

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor: 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

***Gacha/Lootbox* Pada Permainan *Online* Dikaitkan Dengan
Pengaturan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia**

OLEH

**Jovansen Hiustar
NPM : 6051901137**

DOSEN PEMBIMBING :

Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum.

DOSEN PENGUJI :

1. R. Ismadi Santoso Bekt, S.H., M.H.
2. Agustinus Pohan, S.H., M.S.



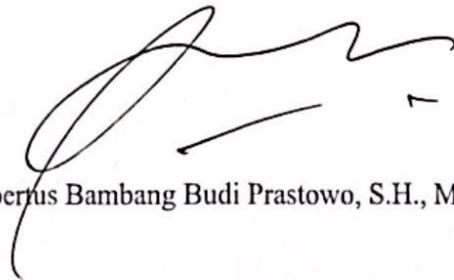
Penulisan Hukum

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

2023

Telah disidangkan pada Ujian
Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing



(Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum.)

Dekan,



(Dr. Iur. Liona Nanang 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 beranda tangan di bawah ini :

Nama : Jovansen Hiustar

NPM : 6051901137

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

***Gacha/Lootbox* Pada Permainan *Online* Dikaitkan Dengan Pengaturan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia**

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, 12 Juni 2023

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Jovansen Hiustar

6051901137

ABSTRAK

Gacha/lootbox sering kali dianggap oleh masyarakat di Indonesia bahwa permainan tersebut hanya bersifat rekreatif saja untuk bersenang-senang dan tidak termasuk sebagai suatu perjudian. Sehingga, banyak sekali orang memainkan gacha/lootbox karena dianggap tidak melawan hukum dan belum ada pengaturan yang secara jelas dan tegas mengenai bentuk perjudian yang bersifat online menggunakan media internet atau perangkat elektronik. Selain itu, penegakkan mengenai tindak pidana siber yang bersifat transnasional atau lintas teritorial yang menyinggung dua kedaulatan negara tentunya dapat menimbulkan permasalahan mengenai negara mana yang memiliki kekuasaan untuk menerapkan yurisdiksinya terhadap tindak pidana siber, dalam hal ini perjudian online. Skripsi ini membahas mengenai ketentuan hukum mengenai perjudian yang diatur pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana baik yang Lama maupun yang Baru, serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian dikaitkan dengan permainan online gacha/lootbox, serta bagaimana penegakkannya terhadap publisher yang merupakan warga negara Indonesia yang membuat permainan online dengan unsur perjudian yang dapat dimainkan di Indonesia, mengingat publisher berada di luar negeri yang mana tidak mengkriminalisasi perjudian. Bagaimana penegakkan pasal dalam UU ITE, bagaimana pengesampingan asas double criminality pada asas nasionalitas aktif, dan juga bagaimana penerapan asas lex specialis derogat legi generali. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode yuridis normatif dengan menggunakan sumber hukum baik dalam bentuk primer seperti peraturan perundang-undangan Indonesia. Hasil penelitian ini menyimpulkan permainan gacha/lootbox merupakan suatu tindak pidana perjudian karena telah memenuhi unsur-unsur perjudian dan juga dikriminalisasi oleh Indonesia karena tidak sesuai dengan norma-norma yang hidup dalam masyarakat, terkait penerapan ketentuan UU ITE terhadap pelaku yang berada di luar wilayah Indonesia juga dapat diterapkan akan tetapi akan terdapat hambatan dalam penegakkannya karena tidak lengkapnya pengaturan pada UU ITE, seperti tata cara pemidanaan, pelaksanaan penyelidikan, penyidikan, penyitaan, alat bukti dan pembuktian.

