

**LEGALITAS SISTEM MONETISASI LOOTBOX DALAM TRANSAKSI
GAME ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 JO UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016****Muhammad Theo Rizki Putra**(Mahasiswa Program S1 Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara)
(e-mail: theorizki21@gmail.com)**Dr. Ariawan Gunadi, S.H., M.H.***(Corresponding Author)*(Dosen Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara. Meraih Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara, Magister Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara, Doktor (Dr.) pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia)
(e-mail: ariawang@fh.untar.ac.id)**Abstract**

The advancements in technologies of the current world has given birth to many new services for daily consumption and the general betterment of quality of life. These services can be in the form of recreational applications, also known as video games. One of the monetization system used by the video games industry is lootbox monetization system, a system where consumer can buy a lootbox containing of randomized virtual items using real money or other currencies and has raised concerns about the legality of such practices in the eyes of Indonesian laws. How is the legality of this lootbox monetization system according to Act 19 Year 2016 jo Act 11 Year 2008? How responsible is the government towards the negative influences and effects of lootbox monetization system? This journal is written using the normative research method. The research data shows that lootbox monetization system has inherent gambling elements and negative influences, but legally still in the grey area of the law. These gambling elements are illegal in the eyes of Indonesian laws and regulations The government has to conduct a legal research on lootbox monetization system, and to regulate such practices in Indonesia.

Keywords: *Legality, Monetization System, Online Transaction*

I. PENDAHULUAN**A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di dunia dewasa ini menyebabkan tidak dapat terhindarnya penggunaan berbagai hasil perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hasil perkembangan teknologi tersebut adalah berbagai aplikasi digital atau elektronik yang dapat digunakan oleh banyak orang untuk berbagai jenis kegiatan, baik jasa maupun untuk rekreasi.

Aplikasi digital atau elektronik untuk rekreasi yang lebih dikenal dengan nama *video game*, telah menjadi salah satu industri terbesar didunia

yang menghasilkan banyak uang serta berpengaruh terhadap ekonomi negara dan juga dengan pemakaian atau konsumsi oleh konsumen yang berjumlah besar, tidak hanya dari kalangan anak maupun remaja, tetapi juga dewasa¹. *Video game* sebagai aset dan produk oleh berbagai perusahaan menjadi sesuatu yang sangat didorong untuk menghasilkan lebih banyak pendapatan dari pasar yang sangat besar tersebut melalui berbagai sistem monetisasi yang dikembangkan di saat ini.

Salah satu sistem monetisasi yang di praktekkan oleh industri *video game* adalah sistem monetisasi *lootbox* (atau lebih sering disebut sebagai Gacha secara informal di negara-negara Asia), yaitu suatu sistem dimana konsumen dapat membeli suatu benda yang sering dinamakan *lootbox* di dalam aplikasi menggunakan uang atau alat bayar lainnya, seperti in-game currency, yang dapat dibuka di dalam aplikasi untuk mendapatkan benda secara acak yang bernilai juga secara acak lebih rendah atau lebih tinggi dari nilai uang yang dibayarkan, sehingga hanya bergantung pada peruntungan belaka untuk konsumen mendapatkan benda yang diinginkan dengan menggunakan sistem ini.

lootbox menjadi perhatian dari banyak pembuat regulasi dan pemerintah di dunia, di karenakan adanya unsur-unsur negatif serta dampak buruk terhadap konsumen, *lootbox* dikhawatirkan mengandung unsur perjudian serta berbagai macam aspek-aspek perjudian yang mendorong seseorang untuk terus menerus menggunakan sistem tersebut, sehingga *lootbox* dapat disebut sebagai suatu praktek predatory terhadap konsumen. Sistem *lootbox* juga secara desain disasarkan pada kalangan yang rentan terhadap aspek-aspek adiktif tersebut, yaitu anak dan orang-orang yang memiliki kecanduan terhadap perjudian².

¹Tom Wijman. "The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market". <https://www.newzoo.com>, 21 September 2020

² Nathan Lawrence. "The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems". <https://www.ign.com>, 21 September 2020

Bahaya dan unsur-unsur negatif dari *lootbox* menjadi banyak perhatian, sehingga banyak negara telah melakukan penyelidikan dan keputusan maupun regulasi terhadap *lootbox*, diantaranya adalah pemerintah Tiongkok, Korea, dan Jepang, yang mewajibkan seluruh penyedia dan produsen *video game* yang menggunakan sistem monetisasi *lootbox* untuk menyediakan persentase kemungkinan mendapatkan seluruh benda yang bisa didapatkan di dalam *lootbox* sehingga mengurangi aspek acak dari *lootbox* dan memberikan kepastian kepada konsumen³.

Pada April 2018, Otoritas Gaming Belanda (Dutch Gaming Authority) memberikan Legal Opinion bahwa *lootbox* telah melanggar hukum dan merupakan suatu tindakan perjudian, serta mewajibkan para game developer terkait untuk mengubah sistem *lootbox* yang ada didalam aplikasi milik produsen tersebut⁴. Tidak lama setelahnya, pada April 2018, Komisi Gaming Belgia (Belgian Gaming Commission) menyatakan beberapa *video game* yang menggunakan sistem *lootbox* merupakan permainan yang bergantung dengan peruntungan belaka dan dengan demikian harus tunduk kepada undang-undang perjudian Belgia. Komisi tersebut juga mewajibkan penghapusan sistem *lootbox* dengan ancaman pidana dan denda sebesar sampai dengan €800,000 (Delapan ratus ribu euro)⁵.

Berbagai negara lain juga telah melakukan penyelidikan serta memberikan keputusan secara hukum, baik yang melarang maupun memperbolehkan sistem *lootbox* didalam negara tersebut serta juga memberikan peraturan-peraturan yang memadai untuk mengurangi aspek negatif dari sistem monetisasi *lootbox*. Sistem monetisasi *lootbox* juga dapat ditemukan di Indonesia, akan tetapi belum ada peraturan-peraturan hukum di Indonesia saat ini yang dapat menjelaskan kedudukan hukum maupun

³ Alyssa McAloon. "Online games will be required to disclose random loot box odds in China". <https://www.gamasutra.com>. 21 September 2020

⁴Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?". (Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018).

