



---

## **Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia**

Nama Mahasiswa :Dwi Putra Wahyu Setiawan  
NIM:202040100086

### **PROPOSAL SKRIPSI**

**Program Studi Hukum  
Fakultas Bisnis Hukum dan Ilmu Sosial  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Mei, 2023**

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI**

Judul :  
Nama Mahasiswa :Dwi Putra Wahyu Setiawan  
NIM :202040100086

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing  
Mochammad Tanzil Multazam, S.H., M.Kn.  
NIDN.00000000

---

Diketahui oleh

Ketua Program Studi  
Noor Fatimah Mediawati, S.H., M.H.  
NIDN. 000000000

---

Tanggal Pengesahan  
(HH/BB/TT)

## **DAFTAR ISI**

### **A. Bagian Pengesahan**

1. Sampul
2. Lembar Pengesahan
3. Daftar Isi

### **B. Bagian Isi**

1. Judul
2. Pendahuluan
3. Rumusan Masalah
4. Pertanyaan Penelitian
5. Kategori SDGs
6. Metode
7. Jadwal Penelitian

# Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia

## I. Pendahuluan

Game/permainan merupakan sarana hiburan yang banyak digemari oleh semua kalangan, dimana bermain game bisa menghilangkan rasa capek yang tujuannya untuk refreshing.[1] seiring perkembangan dari waktu ke waktu game berkembang begitu pesat hingga saat ini.pada era modern ini banyak sekali bermunculan sistem game online yang dimana kita memainkan game tersebut bisa menggunakan telepon seluler atau juga menggunakan komputer.namun, dengan munculnya komputer dan telepon seluler, game online juga menjadi populer di platform komputer dan perangkat seluler.[2]

Perkembangan teknologi game online saat ini, game online tidak hanya untuk hiburan tetapi juga dapat digunakan untuk pendidikan, pelatihan, dan simulasi. ketika bermain game online kita akan disuguhkan dengan genre-game game tersebut seperti petualangan, tembak-tembakan, olahraga, simulasi dan masih banyak lagi[3].sering kali kita menjumpai saat bermain game terdapat lootbox atau disebut dengan gacha.lootbox yaitu benda virtual yang mendapatkan hadiah yang dimana pemain diharuskan membeli lootbox atau juga bisa melalui bermain sebagai hadiah.

Gacha adalah game yang pertama kali populer dijepang, praktik game gacha menggunakan sistem lotere dimana mengandalkan keberuntungan atau hoki dari pemain tersebut.dalam mekanisme gacha pemain diharuskan membeli benda dengan mata uang yang ada dalam game.[4] pada sistem gacha itu sendiri dengan mengacak setiap pembelian yang dilakukan oleh para pemain agar bisa mendapatkan benda yang diinginkan, karena keberuntungan merupakan faktor penting dalam mekanisme gacha, banyak pemain yang merasa frustrasi dan kecewa setelah menghabiskan banyak uang untuk memutar gacha tanpa mendapatkan karakter atau item yang mereka inginkan.[5]

Oleh karena itu, beberapa negara telah memperketat peraturan tentang game gacha, dan beberapa game gacha telah menerapkan mekanisme untuk membatasi jumlah uang yang dapat dibelanjakan oleh pemain dalam game.gacha sendiri menjadi perhatian dikalangan pemerintah bahwa adanya unsur-unsur negatif dan terdapat dampak buruk bagi pemain karena dikhawatirkan mengandung unsur-unsur perjudian.Praktik lootbox atau gacha bisa mengandung unsur perjudian karena membuat pemain untuk terus menggunakan mekanisme tersebut akhirnya menjadi kontroversial sebab kecanduan mengacha.

Menurut laporan dari Newzoo, perusahaan riset pasar game, pada tahun 2021, Indonesia adalah pasar game mobile terbesar ke-4 di dunia. Banyak game gacha yang populer di Indonesia, seperti Genshin Impact, Mobile Legends: Bang Bang, dan Free Fire. Pengguna game gacha di Indonesia didominasi oleh pemain muda, terutama remaja dan dewasa muda. Game gacha yang gratis untuk dimainkan sangat populer di kalangan pemain di Indonesia, karena biaya yang rendah dan aksesibilitasnya yang mudah. Namun, banyak pemain di Indonesia juga cenderung membeli item dalam game menggunakan uang sungguhan, seperti mata uang dalam game atau kartu hadiah[6].