Kata kunci: Gacha/lootbox, perjudian, yurisdiksi, asas nasionalitas aktif, asas double criminality, asas lex specialis derogat legi generali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan rahmatnya telah memberikan saya kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka pemenuhan salah satu syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dari para pihak, baik dari dalam lingkungan perkuliahan dan dari luar lingkungan perkuliahan yang telah membantu saya melewati berbagai kesulitan dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pemikiran, dan masukan dalam pembuatan skripsi ini dengan sabar, serta membantu saya dalam perbaikan-perbaikan atas kesalahan saya yang telah saya perbuat dalam penulisan skripsi ini;
2. Ari Santa Hiustar dan Jane Briesi Sumolang, selaku kedua orang tua dari penulis yang telah memberikan doa dan menyemangati penulis dalam proses penulisan skripsi ini;
3. Jennifer Angelina Laoda, selaku pemberi semangat nomor satu penulis yang terus mendorong penulis untuk tetap semangat dan tidak menyerah dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Raymond, Timothy, Felix, Vannes, selaku teman makan penulis yang telah menemani penulis dalam pemenuhan gizi sehari-hari yang menjadi kekuatan bagi penullis. Hidup Cucun, hajar *bleh*;
5. Jason, Haley, Nicholas, Calvin, Jose, selaku teman bermain basket penulis yang juga menjadi salah satu alasan penulis tetap sehat dalam proses penulisan skripsi ini. *Kelaz* pakai Z.
6. Albert, Dicky, Switly, Alex, Papoy, Joseph, Rico, selaku teman baik penulis yang telah menghibur penulis apabila merasa suntuk dan kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

7. Mikhail, Zaky, Kevin, Nafan, Enrico, selaku teman satu jurusan penulis yang telah menemani penulis dalam menjalani kegiatan perkuliahan dari semester satu hingga lulus.

Akhir kata, semoga penulisan hukum ini dapat memberikan manfaat serta inspirasi kepada seluruh pihak yang membaca penelitian ini. Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	8
1.5. Metode Penelitian	8
1.6. Sistematika Penulisan	10
BAB II	12
<i>GACHA/LOOTBOX SEBAGAI TINDAK PIDANA PERJUDIAN</i>	12
2.1. Tindak Pidana Perjudian Menurut KUHP Lama, KUHP Baru, dan UU ITE	12
2.1.1. Pengertian Perjudian	12
2.1.2. Dasar Hukum Perjudian di Indonesia	16
2.1.3. Jenis-Jenis Kejahatan Perjudian Menurut KUHP Lama dan Baru.....	19
2.1.4. Unsur-Unsur Perjudian	21
2.2. <i>Gacha/Lootbox</i>	23
BAB III.....	27
<i>YURISDIKSI HUKUM PIDANA INDONESIA PADA TINDAK PIDANA SIBER PERJUDIAN ONLINE GACHA/LOOTBOX</i>	27
3.1. Yurisdiksi	27
3.1.1. Kedaulatan Negara.....	27
3.1.2. Yurisdiksi Negara	30
3.1.3. Yurisdiksi Ekstrateritorial	33
3.2. Asas-Asas Terkait.....	35
3.2.1. Asas Nasionalitas Aktif.....	35
3.2.1. Asas Nasionalitas Aktif Menurut KUHP Lama	36
3.2.2. Asas Nasionalitas Aktif Menurut KUHP Baru	38
3.2.3. Asas <i>Double Criminality</i>	39
3.2.4. Asas <i>Locus Delicti</i>	41
3.2.5. Asas <i>Lex Specialis Derogat Legi Generali</i>	43
3.3. <i>Cybercrime</i>	44
BAB IV	47

