

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Sistem *gacha* merupakan hal yang baru dan sangat populer di kalangan konsumen *game online* di Indonesia, namun di balik kepopulerannya sistem *gacha* telah menuai banyak kontroversi. Terdapat penyalahgunaan keadaan dalam perjanjian jual beli sistem *gacha* pada *game online*, maka pihak yang merasa telah memberikan pernyataan namun mengandung cacat kehendak tersebut dapat meminta perjanjiannya untuk dibatalkan. Hal ini didasarkan pada Pasal 1321 KUHPerdara yang menyatakan bahwa apabila dalam perjanjian terdapat cacat pada kesepakatan (selain cacat kehendak klasik namun juga penyalahgunaan keadaan), maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan.

Belum adanya peraturan perundang-undangan khusus di Indonesia saat ini yang dapat mencakup kedudukan hukum dan perlindungan hukum terhadap konsumen *game online* dengan sistem *gacha* ini, maka peraturan perundang-undangan yang dapat digunakan di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Sebagai bentuk perlindungan dan tanggung jawab yang diberikan kepada konsumen sistem *gacha* pada *game online* dan untuk menghindari hal-hal yang merugikan konsumen terjadi, UUPK mengatur sedemikian rupa perlindungan bagi konsumen. Hal tersebut diatur dalam beberapa pasal yang meliputi Pasal 4 mengenai hak konsumen, Pasal 7 mengenai kewajiban pelaku usaha, Pasal 8 dan Pasal 10 mengenai perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha serta Pasal 19 mengenai tanggung jawab pelaku usaha.

Konsumen memiliki hak untuk mengupayakan hak-hak serta menuntut pelaku usaha atas kerugian yang dideritanya. Tidak terpenuhinya hak-hak konsumen tersebut menimbulkan sengketa antara konsumen dengan pelaku usaha. Pengaturan mengenai penyelesaian sengketa diatur di dalam Pasal 45 ayat (2) UUPK yang menjelaskan bahwa penyelesaian sengketa konsumen dapat ditempuh melalui pengadilan atau di luar pengadilan berdasarkan pilihan secara sukarela para pihak yang bersengketa. Konsumen sistem *gacha* pada *game online* dan pelaku usaha *game online* dengan sistem *gacha* sebagai pihak yang bersengketa dapat memilih untuk menyelesaikan sengketanya di pengadilan atau di luar pengadilan. Apabila penyelesaian sengketa dilakukan di luar pengadilan, maka tata cara penyelesaian sengketa konsumen ditempuh melalui BPSK yang terdiri dari tiga cara yaitu mediasi, konsiliasi dan arbitrase.

2. Saran

Bertitik tolak kepada permasalahan yang ada dan dikaitkan dengan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 2.1. Hendaknya pelaku usaha dalam hal ini pelaku usaha *game online* dengan sistem *gacha* memberikan pelayanan terbaik bagi konsumen dan lebih berhati-hati dalam melakukan kegiatan usaha agar tidak menekan para konsumen hanya untuk mendapatkan keuntungan semata sehingga hak-hak konsumen dalam UUPK dapat terpenuhi;
- 2.2. Pemerintah wajib memegang peranan yang sangat penting dalam penerapan penyelenggaraan perlindungan konsumen, salah satu cara yang dapat ditempuh agar perlindungan konsumen dapat berdiri tegak adalah melalui pengawasan. Dalam hal ini perlu ada regulasi yang jelas terhadap layanan *game online* di Indonesia khususnya mengenai sistem *gacha*. Regulasi tersebut dapat pemerintah adaptasi dari regulasi negara-negara lain yang telah terlebih dahulu membentuk regulasi mengenai *game online* khususnya sistem *gacha*. Setelah regulasi

mengenai *game online* khususnya sistem *gacha* tersebut dibentuk dan diatur oleh pemerintah, selanjutnya regulasi tersebut dapat menjadi salah satu standar regulasi ketentuan dan/ atau yang dipersyaratkan dalam Pasal 8 Ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen;

