judi online tersebut, dalam perkembangannya melalui pengamatan, terjadi suatu bentuk ekonomi baru yang muncul. Kemunculan tersebut karena didasari oleh salah unsur dalam game tersebut, yaitu asset yang diperoleh dari bermain game. Semakin sering bermain dan menang dalam meja judi virtual, maka semakin banyak asset yang diperoleh secara virtual, asset virtual itu tentu kekayaan dalam jumlah nomina uang, namun hanya dalam virtual.

Studi tentang bagaimana sub-sub media internet biasa menunjukkan bawa kehadirannya sangat berbasis teks, juga sejauh mana komunikasi tekstual seperti itu hanya reproduksi dari komunikasi offline memang sederhana, tapi terkait kehadiran new media adalah sejauh mana komputer personal yang menggunakan graphic user interfscce bisa berbagi dengan TV games dan video games dengan memanfaatkan “emosi dan empati” dan bukannya penalaran dan penilaian yang dapat membangun ekosistem baru<sup>1</sup>

## II. EKONOMI BARU

Menurut Don Tapscott dalam bukunya "*Digital Economy: Promise and Peril In The Age of Networked Intelligence*" ada 12 tema yang membedakan ekonomi baru dengan ekonomi lama yang akan mempengaruhi kesuksesan bisnis. Tema-tema tersebut adalah:<sup>2</sup>

### 1) Knowledge (Ilmu Pengetahuan)

Dalam ekonomi baru, terjadi pergeseran dari produksi yang berbasis “tenaga” (brawn) ke basis “otak”(brain) yaitu pengetahuan tentang pekerjaan dari para pekerjanya. Kini pengetahuan menjadi variabel kunci bagi perusahaan masa depan.

---

<sup>1</sup> Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media; Teknologi dan Masyarakat*. Pustaka Pelajar.

<sup>2</sup> Heru Sutadi, *12 Tema Ekonomi Baru*, <http://hsutadi.blogspot.com/2009/09/12-tema-ekonomi-baru.html>

Tingkat pengetahuan yang tinggi dari para pekerja akan membuat mereka menjadi kreatif dan inovatif dalam bekerja.

## **2) Digitization (Digitalisasi)**

Semua informasi tidak lagi ditampilkan secara apa adanya (sistem analog), tetapi dengan menggunakan simbol angka 0 dan 1 yang disebut bilangan biner. Dengan angka biner tersebut segala informasi dapat disimbolkan dari kombinasi 0 dan 1. Istilah yang digunakan untuk mengukur jumlah informasi yang dapat ditampilkan adalah “bit”.

Dalam ekonomi baru, informasi dikemas dalam bentuk digital yaitu bit tadi. Ketika informasi menjadi digital dan komunikasi yang dilakukan menggunakan jaringan digital juga, maka akan tercipta dunia baru yang terhubung. Semakin besar jumlah informasi yang dapat dipadatkan dan ditransmisikan secepat kecepatan cahaya dengan kualitas yang lebih baik dari sistem analog. Di samping itu juga dapat dikombinasikan, ditambah atau dikurangi; disimpan dan diambil lagi dengan cepat; semuanya dapat ditempatkan dalam bentuk kecil (saku). Dengan teknologi digital, orang dapat melakukan pekerjaannya-- dari rumah-- dengan banyak orang dari tempat yang berlainan, dalam waktu yang bersamaan tanpa harus bertemu secara langsung. Informasi dapat diakses lewat komputer baik dalam bentuk tulisan, audio maupun video.

### **3) Virtualization (Maya)**

Dalam ekonomi baru, produk tidak lagi berbentuk fisik, tetapi virtual (maya/semu) termasuk juga aktivitas ekonomi yang dilakukan. Seperti virtual office, di mana para pekerja tidak lagi harus melakukan aktivitas di kantor.

### **4) Molecularization**

Produksi tidak lagi dibuat secara massal, sama untuk semua orang, tetapi tersegmentasi bahkan masing-masing orang dapat dilayani secara individual.

### **5) Integration/Internetworking (Jaringan yang berhubungan)**

Bisnis perusahaan mendapatkan informasi tentang pasarnya dengan cepat karena mereka telah terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan akses informasi dengan cepat. Misalnya informasi tentang supplier, pesaing, konsumen dll.

### **6) Disintermediation (Tanpa perantara)**

Dalam ekonomi baru, fungsi dari para middleman (perantara) antara produsen dan konsumen akan semakin berkurang. Hal ini disebabkan produsen melalui teknologi informasi, dapat langsung melakukan komunikasi dengan para konsumen.