ANALISA HUKUM TENTANG <i>GACHA/LOOTBOX</i> DAN YURISDIKSI INDONESIA DALAM TINDAK PIDANA SIBER PERJUDIAN <i>ONLINE GACHA/LOOTBOX</i>	47
4.1. Analisis Yuridis Tentang <i>Gacha/Lootbox</i>	47
4.1.1. Perjudian Menurut Hukum Indonesia	47
4.1.2. <i>Gacha/Lootbox</i>	52
4.1.3. Analisa Perbandingan Unsur Perjudian <i>Online</i> dengan <i>Gacha/Lootbox</i> ..	55
4.2. Analisa Penerapan UU ITE terhadap Tindak Pidana Perjudian dalam Tindak Pidana Siber	65
BAB V	87
KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1. Kesimpulan	87
5.1.1. Kesimpulan Terkait <i>Gacha/Lootbox</i>	87
5.1.2. Kesimpulan Terkait Pengecualian Asas Nasionalitas Aktif Untuk Menerapkan UU ITE Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i>	88
5.2. Saran	90
5.2.1. Saran Terkait <i>Gacha/Lootbox</i>	90
5.2.2. Saran Terkait Pengecualian Asas Nasionalitas Aktif Untuk Menerapkan UU ITE Terhadap Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i>	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengecekan Unsur Perjudian <i>Online</i> dengan <i>Gacha/Lootbox</i>	61
Tabel 4.2 Penerapan Yurisdiksi Indonesia Berdasarkan Prinsip-Prinsip Yurisdiksi Kriminal dalam Hukum Internasional.....	73
Tabel 4.3 Penerapan Asas Nasionalitas Aktif dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Indonesia	79
Tabel 4.4 Penentuan Yurisdiksi Negara Terhadap <i>Publisher</i> Permainan <i>Online</i> yang Mengandung Perjudian dan Berada di Luar Indonesia	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menjalankan kehidupannya, manusia pasti selalu berusaha untuk mempermudah dirinya untuk melakukan segala hal dalam hidupnya. Oleh karena itu, manusia berusaha untuk mengembangkan teknologi-teknologi agar dapat hidup dengan lebih mudah, tidak ada hambatan, hidup lebih aman, serta untuk mencegah adanya masalah-masalah yang dapat mengganggu manusia dalam menjalani hari-harinya.¹ Salah satu teknologi di antaranya yang sangat membantu mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya adalah perkembangan di bidang informasi dan teknologi, seperti internet. Perkembangan teknologi pada bidang internet ini tentunya mempengaruhi seluruh masyarakat di Indonesia, baik dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Perkembangan di bidang informasi dan teknologi ini mencakup beberapa hal, yakni konvergensi antara teknologi komunikasi, informasi, dan sibernetika (*cybernetics*) yang pada awalnya merupakan suatu bagian tersendiri, menyatu menjadi suatu kesatuan yang kemudian terbentuknya suatu peralatan komunikasi seperti radio, televisi, *handphone*, komputer, dan lain sebagainya.² Sehingga, terciptalah perangkat-perangkat teknologi yang dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas-aktivitas sehari-hari manusia dalam menjalani hidupnya.

Dewasa ini, *handphone* bukan lagi merupakan sesuatu benda yang eksistensinya dianggap jarang, hampir seluruh manusia menggunakan alat tersebut untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Hal ini dikarenakan oleh harga-harga ini memiliki variasi-variasi harga yang dapat digapai oleh seluruh masyarakat, baik dari kalangan bawah, kalangan menengah, sampai ke kalangan atas. Pada awalnya, manusia menggunakan *handphone* untuk melakukan panggilan telepon untuk saling berkomunikasi antar satu sama lain, selain itu manusia juga menggunakan

¹ Muhamad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial dan Budaya", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2, No. 1 (2014), hlm. 34.

² Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015, hlm. 9.

handphone untuk melakukan pengiriman pesan dengan sesama manusia lainnya.³ Pada era globalisasi ini, manusia tentunya sudah menganggap bahwa *handphone* merupakan suatu benda yang sangat penting yang berguna dalam beberapa hal, seperti melakukan sosialisasi dengan orang lain menggunakan dengan menggunakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menghubungkan semua orang, menggunakannya untuk melakukan pembayaran secara *online* tanpa harus menggunakan uang dalam wujud *cash*, mencari hiburan rekreatif seperti menonton video atau dengan bermain *game online*. Oleh karena itu, *handphone* telah menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari manusia karena kegunaannya yang sangat membantu manusia.

Seiring dengan berkembangnya informasi dan teknologi pada *handphone*, mulai bermunculan permainan-permainan yang dapat dimainkan dalam *handphone*, baik yang tanpa menggunakan internet sampai dengan permainan-permainan yang dapat dimainkan dengan menggunakan internet atau biasanya lebih disebut dengan permainan *online (game online)*. Permainan *online* adalah permainan berbentuk video yang dimainkan dengan adanya koneksi dengan jaringan internet dan dapat dimainkan pada komputer (PC), gim konsol, dan juga pada *handphone*.⁴ Hal inilah yang kemudian memperbolehkan dan menghubungkan para pemain dari seluruh penjuru dunia antar satu sama lain melalui jaringan internet. Permainan-permainan ini tentunya terus mengalami perkembangan dikarenakan kreatifitas dalam menciptakan suatu permainan oleh pembuat *game*, agar dapat menarik perhatian dan antusiasme dari para pemain untuk memainkan *game* tersebut, sehingga akan lebih ada lebih banyak orang yang mengunduh ataupun membeli permainan yang diciptakan pembuat *game* tersebut. Salah satunya adalah dengan menciptakan objek *virtual*. Objek *virtual* atau *virtual property* adalah seperangkat kode-kode yang diciptakan menggunakan algoritma serta teknologi informasi pada komputer yang dibuat dengan sedemikian rupa sehingga memberikan wujud seperti objek yang ada

³ Ika Lestari dan Gusti Yarmi, "Pemanfaatan Handphone di Kalangan Mahasiswa", PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan, Vol. 31, No. 1 (2017), hlm. 56.