⁵ Haydn Taylor. "Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes". <https://www.gamesindustry.biz>. 21 September 2020

keabsahan praktek sistem monetisasi *lootbox* yang berlaku di Indonesia secara spesifik. Begitu juga belum adanya tindakan pemerintah dalam mengatur unsur-unsur negatif dari sistem monetisasi *lootbox*.

Salah satu contoh isu hukum praktek sistem monetisasi *lootbox* yang ada di Indonesia adalah pasar perjudian dan penjualan hasil *lootbox* atau yang lebih sering disebut *Real Money Trading*, yang berdasarkan dari penjualan weapon skins atau hasil *lootbox* lainnya dari aplikasi game Counter Strike: Global Offensive atau CS:GO⁶. Bloomberg menyebutkan bahwa perputaran uang di lahan judi CS:GO mencapai US\$2,3 miliar (sekitar Rp30 triliun) pada tahun 2015 dan terus berkembang, dengan jumlah pemain lebih dari tiga juta orang termasuk didalamnya warga Indonesia⁷.

Selain aplikasi game CS:GO, ada banyak aplikasi-aplikasi lainnya yang diperjualbelikan di Indonesia yang menggunakan sistem monetisasi *lootbox* sehingga muncul banyak kekhawatiran atas aspek-aspek negatif dari *lootbox* terhadap warga Indonesia, khususnya pada anak dan golongan lain yang lemah terhadap aspek adiktif transaksi *lootbox*. Pada tanggal 9 April 2019, Detik News memberitakan suatu peristiwa dimana seorang ibu menemukan bahwa anaknya telah kecanduan membeli in-game currencies yang kemudian digunakan untuk melakukan transaksi *lootbox* dalam berbagai aplikasi game online hingga menimbulkan kerugian berupa Rp 11.548.829,- (sebelas juta lima ratus ribu empat puluh delapan ribu delapan ratus dua puluh sembilan rupiah)⁸.

Sistem monetisasi *lootbox* yang diberlakukan oleh beberapa produsen dalam Indonesia sendiri merupakan suatu transaksi elektronik dan tunduk pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dalam

⁶ Ayyub Mustofa. "Bagaimana Perjudian Menggerogoti Dunia Esport dan Steam Marketplace". <https://id.techinasia.com>. 21 September 2020

⁷ Joshua Brustein. "The boom in pro video gaming is fueled by \$2.3 billion in online bets". <https://www.bloomberg.com>. 21 September 2020

⁸ Indah Mutiara Kami. "Pelajaran buat Ortu! Cerita Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 Juta". <https://news.detik.com>. 21 September 2020

undang-undang tersebut, salah satu perbuatan yang dilarang sebagaimana dinyatakan dalam pasal 27 ayat 2 adalah “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pasal tersebut menyatakan bahwa seluruh tindakan perjudian melalui transaksi elektronik dan/atau perjudian online di Indonesia adalah dilarang sehingga menimbulkan permasalahan mengenai legalitas praktek sistem monetisasi *lootbox* di Indonesia yang dikhawatirkan memiliki unsur perjudian.

B. Perumusan Masalah

Bagaimana legalitas sistem monetisasi *lootbox* Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 jo Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik? Bagaimana pertanggungjawaban pemerintah terhadap perlindungan konsumen dari unsur-unsur negatif sistem monetisasi *lootbox*?

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah secara normatif. Penelitian normatif adalah penelitian yang mencakup terhadap asas-asas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, sejarah dan perbandingan hukum.

II. PEMBAHASAN

A. Sistem Monetisasi *Lootbox*

Di dalam *video game*, suatu *lootbox* (Juga disebut *Loot/Prize Crate*) adalah suatu benda virtual yang dapat dikonsumsi untuk mendapatkan benda virtual lainnya dari berbagai pilihan secara acak, yang bisa berbentuk mulai dari benda kosmetik, karakter, maupun benda lainnya yang dapat mempengaruhi permainan atau sistem lain dari *video game* tersebut. *lootbox* merupakan suatu sistem monetisasi, dimana para pemain dan/atau pengguna aplikasi *video game* membayar untuk membeli *lootbox* tersebut atau mendapatkan *lootbox* melalui bermain sebagai hadiah. Suatu *lootbox* bisa

diberikan berbagai macam nama yang disesuaikan dengan jenis *video game* dimana *lootbox* tersebut dapat ditemukan, seperti *Booster Pack*, *Loot Crate*, *Gacha*, dan seterusnya.⁹

Sistem-sistem monetisasi *lootbox* secara umumnya memberikan benda kepada para pemain tanpa memperhatikan benda apa saja yang sudah dimiliki oleh para pemain tersebut. Beberapa cara diberikan kepada para pemain untuk melenyapkan benda duplikat yang didapatkan melalui *lootbox*, baik melalui sistem barter antar pemain atau sistem dimana seorang pemain dapat menukar benda yang tidak diinginkan dengan *in-game currency* sebagai alat bayar yang seterusnya dapat digunakan untuk membeli *lootbox* atau benda virtual lainnya.

Penggunaan *lootbox* sebagai suatu sistem monetisasi dapat dilihat didalam aplikasi *video game* MapleStory, dimana pada Juni 2004 *video game* tersebut memperkenalkan suatu benda virtual yang dinamakan “Gachapon Ticket”. Tiket tersebut diperjualkan dengan harga 100 yen per tiket dan seperti mesin permainan Gashapon di dunia nyata, para pemain dapat menggunakan tiket tersebut untuk mendapatkan suatu benda virtual secara acak¹⁰.