### **7) Convergence (Keterpaduan)**

Dominasi sektor ekonomi, dalam ekonomi baru adalah media baru, di mana terjadi konvergensi antara komputer, komunikasi dan bisnis industry

### **8) Innovation (Inovasi)**

Ekonomi baru adalah ekonomi yang berbasis pada inovasi. Karena suatu produk baru akan segera menjadi ketinggalan jaman kalau perusahaan tidak melakukan inovasi terus-menerus. Hal ini disebabkan semakin cepatnya perkembangan teknologi informasi yang ada, sehingga dengan mudah para pesaing akan membuat produk yang sama atau bahkan lebih unggul.

### **9) Prosumption**

Jarak antara produsen dan konsumen semakin hilang, karena konsumen dapat terlibat dalam proses produksi dengan pengetahuan, ide dan informasi yang mereka miliki sehingga menghasilkan produk yang spesifik, yang sesuai dengan pesanan mereka masing-masing.

### **10) Immediacy (Kesegeraan)**

Transaksi bisnis dalam dilakukan melalui media elektronik dalam waktu yang sangat cepat, terus-menerus sehingga

dibutuhkan informasi yang akurat dan cepat dalam hitungan detik.

### **11) Globalization (mendunia)**

Pengetahuan menjadi tanpa batas. Meskipun masing-masing orang dapat melakukan aktivitasnya di tingkat lokal, nasional maupun internasional, tapi mereka dapat saling terhubung. Ketergantungan antar negara semakin meningkat. Perusahaan-perusahaan baru tidak lagi tergantung pada tempat dan waktu. Semua dapat dilakukan di manapun. Gejala mendunia ini dapat terjadi karena jaringan teknologi dengan sistem pengiriman yang mendukung operasi bisnis. Informasi dapat disimpan atau dikirimkan ke banyak orang dalam waktu yang bersamaan

### **12) Discordance (Perpecahan)**

Kecanggihan teknologi informasi ternyata dapat juga menimbulkan kesenjangan yang mengarah pada perpecahan. Misalnya antara mereka yang menguasai teknologi dengan yang tidak; antara yang tahu dan yang tidak tahu; antara yang mempunyai kemampuan mengakses dan yang tidak, karena tidak semua orang/negara/perusahaan sudah memasuki era teknologi informasi.

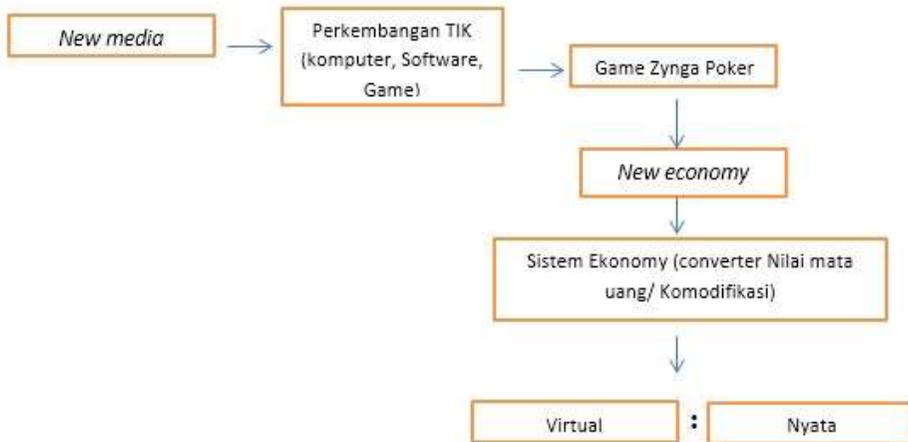
### III. GAME ONLINE SEBAGAI SISTEM EKONOMI BARU

Dalam system ekonomi, dikenal masyarakat kapitalis, yang berhubungan dengan proses komodifikasi. Seperti dijelaskan oleh Vincen Mosco. Komodifikasi menurut Vincent Mosco (2009: 132) adalah suatu proses pentransformasian suatu nilai pada suatu objek. Objek itu dapat berupa produk apapun yang memiliki nilai guna dan dapat ditransformasikan sehingga memiliki nilai tukar<sup>3</sup>. Nilai tukar adalah bahwa produk tersebut dapat memberikan keuntungan-keuntungan dalam hubungannya dengan kepentingan ekonomi berdasarkan strategi politik. Dalam masyarakat yang kapitalis, segala sesuatu akan dimaksimalkan nilainya yang tentu melalui proses komodifikasi, termasuk di dalam permainan game Zynga Poker. Sesuatu yang pertamanya hanya memiliki nilai pada ruang tertentu (virtual), namun dapat dioptimalkan bahwa apa yang dihasilkan dari bermain poker di meja virtual itu dapat dijual dengan nilai tukar yang lebih.