⁴ Krista Surbakti, "Pengaruh Game *Online* Terhadap Remaja", Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01 (2017), hlm. 30.

di dunia nyata dan keberadaannya hanya berada di dunia siber.⁵ Dalam permainan *online*, *virtual property* ini memiliki beberapa fungsi, seperti untuk menambahkan keindahan tampilan dari karakter para pemain ataupun memberikan tambahan pada status dari karakter tersebut, seperti menambahkan poin-poin pada *skill* dari karakter yang membuatnya menjadi lebih terampil dari karakter-karakter yang tidak menggunakan *virtual property*. Hal inilah yang kemudian menimbulkan suatu aktivitas transaksi jual-beli *virtual property* dalam suatu *game* yang dilakukan menggunakan baik uang virtual maupun dalam mata uang sebenarnya.⁶

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pembuat *game* untuk meningkatkan jumlah pemain dari *game* tersebut adalah dengan meluncurkan suatu produk *virtual property*. Pembuat *game* biasanya merilis suatu *virtual property* yang bersifat terbatas (*limited edition*) yang tentunya lebih bagus dan lebih bernilai daripada *virtual property* yang edisi biasa. Hal ini membuat para pemain *game online* tertarik untuk mendapatkan *virtual property* tersebut dikarenakan visualnya sangat indah atau menarik.⁷ Untuk mendapatkan *virtual property* tersebut, pembuat permainan *online* memberikan beberapa alternatif kepada para pemain untuk mendapatkan *virtual property* tersebut. Beberapa diantaranya adalah dengan cara *in-app purchase* yakni dengan menggunakan mata uang virtual yang dibeli dengan uang asli lalu digunakan secara langsung untuk membeli *virtual property* tersebut atau dengan menggunakan opsi *microtransaction*.

Dalam melakukan usahanya, pembuat *game* tentunya berusaha mendapatkan keuntungan agar dapat terus menjaga, memelihara, dan juga mempertahankan permainan *online* yang dibuatnya tersebut. Salah satu dari beberapa cara yang dilakukan oleh pembuat *game* adalah dengan menggunakan *microtransaction* yang biasa diadopsi oleh permainan *online* yang gratis (*free to play*) yang di dalamnya

⁵ Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryadi Djukardi, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia", *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1 (2022), hlm. 110.

⁶ Desi Dwi Kristanto, "Perdagangan Benda Virtual dalam MMORPG Rising Force *Online*", *Ultimart*, Vol. V, No. 2 (2012), hlm. 166.

⁷ Devin Prayogo, Diah Priharsari, dan Andi Reza Perdana Kusuma, "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada *Game Online*", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 7 (2022), hlm. 3196.

tentunya diberikan beberapa fitur tambahan yang dapat memberikan kelebihan pada karakter dari pemain yang bisa didapatkan dengan membayarkan sejumlah uang. Kelebihan-kelebihan tersebut dapat berupa tampilan-tampilan dari karakter pemain, *item-item* untuk meningkatkan kemampuan/*skill* dari karakter, atau bahkan untuk membeli karakter yang memiliki kemampuan yang lebih baik. Tujuan dari *microtransaction* ini adalah untuk membantu pemain-pemain yang intensitas bermainnya rendah agar tidak terjadi ketimpangan dalam kemampuan karakter pemain yang intensitas bermainnya tinggi, sehingga memberikan opsi pada pemain yang intensitas bermainnya rendah suatu opsi yakni untuk membayarkan sejumlah uang untuk mempermudah mendapatkan *item* daripada pemain menghabiskan waktu untuk mendapatkan *item* melalui alur game. Sehingga, pemain-pemain yang melakukan *microtransaction* akan lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan atau level permainan ketimbang pemain yang tidak melakukan *microtransaction*.⁸ Salah satu fitur *microtransaction* yang ada pada permainan *online* adalah dalam bentuk *Game of Chances* atau biasa lebih dikenal dengan *Gacha* oleh para pemain permainan *online*.