Video game free-to-play dari Tiongkok bernama ZT Online atau disebut juga Zhengtu yang dirilis pada tahun 2007 oleh ZT Network juga merupakan salah satu aplikasi *video game* pertama yang menyediakan *lootbox* didalam aplikasi sebagai bagian dari *video game* tersebut. Para pemain dari berbagai negara-negara Asia sering kali tidak mempunyai uang untuk membeli *video game* dengan harga penuh, sehingga pemain-pemain tersebut sering menggunakan jasa kafe internet untuk memainkan *video game* secara gratis atau bahkan mendapatkan *video game* melalui pelanggaran hak cipta. Situasi tersebut mendorong para produsen-produsen *video game* Asia untuk

⁹ Nathan Lawrence. “The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems”. <https://www.ign.com>. 24 September 2020

¹⁰ Gyuman Kim. “Game Law and Policy Institute, ‘Probable item, where to regulate?’”. <http://www.inven.co.kr>. 24 September 2020

menciptakan suatu sistem monetisasi alternatif selain memperjual-belikan *video game* yang mereka produksi dengan cara memperkenalkan *lootbox* sebagai monetisasi yang terjamin dari produk yang tidak mendapatkan untung melalui penjualan¹¹. Dalam waktu setahun Zhengtu Network melaporkan bahwa pendapatan perbulanan dari ZT Online mencapai lebih dari US\$ 15.000.000 atau lima belas juta dolar Amerika Serikat, dan memperlihatkan *Profitability* atau keuntungan dari sistem monetisasi tersebut¹². Hal tersebut mendorong munculnya produk-produk lain yang diberikan secara gratis atau *free-to-play* dengan *microtransaction* (transaksi kecil) berupa jual beli *lootbox* didalam produk tersebut. Produk-produk *video game* dari asia menggunakan sistem monetisasi *lootbox* secara skala besar, dengan produk seperti *Puzzle & Dragons* yang dirilis pada tahun 2011 menjadi *video game* pertama yang menggunakan sistem monetisasi *lootbox* dan meraih keuntungan sebanyak lebih dari US\$ 1.000.000.000 atau satu milyar dolar Amerika Serikat¹³.

Di Barat, seperti amerika utara dan eropa, sekitar tahun 2009, industri *video game* melihat kesuksesan Zynga dan produsen besar lainnya yang menyediakan *video game* gratis pada beberapa aplikasi sosial media seperti Facebook, tetapi dengan menyediakan transaksi kecil atau mikrotransaksi berupa bantuan dalam memajukan kemajuan pemain, sehingga menghasilkan keuntungan kepada produsen setelah penjualan (*post-sale*) daripada saat awal penjualan (*initial sale*)¹⁴.

Seri *video game* FIFA dari produsen Electronic Arts atau disebut juga EA menerapkan suatu sistem permainan bernama “*FIFA Ultimate Team Mode*” dimana para pemain dapat menggunakan kartu virtual yang dapat

¹¹ Jared Newman. “How Loot Boxes Led to Never-Ending Games (And Always-Paying Players)”. <http://rollingstone.com>. 24 September 2020

¹² Shang Koo. “The China Angle: Wii Piracy, World Of Warcraft Beaten?”. <https://www.gamasutra.com>. 24 September 2020

¹³ Vic Hood. “What the UK can learn from the Far East's battle with loot boxes”. <https://www.eurogamer.com>, 24 September 2020

¹⁴ Jared Newman. “How Loot Boxes Led to Never-Ending Games (And Always-Paying Players)”. <http://rollingstone.com>, 24 September 2020

ditukar (*virtual trading cards*) untuk membentuk suatu tim¹⁵. Pada awalnya sistem ini dirilis sebagai sistem berbayar yang dapat diunduh, EA kemudian melakukan transisi model dimana sistem tersebut menjadi *free-to-play* (gratis untuk bermain) tetapi sebagai alternatif monetisasinya, menerapkan suatu sistem dimana para pemain dapat membeli *lootbox* berupa “*card pack*” yang berisikan virtual trading cards yang dibutuhkan untuk membentuk tim dalam sistem “*FIFA Ultimate Team Mode*” tersebut. EA melihat kesuksesan transisi ini dan kemudian menerapkan sistem monetisasi *lootbox* ke dalam *video game* Mass Effect 3 pada Maret 2012 dan dipercaya sebagai *video game* pertama yang merupakan produk lengkap berbayar dalam kemasan yang menyediakan suatu sistem *lootbox* di dalamnya dibandingkan dengan *video game-video game* sebelumnya yang tidak berbayar dan gratis untuk bermain¹⁶.

Contoh lain penerapan sistem monetisasi *lootbox* awal dalam *video game* yang merupakan produk lengkap berbayar dalam kemasan adalah Counter Strike: Global Offensive pada Agustus 2013 dengan penerapan “*weapon cases*”, dan Battlefield 4 pada Oktober 2013 dengan penerapan “*battlepacks*”¹⁷. Call of Duty: Advanced Warfare yang dirilis pada November 2014 menerapkan “*supply drops*” yang berisi benda-benda virtual secara acak berupa varian senjata dalam permainan, perlengkapan bermain, dan “*experience points*” yang dapat digunakan untuk mengkustomisasi karakter pemain¹⁸.

Dengan kesuksesan finansial *video game* Overwatch dengan sistem *lootbox*nya, beberapa *video game* pada tahun 2016 dan 2017 mulai menerapkan sistem *lootbox* sebagai bagian penting permainan *video game*

¹⁵ ibid

¹⁶ Andrei Dobra. “Mass Effect 3’s Co-Op Multiplayer Mode Lets You Pay Real Money for Equipment”. <https://news.softpedia.com>, 24 September 2020.

¹⁷ Wesley Yin-Poole. “You can now buy Battlefield 4 Battlepacks”. <https://www.eurogamer.net>, 24 September 2020.

¹⁸ Jaz Rignall. “Greed is Good: How COD: Advanced Warfare's Loot System Enhances the Game”. <https://www.usgamer.net>. 24 September 2020.

tersebut¹⁹, termasuk sebagai contoh yaitu Call of Duty, Halo: 5 Guardians, Battlefield, Gears of War 4, Paragon, FIFA 17, League of Legends. Hingga pada akhir tahun 2017, sejumlah *video game* AAA (peringkat yang digunakan oleh industri *video game* untuk beberapa *video game* dengan nilai produksi yang sangat tinggi²⁰) yang di rilis pada waktu tersebut, seperti Middle-earth: Shadow of War, Forza Motorsport 7 dan NBA 2K18 menerapkan beberapa variasi sistem *lootbox* didalam aplikasi tersebut yang kemudian praktek tersebut mendapatkan kritisi mulai dari Oktober 2017²¹.