- 2.3. Konsumen yang dirugikan harus diberikan edukasi hukum agar lebih sadar apa saja hak-haknya sebagai konsumen dan agar konsumen dapat menggunakan dasar ketentuan yang lebih tepat apabila terjadi sengketa. Konsumen sistem *gacha* pada *game online* dapat menyelesaikan sengketanya dengan pelaku usaha baik melalui pengadilan maupun di luar pengadilan. Mengingat proses penyelesaian sengketa di pengadilan yang relatif lama, berbelit dan mahal, maka konsumen dapat menyelesaikan sengketa yang terjadi di luar pengadilan melalui BPSK dengan melalui cara mediasi, konsiliasi atau arbitrase.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Az. Nasution, Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar, Diadit Media, Jakarta, 2001.
- , Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar, Daya Widya, Jakarta, 1999.
- , Hukum Perlindungan Konsumen: Suatu Pengantar, Jakarta, 2006.
- , Konsumen dan Hukum, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1995.
- Celina Tri Siwi Kristiyanti, Hukum Perlindungan Konsumen, Jakarta, Sinar Grafika, 2009.
- Djaja S. Meliala, Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda dan Hukum Perikatan, Nuansa Aulia, Bandung, Cetakan ke-1, 2015.
- Eli Wuria Dewi, Hukum Perlindungan Konsumen, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2015.
- Ika Meutiah, Perkembangan Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia, Rajawali Grafindo Persada, Jakarta, 2006
- Johannes Gunawan *et.al.*, Materi Perkuliahan Hukum Perlindungan Konsumen, Bandung, Universitas Katolik Parahyangan, 2015.
- Sidharta, Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2004.
- Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta, UI Press, 1998.
- Subekti, Hukum Perjanjian, PT Intermasa, Jakarta, Cetakan ke-21, 2005.
- dan Sri Mamudji, Penulisan Hukum Normatif: Suatu Tujuan Singkat, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2001.

Jurnal:

- A. Budhiwan, *et.al.*, *Cancellation Standard of Agreements Based on the Doctrine of Undue Influence in Court Verdicts*, Universitas Sumatera Utara, Medan, Vol.3 No.4, 2020.
- Ali Masyur *et.al.*, *Penegakan Hukum Perlindungan Konsumen Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Produksi Nasional*, Jurnal Pembaharuan Hukum, Vol. II No.1, 2015
- Aryo Sahid, *Konsumsi Virtual Item Pada Gamer Jepang Dalam Social Game Fate/Grand Order*, *Japanology*, Vol. 7 No.1, 2018-2019.
- Bastian, *Pengaruh Kompetensi Karakter, Nilai Virtual Item Dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Dalam Game Online "Dota II"*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Fani Martiawan, *Paksaan Ekonomi Dan Penyalahgunaan Keadaan Sebagai Bentuk Cacat Kehendak Dalam Perkembangan Hukum Kontrak*, Jurnal Yuridika, Vol. 30 No.2, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2015.
- Kurniawan, *Perbandingan Penyelesaian Sengketa Konsumen di Indoneisa Dengan Negara-Negara Common Law System*, Jurnal Hukum dan Pembangunan Tahun ke-44, No.2, 2014.
- Lucky Galih Pradana, *Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Pembelian Item Game Online*, Skripsi Thesis, Universitas Airlangga, 2019.
- Marco Koeder *et.al.*, *Exploring the game-of-chance elements in Japanese F2P mobile games. Qualitative analysis of paying and non-paying player's emotions*, Waseda University, *DHU Journal* Vol. 05, 2018.
- , *"Lootboxes" in Digital Games- A Gamble With Consumers in Need of Regulation? An Evaluation Based on Learnings From Japan, Seoul Korea, International Telecommunications Society (ITS)*, 2018.
- Muhammad Arifin, *Penyalahgunaan Keadaan Sebagai Faktor Pembatas Kebebasan Berkontrak*, Jurnal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Vol. 3 No. 2, 2017.

Nabiyla Risfa, Penerapan Doktrin Penyalahgunaan Keadaan (*Undue Influence*) Sebagai Alasan Pembatalan Perjanjian Kerja Di Pengadilan Hubungan Industrial, Jurnal Masalah-Masalah Hukum, Jilid 49 No.2, 2020

Nurul Fibrianti, Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi, Jurnal Hukum Acara Perdata, Vol.1 No.1, 2015.