Gacha pada awalnya diperkenalkan oleh negara Jepang, di mana ia merupakan mesin yang menjual mainan kapsul, yang mana apabila kita ingin mendapatkannya kita harus membayar mesin tersebut dan kemudian secara acak akan mengeluarkan mainan kapsul yang tidak dapat kita lihat isinya sehingga barang tersebut akan didapatkan oleh pemain *gacha* tersebut secara acak.⁹ Sedangkan dalam sebuah *game online*, *gacha* adalah sebuah mesin penjual otomatis yang menjual paket berisikan *virtual property* dalam sebuah game yang dimana isi dari paket *virtual* tersebut berisikan berbagai *virtual property* secara acak, baik berupa item untuk memperindah karakter berupa *skin* atau *item-item* lain yang dapat digunakan dalam permainan tersebut.¹⁰ Oleh karena itu, dibutuhkan keberuntungan dalam mendapatkan *virtual property* yang diinginkan karena tiap-tiap *item* pada sistem *gacha* pada permainan *online* terdapat persentase pada masing-masing *item* yang

⁸ Gusti Fadhil Fithrian Luthfan, "Hukum Microtransaction dalam *Online Mobile Games*", *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 12, No. 2 (2021), hlm. 361.

⁹ Aryo Sahid Sofyandi, "Konsumsi Virtual Item Pada Gamer Jepang Dalam Social Game *Fate/Grand Order*", *Japanology*, Vol. 7, No. 1 (2018), hlm. 53.

¹⁰ Gusti Fadhil Fithrian Luthfan, *Loc. Cit.*

berbeda antar satu sama lain. Hal inilah yang membuat para pemain tertarik untuk membuka *gacha*, karena terdapat kemungkinan yang walaupun kecil tetapi masih dapat memungkinkan seseorang untuk mendapatkan suatu *virtual property* yang terbatas (*limited edition*) dalam membuka paket *gacha* tersebut sehingga membuat para pemain permainan *online* ini penasaran dan terus membayar paket *gacha* sampai mendapatkan *virtual property* tersebut. Salah satu permainan *online* yang di dalamnya terdapat fitur *gacha* adalah permainan yang bernama *Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG), dan masih banyak lagi.

Dalam menggunakan fitur *gacha* ini, pemain diberikan dua pilihan yakni membuka dengan gratis dan membayar untuk membuka *gacha*, yang mana tentunya dalam pembukaan *gacha* yang diberikan secara gratis oleh pembuat *game* ini tentunya memiliki persentase mendapatkan *virtual property* yang langka, sehingga untuk mendapatkan *virtual property* yang bagus/langka tersebut harus dilakukan berkali-kali dengan membayar paket *gacha* tersebut.¹¹ Agar pemain lebih tertarik untuk melakukan pembayaran *gacha*, biasanya para pembuat *game* memberikan penawaran-penawaran yang menguntungkan pemain, seperti apabila membuka *gacha* 10 kali sekaligus maka pemain akan diberikan bonus tambahan penarikan *gacha* atau dapat juga berupa diskon harga pembukaan *gacha* seperti dalam permainan *mobile game* yakni *Mobile Legend: Bang Bang*.¹² Dalam melakukan penarikan *gacha*, pemain biasanya harus membeli uang virtual dari game tersebut (*diamond* atau UC atau *Cash*) yang dapat dibeli menggunakan uang asli, yang kemudian akan diberikan oleh pihak *game* ke dalam akun pemain. Setelah melakukan transaksi tersebut, pemain dapat memasuki fitur *gacha* pada *mobile game* tersebut dan mulai melakukan penarikan paket *gacha*. Pemain dapat melakukan pembayaran tanpa adanya maksimal mengeluarkan uang virtual, sehingga pemain dapat melakukan penarikan *gacha* secara berulang kali sampai mendapatkan *virtual property* yang diinginkan oleh pemain. Namun, hal ini tidak selamanya menguntungkan para pemain *mobile game*, melainkan juga dapat

¹¹ Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'Gacha' dan 'Parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler", *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 5, No. 1 (2021), hlm. 217.