Secara khususnya, pada November 2017 dengan rilisnya *video game* Star Wars Battlefront II yang memiliki sorotan besar dari media dan pemain dengan sistem monetisasi *lootbox*nya menuai kritisi berat dari berbagai pihak sehingga menimbulkan diskusi di beberapa pemerintahan negara-negara di dunia mengenai legalitas sistem monetisasi tersebut. Reaksi kritisi yang besar pada akhir tahun 2017 menciptakan dampak yang besar pada industri *video game*, dengan bermunculan nya banyak pembicaraan mengenai legalitas dan pengaturan secara hukum terhadap sistem monetisasi *lootbox* maupun produsen-produsen yang mulai meninggalkan praktek tersebut karena tekanan hukum dari berbagai pemerintahan di beberapa negara²².

B. Kritisi dan Permasalahan Hukum Sistem Monetisasi *lootbox*

Lootbox merupakan salah satu contoh dan bentuk dari “compulsion loop”, yaitu suatu rangkaian aktifitas-aktifitas yang menjadi suatu kebiasaan bagi penggunaanya untuk terus melakukan aktifitas-aktifitas tersebut sehingga membentuk suatu lingkaran aktifitas yang berputar dan dilakukan secara berulang-ulang. Rancangan compulsion loop ini didalam *video game* dibentuk sedemikian rupa untuk mendorong para pemain untuk terus memainkan permainan tanpa henti. Compulsion loop tersebut merupakan

¹⁹ Caty McCarthy. “It’s Awkward Right Now:’ What Some in the Games Industry Think of the Rise of the Loot Box in 2017”. <https://www.usgamer.net>,. 24 September 2020

²⁰ Scott Steinberg. *The definitive Guide: Videogame Marketing and PR*. 2007

²¹ Jason Schreier. “Fall Loot Box Glut Leads To Widespread Alarm”. <https://www.kotaku.com>. 24 September 2020

²² Vic Hood. “Are loot boxes gambling?”. <https://www.eurogamer.com>. 24 September 2020

salah satu penyebab timbulnya kecanduan terhadap *video game* dan sering sekali dibandingkan dengan kecanduan terhadap perjudian. Sebagian besar efek kecanduan yang timbul dari *compulsion loop* tersebut merupakan efek dari adanya “*variable-rate reinforcement schedule*”, yaitu suatu sistem yang memperkuat suatu perilaku dengan memberikan suatu hadiah yang mendorong perilaku tersebut dalam waktu yang bervariasi, “*variable-rate reinforcement schedule*” ini juga dapat ditemukan dalam permainan judi Slot Machine. Walaupun tidak semua pemain yang menggunakan sistem *lootbox* membayar dengan menggunakan uang nyata, sistem yang memiliki efek mudah kecanduan tersebut dapat membuat beberapa pemain yang rentan terhadap efek candu tersebut menjadi tercandu dan terdorong untuk mengeluarkan uang yang sangat banyak, para pemain ini dalam industri *video game* disebut juga sebagai “*whales*” atau ikan paus, dan sistem-sistem candu yang di rancang oleh industri untuk menarik perhatian dan membuat para pemain tersebut kecanduan *video game* diberi nama “*whaling*” atau berburu ikan paus.

Keprihatinan terhadap efek-efek negatif dan kecanduan dari sistem monetisasi *lootbox* tersebut, kesengajaan secara rancangan oleh dari pihak produsen untuk membuat para pemain tercandu, serta banyaknya perbandingan efek-efek negatif tersebut dengan efek-efek perjudian atau bahkan pembicaraan bahwa *lootbox* sendiri merupakan suatu perjudian membawa perhatian banyak pemerintah, secara khususnya dikarenakan adanya fakta bahwa beberapa pemain-pemain yang bermain *video game* dengan sistem tersebut adalah anak dan tidak hanya orang dewasa. Beberapa penelitian terhadap *lootbox* pun dilakukan di berbagai negara, salah satunya adalah para peneliti dari New Zealand dan Australia yang menulis jurnal untuk *Nature Human Behaviour*, menyimpulkan hasil penelitian mereka bahwa Sistem Monetisasi *lootbox* secara psikologis adalah sama dengan perjudian.

Video games dengan hadiah berupa benda virtual secara acak di dalam permainannya, termasuk hadiah dan/atau benda yang berasal dari *lootbox*, juga menimbulkan suatu praktek tukar menukar antar pemain untuk

membarter benda yang diinginkan sehingga menciptakan suatu pasar yang terpisah dengan *video game* itu sendiri (disebut juga sebagai secondary market)⁵. Praktek tukar menukar ini memasang harga uang nyata kepada benda-benda virtual tersebut dan menimbulkan suatu praktek lain yang sering disebut “Skin Gambling” atau perjudian skin (kata skin diambil dari istilah yang digunakan untuk benda virtual yang dapat digunakan untuk kustomisasi bentuk atau kulit benda-benda milik pemain didalam permainan suatu *video game*). Di dalam skin gambling, benda-benda virtual diperjual-belikan dalam suatu pasar berbentuk website atau sejenisnya, menggunakan suatu virtual currency atau alat bayar virtual yang kemudian bisa ditukar dengan uang nyata. Untuk mendapatkan benda virtual yang kemudian diperjualbelikan, maka seorang pemain dapat membeli *lootbox*, dengan harapan mendapatkan benda yang bernilai tinggi untuk diperjualbelikan dan dengan resiko mendapatkan benda yang tidak diinginkan dan bernilai lebih rendah dari yang diharapkan, sehingga karena itu praktek tersebut dinamakan perjudian skin/skin gambling secara informal oleh kalangan pemain⁶. Pada akhir tahun 2016, beberapa otoritas hukum dari berbagai negara menyatakan bahwa praktek ini adalah perjudian dan memberi tekanan hukum untuk menghentikan keberadaan praktek tersebut. *video game* Counter Strike: Global Offensive atau CS:GO milik Valve merupakan salah satu contoh terbesar mengenai permasalahan skin gambling yang terjadi akibat dari sistem monetisasi *lootbox* yang terdapat dalam *video game* tersebut, dengan berbagai media seperti Bloomberg melaporkan bahwa perputaran uang di lahan judi CS:GO mencapai US\$2,3 miliar (sekitar Rp30 triliun) pada tahun 2015 dan terus berkembang, dengan jumlah pemain lebih dari tiga juta orang termasuk didalamnya warga Indonesia.

