

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor: 2803/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/V/2020

**ANALISIS YURIDIS PERLINDUNGAN KONSUMEN
PENGGUNA SISTEM *GACHA* PADA *GAME ONLINE*
BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999
TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN**

OLEH

**Theresa Dwi Kristiyanti Carolin
NPM: 2017200051**

PEMBIMBING:
Prof. Dr. Johannes Gunawan S.H., LL.M.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2021

Telah disidangkan pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing

(Prof. Dr. Johannes Gunawan S.H., LL.M.)

Dekan,

(Dr. iur. Liona N. Supriatna, S.H., M.Hum.)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theresa Dwi Kristiyanti Carolin

NPM : 2017200051

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

"Analisis Yuridis Perlindungan Konsumen Pengguna Sistem *Gacha* Pada *Game Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen"

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 23 Agustus 2021

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Theresa Dwi Kristiyanti Carolin

2017200051

ABSTRAK

Sistem *gacha* merupakan sebuah sistem dalam *game online* di mana konsumen menggunakan uang nyata atau virtual untuk mendapatkan *item* atau karakter dengan kelangkaan atau probabilitas berbeda, yang bernilai secara acak lebih tinggi dari nilai uang yang dibayarkan. Setiap orang yang menggunakan sistem *gacha* pada *game online* harus terlebih dahulu menyatakan persetujuannya untuk tunduk dan terikat pada syarat dan ketentuan sistem *gacha* yang berbentuk perjanjian baku. Perjanjian baku yang dibuat secara sepihak oleh pelaku usaha seringkali mengandung penyalahgunaan keadaan. Masalah mengenai perlindungan hukum terhadap konsumen serta upaya hukum yang dapat dilakukan oleh konsumen jika ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan dianalisis menggunakan metode penelitian Yuridis Normatif dalam penelitian ini. Dari penelitian ini, diketahui bahwa terdapat penyalahgunaan keadaan dalam perjanjian baku sistem *gacha* pada *game online* serta terdapat beberapa ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen yang dilanggar oleh pelaku usaha dan mengakibatkan perlindungan konsumen tidak terpenuhi. Dengan tidak terpenuhinya perlindungan konsumen, maka konsumen dapat melakukan upaya hukum baik melalui pengadilan maupun di luar pengadilan.

Kata Kunci: Sistem Gacha, Perlindungan Konsumen.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan rahmat-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan Penulisan Hukum yang berjudul “Analisis Yuridis Perlindungan Konsumen Pengguna Sistem *Gacha* Pada *Game Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Penulis menyadari bahwa Penulisan Hukum ini dapat disusun dan diselesaikan berkat pihak-pihak yang selalu mendukung dan memberikan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yulius Riyanto dan Veronika Erna, selaku orang tua yang sangat penulis kasihi dan cintai, yang telah memberikan dukungan dan doa sepanjang hidup penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum ini serta pendidikan Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan;
2. Kristin Natalia Carolin dan Aelredus Richie Riyanto, selaku kakak kandung dan adik kandung yang sangat penulis sayangi dan kasihi, yang selalu mendukung, menghibur dan membimbing di sepanjang hidup penulis serta seluruh keluarga besar, baik keluarga Kuningan dan Kopo yang selalu memberikan semangat dan doa selama penyusunan penulisan hukum ini;
3. Prof. Dr. Johannes Gunawan, S.H., LL.M., selaku dosen pembimbing dan penguji Penulisan Hukum penulis yang telah memberikan ilmu dan pencerahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan penulisan hukum ini;

4. Prof. Dr. Bernadette Mulyati Waluyo, S.H., M.H., C.N, selaku dosen penguji Penulisan Hukum penulis yang telah memberikan ilmu dan wawasan baru kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan penulisan hukum ini;
5. Aluisius Dwi Rachmanto, S.H., M.Hum., selaku dosen wali dan penguji Seminar Proposal Penulisan Hukum serta dosen penguji Penulisan Hukum yang telah memberikan ilmu dan arahan kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan penulisan hukum ini;
6. Karolus E. Lature S.H., M.H. selaku dosen pembimbing dan penguji seminar proposal Penulisan Hukum yang telah memberikan bimbingan, semangat dan ilmu kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan seminar proposal seminar penulisan hukum hingga dapat menyelesaikan penulisan hukum ini;
7. Seluruh dosen Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan baik yang secara langsung maupun tidak langsung telah membimbing dan mengajari penulis selama penulis menempuh pendidikan sarjana hukum di Fakultas Hukum Unpar;
8. Eunike Kezia, selaku sahabat yang selalu menemani, menghibur dan memberikan dukungan kepada penulis;
9. Bapak Yatno, Ibu Lidwina Maria, Nadya, Gresel, Nesa, Keefe, Tasya, Fano dan Jennie, selaku pegawai dan tim magang Biro Administrasi Akademik Universitas Katolik Parahyangan yang memberikan penulis kesempatan dan pengalaman berharga untuk magang di BAA UNPAR serta selalu menghibur, membimbing dan menemani penulis;
10. Seluruh teman-teman dari Fakultas Hukum serta Fakultas lainnya di Universitas Katolik Parahyangan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mewarnai hari-hari penulis semasa berkuliah;
11. Altair, Rheza, Zacky, Dicky, Randi, Eric, Erik, Mumu, Ido, Lino, Denis, Komang, Arvin, Billy dan Marchell, selaku teman main *game* bareng yang selalu memberikan canda tawa, menghibur, menemani, mengingatkan dan memberikan semangat kepada penulis sejak penyusunan penulisan seminar

proposal penulisan hukum hingga selesainya penulisan hukum ini. Walaupun sebagian besar hanya bisa bertemu secara *online*, namun kehadiran kalian sungguh berharga bagi penulis untuk selalu semangat menjalani hari-hari kuliah tatap muka karena pandemi COVID-19 yang menjenuhkan ini, tetapi berkat kehadiran kalian rasa jenuh penulis dapat selalu teratasi;

Penulis menyadari Penulisan Hukum ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar dapat menjadi perbaikan dan pembelajaran bagi penulis di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap Penulisan Hukum ini dapat bermanfaat bagi setiap pihak yang membacanya.