Perubahan system ekonomi baru karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, dalam bentuk media baru/*new media* dapat digambarkan seperti di bawah ini:

---

<sup>3</sup> Mosco, Vincent, 1996, *The Political Economy Of Communication*, SAGE Publications, hal 140



Gambar. Game online Zynga Poker membentuk sistem ekonomi baru

Dari uraian gambar di atas, maka dijelaskan, bahwa ada system ekonomi baru yang tercipta di kalangan *new media* melalui produk game Zynga Poker.

Melihat kriteria dari ekonomi baru, maka dalam kaitannya dengan ekonomi baru, bisa dijelaskan sebagai berikut:

Perkembangan *new media* merambah pada dunia games, dalam games online, hadir games Poker dari publisher Zynga production. Jumlah dari pemain games ini tidak sedikit. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh AppData.com jumlah pemain Zynga Poker yang terhubung melalui Facebook berkisar dalam

jumlah 33 juta pengguna yang aktif.<sup>4</sup> Para pemain Zynga Poker memiliki motif atau tujuan yang bermacam-macam. Dari menganggapnya sebagai hiburan atau hobi, tapi ada juga yang menjadikannya sebagai bentuk komoditas yang dapat menghasilkan keuntungan.

Sehari-hari, kita dapat melihat seorang teman atau mungkin sebagian besar teman kita selalu terhubung dalam permainan games ini. Bahkan sebagian teman yang tercatat dalam pertemanan di jejaring social Facebook tidak jarang mengirimkan permintaan atau undangan untuk bergabung dalam games tersebut. Entah Karena tidak ada kerjaan atau ada sesuatu dibalik kebetahan mereka dalam perjoinan game tersebut.

Permainan online yang merupakan judi virtual itu, tentu memiliki aturan main yang tidak jauh berbeda dengan aturan yang berlaku dalam dunia nyata. Masing-masing pemain dalam satu meja diberikan modal beberapa dolar yang dijadikan modal untuk bertaruh dalam meja judi virtual tersebut. Dengan strategi dan seringnya bermain games, memberikan pengalaman tersendiri bagi pemain. Memberikan tingkat kepuasan tersendiri bagi pemain dalam memainkannya. Kepuasan itu, tentu ketika kita dapat selalu menjadi pemenang yang berarti asset kekayaan dalam dunia virtual dalam games tersebut semakin bertambah dan membuat pemain menjadi orang kaya dalam dunia virtual.

---

<sup>4</sup> Aditya, Wardhana, *3 Menit per Bulan, Rata-rata Presensi Pengguna di Google*+<http://salingsilang.com/baca/3-menit-per-bulan-rata-rata-presensi-pengguna-di-google>

Mereka tentu memiliki *chips* yang banyak, bisa disebut dengan satuan mata uangnya dalam dunia virtual pada games poker. Namun apakah kekayaan tersebut hanya berupa nilai nominal yang tidak memiliki arti apa-apa?

Jika diamati lebih mendalam pada para pemain game online Poker ini, maka ada suatu fenomena baru yang terjadi pada kehidupan di dunia nyata mereka. Fenomena tersebut adalah menjadikan hal yang tidak berarti dalam dunia nyata (asset kekayaan virtua; *chips*) tersebut menjadi sesuatu yang memiliki nilai jual atau nilai tukar. Dalam keseharian, dapat dilihat seorang mahasiswa yang menawarkan *chips* untuk dibagikan kepada temannya dengan pertukaran pada barang atau traktiran makan. Maka dapat dikatakan bahwa dari games poker tersebut, dengan melalui *new media* ada sebuah produk baru yang hadir yang diciptakan dalam lingkungan para penggemar games poker, yang disebut dengan '*chips poker*', selain itu bentuk pertukaran *chips* juga dapat berupa barang seperti pulsa elektronik, yaitu mereka menetapkan nominal *chips* yang dibandingkan dengan suatu nomina pulsa.