C. Regulasi *lootbox* di Negara Belanda dan Belgia

Pada April 2018, Otoritas Gaming Belanda mengedarkan suatu legal opinion bahwa *video game* yang menjual *lootbox* dan mengizinkan

perpindahan benda virtual yang dihasilkan adalah ilegal dan/atau dilarang²³. Di dalam laporan Otoritas Gaming Belanda, "Study into loot boxes: A treasure or a burden?", Otoritas tersebut menyatakan bahwa empat dari sepuluh *video game* yang diteliti telah melanggar peraturan dan hukum perjudian melalui keberadaannya *lootbox* dan perpindahan benda virtual. Otoritas Gaming Belanda juga menyimpulkan walaupun enam dari sepuluh *video game* tersebut tidaklah menemui syarat yang dibutuhkan untuk adanya tindakan hukum, *video game-video game* tersebut tetap memiliki unsur pengembang kecanduan dan tetap berlawanan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh Otoritas tersebut.

Otoritas Gaming Belanda kemudian memberikan peringatan kepada produsen dari ke empat *video game* yang tidak di namai tersebut untuk mengubah sistem *lootbox* mereka dalam waktu 8 (delapan) minggu dengan ancaman denda dan pelarangan penjualan produk *video game* tersebut di Belanda. Perusahaan Valve kemudian melenyapkan sistem pertukaran benda virtual antar para pemain dalam *video game* Counter Strike: Global Offensive, Team Fortress 2, dan Dota 2, dengan pernyataan bahwa Valve telah diberikan peringatan oleh Otoritas Gaming Belanda bahwa Valve telah diberikan waktu hingga 20 Juni 2018 untuk memperbaiki situasi *lootbox* didalam *video game* tersebut. Pada 11 Juli 2018, Valve kembali menyediakan sistem pertukaran benda virtual antar para pemain, tetapi dengan menerapkan batasan kepada para pemain yang berasal dari Belanda dan Belgia untuk membuka *lootbox* sehingga sistem *lootbox* didalam *video game* tersebut tidak dapat di akses oleh setiap konsumen yang berasal dari Belanda dan Belgia.

Penyelidikan oleh Otoritas Gaming Belanda sendiri dimulai akibat dari pertanyaan kepada parlemen yang diajukan pada November 2017 oleh anggota parlemen Belanda, Michiel van Nispen, mengenai kemungkinan bahaya, kecanduan, dan pengeluaran besar akibat dari Sistem Monetisasi

²³Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?". (Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018).

lootbox. Setelah pernyataan dari Otoritas Gaming Belanda pada April 2018, Otoritas tersebut terus berusaha untuk megharmonisasikan keputusan hukum mengenai *lootbox* keseluruh negara-negara anggota Uni Eropa.

Pada April 2018, tidak lama setelah pernyataan dari Belanda mengenai *lootbox*, Komisi Gaming Belgia menyelesaikan penelitian mengenai sistem monetisasi *lootbox* di dalam 4 (empat) *video game* yaitu:

1. FIFA 18 yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA
2. Overwatch yang diproduksi oleh Blizzard Entertainment
3. Counter Strike: Global Offensive yang diproduksi oleh Valve
4. Star Wars Battlefront II yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA

Dari penelitian tersebut, Komisi Gaming Belanda menyatakan bahwa sistem *lootbox* yang terdapat di dalam FIFA 18, Overwatch, dan Counter Strike: Global Offensive merupakan suatu permainan peruntungan belaka dan tunduk kepada peraturan dan perundang-undangan perjudian Belgia. Komisi tersebut juga menyatakan bahwa di dalam sistem *lootbox* Overwatch, suatu tindakan membuka *lootbox* merupakan suatu permainan peruntungan belaka yang memiliki suatu nilai di mata para pemain dan tidak ada alternatif alat bayar virtual untuk membeli benda virtual secara khusus sehingga menciptakan suatu nilai uang nyata kepada benda yang dihasilkan oleh *lootbox* dan merupakan suatu perjudian, sedangkan *video game* seperti FIFA 18 menggabungkan kenyataan dengan khayalan dengan menggunakan atlet-atlet nyata untuk mempromosikan sistem *lootbox* yang ada di dalam *video game* tersebut. Penelitian oleh Komisi Gaming Belgia tersebut dimulai pada November 2017, dimana pada saat itu Star Wars Battlefront II telah melenyapkan sistem *lootbox* didalam *video game* tersebut secara sementara, sehingga penelitian tidak menemukan pelanggaran hukum.

Komisi Gaming Belgia memerintahkan bahwa ketiga *video game* tersebut yang dimana telah ditemukan pelanggaran terhadap peraturan dan perundang-undangan perjudian Belgia, untuk menghapus dan melenyapkan

sistem *lootbox* yang ada kepada ketiga *video game* tersebut atau terancam hukuman pidana dan denda sejumlah €800.000 (delapan ratus ribu euro).

Menteri Kehakiman Belgia, Koen Geens, menyatakan bahwa akibat dari penemuan-penemuan dari penelitian tersebut, “dibutuhkan suatu dialog dengan sektor industri” mengenai permasalahan hukum dari Sistem Monetisasi *lootbox* dan bahwa “anak-anaklah yang paling sering berjumpa dengan sistem *lootbox* dan kita tidak bisa mebiarkan itu terjadi”. Geens menyerukan untuk diberlakukannya larangan terhadap *lootbox* di seluruh Uni Eropa, menyatakan bahwa “memadukan perjudian dengan permainan, secara khususnya pada umur yang masih muda, berbahaya untuk kesehatan mental anak”.

E. Sistem Monetisasi *lootbox* di Negara Indonesia

Pada saat penelitian ini ditulis belum ada peraturan hukum yang mengatur *lootbox* secara khusus di negara Indonesia, akan tetapi segala jenis bentuk transaksi elektronik secara umum diatur oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, termasuk diantaranya praktek perjudian melalui sarana komputer atau alat elektronik lainnya seperti yang tertera pada pasal 27 ayat 2 yang melarang “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Sistem monetisasi *lootbox* dapat ditemukan di Indonesia sejak rilisnya *video game* berjudul *Maplestory*, suatu produk dari produsen *video game* Wizet yang berasal dari Korea Selatan, pada tahun 2005 yang di publikasikan oleh Asiasoft. Di dalam *video game* tersebut, para pemain dapat membeli suatu benda virtual yang dinamakan “Gashapon Ticket” yang kemudian dapat ditukarkan untuk mendapatkan suatu benda virtual lainnya secara acak.