Bandung, 23 Agustus 2021

Theresa Dwi Kristiyanti Carolin

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1

China and the U.S Remain the Two Biggest Games Markets (Tom Wijman, “Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets”)

DAFTAR SINGKATAN

Kepmenperindag No.350/MPP/Kep/12/2001	Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan No.350/MPP/Kep/12/2001 Tentang Pelaksanaan Tugas dan Wewenang Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen
BPSK	Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen
UUPK	Undang-Undang Perlindungan Konsumen
KUHPerdata	Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
Kemkominfo	Kementerian Komunikasi dan Informatika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR SINGKATAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah.....	17
3. Tujuan Penulisan.....	17
4. Metode Penelitian	17
5. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II TINJAUAN UMUM PERLINDUNGAN KONSUMEN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN.....	21
1. Hukum Perlindungan Konsumen.....	21
1.1. Pengertian Hukum Perlindungan Konsumen	21
1.2. Asas dan Tujuan Hukum Perlindungan Konsumen	22
2. Pihak-Pihak Dalam Hukum Perlindungan Konsumen.....	24
2.1. Konsumen	24
2.2. Pelaku Usaha.....	25
3. Hak dan Kewajiban Para Pihak.....	26
3.1. Hak dan Kewajiban Konsumen.....	26

3.2. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha	28
4. Larangan Bagi Pelaku Usaha	30
5. Penyelesaian Sengketa Konsumen	32
5.1. Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Non-Litigasi ..	34
5.2. Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi	40

BAB III TINJAUAN UMUM TENTANG SISTEM *GACHA* PADA *GAME ONLINE*

.....	42
1. Tinjauan Umum Tentang <i>Game Online</i>	42
1.1. Pengertian <i>Game Online</i>	42
1.2. Jenis <i>Game Online</i>	43
2. Tinjauan Umum Tentang Sistem <i>Gacha</i>	45
2.1. Pengertian Sistem <i>Gacha</i>	45
2.2. Jenis Sistem <i>Gacha</i>	48
2.3. <i>Item</i> dalam Sistem <i>Gacha</i>	49
2.4. Dampak Psikologis Sistem <i>Gacha</i>	52
2.5. Regulasi Sistem <i>Gacha</i>	55
3. Perjanjian Jual Beli Dalam Sistem <i>Gacha</i>	59

BAB IV ANALISIS YURIDIS PERLINDUNGAN KONSUMEN PENGGUNA SISTEM *GACHA* PADA *GAME ONLINE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN

1. Analisis Perlindungan Konsumen Pengguna Sistem <i>Gacha</i> Pada <i>Game Online</i> Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.....	62
--	----

1.1. Perjanjian Jual Beli <i>Gacha</i> Pada <i>Game Online</i>	62
1.2. Perlindungan Konsumen Pengguna Sistem <i>Gacha</i> Pada <i>Game Online</i> Berdasarkan Undang–Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.....	73
2. Analisis Upaya Hukum Oleh Konsumen Pengguna Sistem <i>Gacha</i> Yang Dirugikan Oleh Pelaku Usaha Sistem <i>Gacha</i> Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
1. Kesimpulan.....	87
2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90

BAB I

PENDAHULUAN

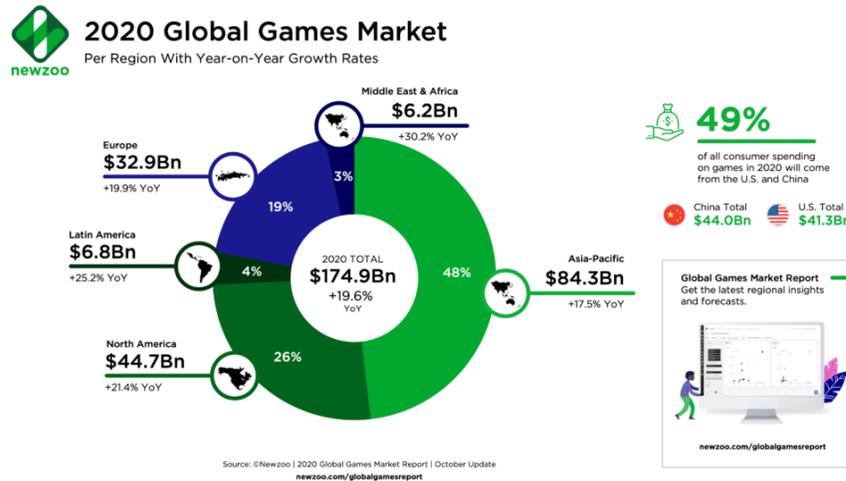
1. Latar Belakang

Dunia kini telah memasuki era globalisasi di mana banyak diciptakan inovasi baru khususnya dalam bidang teknologi informasi untuk memberikan kemudahan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat. Kemajuan teknologi informasi salah satunya amat berpengaruh terhadap perkembangan video *game*. Pada saat teknologi informasi belum maju seperti sekarang, video *game* hanya dapat dimainkan secara *offline*. Akan tetapi dengan berkembangnya teknologi informasi, video *game* kini dapat dimainkan secara *online*. Video *game online* atau yang lebih akrab dikenal dengan *game online* adalah *game* elektronik yang dapat diakses oleh banyak pemain di perangkat komputasi seperti komputer, *gaming console* dan *smartphone* di mana perangkat yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.