¹² Aryo Sahid Sofyandi, *Loc.Cit.*

mengakibatkan kerugian pada pemain seperti pada kasus yang dialami oleh seorang ibu di Kediri yang mendapatkan tagihan dari *mobile game* sebesar 11 juta rupiah, setelah diperiksa lebih lanjut ternyata tagihan tersebut berasal dari anak dari ibu tersebut yang masih berumur 12 tahun yang menggunakan identitas ayahnya untuk melakukan *microtransaction* dalam bentuk *diamond* dan *gacha* pada tiga macam permainan *online*, yakni *Mobile Legends: Bang Bang*, *Minecraft*, dan *Free Fire*.¹³

Apabila dilihat dari sudut pandang perjudian, *gacha* merupakan permainan yang dapat dikatakan mempunyai kemiripan dengan tindak pidana perjudian, di mana di dalamnya terdapat unsur-unsur yang hampir sama dengan tindak pidana perjudian. Namun, permainan-permainan *online* yang memiliki fitur *gacha* masih sangat banyak sekali di Indonesia. Hal ini tentunya bertentangan dengan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang di dalamnya menyebutkan bahwa tindak pidana perjudian merupakan suatu kejahatan dan diatur lebih jelas pada pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Lama berikut dengan sanksinya, serta pada Pasal 426 dan Pasal 427 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Baru. Dikarenakan perkembangan zaman ini, tentunya perjudian dapat dilakukan secara *online* sehingga pemerintah membuat suatu peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) mengenai perbuatan yang dilarang oleh pemerintah yang berbunyi,

“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.”

Berdasarkan bunyi dari pasal tersebut, melihat adanya kemungkinan bahwa *gacha* merupakan suatu tindak pidana perjudian. Namun, penulis telah mengkaji apakah permainan *gacha* ini dapat dikriminalisasi dan dianggap sebagai suatu tindak pidana perjudian, serta Penulis juga telah mencari dasar-dasar hukum dalam

¹³ Michael Hangga Wismabrata, “5 Fakta Ibu Dapat Tagihan ‘Game Online’ Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook”, Kompas, 11 April 2019, <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all> (diakses pada 10 Oktober 2022, pukul 06.00).

peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia mengenai mengapa Indonesia mengkriminalisasi tindak pidana perjudian sedangkan di luar negeri cukup banyak negara yang melegalkan perjudian.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka penulis membahas permasalahan hukum tersebut dan menjadikan penelitian hukum yang berjudul:

***GACHA/LOOTBOX* PADA PERMAINAN *ONLINE* DIKAITKAN DENGAN PENGATURAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN DI INDONESIA**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut:

- A. Apakah permainan *gacha/lootbox* dalam permainan *online* dapat dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian berdasarkan delik-delik perjudian yang berlaku di Indonesia? Mengapa Indonesia mengkriminalisasi tindak pidana perjudian?
- B. Apakah terdapat pengecualian terhadap asas nasionalitas aktif dalam KUHP Lama dan KUHP Baru sehingga UU ITE dapat diterapkan pada *Publisher* dengan kewarganegaraan Indonesia di luar negeri, yang dimana negaranya tidak mengkriminalisasi perjudian pada permainan *online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dari pengajuan proposal penulisan hukum ini adalah sebagai berikut:

- A. Menganalisis dan menentukan apakah permainan *gacha/lootbox* dalam permainan *online* termasuk sebagai tindak pidana perjudian berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, serta untuk mengetahui mengapa Indonesia mengkriminalisasi perbuatan perjudian.
- B. Menganalisis dan menentukan apakah terdapat pengecualian terhadap asas nasionalitas aktif dalam KUHP sehingga UU ITE dapat diterapkan pada *Publisher* dengan kewarganegaraan Indonesia di luar negeri, yang

dimana negaranya tidak mengkriminalisasi perjudian pada permainan *online*.

1.4. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dalam dunia pendidikan mengenai *gacha/lootbox* sebagai suatu tindak pidana perjudian dan mengapa perjudian merupakan suatu tindak pidana serta penegakan hukum terhadap pembuat permainan *online* tersebut dan dapat dijadikan referensi bagi Peneliti lain saat melakukan penelitian yang lebih mendalam dibandingkan dengan penelitian ini.

B. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Pemerintah, para praktisi hukum, dan pihak-pihak lain yang terkait dengan masalah yang diteliti, agar dapat menjadi acuan jika terdapat masalah mengenai tindak pidana perjudian melalui permainan *gacha* pada permainan *online* serta penegakan hukum terhadap pembuat permainan *online* tersebut.