Transaksi penukaran *chips* atau kekayaan virtual bukan hanya sebatas itu, namun dalam perkembangannya, asset kekayaan virtual memiliki nilai tukar dengan nilai mata uang dalam kehidupan nyata, sehingga terjadi konversi nilai mata uang. Konversi nilai mata uang virtual yang dibandingkan dengan nilai mata uang nyata. Seperti contoh rincian sebagai berikut:

Pembelian 1M = Rp 35,000

Pembelian 5M = Rp 25,000 / M

Pembelian 10M = Rp 20,000 / M

Pembelian 20M = Rp 15,000 / M

Pembelian 50M = Rp 12,000 / M

Pembelian 100M = Rp 10,000 / M

*Keterangan: M= Million/ juta*

Rincian di atas merupakan nilai jual asset kekayaan virtual atau *chips* dalam bentuk nilai mata uang nyata (rupiah). Pembeli dari *chips* tersebut, tentu mereka pemain yang gemar atau hobi pada games ini, sedangkan yang menjual juga orang-orang yang tentunya memiliki banyak asset dari permainan ini. Penjualan *chips* atau kekayaan virtual ini dalam perkembangannya juga mendorong dalam tumbuhnya jasa penjualan *chips* secara online. Jika kita mencari keyword dengan tulisan ‘jual *chips* poker’ maka akan muncul berbagai nama jasa penjual *chips* ini, transaksinyapun kebanyakan melalui online.

Suatu jasa pelayanan penjualan *chips* poker bisa jadi memiliki banyak akun sebagai avatar-avatars pemain judi virtual yang asetnya bisa diperoleh dari berbagai avatar-avatarnya, yang kemudian dijual kepada para pemain yang membutuhkan modal. Entah modal itu nantinya dibeli hanya untuk sekedar memenuhi hasrat hobi bermain game atau modal untuk melipatgandakan lagi

uang dalam media judi virtual sehingga dengan cepat dapat menghasilkan asset yang nantinya dapat dijual lagi.

Dari fenomena tersebut, dapat ditemukan hal menarik, bahwa dengan adanya *new media*, maka ada juga yang namanya ekonomi. Pembentukan *new economy* lahir ketika hadir juga kelompok jaringan masyarakat baru yang terbentuk dari suatu produk teknologi, yaitu games online Zynga Poker. Masyarakat virtual yang tidak saling mengenal, dengan avatarnya tergabung dalam suatu meja judi virtual yang saling terhubung dan berkomunikasi dalam arena tersebut. Pemain games poker menjadikan avatarnya sebagai pekerja yang memiliki akses untuk mengumpulkan asset atau kekayaan yang nantinya dapat dijual sebagai perolehan penghasilan menambah biaya kebutuhan dalam kehidupan nyata.

#### **IV. KESIMPULAN**

Sesama pemain game membentuk produk untuk sama-sama bersepakat menjadikan *chips* sebagai produk yang dapat diperjualbelikan secara bebas, dan siapapun boleh membelinya. Kesepakatan tersebut membentuk terjadi transaksional seperti halnya penjualan valuta asing. Valuta asing disini, diibaratkan dengan mata uang *chips*.

Sehingga kesimpulan atas *new media* mengimplikasikan hadirnya *new economy* adalah:

1. *New media* menghadirkan produk baru yang tak nyata atau bersifat virtual, yang dinamakan dengan *chips*.
2. Terjadi suatu pertukaran nilai mata uang atau yang disebut dengan konversi kurs. Dalam fenomena ini, kurs mata uangnya adalah, nilai mata uang nyata (rupiah) : nilai mata uang virtual (*chips*).
3. Tumbuh dan berkembangnya berbagai macam badan-badan usaha yang melayani jasa penjualan *chips*.
4. Membentuk masyarakat pekerja baru, pekerja judi dalam dunia virtual untuk menghasilkan kekayaan yang memiliki nilai jual dalam kehidupan nyata.

Game Poker sendiri, adalah salah satu produksi dari Zynga corp, yang mengembangkan berbagai game online dan memperoleh penghasilan dari para pengiklan berbagai produk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Flew, Terry. 2002. *New Media*. Oxford University Press.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi: Media; Teknologi dan Masyarakat*. Pustaka Pelajar
- Mosco, Vincent, 1996, *The Political Economy Of Communication*, SAGE Publications
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana
- Sutadi, Heru. *12 Tema Ekonomi Baru*, <http://hsutadi.blogspot.com/2009/09/12-tema-ekonomi-baru.html>
- Wardhana, Aditya. *3 Menit per Bulan, Rata-rata Presensi Pengguna di Google+*, <http://salingsilang.com/baca/3-menit-per-bulan-rata-rata-presensi-pengguna-di-google>