Industri video *game* menjadi salah satu industri terbesar di dunia dan terus bertambah besar seiring tahun, menjadikannya sebagai bisnis bernilai miliaran dolar.¹ Pada tahun 2020 pendapatan pasar *game* meningkat dikarenakan pada tahun ini terjadi pandemi COVID-19 yang menjadikan industri video *game* semakin meningkat peminatnya. Lewat sistem *lockdown* yang diterapkan selama pandemi, mendorong masyarakat untuk tetap tinggal di rumah dan membatasi interaksi sosial dengan sekitarnya. Hal ini menyebabkan orang-orang beralih ke *video game* sebagai sarana hiburan, pelarian,

¹ Christina Gough, *Video Game Industry Overview*, <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#:~:text=In%202020%2C%20the%20revenue%20from,over%2077%20billion%20U.S.%20dollars.>, diunduh pada tanggal 12 Desember 2020 pukul 15.00 WIB.

bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman atau keluarga. Tidak mengherankan apabila industri video game yang menawarkan pengalaman sosial, kesenangan dan kompetitif ini melonjak naik pada tahun 2020.²



Gambar 1. China and the U.S Remain the Two Biggest Games Markets (Tom Wijman, “Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets”)

Berdasarkan grafik Newzoo (lembaga riset industri game global), ditunjukkan perkiraan pendapatan pasar game di seluruh dunia yang dikelompokkan berdasarkan wilayah. Menurut newzoo, pasar game tumbuh 19,6% menjadi 174,9 miliar dolar AS yang mana total tersebut lebih tinggi 15,6% dari perkiraan newzoo pada tahun sebelumnya dan diperkirakan pada tahun 2023 nanti, pasar game akan tumbuh menjadi 217,9 miliar dolar AS. Menurut kalkulasi tersebut, wilayah Asia Pasifik menjadi pasar game terbesar yang diproyeksikan mencapai 84,3 miliar dolar AS pada tahun 2020 dan menyumbang 49% dari pendapatan pasar game global tahun 2020.³

² *Id.*

³ Tom Wijman, “Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets”, <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>, diunduh pada tanggal 12 Desember 2020 pukul 15.00 WIB.

Berbagai jenis *game online* kian bermunculan pada saat ini, jenis-jenis *game online* tersebut antara lain *Real Time Strategy (RTS)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*, *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)* dan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Dalam *game online*, pemain atau pengguna *game* direpresentasikan sebagai sebuah karakter *game* yang mengidentifikasi pemain atau pengguna *game* dalam konteks sosial *game*. Hal tersebut menyebabkan pemain mengalami emosi nyata yang didasarkan atas aksi dari karakter *game* tersebut, dan rela melakukan transaksi pembelian benda virtual dalam *game* untuk mendandani atau memperkuat karakter pemain.⁴

Kompetensi karakter dalam *game online* dapat diukur dengan indikator antara lain level karakter yang dimainkan dalam *game*, *game poin* yang didapat, kemampuan dan status karakter serta motif. Kompetensi karakter amat memengaruhi intensitas pembelian benda virtual oleh pemain, karena pemain dengan kompetensi karakter yang rendah akan merasa kesulitan dalam proses memainkan *game* dan untuk meningkatkan kompetensi karakternya, pemain dapat menggunakan benda virtual yang disediakan dalam *game* tersebut.⁵ Keberadaan berbagai pilihan benda virtual atau yang biasa disebut “*item*” seperti *weapon*, *accessories*, *skin*, *equipment*, karakter dan lainnya dalam *game online*, semakin menarik minat pemain untuk melakukan transaksi *game online* demi merebutkan *point*, melancarkan dan memudahkan penyelesaian fitur *quest* misi dalam *game*, menaikkan status serta kompetensi karakter atau *avatar game*⁶ pemain menjadi yang terbaik dengan cara membeli benda virtual atau *item* yang dijual

⁴ Lucky Galih Pradana, Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Pembelian *Item Game Online*, Skripsi Thesis, Universitas Airlangga, 2019, hlm. V.

⁵ 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, hlm. 4.

⁶ Gambar tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan seseorang dalam dunia maya.

dalam *game*. Salah satu sistem transaksi *game online* yang dipraktekkan oleh industri video *game* adalah sistem *gacha*.

Gacha terinspirasi dari Mesin *Gashapon*, sebuah mesin penjual mainan otomatis yang berasal dari Jepang di mana pengguna memasukkan koin lalu memutar sakelar untuk kemudian menerima kapsul berisi mainan acak dengan tingkat kelangkaan yang bervariasi.⁷ Sistem *gacha* tersebut kemudian diadaptasi pada *game online* di mana konsumen menggunakan uang nyata atau virtual lewat *in-game currency*⁸, untuk mendapatkan *item*⁹ atau karakter dengan kelangkaan atau probabilitas berbeda, yang bernilai secara acak lebih rendah atau lebih tinggi dari nilai uang yang dibayarkan. Berbeda dengan transaksi *game* biasa, di mana apabila konsumen ingin membeli suatu *item* maka dapat langsung membelinya dengan harga sesuai *item* tersebut, dalam sistem *gacha* konsumen diharuskan membeli *item* lewat transaksi sistem *gacha* sehingga *item* atau karakter yang didapatkan konsumen dalam sistem ini hanya bergantung pada faktor keberuntungan belaka. Sistem *Gacha* terdiri atas beraneka jenis antara lain *Kompu Gacha*, *Daily Gacha*, *Box Gacha*, *Step-up Gacha*, *Sugoroku Gacha*, *Discounted Gacha* dan lainnya.