1.5. Metode Penelitian

Untuk meneliti permasalahan hukum yang akan dikaji, penulis akan menggunakan metode penelitian hukum yuridis-normatif. Penelitian hukum yuridis-normatif adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.¹⁴ Adapun pendekatan yang akan dilakukan peneliti yaitu dengan pendekatan konseptual dan pendekatan perundang-undangan. Selain itu, menurut Soerjono Soekanto, pendekatan yuridis-normatif merupakan 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 berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.¹⁵ Dasar-dasar hukum yang akan digunakan akan berasal dari Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang

¹⁴ Johnny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing, Malang, 2013, hlm. 295.

¹⁵ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 13.

menyangkut tindak pidana perjudian, Pasal 1 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 yang menyangkut larangan praktek perjudian, Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang menyangkut larangan terhadap pendistribusian informasi elektronik yang mengandung perjudian, dan jurnal-jurnal lain yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

Jenis penelitian yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini akan dilakukan dengan metode deskriptif-analitis, yakni suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Penulis akan menjabarkan dan mendeskripsikan mengenai apa itu perjudian dan unsur-unsur perjudian yang tertuang pada Pasal 303 dan 303bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta Pasal 426 dan 427 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang baru disahkan yang kemudian akan dikaitkan dengan permainan *gacha/lootbox*, juga menggunakan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 untuk menceritakan apakah *publisher* permainan tersebut dapat dijatuhkan hukuman yang ada di Indonesia walaupun berada di luar wilayah Indonesia dengan mengaitkan ke asas-asas yang berlaku di Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dan juga menceritakan mengapa Indonesia mengkriminalisasi perjudian sebagai tindak pidana dan apakah kebijakan kriminalisasi yang sangat luas tafsirannya sudah tepat. Selanjutnya deskripsi yang telah didapatkan akan dianalisa terhadap permasalahan mengenai *gacha/lootbox* serta pembedanya yang akan diteliti penulis.

Maka dari itu, bahan-bahan yang akan Penulis gunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini adalah bahan-bahan yang mencakup:

A. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan yang bersifat mengikat, seperti:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Lama dan Baru
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
5. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

B. Bahan Hukum Sekunder, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan atau pemahaman lebih lanjut mengenai bahan-bahan hukum primer, seperti:

1. Buku
2. Jurnal
3. Karya Ilmiah
4. Penjelasan ahli

C. Bahan Hukum Tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan penjelasan atau pemahaman lebih lanjut mengenai bahan-bahan hukum primer dan sekunder, seperti:

1. Kamus, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia
2. Ensiklopedia
3. Thesaurus
4. Dan lain-lain.

1.6. Sistematika Penulisan

A. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini Penulis akan menguraikan mengenai latar belakang mengapa memilih permasalahan yang diangkat berdasarkan judul skripsi ini, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

B. Bab II *Gacha/Lootbox* Sebagai Tindak Pidana Perjudian

Pada bab ini akan dijelaskan atau diuraikan secara rinci terkait ketentuan-ketentuan mengenai tindak pidana perjudian yang berlaku di Indonesia, seperti larangan, delik-delik, unsur-unsur, hukuman, dan ketentuan-ketentuan lainnya mengenai perjudian, serta pembahasan mendalam mengenai *gacha/lootbox*.

C. Bab III Yurisdiksi Hukum Pidana Indonesia Pada Tindak Pidana Siber Perjudian *Online Gacha/Lootbox*

Pada bab ini pembahasan akan berfokus pada bagaimana yurisdiksi negara Indonesia yang diatur dalam undang-undang dapat mencakup tindak pidana yang bersifat transnasional, seperti asas-asas yang ada dalam hukum pidana yang berlaku di Indonesia, serta akan dilakukan pembahasan mengenai bagaimana penegakan hukum tersebut dapat dilakukan oleh Indonesia, dan juga pembahasan mengenai teori-teori yurisdiksi ekstrateritorial untuk menanggulangi *cybercrime* berupa *cyber gambling* yang lintas teritorial.

D. Bab IV Analisa Hukum Tentang *Gacha/Lootbox* dan Yurisdiksi dalam Tindak Pidana Siber Perjudian *Online Gacha/Lootbox*

Pada bab ini akan dilakukan analisa mengenai ketentuan perjudian *online* di Indonesia dan kaitannya dengan sistem *gacha/lootbox*, serta menganalisa apakah Indonesia dapat melakukan yurisdiksinya terkait *cybercrime* berupa *cyber gambling* dimana bersifat transnasional atau lintas negara.

E. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, penulis akan menarik suatu kesimpulan dan saran dari isi penulisan hukum ini.