Semenjak kemunculan sistem *lootbox* dalam *video game* *Maplestory* di Indonesia, mulai juga bermunculan *video game-video game* lainnya yang menyediakan sistem *lootbox* dan diperjualbelikan di Indonesia, sebagai

contohnya yaitu Azur Lane, Shin Megami Tensei Liberation Dx2, Sword Art Online: Memory Defrag, Overwatch, Apex Legends, dan lain-lain².

Pada 20 April 2016, Bloomberg melaporkan bahwa pasar perjudian dan penjualbelian hasil *lootbox* yang lebih sering disebut dengan praktek “skin trading/skin gambling” yang berdasarkan dari penjualbelian hasil *lootbox* dari aplikasi *video game* Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) telah menghasilkan perputaran uang yang mencapai US\$2,3 miliar (sekitar Rp30 triliun) pada tahun 2015 dan terus berkembang, dengan jumlah pemain lebih dari tiga juta orang termasuk didalamnya warga Indonesia³.

Pada tanggal 9 April 2019, Detik News memberitakan suatu peristiwa⁴ dimana seorang ibu menemukan bahwa anaknya telah kecanduan membeli in-game currencies yang kemudian digunakan untuk melakukan transaksi *lootbox* dalam berbagai aplikasi game online hingga menimbulkan kerugian berupa Rp 11.548.829. (Sebelas juta lima ratus ribu empat puluh delapan ribu delapan ratus dua puluh sembilan rupiah).

F. Analisa Permasalahan

Permasalahan hukum yang timbul dari praktek sistem monetisasi yang ada di Indonesia adalah kekhawatiran mengenai kemungkinan adanya unsur perjudian di dalam sistem monetisasi *lootbox* serta unsur-unsur dan dampak negatif lainnya terhadap konsumen di negara Indonesia. Permasalahan ini muncul karena adanya beberapa penelitian serta legal opinion dari berbagai negara seperti negara Belanda dan Belgia yang menyatakan bahwa sistem monetisasi *lootbox* adalah suatu perjudian, sehingga status hukum *lootbox* di berbagai negara-negara lain dipertanyakan termasuk status hukum *lootbox* di negara Indonesia.

Di negara Indonesia, sistem monetisasi *lootbox* sebagai salah satu bentuk transaksi elektronik di atur oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, dimana di dalam peraturan hukum tersebut diatur mengenai pelarangan perjudian melalui Pasal 27 Ayat 2 yang menyatakan dilarangnya “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Perjudian sebagaimana yang dimaksud dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut tidak dijelaskan secara khusus oleh peraturan terkait, sehingga untuk melihat apakah transaksi elektronik berupa sistem monetisasi *lootbox* merupakan suatu perjudian atau tidak didalam hukum positif Indonesia, maka harus dilihat dari sisi *lex generalis* atau hukum yang berlaku secara lebih umum yang mengatur mengenai perjudian. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk kepada pengertian hukum perjudian yang di atur oleh peraturan-peraturan sebelumnya.

Pengertian perjudian di negara Indonesia di atur di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, di dalam Pasal 303 ayat 3, yang menyatakan bahwa “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”. Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa unsur-unsur perjudian yang dimaksud oleh peraturan perundang-undangan adalah:

1. Tiap-tiap permainan.
2. Kemungkinan mendapatkan untung
3. Kemungkinan mendapatkan untung bergantung hanya pada peruntungan belaka.
4. Juga ada kemungkinan mendapatkan untung meningkat karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.

Pertama, dapat ditafsirkan bahwa yang dimaksud dengan tiap-tiap permainan oleh Pasal 303 Ayat 3, adalah bahwa suatu hal dikatakan suatu

permainan apabila adanya pemain yang bermain atau berlomba, dan adanya kemungkinan untuk pemain tersebut memenangkan permainan. Kedua, maka pemain tersebut dapat mendapatkan suatu keuntungan dengan memenangkan permainan dan adanya kemungkinan tidak menang sehingga dapat dikatakan adanya pertaruhan. Ketiga, bahwa kemenangan yang berakibatkan pemain untuk mendapatkan untung bergantung hanyalah kepada peruntungan belaka dan adanya resiko untuk tidak mendapatkan suatu untung apabila tidak menang. Dan terakhir, apabila pemain lebih terlatih atau lebih mahir sehingga meningkatkan kemungkinan menang. Unsur-unsur tersebut adalah unsur-unsur utama dari suatu perjudian, sehingga dapat dikatakan bahwa perjudian adalah permainan yang bergantung hanya pada peruntungan belaka dan memberikan kesempatan bagi pemainnya untuk mendapatkan untung melalui suatu pertaruhan.

Selain dari penjelasan mengenai perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, pengertian perjudian juga dapat dilihat dari peraturan-peraturan hukum lain yang berlaku. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 juga mengatur mengenai pelarangan simulasi judi dalam permainan online atau *video game*, dan walaupun tidak ada penjelasan lebih lanjut mengenai apa yang dimaksud dengan simulasi judi dalam peraturan tersebut, akan tetapi dengan jelas melarang di dalam pasal 9 “kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli”. Selain itu Peraturan Menteri Sosial Nomor 12 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Undian Gratis Berhadiah membedakan undian dengan perjudian, dengan memperbolehkan undian dengan izin dari pemerintah apabila tidak adanya dana dari konsumen yang dapat mempengaruhi hasil dari undian. Maka dapat disimpulkan bahwa salah satu unsur perjudian adalah adanya pertaruhan menggunakan uang nyata atau asli maupun uang virtual dari para pemain dengan tujuan untuk memperoleh suatu untung.