Selain sistem *gacha* yang lebih dikenal di negara Asia, terdapat pula sistem *lootbox* yang lebih dikenal di negara-negara Barat, namun kedua sistem tersebut mirip yakni menggunakan uang nyata atau virtual dalam *game* untuk mendapatkan *item* atau karakter dengan tingkat kelangkaan yang berbeda sehingga *item* atau karakter yang didapatkan konsumen hanya bergantung pada faktor peruntungan. Perbedaan antara

⁷ Marco Koeder, *et.al.*, "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, hlm. 7, https://www.researchgate.net/publication/334760870_Lootboxes_in_digital_games_-_A_gamble_with_consumers_in_need_of_regulation_An_evaluation_based_on_learnings_from_Japan, diunduh pada tanggal 12 Desember 2020 pukul 15.00 WIB.

⁸ Mata uang dalam *game*.

⁹ Benda virtual dalam *game online*.

sistem *gacha* dan *lootbox* terletak pada platform dan model bisnis yang digunakan, sistem *gacha* lebih banyak ditemukan pada *mobile game* dengan model bisnis *free to play* sehingga *gacha* adalah kunci utama monetisasi bagi perusahaan *game* untuk mendapat untung, sedangkan *lootbox* lebih banyak ditemukan pada *PC games* dan *console games* dengan model bisnis *game full price* dengan *lootbox* sebagai monetisasi tambahan bagi perusahaan untuk mendapatkan untung.¹⁰ Sehingga dapat dikatakan sistem *gacha* merupakan penyebutan di negara-negara Asia, sedangkan sistem *lootbox* merupakan penyebutan di negara-negara Barat terhadap sistem *gacha* yang umum digunakan negara-negara Asia.

Item dalam *game online* terdiri atas dua tipe, yaitu properti fungsional untuk memaksimalkan kemampuan karakter *game* agar kompeten dan properti dekoratif untuk mempercantik visualisasi karakter dalam *game*.¹¹ *Game online* dengan sistem *gacha* umumnya menyediakan *item* dengan tingkat kelangkaan yang berbeda. Tingkat kelangkaan tersebut antara lain *Normal (N)* atau biasa, *Rare (R)* atau langka, *Super Rare (SR)* atau sangat langka, dan *Special Super Rare (SSR)* atau amat sangat langka. Semakin tinggi tingkat kelangkaan (*rarity*) *item* tersebut maka *status* dan *ability item* yang ditawarkan akan lebih baik daripada tingkat kelangkaan di bawahnya dan semakin kecil juga kesempatan konsumen untuk mendapatkannya. Kesempatan atau peluang konsumen untuk mendapatkan *item* dalam sistem *gacha* disebut sebagai *drop rate* atau nilai persentase, nilai persentase *item* dalam *game* berbeda antara *game online* satu dengan yang lain.

Bagi pelaku usaha *game online*, sistem *gacha* adalah sistem transaksi tercepat untuk menghasilkan keuntungan bagi mereka. Banyak pelaku usaha *game online* menggunakan sistem *gacha* untuk meningkatkan keuntungan perusahaan dengan cara

¹⁰ *Supra note 7*, hlm. 10.

¹¹ *Supra note 5*, hlm. 5.

menarik minat para konsumen khususnya konsumen yang memiliki nafsu tinggi untuk mendapatkan *item* dengan tingkat kelangkaan yang tinggi dan sulit didapatkan. Rangkaian *event limited time gacha*¹² yang disediakan oleh pelaku usaha *game online* dalam jangka waktu terbatas, mendorong konsumen untuk terus melakukan sistem *gacha* demi mendapatkan *item* yang terbatas dalam *event limited time gacha* tersebut. *Game online* seperti Genshin Impact Mobile yang mampu menghasilkan 400 juta dolar AS dalam waktu dua bulan sejak awal perilisan¹³ dan *game online* Fate/ Grand Order (FGO) yang menjadi game Jepang terlaris dengan pendapatan sebesar 4 miliar dolar AS sepanjang tahun 2019¹⁴ merupakan beberapa contoh pelaku usaha *game online* dengan keuntungan besar dan cepat, yang mana menggunakan sistem *gacha* sebagai sistem transaksi utama mereka.

Meskipun sistem *gacha* sudah umum ditemukan dalam *game online*, namun sebenarnya sistem ini telah menuai banyak kontroversi. Telah banyak artikel di internet yang membahas sistem ini dan hampir setiap artikel mengandung keluhan, perdebatan dan kritik terhadap sistem *gacha*, mengingat sistem *gacha* bergantung pada faktor keberuntungan belaka dan tidak secara langsung membiarkan konsumen untuk mendapatkan *item* yang mereka inginkan, mengakibatkan konsumen terdorong untuk menggunakan sistem tersebut secara terus menerus yang mana akan menimbulkan aspek adiktif. Kekhawatiran juga muncul karena konsumen *game online* dengan sistem *gacha* bukan hanya orang dewasa, namun juga anak-anak dan golongan rentan lainnya yang lemah terhadap aspek adiktif dari sistem *gacha*.

¹² *Event* di mana pelaku usaha *game online* menyediakan *item-item* terbatas lewat sistem *gacha*, yang hanya bisa didapatkan pemain dalam periode *event gacha* tersebut saja.

¹³ Cody Gravelle, *Genshin Impact Made \$400 Million On Mobile In Just Two Months*, <https://screenrant.com/genshin-impact-revenue-mobile-400-million/> , diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 13.00 WIB.

¹⁴ Craig Chapple, *Fate/Grand Order Surpasses \$4 Billion After Becoming Japan's Top Grossing Mobile Game of 2019*, <https://sensortower.com/blog/fate-grand-order-revenue-4-billion#:~:text=In%20Fate%20Grand%20Order's%20first,usurping%202018%20leader%20Monsterr%20Strike.> , diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 13.05 WIB.