Selain itu, pengguna game gacha di Indonesia juga terkenal sebagai pengguna yang sangat aktif dan terlibat dalam permainan mereka. Banyak pemain Indonesia yang aktif berpartisipasi dalam turnamen dan komunitas game online, serta sering berinteraksi dengan pemain lain di dalam dan luar negeri. Namun, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, game gacha juga menjadi kontroversi di Indonesia karena beberapa kasus pengeluaran yang berlebihan dan perlindungan terhadap pengguna yang lemah. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia telah memperketat regulasi game gacha dan mendorong pengembang game untuk mematuhi aturan yang lebih ketat dalam hal pengelolaan transaksi dalam game.[7]

Dikarenakan Intensitas pengguna game berbasis gacha di Indonesia yang begitu banyak, penelitian ini berfokus pada pemain melakukan mekanisme gacha secara berlebihan apa bisa dikategorikan tindak pidana perjudian. Di Indonesia undang-undang yang mengatur mengenai perjudian pada pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana("KUHP") kemudian untuk perjudian online diatur pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU ITE") sebagaimana yang telah di rubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU 19/2016").oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bermain game gacha bisa dikategorikan masuk ke perjudian.hal tersebut masih belum jelas sebab masih menjadi perdebatan dikalangan ahli dan pihak terkait

mengenai kebijakan yang mengatur hukum tentang mekanisme gacha yang ada di Indonesia. Dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji lebih dalam tentang hukum yang mengatur permainan gacha apakah termasuk melakukan perjudian, serta kasus-kasus terkait yang pernah terjadi di Indonesia dan bagaimana penyelesaiannya [8]. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada masyarakat.

## II. Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, penelitian ini untuk mengkaji suatu norma-norma dalam peraturan perundang-undangan. Muatan hukum yang dikaji muatan hukum primer yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, UU No. 7 Tahun 1974 tentang pertentangan perjudian, UU No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah UU No. 19 Tahun 2016. serta muatan bahan hukum sekunder yaitu buku, majalah, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan gacha.

Adapun jadwal penelitian sebagaimana bisa dilihat pada gambar 1.

No.	Tahap dan Kegiatan Penelitian	Waktu (Bulan)					
		1	2	3	4	5	6
1.	Persiapan Menyusun Proposal						
2.	Pengumpulan Data Mengumpulkan Data Primer dan Sekunder						
3.	Pengolahan dan Analisis Data						
4.	Penyusunan Laporan						
5.	Dan Lain-lain						

Gambar 1. Jadwal penelitian

## REFERENSI

- [1] R. Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online," *J. Animat. Games Stud.*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2017, doi: 10.24821/jags.v3i1.1582.
- [2] P. Saputra, "Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile," *Equat. J. Manag. Entrep. EJME*, vol. 11, no. 02, Art. no. 02, Apr. 2023, doi: 10.26418/ejme.v11i02.64334.
- [3] A. Andriyanto and T. Wibowo, "EXPLORATORY STUDY OF HOW GACHA SYSTEM IN MOBILE VIDEO GAME AFFECT PLAYER'S ENJOYMENT: A CASE STUDY OF INDONESIA," *J. Cahaya Mandalika*, vol. 4, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2023, doi: 10.36312/jcm.v4i1.1375.
- [4] N. : 18107030018 Isnaini Fitri Pertiwi, "PENGARUH KOMUNIKASI PERSUASIF GAMER TERHADAP MINAT BELI BARANG VIRTUAL (STUDI KUANTITATIF PADA GAME GENSIN IMPACT DI KOMUNITAS MIHOYO YOGYAKARTA SEBAGAI PENGGUNA SISTEM GACHA)," skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2022. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55928/>
- [5] P. M. Mufti, "Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana," Dec. 2022, Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/42105>
- [6] C. Angelia, F. A. M. Hutabarat, N. Nugroho, A. Arwin, and I. Ivone, "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha," *J. Bus. Econ. Res. JBE*, vol. 2, no. 3, Art. no. 3, Oct. 2021, doi: 10.47065/jbe.v2i3.909.
- [7] Kasibi, "Perilaku Konsumtif Pada Pemain Game Arknights (Studi Kasus pada Komunitas Arknights Indonesia)," Sarjana, Universitas Brawijaya, 2021. Accessed: May 16, 2023. [Online]. Available: <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/184766/>
- [8] E. Isnaini, "TINJAUAN YURIDIS NORMATIF PERJUDIAN ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA," *J. Indep.*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2017, doi: 10.30736/ji.v5i1.61.