Rina Yulius, Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item* Virtual Pada *Game Online*, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 3 No.1, 2017.

Shibuya Akiko *et.al.*, *Systematic Analysis of In-Game Purchases And Social Features of Mobile Social Games In Japan*, *Digital Game Research Association*, Vol.12, 2015.

Soul Kim, *Psychological Analysis on Consumer Sentiment for Gacha*, *Journal of Korea Game Society*, Dongguk University, Vol. 16 Issue 3, 2016.

Syaiful Azam *et.al.*, *The Undue Influence Doctrine and Its Function in Consumer Financing Cases*, *Jurnal Media Hukum*, Universitas Sumatera Utara, Vol. 27 No. 2, 2020.

Tami Rusli, Penyelesaian Sengketa Antara Konsumen dan Pelaku Usaha Menurut Peraturan Perundang-Undangan, *Jurnal Keadilan Progresif Fakultas Hukum Universitas Bandar Lampung*, Vol. 3 No. 1, 2012.

Peraturan Perundang-Undangan:

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

Peraturan Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Laman Website:

Baker McKenzie, *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*, diunduh pada tanggal 1 Februari 2021 pukul 17.40 WIB , <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2>.

- Christina Gough, *Video Game Industry Overview*, diunduh pada tanggal 12 Desember 2020 pukul 15.00 WIB, <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#:~:text=In%202020%2C%20the%20revenue%20from,over%2077%20billion%20U.S.%20dollars>
- Cody Gravelle, *Genshin Impact Made \$400 Million On Mobile In Just Two Months*, diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 13.00 WIB, <https://screenrant.com/genshin-impact-revenue-mobile-400-million/>
- Craig Chapple, *Fate/Grand Order Surpasses \$4 Billion After Becoming Japan's Top Grossing Mobile Game of 2019*, diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 13.05 WIB, <https://sensortower.com/blog/fate-grand-order-revenue-4-billion#:~:text=In%20Fate%2FGrand%20Order's%20first,usurping%202018%20leader%20Monster%20Strike>
- Gene Park, *I Spent \$130 in "Genshin Impact" If You Might Do This Maybe Don't Play It*, diunduh pada tanggal 13 Desember 2020 Pukul 14.00 WIB, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/06/genshin-impact-gambling/>
- Ido Limando, *Event Halloween Lucky Draw Di Call Of Duty Mobile Kabarnya Punya Drop Rate Yang "Menipu"*, diunduh pada tanggal 13 Desember 2020 Pukul 15.15 WIB, <https://gamebrott.com/event-halloween-lucky-draw-di-call-of-duty-mobile-kabarnya-punya-drop-rate-yang-menipu>
- Indah Mutiara Kami, *Pelajaran Buat Ortu! Cerita Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 Juta*, diunduh pada tanggal 11 Januari pukul 15.00 WIB, <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita-ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta>
- Larissa Huda *et.al.*, *Omzet Industri Game Bisa Tembus Rp 20 Triliun Pada 2021*, diunduh pada tanggal 19 April 2021 pukul 14.00 WIB, [Omzet Industri Game Bisa Tembus Rp 20 Triliun pada 2021 - Ekonomi dan Bisnis - koran.tempo.co](https://www.koran.tempo.co/ekonomi/omzet-industri-game-bisa-tembus-rp-20-triliun-pada-2021)
- Lee Doo-hyun, *정부, '확률형 아이템' 법으로 규제한다 (Government Regulates By "Probability-Type Item" Law)*, diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 17.00 WIB, <http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=237986>
- Pratiwi Agustini, *Indonesia Game Rating System (IGRS)*, diunduh pada tanggal 7 Mei 2021 pukul 14.00 WIB, [Indonesia Game Rating System \(IGRS\) – Ditjen Aptika \(kominfo.go.id\)](https://www.kominfo.go.id/indonesia-game-rating-system-igrs)

Tom Wijman, “*Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets*”, diunduh pada tanggal 12 Desember 2020 pukul 15.00 WIB, <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>