Legalitas sistem monetisasi *lootbox* di hukum positif Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dapat dilihat dari sebagaimana jauh sistem-sistem yang menjadi unsur dasar dari sistem monetisasi tersebut memenuhi unsur-unsur perjudian sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 303 Ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Hal pertama yang harus dilihat adalah apakah sistem monetisasi *lootbox* merupakan suatu permainan sebagaimana di jelaskan di dalam pengertian Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengenai perjudian. Dalam hal ini, jika melihat dari proses transaksi sistem monetisasi *lootbox*, dapat dikatakan bahwa sistem transaksi *lootbox* tersebut adalah suatu permainan. Seorang pemain atau konsumen yang melakukan transaksi, mempertaruhkan uang nyata dengan menggunakan uang tersebut untuk membeli suatu produk berupa *lootbox*, dengan pertaruhan akan mendapatkan barang yang dinilai memiliki nilai lebih dan resiko mendapatkan barang yang memiliki nilai lebih rendah daripada jumlah nilai uang yang dipertaruhkan dan hanya bergantung kepada peruntungan belaka.

Salah satu unsur perjudian yang dijelaskan dalam Pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana lainnya adalah adanya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka. Jika melihat dari proses transaksi sistem monetisasi *lootbox* sebagaimana dijabarkan sebelumnya, seroang pemain dapat mempertaruhkan uang nyata dengan kemungkinan mendapatkan untung berupa benda yang nilainya di anggap lebih dari uang yang dipertaruhkan dengan resiko mendapatkan benda yang bernilai lebih rendah dan hanya bergantung kepada peruntungan belaka. Jika hanya melihat dari proses transaksi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa adanya kemungkinan mendapatkan untung bergantung hanya pada peruntungan belaka, akan tetapi pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak memperjelaskan secara lebih lanjut apa yang dimaksud dengan “untung” terkait dalam definisi hukum perjudian. Tidak di jelaskan apakah untung yang dimaksud dalam definisi perjudian tersebut mencakupi benda dengan nilai atau hanyalah mencakupi untung berupa uang, dan atau juga mencakupi benda dengan nilai uang. Secara umumnya, benda yang dapat

didapatkan dalam sistem monetisasi *lootbox* adalah benda dengan nilai, yaitu karena para pemainnya sendiri yang memberikan nilai kepada benda tersebut, akan tetapi dengan sendirinya tidak memiliki nilai uang. Akan tetapi ada juga beberapa *video game* dengan sistem monetisasi *lootbox* yang memperbolehkan para pemainnya untuk saling menukarkan hasil *lootbox*, sehingga memungkinkan pemain untuk memperjualbelikan benda hasil *lootbox* tersebut dengan uang nyata, suatu praktek yang disebut dengan *skin trading*. Timbulnya praktek tersebut kemudian memberikan nilai uang nyata kepada benda-benda hasil *lootbox*. Terlepas dari definisi hukum yang pasti mengenai apa saja yang mencakupi suatu untung dalam perjudian, sistem monetisasi *lootbox* dengan jelas memiliki unsur yang memungkinkan para pemainnya untuk mendapatkan suatu untung hanya dengan peruntungan belaka. Untung tersebut berupa suatu benda secara acak yang dapat didapatkan para pemain dan memiliki nilai, baik nilai tersendiri maupun benda yang memiliki nilai uang, dengan resiko menerima benda yang nilainya lebih rendah daripada uang yang dipertaruhkan.

Dalam hal kemungkinan menang meningkat apabila pemain lebih mahir maupun lebih terlatih, sistem *lootbox* tidak memungkinkan kemahiran untuk mempengaruhi hasil kemungkinan karena sistem monetisasi *lootbox* dirancang sedemikian rupa hanya untuk memberikan kemungkinan menang melalui peruntungan belaka. Akan tetapi penjelasan mengenai perjudian dalam pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dapat ditafsirkan bahwa kemungkinan meningkatnya menang karena kemahiran juga merupakan salah satu unsur perjudian apabila suatu permainan tidaklah sepenuhnya peruntungan belaka, akan tetapi dimana suatu permainan sepenuhnya merupakan peruntungan belaka tanpa kemahiran tetaplah merupakan salah satu unsur perjudian.

Dari berbagai perbandingan dan penjabaran proses transaksi sistem *lootbox* sebelumnya terhadap pengertian hukum perjudian dalam hukum positif Indonesia, dapat disimpulkan bahwa sistem monetisasi *lootbox* memenuhi unsur-unsur perjudian sebagaimana dijelaskan dalam pasal 303

ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sehingga sistem monetisasi *lootbox* memiliki unsur perjudian yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan negara Indonesia, termasuk didalamnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur sistem monetisasi *lootbox* sebagai salah satu transaksi elektronik di Indonesia.

Kepastian hukum dalam hal ini adalah jelasnya kedudukan hukum sistem monetisasi *lootbox* di hukum positif Indonesia, yaitu dengan jelas dan pasti mengetahui apakah suatu hal dilarang oleh hukum yang ada, dan dengan melihat peraturan perundang-undangan yang ada dengan jelas bahwa sistem monetisasi *lootbox* mengandung unsur-unsur perjudian yang dengan jelas dilarang oleh peraturan perundang-undangan negara Indonesia.

Terlepas dari legalitas sistem monetisasi *lootbox*, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa sistem monetisasi *lootbox* memiliki unsur-unsur negatif berupa rancangan sistem yang menggunakan unsur-unsur perjudian serta berbagai sistem lainnya yang membuat konsumen berupa anak dan orang-orang yang rentan terhadap kecanduan perjudian menjadi kecanduan terhadap sistem-sistem yang diterapkan didalam sistem monetisasi *lootbox*. Dalam hal ini, pemerintah memiliki suatu tanggung jawab memiliki tanggung jawab atas segala kegiatan yang dapat membahayakan warga negara maupun melanggar hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha. Melihat bahwa sistem monetisasi *lootbox* merupakan suatu sistem dengan unsur-unsur negatif yang berbahaya bagi konsumen, serta adanya unsur-unsur perjudian yang jelas dilarang oleh peraturan perundang-undangan, pemerintah memiliki tanggung jawab berupa pembentukan peraturan yang relevan dalam mengatur dan mengawasi perkembangan sistem monetisasi *lootbox* di Indonesia.