Sistem *gacha* memicu reaksi psikologis konsumennya untuk terus melakukan transaksi berlebih secara berulang demi mendapatkan *item* yang diinginkan.¹⁵ Perilaku adiktif tersebut utamanya disebabkan oleh prestise yang diperoleh konsumen atau pemain apabila memiliki *item* spesial dan langka yang belum tentu dimiliki oleh pemain lain, karakter yang merepresentasikan pemain dalam *game* menjadikan pemain berusaha untuk menampilkan karakter terbaik mereka untuk meningkatkan kepercayaan diri pemain dalam *game* tersebut, kepemilikan *item* yang unik dan berbeda dari pemain lainnya menunjukkan status sosial pemain dan mendorong pemain untuk lebih diterima dan diakui keberadaannya oleh pemain lain serta untuk memudahkan permainan atau penyelesaian *quest* misi dalam *game online*. Didukung oleh pendapat Psikolog Jamie Madigan yang mengatakan bahwa elemen acak dalam *item* yang didapatkan pemain sistem *gacha* memicu pengkondisian dan reaksi otak yang lebih kuat dalam bentuk pelepasan dopamin yang dapat menyebabkan pengulangan perilaku¹⁶, yang mana dalam sistem *gacha* adalah lewat pengulangan transaksi berlebih secara berulang hingga mendapatkan *item* yang pemain inginkan. Selain itu, Keith Whyte Direktur Dewan Nasional Tentang Masalah Perjudian (*National Council on Problem Gaming*) mengatakan bahwa sistem *gacha* yang bersifat acak memiliki efek yang kuat terhadap perilaku pemain.¹⁷

Dalam sistem transaksi *gacha*, pelaku usaha *game online* menggunakan kontrak baku yang mana prosedur pembuatannya bersifat sepihak oleh pelaku usaha. Lewat kontrak baku dalam sistem transaksi *gacha* yang dirancang, dibuat, ditetapkan serta disebarluaskan secara sepihak oleh pelaku usaha menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap prinsip dalam hukum kontrak yaitu prinsip tidak menyalahgunakan keadaan (*Undue Influence; misbruik van omstandigheden*). Penyalahgunaan Keadaan (*Undue*

¹⁵ *Supra note 7*, hlm. 11.

¹⁶ *Id.*

¹⁷ *Id.*

Influence) adalah faktor yang membatasi atau mengganggu adanya kehendak yang bebas yang diwajibkan oleh dua pihak yang terlibat dalam perjanjian atau kontrak.¹⁸

Pelaku usaha *game online* yang memanfaatkan prinsip Penyalahgunaan Keadaan (*Undue Influence*) memiliki kedudukan lebih tinggi daripada pemain atau konsumen dikarenakan oleh dua alasan, yakni alasan ekonomis dan alasan psikologis. Dari sisi ekonomis, terjadi pilihan yang sulit bagi pihak konsumen yang secara sepihak dihadapkan pada pilihan yang sulit untuk dipilih, karena posisi tawar berada pada pihak yang lemah dibandingkan dengan posisi tawar pelaku usaha *game online* yang lebih tinggi. Sedangkan secara psikologis, konsumen cenderung menjadi pihak yang lebih membutuhkan *item* dari sistem *gacha*, karena secara faktual pengusaha *game online* adalah pihak yang menyediakan sistem *gacha* dengan *item-item* yang dibutuhkan konsumen *game online* tersebut.

Posisi yang lebih lemah secara ekonomis maupun psikologis yang dimiliki oleh konsumen *game online* dalam sistem *gacha* ini berkesesuaian dengan teori yang dikemukakan oleh Van Dunne. Menurut Van Dunne, penyalahgunaan keadaan (*Undue Influence*) timbul karena dua sifat perbuatan, yakni adanya penyalahgunaan keunggulan ekonomis dan adanya penyalahgunaan keunggulan kejiwaan.¹⁹ Penyalahgunaan keunggulan ekonomis adalah ketika salah satu pihak memanfaatkan keuntungan ekonomi dibanding pihak lain, sehingga pihak lain terpaksa menerima perjanjian tersebut. Penyalahgunaan keunggulan kejiwaan terjadi apabila salah satu pihak menyalahgunakan kondisi mental pihak lain, yang mana dalam sistem *gacha*

¹⁸ 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, hlm. 3446, <http://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/1381>, diunduh pada tanggal 17 Maret 2021 pukul 14.16 WIB.

¹⁹ *Id.*

pada *game online* ini, pelaku usaha *game online* memanfaatkan aspek adiktif yang dialami oleh pemain untuk meraup keuntungan sebesar-besarnya bagi pelaku usaha.²⁰

Kasus akibat aspek adiktif dari sistem *gacha* terjadi pada 9 April 2019, di mana seorang ibu mendapati bahwa anaknya telah kecanduan melakukan pembelian benda virtual dalam berbagai aplikasi *game online* lewat pembelian *in game currency* hingga menimbulkan kerugian sebesar Rp 11.458,829,- (sebelas juta lima ratus ribu empat puluh delapan ratus dua puluh sembilan rupiah).²¹ Selain itu terdapat kasus lain yang dialami oleh Gene Park seorang reporter *The Washington Post*, ia tertarik untuk melakukan *gacha* pada *game* Genshin Impact untuk mendapatkan karakter bernama Venti. Dikatakan dalam *game* bahwa pemain akan mendapatkan peningkatan peluang sebesar 50% untuk mendapatkan Venti apabila melakukan *gacha* dengan uang nyata, kemudian Gene Park menghabiskan sekitar \$90 (sembilan puluh dolar) hingga akhirnya mendapatkan karakter Venti. Gene Park mengeluhkan *drop rate*²² “peningkatan peluang sebesar 50%” karena membuat pemain bingung dan berpikir bahwa peluang untuk mendapatkan karakter Venti akan meningkat, padahal sebenarnya nilai persentase peningkatan 50% itu sendiri tidak jelas dan tidak pasti atau pada awalnya memang persentasenya sudah kecil.²³

Kemudian kasus *Event Halloween Lucky Draw* pada *game* Call Of Duty Mobile Garena Indonesia, pihak developer mengiming-imingi para pemain dengan *skin* eksklusif beserta *item-item* tambahan seperti *Weapon XP* dan *Supply Drop*, developer juga menjamin bahwa pemain tidak akan mendapatkan *item gacha* yang bersifat ganda.

²⁰ *Supra note* 18, hlm. 3447.

²¹ Indah Mutiara Kami, Pelajaran Buat Ortu! Cerita Ibu Kaget Tagihan *Game Online* Anak Rp 11 Juta, <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita-ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta>, diunduh pada tanggal 11 Januari pukul 15.00 WIB.

²² Besaran kemungkinan persentase untuk mendapatkan *item*.

²³ Gene Park, *I Spent \$130 in “Genshin Impact” If You Might Do This Maybe Don’t Play It*, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/06/genshin-impact-gambling/>, diunduh pada tanggal 13 Desember 2020 Pukul 14.00 WIB.

Meskipun *drop rate* persentase peluang sebesar 42% telah dijelaskan oleh developer. Namun yang menjadi pertanyaan adalah berapa total jumlah *CP*²⁴ yang perlu dikeluarkan konsumen untuk mendapatkan *skin Skeleton* dan *AK47* yang sengaja dijadikan sebagai hadiah pokok atau jackpot? Beberapa *youtubers* pun mengatakan bahwa *drop rate* dalam *gacha* tersebut telah dimanipulasi sedemikian rupa agar baru bisa didapat pada jumlah spin yang kesembilan dan kesepuluh. Tidak hanya itu jumlah *CP* yang harus dibayarkan oleh para konsumen pun semakin meningkat tanpa pemberitahuan, yang pada awalnya 25 *CP* namun pada *gacha* kesembilan konsumen wajib mengeluarkan 3900 *CP* dan terakhir 6000 *CP* yang apabila ditotal mencapai 14155 *CP* dan jika dirupiahkan mencapai Rp 2.000.000,00 (dua juta rupiah).²⁵

Kerugian serta keluhan yang dialami konsumen dari kasus-kasus tersebut antara lain konsumen tidak mendapatkan *item* sesuai dengan jaminan persentase peluang atau *drop rate* yang terdapat dalam keterangan sistem *gacha* pada *game online*, konsumen tidak mendapatkan *item* sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam iklan atau promosi *gacha* pada *game online*, beberapa *game online* tidak menyertakan penjelasan atau informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai mekanisme sistem *gacha* serta keterangan nilai persentase peluang atau *drop rate gacha* sehingga memberikan ketidakpastian bagi konsumen, tidak adanya pengaturan mengenai batas umur dalam mengakses sistem *gacha* mengakibatkan anak-anak di bawah umur dapat mengakses sistem *gacha* tanpa persetujuan orang tua dan dapat mengakibatkan kerugian finansial bagi orang tua. Dari kerugian-kerugian tersebut, hak konsumen atas kenyamanan dan keamanan dalam melakukan sistem *gacha* pada *game online* menjadi tidak terpenuhi.

²⁴ Penyebutan mata uang dalam *game* Call Of Duty Mobile yang merupakan hasil konversi dari mata uang nyata konsumen.

²⁵ Ido Limando, *Event Halloween Lucky Draw* Di Call Of Duty Mobile Kabarnya Punya *Drop Rate* Yang “Menipu”, <https://gamebrott.com/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.

Dengan adanya unsur-unsur negatif, kerugian-kerugian dan dikhawatirkan mengandung aspek adiktif membuat sistem *gacha* menjadi perhatian dari banyak pembuat regulasi dan pemerintah di dunia. Banyak negara telah melakukan penyelidikan dan membuat regulasi terhadap sistem *gacha* demi melindungi konsumen dari kerakusan pelaku usaha *game online* dalam memonetisasikan *game* nya. Pada tahun 2018, Belanda dan Belgia menganggap sistem *gacha* merupakan tindakan perjudian. Otoritas Gaming Belanda (*The Netherlands Gaming Authority*) memberikan *legal opinion* bahwa *lootbox* atau *gacha* adalah ilegal karena melanggar hukum dan merupakan tindakan perjudian, serta mewajibkan para pelaku usaha *game online* untuk mengubah sistem *lootbox* atau *gacha* yang ada dalam *game online* tersebut. Komisi Gaming Belgia (*The Belgian Gaming Commission*) pun menyatakan bahwa *lootbox* atau *gacha* adalah ilegal serta mewajibkan sistem tersebut untuk dihapuskan, apabila tidak dihapus maka akan diancam pidana 5 (lima) tahun serta denda hingga €800.000 (Delapan ratus ribu euro), dan jika anak di bawah umur terlibat maka hukuman tersebut dapat berlipat ganda.²⁶

Selain di negara Eropa, negara Asia seperti Cina juga telah mengeluarkan regulasi tentang sistem *gacha*, pemerintah Cina mewajibkan seluruh penyedia atau pelaku usaha video *game* yang menggunakan sistem *gacha* atau *lootbox* untuk lebih transparan dengan menyediakan nilai persentase peluang atau *drop rate* seluruh *item* di dalamnya guna memberikan kepastian kepada konsumen.²⁷ Pemerintah Jepang juga telah mengeluarkan pendapat bahwa sistem *gacha* pada *game online* erat kaitannya dengan Undang-Undang Perlindungan Konsumen sebagai dasar utama dan Undang-Undang Perjudian sebagai relevansi sekunder. Regulasi sistem *gacha* di Jepang untuk melindungi konsumen terdapat dalam Undang-Undang Premium dan Representasi (*Act No. 134 of May 15, 1962- Premiums and Representations Act*) selain itu beberapa

²⁶ *Supra note 7*, hlm. 16.