Pemerintah sebagai pembentuk hukum harus menitik beratkan perlindungan atas kepentingan-kepentingan berupa:

1. Kepentingan umum
2. Kepentingan Masyarakat
3. Kepentingan Pribadi

Pemerintah memiliki suatu tanggung jawab untuk menciptakan hukum yang dapat melindungi kepentingan-kepentingan tersebut. Bahwa pemerintah memiliki suatu pertanggungjawaban dan tidak bisa hanya diam ketika adanya suatu gejala dalam masyarakat yang dapat menimbulkan bahaya maupun ancaman bagi masyarakat tersebut, sehingga pemerintah bertanggung jawab untuk terus memantau perkembangan yang ada di masyarakat dan terus mengatur dan melindungi kepentingan-kepentingan yang ada di masyarakat tersebut. Begitu pula dengan adanya gejala yang ditimbulkan oleh sistem monetisasi *lootbox* di masyarakat Indonesia.

Dengan adanya unsur negatif sistem *lootbox* di Indonesia, maka perlu adanya tindakan pemerintah untuk menyesuaikan hukum yang ada, melalui peraturan hukum baik yang sudah diterapkan maupun dengan mengeluarkan peraturan baru yang lebih khusus, dengan melihat dampak hukum demi memberikan perlindungan hukum kepada seluruh konsumen di negara Indonesia. Diperlukannya pengawasan dan pengaturan dari badan-badan terkait terhadap isu-isu hukum yang muncul dari berbagai perkembangan teknologi yang ada di masyarakat, yang menimbulkan berbagai jenis perbuatan hukum baru yang sudah diatur oleh peraturan sebelumnya secara umum, tetapi tidak secara khusus, dan dibutuhkannya kesadaran pemerintah terhadap isu-isu hukum baru yang muncul di masyarakat Indonesia.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat disimpulkan oleh penulis dari permasalahan jurnal ini adalah, bahwa penulis menyimpulkan legalitas sistem monetisasi *lootbox* terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dapat dilihat dari isu hukum utama yang ditimbulkan dari sistem monetisasi *lootbox*, yaitu mengenai status sistem perjudian *lootbox* sebagai suatu perjudian atau bukan di hadapan hukum positif Indonesia. Dalam penelitian ini, penulis menemukan bahwa sistem monetisasi

lootbox mengandung dan memiliki unsur-unsur perjudian yang dengan jelas dilarang oleh peraturan perundang-undangan di negara Indonesia.

Sistem monetisasi *lootbox* juga memiliki berbagai unsur-unsur negatif lainnya yang berbahaya terhadap konsumen, berupa rancangan yang secara sengaja bertujuan untuk membuat anak serta orang yang rentan terhadap kecanduan perjudian, untuk kecanduan terhadap sistem tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa melihat gejala di masyarakat yang timbul dari akibat perkembangan teknologi yang baru tersebut, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk melindungi masyarakat, baik dengan mengeluarkan peraturan, pengawasan, maupun regulasi untuk mengurangi dampak negatif dari keberadaan sistem monetisasi *lootbox* di negara Indonesia.

B. Saran

Setelah melakukan penulisan artikel ilmiah ini, penulis ingin memberikan saran berupa pemerintah harus dengan segera melakukan penelitian hukum terhadap unsur perjudian yang terdapat di dalam sistem monetisasi *lootbox*, dan memperbarui undang-undang serta peraturan perjudian untuk lebih jelas dan relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, sehingga dapat mencakupi isu-isu hukum baru yang timbul dari perkembangan teknologi tersebut seperti isu hukum yang timbul dari unsur perjudian yang ada di dalam sistem monetisasi *lootbox*. Pemerintah juga harus lebih memiliki kesadaran dan pengawasan terhadap isu-isu hukum yang timbul di masyarakat, sehingga dengan cepat dapat bertindak terhadap unsur-unsur negatif yang membahayakan masyarakat.

IV. DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Chazawi, Adami. *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik: Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektronik*. (Jakarta: Nusa Media Creative, 2015).

Miru, Ahmadi. *Prinsip-prinsip Perlindungan Konsumen*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2011).

Renouw, Dian Mega E. *Perlindungan Hukum E-Commerce*. (Jakarta: Pramuka Grafika, 2017)

Satriawan, Dewa G. *Hukum Transaksi E-Commerce di Indonesia*. (Surabaya: Jakad Publishing, 2019).

Shofie, Yusuf. *Hukum Perlindungan Konsumen*. (Jakarta: Prenada Press, 2017).

Simangunsong, Advendi. Dan Elsi Kartika Sari. *Hukum Dalam Ekonomi*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004).

Tiyarto, Sugeng. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*. (Yogyakarta: Genta Press, 2015)

B. Artikel Jurnal Cetak

Castillo, David J., et. al. "Unpacking the *lootbox*: How gaming latest monetization system flirts with traditional gambling methods". *Santa Clara Law Review*. Volume 59, Nomor 1 (April 2019).

Wijman, Tom. "Global Games Market Report". *Newzoo*. (18 Juni 2019).

C. Kutipan Makalah/Paper/Orasi Ilmiah

Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?". Paper presented at Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018.

D. Website

Brustein, Joshua. "The boom in pro video gaming is fueled by \$2.3 billion in online bets". <https://www.bloomberg.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.

Hood, Vic. "What the UK can learn from the Far East's battle with loot boxes". <https://www.eurogamer.com>, 24 September 2020

Lawrence, Nathan. "The Troubling Psychology of Pay-To-Loot Systems". <https://www.ign.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.

McAloon, Alyssa. "Online games will be required to disclose random loot box odds in China". <https://www.gamasutra.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.

- Mustofa, Ayyub. “Bagaimana Perjudian Menggerogoti Dunia Esport dan Steam Marketplace”. <https://id.techinasia.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.
- Mutiara Kami, Indah. “Pelajaran buat Ortu! Cerita Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 Juta”. <https://news.detik.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.
- Newman, Jared. “How Loot Boxes Led to Never-Ending Games (And Always-Paying Players)”. <http://rollingstone.com>, Diakses tanggal 24 September 2020
- Schreier, Jason. "Fall Loot Box Glut Leads To Widespread Alarm". <https://www.kotaku.com>. Diakses tanggal 24 September 2020
- Taylor, Haydn. “Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes”. <https://www.gamesindustry.biz>. Diakses tanggal 21 September 2020.
- Wijman, Tom. “The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market”. <https://www.newzoo.com>. Diakses tanggal 21 September 2020.