²⁷ *Id.*, hlm. 15.

pelaku usaha *game online* dengan sistem *gacha* di Jepang telah mengeluarkan pengaturan-pengaturan mandiri terkait sistem *gacha* tersebut dalam *game* nya.²⁸ Pemerintah Korea pun telah merencanakan untuk membuat regulasi mengenai sistem *gacha* seperti transparansi persentase peluang dan batasan umur bagi pengguna sistem *gacha* guna melindungi hak dan kepentingan konsumen *game* karena dikhawatirkan sistem *gacha* yang kontroversial dapat menyebabkan aspek adiktif seperti pembayaran berlebih secara berulang sebab *item* di dalamnya berjenis probabilitas yang bergantung pada faktor keberuntungan belaka, selain itu Komite Mediasi untuk menangani sengketa perselisihan yang berspesialisasi dalam bidang *game online* juga akan dibentuk.²⁹

Berdasarkan pemaparan kasus-kasus beserta unsur-unsur negatif, keluhan dan kerugian akibat sistem *gacha* di atas serta dikhawatirkan sistem *gacha* mengandung masalah *undue influence*, terdapat hak-hak konsumen yang tidak dipenuhi oleh penyedia atau pelaku usaha *game online*. Oleh karena itu diperlukan adanya perlindungan hukum terhadap konsumen khususnya bagi konsumen Indonesia terhadap *sistem gacha* pada *game online*. Menurut Johannes Gunawan, perlindungan hukum terhadap konsumen dapat dilakukan pada saat sebelum terjadi transaksi (*pra*-beli atau *pre-purchase, no conflict*) dan/ atau pada saat setelah terjadinya transaksi (*pasca* beli atau *post-purchase, conflict*).³⁰

Perlindungan hukum terhadap konsumen pada saat sebelum terjadinya transaksi atau *pra* beli dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu *Legislation* atau Peraturan

²⁸ Baker McKenzie, *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2>, diunduh pada tanggal 1 Februari 2021 pukul 17.40 WIB.

²⁹ Lee Doo-hyun, 정부, '확률형 아이템' 법으로 규제한다 (Government Regulates By "Probability-Type Item" Law, <http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=237986> , diunduh pada tanggal 11 Januari 2021 pukul 17.00 WIB.

³⁰ Johannes Gunawan *et.al.*, Materi Perkuliahan Hukum Perlindungan Konsumen, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2015, hlm. 3.

Perundang-undangan dan *Voluntary Self-Regulation* atau Pengaturan Mandiri. *Legislation* atau Peraturan Perundang-undangan adalah perlindungan hukum terhadap konsumen yang dilakukan pada saat sebelum terjadinya sengketa dan transaksi dengan memberikan perlindungan terhadap konsumen lewat peraturan perundang-undangan yang telah dibuat, sehingga konsumen diharapkan mendapatkan perlindungan lewat peraturan perundang-undangan yang ada karena telah diatur mengenai ketentuan dan batasan-batasan tentang transaksi antara konsumen dan pelaku usaha. *Voluntary Self-Regulation* atau Pengaturan Mandiri adalah perlindungan hukum terhadap konsumen yang dilakukan pada saat sebelum terjadinya sengketa dan transaksi di mana pelaku usaha diharapkan membuat peraturan mandiri secara sukarela agar lebih berhati-hati dalam menjalankan usahanya. Sedangkan perlindungan hukum terhadap konsumen pada saat setelah terjadinya transaksi atau *pasca* beli dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu melalui *Litigation* atau Peradilan oleh Pengadilan Negeri (PN) dan melalui *Non-Litigation* atau di luar Peradilan oleh Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK).³¹

Pentingnya perlindungan hukum terhadap konsumen serta melihat berbagai negara lain telah melakukan penyelidikan serta memberikan keputusan secara hukum, baik yang memperbolehkan maupun melarang sistem *gacha* di dalam negara tersebut serta memberikan peraturan-peraturan yang memadai guna mengurangi aspek negatif dari sistem *gacha* pada *game online*, juga mengingat pendapatan pasar *game* sebagian besar berasal dari Asia Pasifik termasuk Indonesia dan sistem *gacha* yang dapat ditemukan di banyak *game online* di Indonesia. Maka pemerintah Indonesia dirasa perlu untuk menyesuaikan diri dengan menciptakan regulasi-regulasi terkait *game online* khususnya sistem *gacha* agar memberikan kenyamanan, keamanan dan kepastian bagi warga negara Indonesia.

³¹ *Id.*

Mengingat 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. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen mengatur mengenai hak konsumen relevan dalam melindungi konsumen terhadap sistem *gacha* pada *game online*. Hak konsumen diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, yaitu:³²

- “1. hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
2. hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
3. hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
4. hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
5. hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
6. hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
7. hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
8. hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
9. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.”

Tidak dipenuhinya hak-hak konsumen sebagaimana tercantum dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dikarenakan pelaku

³² Pasal 4- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

usaha atau penyedia *game online* tidak memenuhi kewajibannya sebagai pelaku usaha sebagaimana tercantum dalam Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, yaitu:³³

- “a. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- e. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- g. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.”

Mengingat kasus ketidakpastian konsumen untuk mendapatkan *item* sebagaimana yang diiklankan atau ditawarkan oleh pelaku usaha *game online* dengan sistem *gacha*, hal tersebut relevan dalam Pasal 9 ayat (1) huruf k Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, yaitu:³⁴

- “ Pelaku usaha dilarang menawarkan, memproduksi, mengiklankan suatu barang dan/atau jasa secara tidak benar, dan/atau seolah-olah: menawarkan sesuatu yang mengandung janji yang belum pasti.”

³³ *Id.*, Pasal 7.

³⁴ *Id.*, Pasal 9 ayat (1) huruf k.

Sebagai dasar hukum utama yang memberikan perlindungan hukum dan jaminan kepastian hukum terhadap hak-hak konsumen yang merasa dirugikan oleh pelaku usaha, maka besar harapan masyarakat khususnya pada konsumen agar Undang-Undang Perlindungan Konsumen mampu menyadarkan hak dan kewajiban yang dimiliki pelaku usaha dalam menjalankan kegiatan usahanya.³⁵

Dari pemaparan di atas bahwa timbulnya kerugian akibat tidak terpenuhinya hak-hak konsumen serta dikhawatirkan sistem *gacha* mengandung penyalahgunaan keadaan (*undue influence*), menyebabkan kedudukan konsumen relatif lebih lemah daripada pelaku usaha. Oleh karena itu, mengingat sistem *gacha* ini merupakan hal yang baru dan sangat populer di kalangan konsumen *game online* di Indonesia, maka perlindungan hukum terhadap konsumen merupakan hal mutlak untuk dipertimbangkan dalam membentuk pengaturan tentang sistem *gacha* pada *game online*, mengingat di Indonesia belum terdapat peraturan khusus yang mencakup mengenai sistem tersebut.

Atas dasar pemikiran di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode yuridis normatif yang berjudul:

Analisis Yuridis Perlindungan Konsumen Pengguna Sistem *Gacha* Pada *Game Online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

2. Rumusan Masalah

- 2.1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen pengguna sistem *gacha* berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen?

³⁵ Eli Wuria Dewi, Hukum Perlindungan Konsumen, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2015, hlm. 54.

- 2.2. Apa dan bagaimana upaya hukum oleh konsumen pengguna sistem *gacha* yang dirugikan oleh pelaku usaha *game online* dengan sistem *gacha* berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen?

3. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

- 3.1. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum yang diterima oleh konsumen pengguna sistem *gacha* pada *game online* menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen;
- 3.2. Untuk mengetahui dan menganalisis apa dan bagaimana upaya hukum oleh konsumen pengguna sistem *gacha* yang dirugikan oleh pelaku usaha sistem *gacha* berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

4. Metode Penelitian

4.1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif. Metode Penelitian Yuridis Normatif adalah suatu metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang menyangkut permasalahan dalam penelitian ini.³⁶

4.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yuridis normatif dilakukan dengan cara mengkaji dan menganalisis peraturan perundang-undangan, dikaitkan dengan teori-teori hukum dan praktek pelaksanaan hukum positif yang menyangkut permasalahan dalam penelitian ini.

³⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penulisan Hukum Normatif: Suatu Tujuan Singkat*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2001, hlm. 13-14.

Dilakukan dengan cara berpikir deduktif yaitu cara berpikir dari umum ke khusus, serta kriterium kebenaran koheren di mana sesuatu dianggap benar apabila sesuai dengan apa yang telah ada sebelumnya dan dianggap benar.

4.3. Jenis dan Sumber Data

Data yang akan digunakan adalah data sekunder, Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari buku pustaka atau *secondary data*.³⁷ Data sekunder dipergunakan dalam menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini melalui studi kepustakaan. Dalam penelitian ini, digunakan 3 (tiga) bahan hukum sebagai berikut:

4.3.1. Bahan Hukum Primer:

Bahan hukum primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat. Beberapa bahan hukum primer yang akan digunakan adalah Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan sumber-sumber hukum yang relevan.

4.3.2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan pustaka yang memuat informasi tentang bahan hukum primer atau bahan-bahan hukum yang erat dengan bahan hukum primer dan dapat membantu dalam menganalisis serta memahami bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini menggunakan buku-buku, jurnal, data dan informasi dari media cetak dan internet terkait *undue influence* dan perlindungan konsumen.

4.3.3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder dengan memberikan pemahaman dan

³⁷ Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta, UI Press, 1998, hlm.12.

pengertian atas bahan hukum lainnya, yaitu: Kamus Hukum dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

5. Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah dalam penyusunan dan pemahaman mengenai hal yang akan diuraikan dalam penelitian ini, sistematika penulisan diuraikan sebagai berikut:

5.1. BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka sementara, metode penelitian dan sistematika penulisan.

5.2. BAB II - TINJAUAN UMUM PERLINDUNGAN KONSUMEN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian perlindungan konsumen, asas-asas hukum perlindungan konsumen, tujuan perlindungan konsumen, subjek hukum perlindungan konsumen, hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha, perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha, penyelesaian sengketa konsumen.

5.3. BAB III - TINJAUAN UMUM TENTANG SISTEM *GACHA* PADA *GAME ONLINE*

Pada bab mengenai pengertian *game online*, jenis-jenis *game online*, sistem *gacha*, jenis-jenis *gacha*, regulasi sistem *gacha* diberbagai negara, dampak psikologis sistem *gacha* dan proses pelaksanaan jual-beli dalam sistem *gacha* pada *game online*.

5.4. BAB IV - ANALISIS YURIDIS PERLINDUNGAN KONSUMEN PENGGUNA SISTEM *GACHA* PADA *GAME ONLINE* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN

Pada bab ini akan diuraikan pembahasan atau analisis perlindungan hukum terhadap konsumen pengguna sistem *gacha* pada *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan perjanjian jual beli *gacha* pada *game online* serta analisis mengenai upaya hukum yang dapat dilakukan oleh konsumen apabila terjadi sengketa.

5.5. BAB V - KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran terkait penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA