

**PENGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA
SKRIPSI**



Oleh :

PRADIKA MUIZZUL MUFTI

No. Mahasiswa: 18410286

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM PROGRAM SARJANA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

**PENGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

Oleh :

PRADIKA MUIZZUL MUFTI

No. Mahasiswa: 18410286

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM PROGRAM SARJANA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

Telah Diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk
Diajukan ke Depan Tim Penguji dalam Ujian Tugas Akhir/Pendadaran
pada Tanggal 1 Desember 2022



Yogyakarta, 1 Desember 2022

Dosen Pembimbing Skripsi

Dr. Aroma Elmina Martha, S.H., M.H.

NIK. 934100103



**PENGGUNAAN SISTEM *GACHA* DALAM *GAME ONLINE* DILIHAT DARI
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam
Ujian Tugas Akhir/Pendadaran
pada Tanggal 15 Desember 2022 dan Dinyatakan **LULUS**
Yogyakarta, 15 Desember 2022

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Aroma Elmina Martha, S.H., M.H.
2. Anggota : Fuadi Isnawan, S.H., M.H.
3. Anggota : Ayu Izza Elvany, S.H., M.H.

Tanda Tangan



Fakultas Hukum

Dekan,



Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, SH., M.Hum

NIK. 014100109

SURAT PERNYATAAN
Orisinalitas Karya Tulis Ilmiah/ Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas
Islam Indonesia



Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Pradika Muizzul Mufti

Nomor Mahasiswa : 18410286

Adalah benar-benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah melakukan penulisan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa skripsi dengan judul: **“Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana”**. Karya Tulis Ilmiah ini akan saya ajukan kepada Tim Penguji dalam Ujian Pendarasan yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa karya tulis ilmiah ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya juga tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika, dan norma-norma penulisan sebuah karya ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku selama penyusunan;
2. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya tulis ilmiah ini ada pada saya, namun demi untuk kepentingan-kepentingan yang bersifat akademik dan pengembangannya, saya memberikan kewenangan kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan perpustakaan di lingkungan Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya tulis ilmiah saya tersebut.

Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas (terutama butir nomor 1 dan 2), saya sanggup menerima sanksi, baik sanksi administratif, akademik, bahkan sanksi pidana, jika terbukti secara kuat dan meyakinkan telah melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan saya tersebut. Saya juga akan bersikap kooperatif untuk hadir, menjawab, melakukan pembelaan terhadap hak-hak saya, serta menandatangani berita acara terkait yang menjadi hak dan kewajiban saya, di depan “Majelis” atau “Tim” Fakultas Hukum Universitas Islam

Indonesia yang ditunjuk oleh pimpinan fakultas apabila tanda-tanda plagiasi disinyalir ada/terjadi pada karya tulis ilmiah saya ini, oleh pihak Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apa pun dan oleh siapa pun.

Yogyakarta, 30 November 2022

yang membuat pernyataan



Pradika Muizzul Mufti



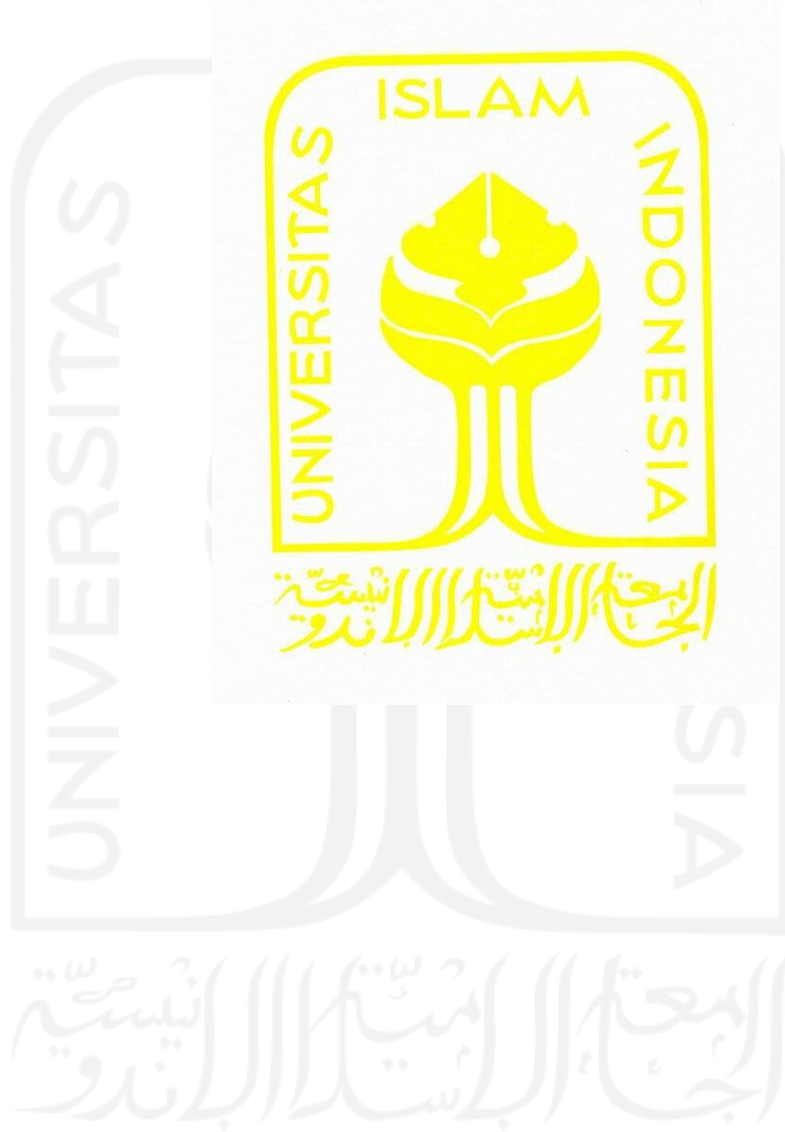
CURRICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Pradika Muizzul Mufti
2. Tempat Lahir : Semarang
3. Tanggal Lahir : 27 Mei 2000
4. Jenis Kelamin : Laki-laki
5. Golongan Darah : A
6. Alamat Terakhir : Wisma Taman Agung A.7, Taman, Pemalang, Jawa Tengah, 52361
7. Alamat Surel : pradikam.m.official@gmail.com
8. Identitas Orang Tua
 - a. Ayah
 1. Nama Lengkap : Surasto
 2. Tempat Lahir : Pemalang
 3. Tanggal Lahir : 1 November 1971
 4. Pekerjaan : Swasta
 - b. Ibu
 1. Nama Lengkap : Sri Mastuti
 2. Tempat Lahir : Pemalang
 3. Tanggal Lahir : 12 September 1974
 4. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
9. Riwayat Pendidikan
 - a. SDN 04 Muloharjo
 - b. SMPN 4 Pemalang
 - v. SMAN 1 Pemalang, 2015-2018
10. Riwayat Organisasi
 - a. *Information and Communication Technology* SMANSA, 2015-2017
 - b. Lembaga Pers Mahasiswa Keadilan 2018-2022

- Kader 2019-2021

- Staff Redaksi 2021-2022

11. Hobi : Bersepeda, Sepakbola, dan Bermain *Game Online*



HALAMAN MOTTO

“The world isn’t perfect. But it’s there for us, doing the best it can... that’s what makes it so damn beautiful.”

-Roy Mustang , *“Full Metal Alchemist”*

“Fear is not evil. It tells you what weakness is. And once you know your weakness, you can become stronger as well as kinder.”

-Gildarts Clive , *“Fairy Tail”*

“Den farligste Forræder blandt alle er den, ethvert menneske har i sig selv.”

-Kierkegaard, *“Kjerlighedens Gjerninger”*

“Was aber die Leute gemeinlich das Schicksal nennen sind meistens nur ihre eigenen dummen Streiche.”

-Parerga und Paralipomena : *kleine philosophische Schriften*

“Il ne faut pas s’offenser que les autres nous cachent la vérité, puisque nous nous la cachons si souvent à nous-mêmes.”

-La Rochefoucauld, *“Réflexions ou sentences et maximes morales”*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada *Gamer* khususnya teman-teman saya yang mulai ketagihan dan sulit lepas dari *Gacha*. Mulai dari yang gacha kecil-kecilan hingga habis jutaan rupiah. Kepada *gamer* yang masih belum mendapat *item* impiannya dari gacha untuk sesegera mungkin berhenti karena tidak ada jaminan kamu akan mendapatkannya nanti. Lebih baik uang itu digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat karena kemenangan dari berjudi adalah berhenti memainkannya.



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“PENGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA”**, yang diajukan guna memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Hukum Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud sebagaimana yang diharapkan tanpa bimbingan dan bantuan serta tersedianya fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan rasa terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam dan rasa hormat penulis kepada:

1. Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan berbagai kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
2. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia;
3. Bapak Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum..selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia;

4. Ibu Dr. Aroma Elmina Martha, SH., MH. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar, memahami dan baik hati telah banyak membantu arahan, bimbingan, masukan serta kemudahan kepada penulis, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Bapak dan Ibu Dosen pengajar di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang telah membekali saya dengan ilmu pengetahuan, akhlak dan pengalaman yang berguna;
6. Kedua Orang Tua penulis tercinta, Bapak Surasto dan Ibu Sri Mastuti yang selalu memberi do'a, ridho dan keikhlasan mereka telah mendorong penulis untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini;
7. Adik penulis Salsabil Nugroho Jati, Novilona Sukma Izzaty, dan Nurulhaq Ganesha Amongrogo yang selalu memberikan bantuan dan do'a kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini walaupun saya sendiri tidak tau apa kontribusinya;
8. Keluarga LPM Keadilan dan teman-teman LPM lainnya yang selalu menemani dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini;
9. Seluruh Keluarga IMPP Yogyakarta yang selalu menerima, membantu, dan mendukung penulis.
10. Bapak dan Ibu Penguji Ujian dan Sidang Tugas Akhir yang telah sabar dan memberikan panduan dalam pengujian Tugas Akhir penulis.
11. Sahabat dan teman-teman penulis yang telah mendukung dan membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

12. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa hasil penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar kelak mendatangkan kritik dan saran yang dapat dijadikan sebagai pedoman penulis dalam menulis kembali. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkenan serta bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 November 2022

Penulis,

Pradika Muizzul Mufti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR ORISINALITAS	v
CURRICULUM VITAE.....	vii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
<i>ABSTRAK</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penulisan.....	10
D. Orisinalitas Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka.....	14
F. Definisi Operasional	16
G. Metode Penelitian	17
H. Kerangka Skripsi.....	20
BAB II TINDAK PIDANA PERJUDIAN DAN PERATURANNYA DI DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA.....	22

A. Hukum Pidana	22
B. Konstruksi Hukum Pidana	23
C. Tindak Pidana Perjudian.....	29
D. Pertanggungjawaban Pidana.....	40
E. Perjudian Di Dalam Hukum Pidana Islam	48
F. <i>Game Online</i>	52
G. <i>Gacha</i>	56
BAB III PENGGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE	
DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA.....	61
A. Konstruksi Hukum Pidana Pada Penggunaan Sistem <i>Gacha</i>	61
B. Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pemain dan Perusahaan Game dari Perjudian Menggunakan Metode <i>Gacha</i>	70
BAB IV PENUTUP	79
A. KESIMPULAN	79
B. SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA	83

ABSTRAK

*Skripsi ini bertujuan untuk melihat **penggunaan sistem gacha di dalam game online berdasarkan perspektif hukum pidana di Indonesia**. Rumusan Masalah yang diajukan memuat: **Bagaimana konstruksi hukum pidana pada penggunaan sistem gacha?** dan **Apakah pemain dan perusahaan game dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dari perjudian menggunakan metode gacha?** Penelitian ini termasuk penelitian hukum secara normatif, di mana data dikumpulkan dengan cara mengumpulkan peraturan-peraturan tertulis yang ada dan tanggapan dari para ahli di bidangnya. Hasil studi ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem gacha sendiri erat kaitannya dengan tindak pidana perjudian. Unsur-unsur perjudian yaitu permainan, untung-untungan, dan taruhan juga terkandung di dalam sebuah sistem gacha. Penggunaan sistem tersebut juga memberi keuntungan, baik dari sisi pemain maupun perusahaan game itu sendiri. Mengenai perjudian itu sendiri telah diatur di dalam KUHP, Undang-undang Penertiban Perjudian, Peraturan Pemerintah tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian dan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Untuk itu, pertanggungjawaban kepada pemain dan perusahaan game dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan ketentuan yang berlaku.*

Kata Kunci Konstruksi hukum pidana, Pertanggungjawaban pidana, judi, gacha, game online.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game/permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.¹ *Game* sendiri saat ini telah berkembang pesat. Dahulu, kebanyakan orang membeli *game offline* dengan sistem beli putus. Artinya, *game* yang kita beli saat itu secara penuh kita miliki dan pengembang dari *game* tersebut tidak perlu lagi mengurus *game* yang kita beli. Namun saat ini, telah muncul sistem *game online* yang mengharuskan para pemain tidak hanya membeli *game*-nya, melainkan pula membeli barang didalamnya. Sistem ini dinamakan sebagai *in app purchase*.

Sistem *In App Purchase* memungkinkan para pemain untuk dapat membeli barang virtual di dalam *game* dengan uang mereka di dunia nyata. Akibat dari sistem tersebut, banyak *game* yang beredar saat ini memungkinkan untuk gratis dimainkan. Dilansir dari laporan lembaga riset SuperData.inc pada tahun 2020, *game* gratis justru menempati pendapatan tertinggi dibandingkan dengan *game* berbayar. Analisis SuperData.inc didasarkan pada pengeluaran bulanan 48 juta *gamer online* yang membayar di seluruh dunia yang dikombinasikan dengan

¹ Anggra, *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Gava Media, Yogyakarta, 2008, Hlm.vii

wawasan konsumen kualitatif. Dari data tersebut didapati bahwa *game* berbayar dengan peringkat pertama yaitu *Call of Duty Modern Warfare* hanya mendapatkan pendapatan sebanyak 1,91 miliar US Dollar. Sedangkan di sisi *game* gratis, yaitu *Honor of Kings* mencatatkan pendapatannya hingga 2,45 miliar US Dollar. Itulah mengapa banyak *game* saat ini memaksimalkan sistem *In App Purchase* salah satunya dengan menempatkan fitur *gacha* di dalamnya.

Gacha adalah mekanisme lotere untuk memenangkan *item* virtual yang dikembangkan di Jepang, sebagai elemen permainan peluang dalam *mobile game* yang digunakan untuk monetisasi dalam model bisnis *freemium*.² Sistem *gacha* ini sendiri pada intinya akan mengacak setiap pembelian yang dilakukan oleh pemain. Jadi pemain disini tidak akan tahu barang apa yang akan mereka dapat ketika melakukan pembelian. Dengan sistem ini, pengembang *game* menjual apa yang dinamakan suatu “keberuntungan” kepada para pemain.

Mendengar kata “keberuntungan” tentu mengingatkan kita kepada suatu tindak pidana yaitu Perjudian. Perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan.³ Perjudian dilarang di Indonesia karena memiliki pengaruh yang tidak baik terhadap sosial. Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) dan untuk perjudian

² Koeder dkk, “*Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?*”, *EconStor Journal*, 2017, hlm.2.

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring)*, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”). Jadi, apakah orang yang melakukan *gacha* akan dikenakan tindak pidana?

Terdapat masalah hukum bahwa regulasi di Indonesia sendiri belum secara pasti mengatur tentang sistem *gacha*. Disebutkan di dalam KUHP Pasal 303 ayat (3) bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.⁴ Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.” Jika sesuai dengan KUHP, maka unsur pertama yaitu “tiap-tiap permainan” tidak bisa dikenakan. Hal ini dikarenakan bahwa *Gacha* bukanlah sebuah permainan. *Gacha* hanya sebuah layanan di dalam sebuah *game* dimana pemain bisa membeli sesuatu disana.

Kemudian, Pasal 303 di dalam ayat (3) mensyaratkan pengharapan adanya keuntungan dalam sebuah perjudian, seperti bertambah besar dari jumlah yang ditaruhkan”. Namun, di dalam *gacha* tidak ada suatu nilai pasti apakah yang

⁴ Pasal 303 ayat (3) KUHPidana

didapatkan itu memiliki nilai yang besar atau tidak karena pada dasarnya hanya memberikan efek kebahagiaan bagi pemainnya.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) hanya menjelaskan bahwa “Permainan interaktif elektronik tidak dapat diklasifikasikan apabila konten terdapat produk kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli”⁵. Pada Pasal 4 pula dijelaskan bahwa “Kategori konten *game* yang berupa simulasi judi diklasifikasikan pada kelompok usia tertentu”⁶. Hal ini sejalan dengan *Indonesia Game Rating System* (IGRS) yang mengklasifikasi permainan dengan sistem *gacha* masih bisa dimainkan, tidak melanggar hukum dan aman bagi masyarakat.

Sangat disayangkan tidak ada aturan yang bisa mengatur secara tegas tentang penggunaan sistem *gacha*. Padahal, *gacha* merupakan salah satu pintu dari *Real Money Tradeing* (RMT). RMT juga seperti aktivitas perdagangan di dunia nyata. Oleh karenanya, RMT memiliki sebuah penempatan baik di dunia nyata maupun virtual. Hal ini menciptakan adanya kegiatan ekonomi perdagangan uang yang ganda dimana uang riil dari dunia nyata mengalir ke dunia virtual dan begitupula sebaliknya.⁷ Dari tindakan RMT tersebut, sebenarnya telah menyalahi klasifikasi dari IGRS dimana melarang pertukaran

⁵ Pasal 9 huruf b Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.11 Tahun 2016

⁶ Pasal 4 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.11 Tahun 2016

⁷ Mohamed Nazir, dkk, “Real Money Trading in Virtual World”, *The Seventeenth International Conference on Electronic Business*, Dubai, 2017, hlm.1.

uang virtual ke dalam uang asli. Namun, karena masih tidak jelasnya peraturan ini membuat *game* yang mengadopsi sistem *gacha* masih beredar di masyarakat.

Beberapa dampak yang ditimbulkan dari sistem ini yang paling sering adalah gaya hidup yang sangat konsumtif. Walaupun uang yang dikeluarkan untuk melakukan *gacha* ini tidak banyak, namun ketika terjadi pengulangan secara berulang-ulang disaat itulah pengeluaran mereka menjadi lebih dari itu. Peristiwa ini sering disebut sebagai *microtransaction*. Faktanya, kegiatan tersebutlah yang telah membuat suatu pengembang *game* mendapatkan pendapatan yang besar. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Entertainment Software Association (ESA), yaitu asosiasi perdagangan industri *game* di Amerika Serikat yang menyatakan bahwa *microtrasaction* telah membuat industri *game* mencapai rekor pendapatan tertingginya yaitu pada tahun 2017 sebesar 36 miliar US Dollar.

Namun, itu juga menjadi masalah karena timbul gaya hidup konsumtif dari pemain. Hal ini bisa dilihat dengan munculnya istilah *Whale* di dalam komunitas suatu *game*. *Whale* adalah pemain yang menghabiskan banyak uang dalam suatu permainan.⁸ Sistem ini juga sangat adiktif untuk membuat orang dari segala usia mengadu keberuntungan di *game* tersebut., termasuk anak-anak. Contoh kasus yang terbaru adalah Seorang gadis yang berusia 18 tahun berhasil menghabiskan

⁸Samuel M. dan Gregory P., "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues* Vol.47, 2021, hlm.4.

lebih dari \$20.000 USD atau sekitar 211 Juta Rupiah dalam permainan *gacha* populer yaitu *Genshin Impact* menggunakan kartu kredit ayahnya. Ayah dari anak tersebut melaporkan adanya kurang lebih 89 transaksi misterius di akun bank miliknya yang ternyata dilakukan oleh anaknya.⁹

Kasus di Indonesia misalnya pada tahun 2019 lalu. Seorang anak pernah menghabiskan uang sebesar 11 juta rupiah dari kartu pasca bayar milik ayahnya. Dalam penelusurannya, anak tersebut membelanjakan uang tersebut dalam sebuah *tool game online* dengan kisaran pembelian dari 15 ribu sampai satu juta rupiah.¹⁰

Adapula kasus yang melibatkan perusahaan *game* tersebut. Perusahaan *game* Electronic Arts (EA) dilaporkan atas eksploitasi sistem loot box. EA memaksa pemainnya untuk melakukan transaksi menggunakan uang asli agar bisa memenangkan salah satu *gamenya* yaitu FIFA Ultimate Team dengan melakukan pembelian lootbox menggunakan uang asli. Atas hal tersebut, EA hingga kini diinvestigasi oleh badan perlindungan konsumen di Eropa.¹¹

Keberadaan *game* yang mengadopsi sistem *gacha* saat ini di masyarakat kini semakin marak. Berdasarkan studi dari data.ai dan International Data

⁹ Fadhil, *Remaja Putri Habiskan IDR 211 Juta dengan Kartu Kredit Ayah untuk Gacha Genshin Impact*, terdapat dalam <https://gamerwk.com/remaja-putri-habiskan-idr-211-juta-dengan-kartu-kredit-ayah-untuk-gacha-genshin-impact/>. Diakses pada 28 November 2020.

¹⁰ Michael Hangga, 5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game Online" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook, terdapat dalam <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 28 November 2020.

¹¹ David Meyer, terdapat dalam <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftc-gambling-children/>. Diakses pada 2 Juni 2022.

Corporation (IDC) bahwa pasar dari *game* di dunia, 66%-nya didominasi oleh *mobile game* dan akan terus tumbuh setiap tahunnya. Kemudian, *mobile game* sendiri didominasi oleh *game gratis freemium* dengan sistem *microtransaction* seperti *gacha* di dalamnya. Hal tersebut dibungkus dengan berbagai acara yang menarik minat pemain sehingga membuat masyarakat terhasut untuk membelanjakan uangnya terus menerus. Probabilitas di dalam *gacha* pun semain tidak masuk akal. Sebagian besar kemungkinan perolehan *item* tertinggi di dalam *gacha* sendiri rata-rata dibawah 1% dari semua kemungkinannya. Namun, kecilnya kemungkinan itu tidak menyurutkan minat masyarakat untuk melakukan Hal inilah yang memunculkan anggapan bahwa *gacha* merupakan judi yang legal di Indonesia.

Berdasarkan dampak buruk tersebut, perlu adanya sebuah konstruksi hukum pidana yang mengatur penggunaan *gacha*. Konstruksi hukum atau dikenal di dalam metode penemuan hukum sebagai metode eksposisi. Metode eksposisi adalah metode untuk menjelaskan kata-kata atau membentuk pengertian (hukum), bukan untuk menjelaskan barang.¹² Hukum pidana pada dasarnya berfokus pada pengaturan tentang masalah kejahatan yang terjadi di tengah masyarakat.¹³ Keberadaan konstruksi pidana ini pula diharapkan bisa menjadikan pedoman dalam dalam pengaturan sistem *gacha* di dalam peraturan

¹² Bambang Sutiyoso, *Metode Penemuan Hukum: Upaya Mewujudkan Hukum yang Pasti dan Berkeadilan*, Yogyakarta, UII Press, 2006, Hlm.143.

¹³ Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia; Suatu Pengantar*, Refika Aditama, Bandung, 2011, Hlm.1.

tindak pidana di Indonesia terutama merekonstruksi peraturan tindak pidana perjudian di Indonesia.

Dengan adanya sebuah konstruksi hukum tersebut, diharapkan akan menekan dampak buruk dari sistem *gacha*. Sesuatu yang dikonstruksikan di dalam hukum pidana akan memberikan pertanggungjawaban pelaku yang terlibat di dalam tindak pidana tersebut, baik itu perorangan maupun sebuah badan hukum.

Indonesia perlu mengejar ketertinggalan ini dimana negara-negara terlebih dahulu serius dalam menghadapi bahaya dari sistem tersebut. Pada April 2018, Otoritas *Gaming* Belanda (*Dutch Gaming Authority*) memberikan Legal Opinion bahwa lootbox telah melanggar hukum dan merupakan suatu tindakan perjudian, serta mewajibkan para *game developer* terkait untuk mengubah sistem lootbox yang ada didalam aplikasi milik produsen tersebut.¹⁴

Tidak lama setelahnya, di bulan yang sama, Komisi *Gaming* Belgia (*Belgian Gaming Commission*) menyatakan beberapa video *game* yang menggunakan sistem lootbox merupakan permainan yang bergantung dengan peruntungan belaka dan dengan demikian harus tunduk kepada undang-undang perjudian Belgia. Komisi tersebut juga mewajibkan penghapusan sistem lootbox yang

¹⁴*Study into loot boxes A treasure or a burden?*, terdapat dalam <https://hobbydocbox.com/79311884-Video-and-Computer-Games/Study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden.html>. Diakses pada 28 November 2020

illegal dengan ancaman pidana dan denda.¹⁵ Dari negara-negara tersebut, masih banyak negara-negara lain telah meregulasi sistem ini.

Jadi, berdasarkan hal tersebut dipilihlah judul “PENGUNAAN SISTEM *GACHA* DALAM *GAME ONLINE* DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA” untuk skripsi ini. Penelitian ini akan membahas sistem *gacha* dengan melakukan penafsiran terhadap peraturan yang sudah ada dan pendekatannya terhadap tindak pidana perjudian. Dijelaskan pula bagaimana pertanggungjawaban pidana bagi pelaku yang mendapatkan keuntungan di dalam sistem tersebut.

Penelitian ini jelas membawa topik yang sedang hangat dibicarakan. Isu perjudian sedang marak di negara ini dengan berbagai bungkus yang menarik minat masyarakat. Sebut saja di awal tahun ini terkuak kasus perjudian berkedok investasi berupa *Binary Option* yang ramai dilakukan oleh masyarakat. Masyarakat yang berniat berinvestasi di platform tersebut, ternyata bermain di dalam lingkungan perjudian dimana Broker sebagai pemilik platform tidak akan membiarkan dirinya rugi. Akibatnya, masyarakat dirugikan banyak atas peristiwa ini. Begitupula dengan *gacha* yang bisa dimainkan oleh semua kalangan karena tergabung didalam suatu permainan. Ditakutkan para generasi muda akan mudah terpengaruhi untuk melakukan perjudian di dalam sistem *gacha* ini.

¹⁵ Ivy Taylor, *Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes*, terdapat dalam <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-10-belgian-gambling-commission-lays-out-recommendations-over-illegal-loot-boxes>. Diakses pada 28 November 2020

B. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan sistem *gacha* dalam game *online* dapat dikenakan sebagai tindak pidana perjudan?
2. Apakah pemain dan perusahaan game dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dari perjudian menggunakan metode *gacha*?

C. Tujuan Penulisan

1. Untuk mengetahui tindak pidana perjudian terhadap penggunaan sistem *gacha* dalam game *online* terhadap.
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban pidana bagi pemain dan perusahaan game dari perjudian menggunakan metode *gacha*.

D. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan terhadap kajian yang sedang diteliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan-pengulangan kajian yang sedang dilakukan terhadap penelitian-penelitian lainnya. Dengan demikian, dapat diketahui hal-hal apa saja yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya sehingga tidak terjadi pengulangan kajian.

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
1	Ihsan Noor Fikri Daya Tarik Sistem <i>Gacha</i> Dalam	Analisis Sistem <i>Gacha</i> dalam <i>Game Online</i> menurut Tindak

	<p>Mobile Game “Fate/Grand Order”</p> <p>Rumusan masalah meneliti mengenai daya tarik permainan <i>free to play</i> dengan sistem <i>gacha</i></p> <p>Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa sistem <i>gacha</i> dalam permainan sangat menarik para pemain dengan adanya <i>reward</i> dan tantangan dalam sistem tersebut. Sistem ini juga terus dimonetisasi sebagai sumber pendapatan permainan bagi <i>developer game</i> tersebut.</p>	<p>Pidana Perjudian.</p> <p>Rumusan masalah penelitian tersebut berfokus kepada hubungan sistem <i>gacha</i> dengan tindak pidana perjudian di Indonesia.</p>
2	<p>Koeder, Marco Josef, Tanaka, Ema</p> <p><i>Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?</i></p> <p>Rumusan masalah penelitian ini membahas perbedaan regulasi dari konsep <i>gacha</i> antara negara barat dengan negara timur.</p>	<p>Penelitian ini lebih memfokuskan kepada sikap Pemerintah Indonesia mengenai keberadaan sistem <i>gacha</i> ini.</p>

	<p>Hasil penelitian mengungkapkan bahwa negara asia seperti Jepang dan Cina telah tegas menyatakan <i>gacha</i> sebagai sistem perjudian sedangkan di negara barat seperti Jerman, Inggris, dan Belgia tidaklah demikian dan memberikan kebebasan pasar perjudian di dalamnya.</p>	
3	<p>Leon Y. Xiao</p> <p><i>Online Gambling in Video Games: A Case Study on the Regulation of Loot Boxes</i></p> <p>Rumusan masalah membahas mengenai bagaimana cara meregulasi sistem loot box demi tercapainya perlindungan konsumen</p> <p>Hasil penelitan menyimpulkan bahwa pengaturan sistem loot box dapat dilakukan melalui memunculkan data kemungkinan perolehan imbalan kepada pemain yang akan membeli loot box. Lebih lanjut lagi peneliti mengharapkan</p>	<p>Penelitin ini membahas kelemahan pengaturan yang sudah ada dalam lingkup di peraturan di Indonesia.</p>

	<p>peraturan yang cukup tegas dan mudah dipahami bagi para pemain <i>game</i> tersebut.</p>	
4	<p>I Gede Darma Sannayasa</p> <p>Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam Micro-Transaction Pada <i>Game Online</i>.</p> <p>Rumusan masalah membahas mengenai pengaturan pada micro-transaction di dalam <i>game</i> dan pertanggungjawaban pidana korporasi.</p> <p>Hasil penelitian menyimpulkan bahwa micro-transaction pada permainan dan sesuatu transaksi yang bergantung pada untung-untungan dapat dikenakan delik perjudian dan dikenakan sanksi pidana. <i>Publisher</i> dan/atau <i>developer game</i> merupakan Korporasi yang juga sebagai subyek hukum pidana dapat dikenai pertanggungjawaban pidana.</p>	<p>Penelitian ini lebih membahas lebih detail mengenai micro-transaction berupa <i>gacha</i> sebagai tindak pidana.</p> <p>Terdapat hal-hal yang bisa mempengaruhi <i>gacha</i> tersebut bisa dimasukkan sebagai tindak pidana atau tidak. Kemudian, pertanggungjawaban tidak serta merta bisa diberikan kepada <i>publisher</i> atau <i>developer</i> suatu <i>game</i>.</p> <p>Terdapat perbedaan dari kedua subjek hukum tersebut yang nantinya bisa mempengaruhi pertanggungjawaban keduanya.</p>

E. Tinjauan Pustaka

1. Sistem *Gacha*

Gacha adalah mesin permainan dimana pemain harus memasukkan koin atau alat lainnya untuk mendapatkan hadiah acak yang terbungkus dalam sebuah kapsul yang terdapat di dalam mesin tersebut.¹⁶ Pada zaman sekarang, sistem *gacha* telah diadaptasi ke dalam suatu perangkat komputer, *mobile*, dan konsol melalui aplikasi permainan. *Gacha* dalam permainan tersebut, memuat suatu hadiah *in-game* yang akan didapatkan pemain melalui sistem tersebut. Untuk menjalankan *gacha*, seorang pemain haruslah mengeluarkan biaya baik menggunakan *item* yang telah ia dapatkan dari *game* secara murni ataupun penukaran mata uang asli.

Gacha di dalam permainan umumnya menggunakan pembangkit bilangan acak untuk menentukan apa yang akan didapatkan pemain. Pembangkit bilangan acak adalah sebuah kaskas untuk menghasilkan sebuah bilangan yang bernilai acak.¹⁷ Jadi, bilangan acak tersebut merupakan hasil dari perhitungan rumus matematika, sehingga komputasi deret bilangan yang benar-benar acak tidaklah seperti pada lemparan dadu. Penerapannya di dalam permainan digunakan untuk menentukan hadiah tersebut dengan cara mencocokkan

¹⁶ Mahesa Gandakusuma, *Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan*, Makalah Kriptografi, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika (STEI) Institut Teknologi Bandung, 2016., hlm.2

¹⁷ Ibid

bilangan yang dihasilkan dengan jangkauan nilai tertentu dan mencocokkan jangkauan tersebut dengan hadiah yang didapat. Dengan begitu, pengembang atau pembuat *game* dapat memperoleh keuntungan dari sistem tersebut.

2. Tindak Pidana Perjudian

Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.¹⁸

Menurut KUHP Pasal 303 ayat (3) tentang Tindak Pidana Perjudian, judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir, disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berloma atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.¹⁹

3. Pertanggungjawaban Pidana

Pada pertanggungjawaban pidana, dianut asas *Geen Straf Zonder Schuld* atau “Tidak ada pidana tanpa kesalahan”. Seseorang dapat diminta pertanggungjawaban pidana, jika:²⁰

1. Melakukan tindak pidana,

¹⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses 14 Desember 2020

¹⁹ Pasal 303 ayat (3) KUHPidana

²⁰ Agus Rusianto, *Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana: Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi Antara Asas, Teori, Dan Penerapannya*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015, hlm. vii-viii

2. Di Atas umur tertentu dan mampu bertanggungjawab,
3. Dengan sengaja atau kealpaan,
4. Tidak ada alasan pemaaf.

Unsur-unsur tersebut wajib dipenuhi. Apabila salah satu unsur tersebut tidak terpenuhi maka meskipun orang tersebut melakukan tindak pidana, tetap tidak dapat dipertanggungjawabkan atau dipidanakan.

F. Definisi Operasional

1. *Game Online*

Game online atau permainan daring adalah permainan yang di dalam memainkannya biasanya memerlukan teknologi seperti koneksi internet ataupun sejenisnya.

2. *Gacha*

Dalam *game online*, *gacha* adalah kegiatan untuk mendapatkan karakter atau *item* secara acak. Dalam *gacha*, seorang pemain perlu mengorbankan sejumlah uang terlebih dahulu untuk mencoba sistem ini.

3. Konstruksi Hukum

Konstruksi hukum atau dikenal di dalam metode penemuan hukum sebagai metode eksposisi. Metode eksposisi adalah metode untuk menjelaskan kata-kata atau membentuk pengertian (hukum), bukan untuk

menjelaskan barang.²¹ Hukum yang di maksud di dalam konstruksi hukum merupakan alat-alat yang dipakai untuk menyusun bahan hukum yang dilakukan secara sistematis dalam bentuk dan istilah yang baik.²²

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara untuk menyelesaikan suatu masalah guna mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan mengumpulkan, menyusun, dan menginterpretasikan data sesuai dengan aturan yang berlaku dalam pembentukan karya ilmiah. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini mencakup:

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian Hukum Normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder.²³ Penelitian ini menggunakan objek kajian penulisan berupa pustaka-pustaka, seperti buku-buku, jurnal, artikel, dan peraturan-peraturan yang mempunyai hubungan terhadap pembahasan masalah.

²¹ Bambang Sutiyoso, *Loc.Cit*

²² Ibid

²³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo, Jakarta, 2003, hlm.13.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan hal yang akan diteliti atau dikaji oleh penulis. Objek dalam penelitian ini berupa meneliti bahan pustaka dengan kajian sebagai berikut:

- a. Konstruksi hukum pidana di dalam penggunaan sistem *gacha*.
- b. Pertanggungjawaban pidana bagi pelaku yang mendapatkan keuntungan di dalam sistem *gacha*.

3. Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung melalui wawancara dengan subjek penelitian. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui kepustakaan yang terdiri atas:

- a. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, meliputi KUHPidana dan Undang-undang.

Bahan hukum Primer tersebut, yaitu:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- 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 Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
 - 6) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
 - 7) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang tidak memiliki kekuatan hukum secara yuridis dan berupa literasi-literasi dalam bentuk buku-buku, majalah, surat kabar, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem *gacha* dan tindak pidana perjudian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Studi Kepustakaan Dokumen. Studi Kepustakaan Dokumen adalah teknik pengumpulan data berupa penumpukan dan pengkajian buku-buku literatur, serta peraturan perundang-undangan yang berlaku dan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

5. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Pendekatan perundang-undangan

Dengan cara pandang melihat ketentuan dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang akan diteliti.

b. Pendekatan konseptual

Penelitian ini melihat dari sudut pandang kelemahan dalam peraturan perundang-undangan yang telah berlaku dimasyarakat, terutama mengenai pengaturan sistem *gacha*.

6. Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Metode ini dilakukan dengan mengklasifikasikan data, menyunting, menyajikan hasil analisis, dan memberikan kesimpulan.

H. Kerangka Skripsi

Untuk mempermudah dalam hal pembahasan, menganalisa, dan menjabarkan dari hasil penelitian ini, maka diuraikan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 (empat) bab dengan uraian sebagai berikut:

Bab I, berisi pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, kerangka, teori, dan metode penelitian yang digunakan.

Bab II, berisi tinjauan teori di dalam konstruksi hukum pidana pada penggunaan sistem *gacha*.

Bab III, berisi kajian mengenai tinjauan konstruksi hukum pidana pada penggunaan sistem *gacha* dan pertanggungjawabannya di Indonesia.

Bab IV, berisi kesimpulan serta saran yang berguna untuk menyempurnakan penelitian ini.



BAB II

TINDAK PIDANA PERJUDIAN DAN PERATURANNYA DI DALAM

HUKUM PIDANA INDONESIA

A. Hukum Pidana

1. Pengertian Hukum Pidana

Keberadaan hukum pidana merupakan sebuah penjamin rasa aman kepada individu maupun kelompok di sebuah kehidupan bermasyarakat. Hukum pidana sendiri memiliki banyak pengertian. Istilah hukum pidana merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda “Strafrecht”, Straf berarti pidana, dan Recht berarti hukum. Menurut Moeljatno, hukum pidana adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara yang mengadakan dasar-dasar dan aturan-aturan untuk:²⁴

- a. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan yang dilarang dengan disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana bagi barang siapa yang melanggar larangan tertentu.
- b. Menentukan kapan dan hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana telah diancamkan,
- c. Menentukan dengan cara bagaimana pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.

²⁴ Moeljatno, *Azaz-azaz Hukum Pidana Indonesia*, Bina Aksara, Jakarta, 1987, hlm. 1.

Menurut Simon, hukum pidana adalah:²⁵

- a. Keseluruhan larangan atau perintah yang oleh negara diancam dengan nestapa, yaitu suatu pidana apabila tidak ditaati,
- b. Keseluruhan peraturan yang menetapkan syarat-syarat untuk penjatuhan pidana dan keseluruhan ketentuan yang memberikan dasar untuk penjatuhan dan penerapan pidana.

B. Konstruksi Hukum Pidana

1. Pengertian Konstruksi Hukum Pidana

Konstruksi hukum juga dikenal sebagai metode eksposisi di dalam penemuan hukum. Konstruksi hukum yaitu metode untuk menjelaskan kata-kata atau membentuk pengertian (hukum), bukan untuk menjelaskan barang.²⁶ Kata “Hukum” di dalam konstruksi hukum mengacu kepada alat-alat yang dipakai dalam menyusun sebuah bahan hukum dengan menyatukan apa yang termasuk dalam satu bidang yang sama dan satu pengertian yang sama.

Metode konstruksi hukum digunakan oleh hakim pada saat dihadapkan pada kasus yang terjadi adanya kekosongan hukum atau kekosongan undang-undang. Hal ini muncul karena pada prinsipnya seorang hakim tidak

²⁵ Togat, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia Dalam Perspektif Pembaharuan*, UMM Press, Malang, 2009, hlm. 12.

²⁶ Bambang Sutiyoso, *Op.Cit*, hlm.143.

boleh menolak untuk menyelesaikan perkara dengan alasan tidak ada hukum yang mengaturnya. Untuk itu, hakim akan menggali dan menemukan hukum yang telah hidup dan berkembang di masyarakat.

Konstruksi hukum tersebut bertujuan agar putusan hakim dalam suatu peristiwa konkret dapat memenuhi tuntutan keadilan dan memberi kemanfaatan bagi para pencari keadilan. Meskipun nilai-nilai tersebut memiliki tolak ukur yang berbeda-beda, setidaknya ada satu pandangan bahwa nilai adil bermakna bahwa segala peristiwa hukum yang sama akan diperlakukan sama dan nilai kemanfaatan yang terletak pada kegunaan hukum bagi para pencari keadilan. Penegak hukum pembuat undang-undang, penyelenggara pemerintahan, dan masyarakat luas.

Menurut Rudolph von Jhering, ada 3 syarat utama untuk melakukan konstruksi hukum, yaitu:²⁷

- a. Konstruksi hukum harus mampu meliputi semua bidang hukum positif.
- b. Dalam pembuatan konstruksi tidak boleh ada pertentangan logis di dalamnya atau tidak boleh membantah dirinya sendiri.
- c. Konstruksi itu mencerminkan faktor keindahan yaitu konstruksi itu bukan merupakan sesuatu yang dibuat-buat dan konstruksi harus mampu memberi gambaran yang jelas tentang sesuatu.

²⁷ *Ibid*, hlm.145.

Kemudian, terdapat istilah konstruksi hukum pidana yang diartikan sebagai formulasi suatu aturan yang dibuat dalam bentuk dan dalam ranah hukum pidana.²⁸ Hukum pidana pada dasarnya berfokus pada pengaturan tentang masalah kejahatan yang terjadi di tengah masyarakat.²⁹ Hukum pidana tidak hanya berfungsi untuk mengatur perilaku manusia saja, namun juga untuk mewujudkan masyarakat yang dicita-citakan. Selain itu, hukum pidana berfungsi sebagai sarana integrasi sosial (*law as an integrative mechanism*).³⁰

2. Macam-Macam Metode Konstruksi Hukum

Konstruksi hukum atau metode eksposisi itu sendiri terbagi menjadi dua metode, yaitu metode eksposisi verbal dan tidak verbal. Kemudian, metode eksposisi verbal tersebut terbagi lagi menjadi dua bagian, yaitu verbal prinsipal dan verbal melengkapi. Sedangkan metode eksposisi yang tidak verbal dikenal sebagai metode representatif.

a. Metode Eksposisi Verbal Prinsipal

Metode eksposisi verbal prinsipal terbagi menjadi dua, yaitu metode individuasi dan metode parafrase dan definisi. Metode individuasi

²⁸ Muhammad Farid, *Model Pengaturan Ketentuan Hukum Pidana Dalam Upaya Kebijakan Penanggulangan Tindak Pidana Cyberbullying Terhadap Anak*, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2021, hlm.37

²⁹ Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia: Suatu Pengantar*, Refika Aditama, Bandung, 2011, hlm.1

³⁰ Ali Zaidan, *Menuju Pembaruan Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2015, hlm.83.

adalah penjelasan nama-nama kesatuan individual. Dalam penerapannya, digunakan kata-kata individual. Pada individuasi sering digunakan tempat dan waktu.³¹

Kemudian, metode parafrase dan definisi diterapkan pada kata-kata lain, suatu kata dijelaskan dengan parafrase, ketika di dalam satu kalimat diganti dengan kalimat lain.³² Misalnya, dalam menjelaskan kata “kepentingan”, maka dibuatlah kata yang mengandung kata ‘kepentingan’, seperti “*Orang mempunyai kepentingan dalam perbuatan dan kejadian.*” Selanjutnya, dibuat dalam kalimat lain yang tidak mengandung kata epentingan´tetapi memiliki makna yang sama, seperti “*Perbuatan atau kejadian itu menibulkan untung rugi.*” Kalimat tersebut selanjutnya diganti dengan kalimat “*Orang mempunyai kepentingan dalam suatu perbuatan atau kejadian, kalai perbuatan atau kejadian itu negakibatkan untungatau rugi.*”

Lalu dalam metode definisi, nama klas dijelaskan dengan *definite per genus et defferentium*. Jadi, apabila nama klas yang lebih tinggi dan terdekat disebutkan dan kemudian diikuti sifat klas yang membedakan klas yang bersangkutan dengan klas-klas terdekat lainnya, maka luas

³¹ Bambang Sutiyoso, *Op.Cit, hlm.145*

³² *Ibid*

pengertian sebuah kata yang ditetapkan dibatasi oleh pengertian-pengertian lain yang mungkin mengacaukan.³³

b. Metode Eksposisi Verbal Melengkapi

Metode eksposisi verbal melengkapu terdiri dari 11 metode, yaitu:³⁴

1) Sinonimasi

Dengan sinonimasi, sebuah kata "X" dijelaskan apabila sebuah kata "Y" disebut yang mempunyai arti sama. Metode parafrase menuju kepada sinonimasi kalimat-kalimat penuh.

2) Antitese

Dengan antitese, kata "X" dijelaskan apabila disebut kata "Y" yang artinya contradictoir dengan "X". Metode parafrase menuju kepada antitese kalimat-kalimat penuh.

3) Terjemahan

Terjemahan merupakan bentuk khusus sinonimasi kata "X" dan "Y" yang berasal dari dua bahasa.

4) Restriksi dan Ampliasi

Dengan restriksi, kata "X" dijelaskan apabila kepada "X" diberi arti yang lebih sempit daripada kepada "Y". Sebaliknya dengan ampliasi, kata "X" dijelaskan apabila kepada "X" diberi arti yang lebih luas daripada kepada "Y". Restriksi dan ampliasi banyak digunakan baik

³³ *Ibid*, hlm.146

³⁴ *Ibid*, hlm.146-147

dalam ilmu hukum maupun dalam praktek hukum. Terjadi restriksi apabila sebuah "barang" itu disebut "benda" apabila mempunyai nilai bagi manusia dan oleh hukum dianggap sebagai satu kesatuan. Sebaliknya terjadi ampliasi apabila termasuk benda adalah "hak".

5) Paraleli

Dengan paraleli kata "X" dijelaskan apabila dibandingkan dengan kata "y" dan ditunjukkan perbedaan dan persamaannya. Paraleli banyak digunakan untuk menjelaskan kata-kata dengan arti materiil.

6) Deskripsi

Dengan deskripsi suatu kata dijelaskan apabila genus yang tertinggi dan terdekat disebutkan dan suatu rangkaian sifat-sifat yang membedakan dari kelas yang sama. Bedanya dengan definisi hanyalah dalam definisi hanya disebut satu sifat, sedangkan dalam deskripsi lebih banyak. Definisi adalah deskripsi singkat, sedangkan deskripsi adalah definisi yang diperluas. Deskripsi digunakan juga sebagai metode tambahan pada individuasi.

7) Enumerasi

Dengan enumerasi, sebuah kata dijelaskan apabila kelas atau individu disebutkan semuanya yang termasuk di dalamnya.

8) Archetipasi

Dengan archetipasi sebuah kata dengan arti immateriil dijelaskan apabila ditambahkan gambaran tertentu tentang dunia benda.

9) Ilustrasi dan Eksemplifikasi

Ilustrasi adalah setiap metode verbal untuk menjelaskan arti kata.

Sedangkan metode eksemplifikasi digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan memberi contoh-contoh.

c. Metode Representasi

Metode ini termasuk ke dalam metode eksposisi non verbal. Dalam metode representasi, seorang menjelaskan suatu kata kepada orang lain dan apabila ia menyebutkan kata sedang yang lain memperoleh gambaran melalui pancaindranya.³⁵

Metode representasi tidak menentukan eksistensi sebuah kata. Oleh karenanya, metode ini digunakan diantara orang-orang yang tidak mempunyai satu bahasa, seperti anak dan orang tua. Walaupun metode ini lemah, akan tetapi sering digunakan untuk menjelaskan nama dan barang.

C. Tindak Pidana Perjudian

1. Pengertian Tindak Pidana

Tindak pidana merupakan salah satu istilah untuk menggambarkan suatu perbuatan yang dapat dipidana, dalam bahasa belandanya adalah

“*strafbaarfeit*“.³⁶ Menurut Wirjono Prodjodikoro definisi tindak pidana

³⁵ *Ibid*, hlm.147-148

³⁶ Masruchin Ruba'I, *Asas-asas Hukum Pidana*, Malang, UM Press, 2003, hlm.21

adalah suatu perbuatan yang perlakuannya dapat dikenakan pidana.³⁷ Menurut Moeljatno, perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana.³⁸ Moeljatno berpendapat bahwa, “Perbuatan pidana adalah perbuatan yang oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, asal saja dalam pidana itu diingat bahwa larangan tersebut ditujukan pada perbuatan yaitu suatu keadaan atau kejadian yang ditimbulkan oleh kelalaian orang, sedangkan ancaman pidananya ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian tersebut”.³⁹

Dalam konsep Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), tindakan pidana diartikan sebagai perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang oleh peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana. Dikemukakan pula dalam konsep tersebut bahwasannya dinyatakan sebagai tindak pidana, selain perbuatan tersebut dilarang dan diancam pidana oleh perundang-undangan, harus juga bersifat melawan hukum atau bertentangan dengan kesadaran hukum masyarakat, artinya setiap tindak pidana selalu dipandang bersifat melawan hukum kecuali ada alasan pembenar.⁴⁰

³⁷ Ibid, hlm.22

³⁸ C.S.T. Kansil dan Christine S.T Kansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Jakarta, Pradnya Paramita, 2004, hlm.54

³⁹ Ibid

⁴⁰ Mahrus Ali , *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 98

2. Pengertian Tindak Pidana Perjudian

Judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.⁴¹

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), tindak pidana perjudian menurut Pasal 303 dijelaskan bahwa:⁴²

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin;
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;
 - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
 - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

⁴¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses 14 Desember 2020

⁴² Pasal 303 KUHPidana

- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencahariannya itu.
- (3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba.
3. Unsur-unsur Tindak Pidana Perjudian

Di dalam KUHP, dapat dijabarkan bahwa terdapat 2 unsur dari tindak pidana. Unsur-unsur tersebut meliputi unsur subjektif dan unsur objektif. Unsur subjektif merupakan unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan pada diri si pelaku dan termasuk di dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedangkan unsur objektif merupakan unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan dimana tindakan dari si pelaku dilakukan. Unsur subjektif dalam suatu tindak pidana meliputi:⁴³

- a. Kesengajaan atau ketidaksengajaan (culpa dan dolus).

⁴³ P.A.F Lamintang I, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung, Citra Aditya Bakti, 1997, hlm.184.

- b. Maksud dan voornemen pada suatu percobaan atau poging seperti yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat 1 KUHP.
- c. Macam-macam maksud atau oogmerk seperti yang terdapat misalnya di dalam kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain.
- d. Merencanakan terlebih dahulu atau voorbedachteraad seperti misalnya dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP.
- e. Perasaan takut atau vress seperti yang antara lain terdapat didalam rumusan tindak pidana pembuangan bayi menurut Pasal 308 KUHP.

Sedangkan unsur objektif dari suatu tindak pidana meliputi: ⁴⁴

- a. Sifat melanggar hukum.
- b. Kualitas si pelaku.
- c. Kausalitas, yakni hubungan antara suatu tindakan sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat.

Menurut Moeljatno, dapat dipidananya suatu perbuatan dan orangnya perlu dipisahkan terlebih dahulu antara perbuatan pidana dan pertanggungjawaban pidana. Oleh karenanya munculah pandangan “dualistis” yang menyatakan perbuatan pidana harus ada unsur berupa:

- a. Perbuatan oleh manusia.

⁴⁴ *Ibid.*

- b. Memenuhi rumusan undang-undang.
- c. Bersifat melawan hukum.

Sedangkan dalam pandangan monistis, seseorang yang melakukan tindak pidana harus dapat dipidana. Berbeda dengan pandangan dualistis yang masih harus disertai syarat pertanggungjawaban pidana yang ada pada si pembuat atau pelaku. Jadi menurut pandangan dualistis, semua syarat yang diperlukan untuk pengenaan pidana harus lengkap adanya.

Di dalam judi terdapat unsur-unsur agar segala perbuatan bisa dapat dikatakan sebagai judi, yaitu:

- a) Permainan
- b) Untung-untungan
- c) Taruhan.

Untung-untungan di dalam perjudian merupakan kondisi didalam sebuah permainan tidaklah harus selalu menang atau berhasil membawa keuntungan tersendiri, ada resiko yang harus ditanggung pemain itu. Taruhan itu sendiri jika pemain menaruh sebuah taruhan yang dipakai untuk melengkapi permainan itu dan mendapatkan hadiah uang yang ditaruh itu dan mendapatkan hadiah uang yang ditaruh itu berulah bisa dikatakan sebuah judi.

Di dalam Pasal 303 KUHP itu sendiri, dijelaskan bahwa tindak pidana perjudian dibagi ke dalam 3 bentuk sebagai berikut:

- a) Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencaharian.
- b) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum
- c) Turut main judi sebagai pencaharian.

Dalam bentuk kejahatan pertama yaitu mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencaharian, pelaku tidak melakukan permainan judi. Namun pelaku tetap melakukan perbuatan yang dilarang yaitu menawarkan dan memberikan kesempatan bermain judi. Menawarkan kesempatan bermain judi maksudnya adalah si Pelaku melakukan perbuatan dengan cara apapun untuk mengundang atau mengajak orang-orang untuk bermain judi dengan menyediakan tempat dan waktu tertentu. Perbuatan menawarkan bermain judi dan atau memberi kesempatan bermain judi harus dijadikan sebagai pencaharian atau diartikan perbuatan tersebut sudah berlangsung lama dan Pelaku mendapatkannya sebagai mata pencahariannya.⁴⁵

⁴⁵ Darwinton Sibarani, *Tinjauan Hukum Atas Proses Turut Serta Membantu Melakukan Permainan Judi: Studi Kasus Putusan Pengadilan Negeri Binjai No.97/Pid.B/2011/PN-BJ*, Universitas Medan Area, Medan, 2015, hlm.45

Bentuk kejahatan kedua, yaitu sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Dalam bentuk kejahatan ini, terdapat 2 perbedaan pokok dengan bentuk kejahatan yang pertama, yaitu:⁴⁶

- a) pada bentuk pertama, perbuatan menawarkan kesempatan dan perbuatan memberikan kesempatan tidak disebutkan kepada siapa, oleh karena itu bisa termasuk seseorang atau beberapa orang tertentu. Tetapi bentuk kedua, disebutkan ditujukan pada khalayak umum.
- b) pada bentuk pertama secara tegas disebutkan bahwa kedua perbuatan itu dijadikan sebagai mata pencaharian. Sedangkan pada bentuk kedua, tidak disebutkan unsur dijadikan sebagai mata pencaharian.

Unsur kesengajaan pada bentuk kedua ini maksudnya pelaku menghendaki untuk mewujudkan kedua perbuatan itu, dan sadar bahwa perbuatan dilakukan di depan khalayak umum adalah untuk bermain judi.⁴⁷

Kemudian, bentuk kejahatan yang terahir adalah turut main judi sebagai pencaharian. Dalam bentuk kejahatan ini, pelaku dianggap turut serta. Pelaku ikut terlibat dalam permainan judi, bisa sebagai Pelaku peserta (*medepleger*), juga termasuk Pelaku pembantu (*medeplichtige*). Sedangkan unsur kesengajaan pada bentuk kedua harus ditujukan pada unsur perbuatan turut serta dalam kegiatan usaha permainan judi. Maksudnya, Pelaku

⁴⁶ *Ibid*, hlm.47.

⁴⁷ *Ibid*.

menghendaki untuk melakukan perbuatan turut serta dan disadarinya bahwa keikutsertaannya itu dalam kegiatan permainan judi.⁴⁸

4. Macam-macam bentuk perjudian

Dalam Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian dijelaskan bahwa:⁴⁹

Ayat (1)

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud dalam Pasal ini, meliputi :

a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari

- 1) Roulette;
- 2) Blackjack;
- 3) Baccarat;
- 4) Creps;
- 5) Keno;
- 6) Tombola;
- 7) Super Ping-pong;
- 8) Lotto Fair;
- 9) S a t a n;
- 10) Paykyu;
- 11) Slot machine (Jackpot);

⁴⁸ *Ibid*, hlm.46.

⁴⁹ Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.9 Tahun 1981

12) Ji Si Kie;

13) Big Six Wheel;

14) Chuc a Luck

15) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran);

16) Pachinko;

17) Poker;

18) Twenty One;

19) Hwa-Hwe;

20) Kiu-kiu.

b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:

1) Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;

2) Lempar Gelang;

3) Lempar Uang (Coin);

4) Kim;

5) Pancingan;

6) Menembak sasaran yang tidak berputar;

7) Lempar bola;

8) Adu ayam;

9) Adu sapi;

- 10) Adu kerbau;
- 11) Adu domba/kambing;
- 12) Pacu kuda;
- 13) Karapan sapi;
- 14) Pacu anjing;
- 15) Hailai;
- 16) Mayong/Macak;
- 17) Erek-erek.

c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan;

- 1) Adu ayam;
- 2) Adu sapi;
- 3) Adu kerbau;
- 4) Pacu kuda;
- 5) Karapan sapi;

6) Adu domba/kambing.

d. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termaksud diatas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.

D. Pertanggungjawaban Pidana

1. Pengertian Pertanggungjawaban pidana

Kejahatan di dalam tindak pidana dianggap sebagai perbuatan yang melanggar norma karena merugikan masyarakat. Maka dari itu, sebuah kejahatan diperlukan adanya pertanggungjawaban atas dampak yang ditimbulkannya. Untuk itu, perlu diketahui pula asal mula adanya konsep pertanggungjawaban pidana yang terus ada hingga saat ini.

Pertanggungjawaban Pidana atau *Criminal Liability*, terdiri dari dua kata yaitu *Criminal* (kejahatan) dan *Liability* (Tanggung Jawab). Pengertian pertanggungjawaban pidana karena perbuatan pidana hanya sebatas kepada larangan dan ancaman suatu perbuatan dengan suatu ancaman.⁵⁰ Apakah orang yang melakukan perbuatan tersebut kemudian dijatuhi pidana, tergantung pada apakah dalam perbuatan itu orang tersebut memiliki kesalahan.⁵¹ Jadi, pertanggungjawaban pidana adalah sebuah bentuk tanggung jawab dari seseorang yang menentukan dibebaskannya seseorang atau dipidanya karena suatu hal kejahatan yang diperbuat olehnya.

Dalam konsep pertanggungjawabawan, sebenarnya memiliki konsep utama yang dikenal dengan ajaran kesalahan dimana dalam bahasa latin lebih dikenal dengan sebutan *mens rea*. Konsep ini dilandaskan pada suatu perbuatan tidak

⁵⁰ Mahrus Ali, *Op Cit*, hlm.155

⁵¹ Moeljatno, *Op Cit*, hlm.165.

mengakibatkan seseorang bersalah kecuali jika pikiran orang itu jahat.⁵² Dalam bahasa Inggris doktrin tersebut dirumuskan dengan *an act does not make a person guilty; unless the mind is legally blameworthy* yang pada intinya asas ini membahas dua syarat memidanakan seseorang, yaitu perbuatan lahiriah yang terlarang/perbuatan pidana (*actus reus*), dan ada sikap batin jahat/tercela (*mens rea*).⁵³

Hukum di Indonesia menganut doktrin *geen straf zonder schuld* (tidak ada pidana tanpa kesalahan). Dalam pertanggungjawaban pidana, maka dapat dirumuskan bahwa penilai keadaan dan kemampuan seseorang yang diduga melakukan tindak pidana apakah ia dapat dimintai pertanggungjawaban atau tidak dan juga untuk menilai bagaimana keadaan tentang terjadinya suatu tindak pidana haruslah diketahui adanya kesalahan dari si pelaku, dan untuk menilai kemampuan si pelaku haruslah dilakukan pengujian kesehatan jiwa si pelaku apakah ia tergolong mampu atau tidak untuk bertanggung jawab.⁵⁴

2. Unsur-unsur Di Dalam Pertanggungjawaban Pidana

Pada pertanggungjawaban pidana, dianut asas *Geen Straf Zonder Schuld* atau “Tidak ada pidana tanpa kesalahan”. Seseorang dapat diminta pertanggungjawaban pidana, jika:⁵⁵

⁵² Mahrus Ali, *Loc Cit.*

⁵³ *Ibid*, hlm. 156.

⁵⁴ *Ibid*, hlm.109.

⁵⁵ Agus Rusianto, *Loc.Cit.*

- a. Melakukan tindak pidana,
- b. Di Atas umur tertentu dan mampu bertanggungjawab,
- c. Dengan sengaja atau kealpaan,
- d. Tidak ada alasan pemaaf.

Unsur-unsur tersebut wajib dipenuhi. Apabila salah satu unsur tersebut tidak terpenuhi maka meskipun orang tersebut melakukan tindak pidana, tetap tidak dapat dipertanggungjawabkan atau dipidanakan.

Adapun Unsur-unsur Pertanggungjawaban Pidana adalah Menurut Martiman Prodjhamidjojo bahwa unsur-unsur subjektif adalah adanya suatu kesalahan dalam bentuk kesengajaan dan kealpaan, sehingga perbuatan yang melawan hukum tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Unsur-unsur subjektif yaitu:⁵⁶

- a. Kesalahan
- b. Kesengajaan
- c. Kealpaan
- d. Perbuatan
- e. Sifat melawan hukum.

⁵⁶ Amir Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana: Memahami Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Sebagai Syarat Pemidanaan*, RangkangEducation, Yogyakarta, 2012, hlm.87.

Unsur objektif adalah adanya perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau dengan kata lain harus ada unsur melawan hukum. Unsur-unsur objektif yaitu:⁵⁷

- a. Perbuatan
- b. Sifat melawanhukum.

Unsur kemampuan bertanggung jawab menurut Van Hamel adalah suatu keadaan dimana suatu normalitas psikis seseorang dan tingkat intelektualitasnya mempengaruhi 3 (tiga) kemampuan dasar dari manusia yang diantaranya adalah:⁵⁸

- a. Mampu untuk mengerti nilai dari akibat perbuatannya sendiri;
- b. Mampu untuk menyadari bahwa perbuatannya itu menurut pandangan masyarakat tidak diperbolehkan;
- c. Mampu untuk menentukan kehendaknya atas perbuatannya itu.

Sedangkan menurut Simons, kemampuan bertanggungjawab bisa diartikan suatu keadaan psikis sedemikian, yang membenarkan adanya penerapan suatu upaya pemidanaan, baik dilihat dari sudut umum maupun dari orangnya. Seseorang dikatakan mampu bertanggung jawab jika jiwanya sehat. Ia mampu untuk mengetahui atau menyadari bahwa perbuatannya

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ I Made Widnyana, *Asas-Asas Hukum Pidana Buku Panduan Mahasiswa*, FIKAHATI ANESKA, Jakarta, 2010, hlm. 58

bertentangan dengan hukum dan pula dapat menentukan kehendaknya sesuai dengan kesadaran tersebut.⁵⁹

Jadi di dalam hal kemampuan bertanggungjawab, keadaan batin orang yang melakukan perbuatan pidana merupakan masalah kemampuan bertanggungjawab dan menjadi dasar yang penting untuk menentukan adanya kesalahan. Keadaan jiwa orang yang melakukan perbuatan pidana haruslah sedemikian rupa sehingga dapat dikatakan normal, sebab karena orang yang normal dan sehat inilah yang dapat mengatur tingkah lakunya sesuai dengan ukuran – ukuran yang di anggap baik oleh masyarakat.

Pertanggungjawaban pidana juga harus memenuhi unsur bahwa perbuatan yang dilakukan orang tersebut mempunyai kesalahan. Menurut Sudarto, dipidananya seseorang tidaklah cukup apabila orang itu telah melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau bersifat melawan hukum. Jadi meskipun pembuatnya memenuhi rumusan delik dalam undang – undang dan tidak dibenarkan (*an objective breach of a penal provision*), namun hal tersebut belum memenuhi syarat untuk menjatuhkan pidana. Untuk pidanaan masih perlu adanya syarat, bahwa orang yang melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau bersalah (*subjective guild*). Hal ini artinya berlaku asas “tiada pidana tanpa

⁵⁹ Muladi dan Dwidja Priyatno, *Pertanggungjawaban Pidana Korporasi*, Kencana Pranada Media Group, Jakarta, 2010, Hlm. 74

kesalahan” (*keine strafe ohne schuld atau geen straf zonder schuld atau nulla poena sine culpa*). *Culpa* disini memiliki arti luas, meliputi juga kesengajaan.⁶⁰

Adanya pidanaaan harus ada kesalahan pada si pembuat. Kesalahan merupakan keadaan jiwa dari si pembuat dan hubungan batin antara si pembuat dengan perbuatannya. Mengenai keadaan jiwa dari seseorang yang melakukan perbuatan merupakan apa yang lazim disebut sebagai kemampuan bertanggung jawab, sedangkan hubungan batin antara si pembuat dengan perbuatannya itu merupakan kesengajaan, kealpaan, serta alasan pemaaf.⁶¹

Dengan demikian, untuk menentukan adanya kesalahan subjek hukum harus memenuhi beberapa unsur, antara lain :⁶²

- a. Adanya kemampuan bertanggung jawab pada si pembuat,
- b. Hubungan batin antara si pembuat dan perbuatannya yang berupa kesengajaan (*dolus*) atau kealpaan (*culpa*),
- c. Tidak adanya alasan penghapus kesalahan atau tidak adanya alasan pemaaf.

⁶⁰ Sudarto, *Hukum dan Perkembangan Masyarakat Kajian terhadap Pembaruan Hukum Pidana*, Sinar Baru, Bandung, 1983, hlm. 85.

⁶¹ *Ibid*, hlm.91

⁶² *Ibid*

Adapun alasan penghapusan pidana dibedakan menjadi dua, yaitu alasan pembenar (*rechtvaardigings ground*) dan alasan pemaaf (*schuld uitsluitings ground*). Alasan pembenar merupakan alasan yang menghapuskan sifat melawan hukumnya perbuatan. Alasan pembenar yang terdapat dalam KUHP adalah pembelaan terpaksa (pasal 49 ayat 1), melaksanakan ketentuan undang-undang (pasal 50), dan melaksanakan perintah jabatan yang sah (pasal 51 ayat 1).⁶³

Sedangkan alasan pemaaf merupakan alasan yang menghapuskan kesalahan pelakunya, yaitu tak mampu bertanggung jawab (pasal 44), pembelaan terpaksa yang melampaui batas (pasal 49 ayat 2) dan dengan itikad baik melaksanakan perintah jabatan yang tidak sah (pasal 51 ayat 2).⁶⁴

3. Subjek Hukum Di Dalam Pertanggungjawaban Pidana

Di dalam KUHP, menyebutkan bahwa subjek hukum pidana adalah *natuurlijke person* atau manusia. Hal ini didasarkan di dalam pasal KUHP Buku II dan Buku III, tiap-tiap kaidah hukumnya diawali kata *barangsiapa*.

Namun seiring perkembangan jaman, manusia saat ini bukanlah satu-satunya subjek hukum. Subjek hukum lainnya yaitu Badan Hukum. Badan Hukum adalah organisasi atau kelompok manusia yang mempunyai tujuan tertentu yang dapat menyanggah hak dan kewajiban. Badan Hukum sendiri

⁶³ Setiyono, *Kejahatan korporasi: analisis viktimologi dan pertanggungjawaban korporasi dalam hukum pidana Indonesia*, Bayumedia Publishing, Malang, 2003, hlm.113

⁶⁴ *Ibid.*

terbagi menjadi dua macam, badan hukum dalam lingkungan publik yang terbentuk dari penguasa berdasarkan peraturan perundang-undangan dan badan hukum lingkungan privat yang pendiriannya berdasarkan hukum privat.

Konsep badan hukum atau korporasi sebagai subjek hukum mulai di kenal di Indonesia pada tahun 1951 di dalam Undang-undang Penimbunan Barang. Kemudian dikenal luas dalam Undang-Undang Darurat No.7 Tahun 1955 tentang Tindak Pidana Ekonomi, pada Pasal 15 ayat (1). Kemudian berlanjut konsep ini bisa ditemukan di dalam Undang-Undang Penetapan Presiden No.11 Tahun 1963 tentang Tindak Pidana Subversi dan Undang-Undang No.9 Tahun 1976 tentang tindak Pidana Narkotika pada Pasal 49. Jadi, korporasi sebagai subjek hukum hanya bisa ditemukan di luar KUHP dikarenakan Hukum Pidana Umum atau KUHP hanya menganut manusia sebagai subjek hukum (Pasal 59 KUHP).

Namun demikian, pengaturan korporasi sebagai subjek tindak pidana, maka kita bisa melihatnya ke dalam RUU KUHP Baru. Eksistensi korporasi sebagai subjek tindak pidana tersebut tampak dalam Ketentuan Formulasi Pasal 45 ayat (1) RUU KUHP 2019, ditegaskan bahwa Korporasi merupakan subjek tindak pidana. Lebih lanjut, dalam ketentuan formulasi Pasal 45 ayat (2) RUU KUHP 2019 dinyatakan bahwa: *“Korporasi sebagaimana dimaksud ayat (1) mencakup badan hukum yang berbentuk perseroan terbatas, yayasan, koperasi, badan usaha milik negara, badan usaha milik*

daerah, atau yang disamakan dengan itu, serta perkumpulan baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum atau badan usaha yang berbentuk firma, persekutuan komanditer, atau yang disamakan dengan itu sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan”. Dengan diaduknya paham bahwa korporasi adalah subjek tindak pidana, berarti korporasi baik sebagai badan hukum maupun bukan badan hukum dianggap mampu melakukan tindak pidana dan dapat dipertanggungjawabkan dalam hukum pidana.

E. Perjudian Di Dalam Hukum Pidana Islam

Judi dalam bahasa Arab disebut sebagai al-Maysir. Dalam Qanun Jinayat, maysir adalah permainan yang mengandung unsur taruhan, dilakukan oleh dua orang atau lebih atau berhadapan hadapan dalam suatu majelis.⁶⁵

Dalam AL-Qur'an kata al-Maysir, disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam QS. Al-Baqarah (2) 219, dan QS. Al-Maidah (5): 90-91

a. QS. Al-Baqarah :219

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِنَّهُمَا آكْبَرُ مِمَّنْ نَّفَعِيهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

⁶⁵ Airi Safrijal dan Sahardiani, “Penegakan Hukum Terhadap Penyedia Fasilitas Yang Memberikan Peluang Terjadinya Jarimah Maysir.”, *Jurnal Hukum dan Keadilan “Mediasi”*, Edisi No.2, Vol.5, 2018, hlm.100.

Artinya: “mereka bertanya kepadamu tentang Khamar dan Judi. Katkanlah: pada keduanya itu terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya...”

b. QS. Al-Maidah :90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : “hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) Khamar,berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasip dengan panah, adalah perbuatan keji adalah termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan- perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”

c. QS. Al-Maidah :91

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: “Sesungguhnya setan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) Khamar dan berjudi, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)”

Dari ketiga ayat tersebut, Allah menjelaskan bahwa maysir adalah suatu perbuatan yang berdosa. Setiap manfaat yang diperoleh dari kemenangan keduanya tidak sebanding dengan dosa yang didapatkan. Pada zaman Jahiliyah sendiri, Maysir ditempatkan pada permainan al-Mukhatarah (pertaruhan harta). Dalam permainan tersebut, pihak yang menang bisa memperoleh harta taruhan. Adapula dalam bentuk permainan al-tajziah dimana 10 orang laki-laki bermain menggunakan kartu yang terbuat dari potongan-potongan kayu dan dibagikan secara acak. Orang yang memegang kartu kosong dianggap kalah dan harus membayar taruhannya. Pada zaman tersebut biasanya menggunakan daging unta.

Kemudian pihak yang menang akan membagikan daging-daging tersebut ke orang-orang miskin.

Namun walaupun terlihat memberikan manfaat, sebenarnya maysir menimbulkan akibat buruk yang lebih besar. Mereka yang menang saling membanggakan diri serta membawa nama suku atau kabilah mereka masing-masing. Di samping itu, mereka juga menjelekkan dan menghina pihak yang kalah dengan merendahkan kabilah mereka juga. Tindakan ini selalu berakhir dengan perselisihan, percekocokan, bahkan saling membunuh dan peperangan. Untuk itu, judi menjadi suatu perbuatan yang wajib dihindari oleh seorang muslimin.

Tindak pidana yang dikenakan hukuman-hukuman tertentu dalam syari'at Islam dibagi beberapa macam Jarimah, jarimah terbagi dua, yaitu jarimah hudud dan jarimah ta'zir. Kata Hudud (berasal dari bahasa Arab) adalah jamak dari kata had. Had secara harfiah ada beberapa kemungkinan arti antara lain batasan atau defenisi, siksaan, ketentuan atau hukum. Sedangkan jarimah ta'zir secara harfiah bermakna atau memuliakan atau menolong. Namun, ta'zir dalam pengertian istilah hukum Islam adalah hukuman yang bersifat mendidik yang tidak mengharuskan pelakunya dikenai had dan tidak pula harus membayarkan kaffarah atau diat. Tindak pidana yang dikelompokkan yang menjadi objek pembahasan ta'zir adalah tindak pidana naringan seperti pelanggaran seksual yang

termasuk zina, tuduhan berbuat kejahatan zina, pencurian yang tidak sampai satu nisab harta.

Perjudian termasuk ke dalam jarimah ta'zir sebab setiap orang yang melakukan perbuatan maksiat yang tidak memiliki sanksi haddan tidak ada kewajiban membayar kafarat harus dita'zir, baik perbuatan maksiat itu berupa pelanggaran atas hak Allah atau hak manusia. Hakim diberi kebebasan untuk memilih hukuman-hukuman yang sesuai dengan macam tindak pidana ta'zir serta keadaan si pelaku. Singkatnya, hukuman-hukuman tindak pidana ta'zir tidak mempunyai batasan-batasan tertentu. Meskipun demikian, hukum Islam tidak memberi wewenang kepada penguasa atau hakim untuk menentukan tindak pidana yang bertentangan dengan kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan nash-nash (ketentuan) serta prinsip umum hukum Islam.

Aturan hukum Islam di atas, pada dasarnya bertujuan untuk mendidik pribadi muslim, agar memiliki kepribadian mulia, menegakkan keadilan dalam masyarakat dan memenuhi kepentingan atau memelihara kebaikan hidup yang hakiki. Dalam hal ini hukum Islam sangat memperhatikan kepentingan hidup

manusia, oleh karenanya jangan sampai kepentingan ini dilanggar, sehingga merusak keselamatan manusia itu sendiri.⁶⁶

F. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan; mainan.⁶⁷ *Game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.⁶⁸ *Game* harus memiliki kompetisi untuk mendorong pemain untuk terus bermain. Kompetisi dapat berbentuk menang dan kalah. Untuk memenangkan permainan, pemain harus dapat menemukan strategi dan cara untuk menyelesaikan masalah.

Pada zaman modern ini, *game* tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga oleh orang dewasa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Romi Satria Wahono, bahwa *game* memiliki karakteristik yang

⁶⁶ Dahlia H., “Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)”, *E-Journal IAIN Manado*, Edisi No.2, Vol.5, 2007, hlm.5-6.

⁶⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring)*, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

⁶⁸ Mohammad Khafid Barokum, *Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android*, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, 2018, hlm.6.

menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif sehingga digemari oleh banyak orang.⁶⁹

Menurut Kiraly Orsolya, *game* bisa dibagi menjadi dua grup utama, yaitu *online* dan *offline*. *Game Offline* adalah *game* yang biasanya dimainkan sendiri (terkadang ada pilihan untuk bisa bermain bersama pemain lain), memiliki titik awal dan akhir yang jelas, dan tugas-tugas yang ada di dalam *game* biasanya dapat diselesaikan tanpa bantuan orang lain. Sedangkan *game online* adalah *game* yang biasanya dimainkan dengan pemain lain, dimana para pemain berkomunikasi secara real-time, untuk mengeksplorasi, menyelesaikan tugas, atau berkompetisi dengan satu sama lain di satu dunia virtual yang sama. Secara desain, *game online* termasuk sebagai *game as a service*, bukan *as a product*. Akibatnya, *game online* menawarkan kepada pemain sebuah layanan tanpa akhir dimana pemain bisa terus menikmati konten yang ada dan terus diperbaharui oleh para *developer*. Hal ini membuat *online game* sejatinya adalah permainan yang tidak akan pernah selesai.⁷⁰

Game online juga dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di

⁶⁹ Wiwik Akhirul Aeni, Antara *Game*, Pendidikan dan HP (*Game Mobile Learning* Sebagai Wacana Pendidikan), dalam <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>, diakses pada 25 Agustus 2022

⁷⁰ Orsolya Kiraly, *Assessment And Psychological Mechanisms Of Problematic Online Gaming*, Eötvös Loránd University, Budapest, 2015, hlm.13.

perangkat komputer (PC), laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis *game* mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama.⁷¹ Dengan bermain *game online*, para *gamer* bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa juga menciptakan suatu komunitas dalam *game* tersebut.

2. Regulasi Mengenai *Game Online* di Indonesia

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah mengeluarkan beberapa aturan yang mengatur mengenai *game online*. Peraturan yang pertama dibentuk dalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatik Republik Indonesia No 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang dikeluarkan pada 20 Juli 2016. Di dalam peraturaaan ini mengatur mengenai permainan interaktif elektronik. Peraturan Interaktif elektronik adalah tindakan bermain berumpun balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.⁷²

⁷¹Yusbizal Firdaus, dkk, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol 2 No.2, 2018, hlm.169.

⁷² Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Komunikasi Dan Infomatika Republik Indonesia No.11 Tahun 2016

Aturan ini juga mengklasifikan *game online* berdasarkan konten dan kelompok usia pengguna. Jika menurut kategori konten, maka terdiri atas :⁷³

- a. rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. kekerasan;
- c. darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- d. penggunaan bahasa;
- e. penampilan tokoh;
- f. seksual;
- g. penyimpangan seksual;
- h. simulasi judi;
- i. horor; dan
- j. interaksi daring

Kemudian, di dalam kategori kelompok usia Pengguna terdiri atas.⁷⁴

- a. kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih;
- b. kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih;
- c. kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
- d. kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih; dan

⁷³ Pasal 4 ayat (2) Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia No.11 Tahun 2016

⁷⁴ Pasal 4 ayat (3) Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia No.11 Tahun 2016

- e. kelompok semua usia.

Di dalam peraturan tersebut juga dijelaskan bahwa suatu *game* tidak dapat diklasifikasikan ke dalam Permainan Interaktif Elektronik apabila konten dalam *game* tersebut terdapat produk:⁷⁵

- a. menampilkan dan/atau memperdengarkan pornografi;
- b. merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli; dan/atau
- c. bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Selain peraturan itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika juga mengeluarkan Peraturan Menteri Kominfo No. 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat yang diubah melalui Peraturan Menteri Kominfo No. 10 Tahun 2021. Dengan aturan tersebut, Kominfo berhak memblokir akses situs *game online* yang terbukti tidak mematuhi aturan yang berlaku.

G. *Gacha*

1. Pengertian *Gacha*

Gacha adalah mesin permainan dimana pemain harus memasukkan koin atau alat lainnya untuk mendapatkan hadiah acak yang terbungkus dalam

⁷⁵ Pasal 9 Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia No.11 Tahun 2016

sebuah kapsul yang terdapat di dalam mesin tersebut.⁷⁶ Shibuya mendeskripsikan *gacha* sebagai:⁷⁷

“...similar in screen appearance to vending machines that dispense children’s toys, and lucky players can win valuable gaming items this way...Gacha can be played for free, however, extremely rare and/or valuable gaming items can also be obtained through monetary purchases of online Gacha products.”(...mirip seperti tampilan layar pada mesin penjual otomatis yang mengeluarkan mainan anak-anak, dan pemain yang beruntung dapat memenangkan item game yang berharga dengan cara ini...Gacha dapat dimainkan secara gratis, namun item game yang sangat langka dan/atau item berharga dalam game yang juga dapat diperoleh dari pembelian dari produk gacha online.)

Yamakami menjelaskan bahwa *Gacha* adalah mekanisme untuk menyediakan item yang dipilih secara acak, terkadang gratis dan terkadang sebagai item berbayar.⁷⁸ *Gacha* di dalam permainan umumnya menggunakan pembangkit bilangan acak untuk menentukan apa yang akan didapatkan pemain. Pembangkit bilangan acak adalah sebuah kakas untuk menghasilkan sebuah bilangan yang bernilai acak.⁷⁹ Jadi, bilangan acak tersebut merupakan hasil dari perhitungan rumus matematika, sehingga komputasi deret bilangan yang benar-benar acak tidaklah seperti pada lemparan dadu. Penerapannya di dalam permainan digunakan untuk menentukan hadiah tersebut dengan cara mencocokkan bilangan yang dihasilkan dengan jangkauan nilai tertentu dan mencocokkan jangkauan tersebut dengan hadiah yang didapat.

⁷⁶ Mahesa Gandakusuma, *Loc. Cit.*

⁷⁷ Akiko Shibuya, dkk, “Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan”, DiGRA Conference, 2015, hlm.3.

⁷⁸ Toshihiko Yamakami, “Historical View of Mobile Social Game Evolution in Japan: Retrospective Analysis of Success Factors”, ICACT, 2013, hlm.4.

⁷⁹ Mahesa Gandakusuma, *Loc. Cit.*

2. Elemen-elemen *Gacha*

Koeder yang mengutip laporan analisis *game* “Spicemart” mendeskripsikan bahwa secara garis besar, *gacha* mengandung elemen-elemen sebagai berikut:⁸⁰

- a. *Gacha* merupakan bagian dari elemen permainan utama tetapi bukan permainan itu sendiri.
- b. *Gacha* dibayar menggunakan mata uang virtual dalam *game* baik dengan mata uang lunak atau keras (uang asli).
- c. *gacha* merupakan permainan berbasis peluang.
- d. *gacha* menggunakan animasi untuk memvisualisasikan undian.
- e. *gacha* selalu memberikan hadiah (virtual) berupa benda virtual, karakter,dll. yang berperan dalam *game* (dekoratif, fungsional, sosial) yang memiliki tingkat kelangkaan / keterbatasan yang berbeda, sering kali dapat ditagih dan tidak dapat ditukar uang asli. Selain itu, *Gacha* dan hadiahnya sering dikombinasikan dengan peristiwa/acara tertentu.
- f. Item yang diperoleh melalui *Gacha* hanya berharga di dalam permainan dan seringkali merupakan bagian penting dari ekosistem permainan.
- g. *Gacha* banyak digunakan meningkatkan monetisasi untuk penyedia *game*.

⁸⁰ Koeder dkk, *Op.cit*, hlm.5

3. Perkembangan Penerapan Sistem *Gacha*

Nama *Gacha* awalnya berasal dari mesin keberuntungan bernama Gashapon milik Bandai yang sudah ada sejak tahun 1977. Mesin tersebut berisi kapsul hadiah sesuai tema yang diangkatnya. Namanya diambil dari suara dalam bahasa Jepang ketika mesin tersebut mengeluarkan kapsul yang berbunyi "*Gacha*".⁸¹ Untuk memainkannya, pemain harus membayar dengan memasukkan koin terlebih dahulu. Meski bentuk-bentuk *gacha* sudah banyak berkembang, mesin-mesin tersebut masih banyak dijumpai di pusat perbelanjaan di Jepang hingga saat ini.

Keberadaan *gacha* di dalam *game online* pertama kali muncul di tahun 2010 melalui *game Dragon Collection* yang dirilis oleh Konami, perusahaan *game* asal Jepang. Jenis *game* ini adalah permainan pertarungan kartu. Pemain secara perlahan mengumpulkan kartu dengan keunikannya masing-masing melalui pencarian dan petualangan dengan orang lain di dalam *game* tersebut. Selama memainkannya, pemain akan membuka peti dan menambahkan item yang diurutkan secara acak ke *iventory* pemain. Jika pemain menginginkannya lebih cepat, maka ia harus membayar. Itulah mengapa Konami menjadikan *game* ini gratis untuk dimainkan. Ketika pemain sudah memainkan *game* tersebut, beberapa orang yang "tidak sabaran" akan memilih

⁸¹ Ayyadana Akbar, *Misteri "Gacha", Kenapa Begitu Populer di Kalangan Gamer Jepang?*, dalam <https://gamebrott.com/misteri-gacha-kenapa-begitu-populer-di-kalangan-gamer-jepang#:~:text=Nama%20Gacha%20sebenarnya%20berasal%20dari,kapsul%20yang%20berbunyi%20%E2%80%9CGacha%E2%80%9D>, diakses pada 25 Agustus 2022

untuk membayar. Konami juga memaksimalkan hal tersebut dengan menerapkan sistem *gacha* yang mengacak pembelian pemain. Hal inilah yang menjadikan *game Dragon Collection* sebagai penguasa pasar saat itu.⁸²

Pada zaman sekarang, sistem *gacha* sudah lekat dengan industri *game* modern. Sistem ini telah diadaptasi ke dalam suatu perangkat komputer, *mobile*, dan konsol melalui aplikasi permainan. Di dalam *game*, *gacha* adalah kegiatan seperti *pulling*, *rolling*, atau *spinning* untuk mendapatkan hadiah acak dari *game*. Untuk melakukan ini, pemain biasanya perlu menggunakan mata uang dalam *game*.⁸³ Yamakami mengungkapkan bahwa:⁸⁴

“Gacha is a great framework to introduce gambling spirits into mobile social games. It also obscures the high price to premium items because one attempt of Gacha can be cheap.” (Gacha adalah kerangka kerja yang bagus untuk memperkenalkan perjudian ke dalam game social mobile. Hal ini juga telah mengaburkan harga yang tinggi untuk item premium karena dengan satu upaya gacha bisa menjadikannya murah.)

Gacha dalam permainan tersebut, memuat suatu hadiah *in-game* yang akan didapatkan pemain melalui sistem tersebut. Untuk menjalankan *gacha*, seorang pemain haruslah mengeluarkan biaya baik menggunakan *item* yang telah ia dapatkan dari *game* secara murni ataupun penukaran mata uang asli.

⁸² Luke Winkie, *The History of Gacha in Video Games*, terdapat dalam https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d, diakses pada 25 Agustus 2022.

⁸³ Mihovil Grguric, *Gacha System in Mobile Games: Everything You Need to Know*, terdapat dalam <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gacha-system>, Diakses pada 10 Juni 2022

⁸⁴ Toshihiko Yamakami, *Loc.Cit*

BAB III

PENGGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA

A. Konstruksi Hukum Pidana Pada Penggunaan Sistem *Gacha*

Sistem *Gacha* pada *game online* telah menjadi daya tarik tersendiri baik bagi pemain maupun industri *game* itu sendiri. Keberadaannya terlingkup dalam suatu sistem *microtransaction* sebuah *game* yang menjadi jalan pintas bagi pemain untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan di dalam *game* yang dimainkannya. Namun, karena menggunakan sistem *gacha*, maka pemain tersebut tidak mengetahui apa yang ia dapatkan setelah melakukan *microtransaction* tersebut. Menjadi sebuah kekhawatiran karena terbungkus di dalam suatu *game*, maka sistem ini tidak hanya menasar ke orang dewasa maupun remaja, bahkan anak-anak. Anak-anak yang cenderung untuk mudah dipengaruhi, akan bisa dengan mudahnya menghabiskan unangnya hanya untuk membeli barang secara acak di dalam *game* yang ia mainkan.

Tindakan transaksi yang mana pembeli tidak mengetahui apa yang didapatkan dari transaksinya, maka menunjukkan adanya unsur untung-untungan di dalamnya. Didasarkan pada keberuntungan untuk membeli sesuatu di dalam sebuah *game*, maka mengindikasikan adanya suatu bentuk perjudian. Bentuk perjudian juga bisa dilihat ketika pemain dipaksa untuk mengikuti sistem dari pengembang *game* tersebut. Pemain hanya bergantung kepada

sistem yang dibuat oleh pengembang *game*. Cara kerja seperti ini hampir mirip dengan bandar di dalam sebuah perjudian. Penting untuk diketahui adanya suatu transaksi dengan pengharapan untuk menang, sifat untung-untungan yang memaksa pelakunya bergantung pada sesuatu yang bersifat untung-untungan atau spekulatif/kebetulan merupakan bentuk perbuatan perjudian⁸⁵

Perjudian dalam bentuk apapun di Indonesia, pada dasarnya merupakan kegiatan yang tidak sejalan dengan norma agama, norma kesusilaan, dan ideologi negara yaitu Pancasila. Perjudian memiliki dampak negatif dan berbahaya bagi mental dan moral masyarakat, terutama kaum muda. Perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat yang sulit untuk diberantas. Didalam hukum pidana Islam tindak pidana perjudian digolongkan kepada jarimah Ta'zir, dimana yakni jumlah sanksi yang diberikan terhadap pelaku pidana itu ditentukan oleh ulil amri/pemerintah.⁸⁶

Perkembangan zaman telah membuat judi ikut berubah. Jika dahulu kita hanya mengenal bentuk judi konvensional seperti judi kartu, judi tebakm dan permainann lainnya. Sekarang ini, telah ada judi *online*(daring) yang telah berkembang di dalam masyarakat. Judi *online* tersebut juga kini merambah ke pasar video *game*. Perjudian ini memberikan masalah bagi pelakunya

⁸⁵ Gerald Waney, "Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis Kuhp)." *Lex Crimen*, Vol 5, no. 3, 2016, hlm.33.

⁸⁶ Nurul Kodriyah, Tindak pidana perjudian dalam putusan pengadilan Majalengka nomor 107/Pid.B/2015/PN.Mjl perspektif hukum pidana Islam, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung, 2018, hlm.6.

dimana beberapa orang menjadi ketagihan, lalu beberapa orang tersebut tidak bisa berhenti berjudi yang pada akhirnya beberapa orang tersebut banyak kehilangan uang dan harta, artinya disamping diri sendiri dirugikan, masyarakat juga mengalami hal sama, hal tersebut karena selain meracuni jiwa seseorang, judi berpotensi memberi dampak buruk terhadap perekonomian masyarakat secara luas.⁸⁷

Perjudian sendiri dituangkan di dalam hukum positif Indonesia melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai *lex generalis* dan juga didalam *lex specialis* melalui Undang-Undang No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian serta Peraturan Pemerintah No.9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Di dalam KUHP Pasal 303 ayat (3), “Yang dikatakan main judi yakni tiap-tiap permainan berdasarkan harapan buat menang, umumnya mengandalkan untung-untungan saja sertakalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Hal terhitung sebagaimain judi yakni pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.⁸⁸

⁸⁷ Santoso dkk, "Peran Kepolisian Dalam Sistem Peradilan Pidana Terpadu Terhadap Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian." , *Jurnal Daulat Hukum* Vol1, no. 1, 2018, hlm.180.

⁸⁸ Pasal 303 ayat (3) KUHP

Kemudian, Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian merupakan kejahatan. Pasal 303 KUHP merumuskan tindak pidana perjudian merupakan kejahatan, mengatur:

- 1) “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:1.dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;2.dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;3.menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.”
- 2) “kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.”
- 3) “Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara

mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Adapun oleh Pasal 303bis dirumuskan bahwa kejahatan mengenai perjudian diatur:

- 1) “Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah;(1) barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;(2) barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau dipinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali jika ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.”
- 2) “jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.”

Undang-undang di Indonesia juga tidak secara jelas mengatur soal bentuk perjudian *gacha*. Di dalam Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, bentuk dari sistem *gacha* sama sekali disebutkan sebagai bentuk perjudian. Hal ini wajar karena undang-undang tersebut dikeluarkan pada tahun 1981 sedangkan *gacha* baru populer di awal tahun 2000-an dan itu pun masih dalam bentuk fisik berupa *vending machine*. Keberadaan *gacha* di dalam *game online*

pertama kali muncul di tahun 2010 melalui *game Dragon Collection* asal Jepang.⁸⁹ Untuk itu diperlukan adanya sebuah konstruksi hukum pidana mengenai pengenaan sistem *gacha*.

Secara definisi, *gacha* dan perjudian mengandung unsur yang sama. Pasal 303 KUHP mendefinisikan permainan judi sebagai tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan judi sebagai permainan dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga. Hal ini diperjelas melalui berjudi yang diartikan sebagai sejumlah uang atau harta dipertaruhkan dalam tebak-tebakan permainan yang bergantung pada kebetulan (keberuntungan), atas maksud memperoleh uang atau harta dengan nilai yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Begitu halnya dengan *gacha*. *Gacha* adalah mekanisme permainan untuk menyediakan item yang dipilih secara acak, terkadang gratis dan terkadang sebagai item berbayar.

Berdasarkan definisi tersebut, secara garis besar terdapat unsur-unsur yang terkandung untuk dapat suatu perbuatan tersebut dikatakan sebagai suatu perjudian dan *gacha* diantaranya, pertama, perbuatan yang dilakukan pada umumnya dalam bentuk permainan. Unsur yang kedua adalah, perbuatan atau

⁸⁹ Mihovil Grguric, *Gacha System in Mobile Games: Everything You Need to Know*, terdapat dalam <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gacha-system>. Diakses pada 10 Juni 2022

permainan yang dilakukan bersifat untung-untungan. Unsur yang terakhir yaitu suatu permainan tersebut disertakan pula taruhan. Apapun dapat dijadikan taruhan baik uang maupun barang berharga lainnya, menjadi unsur penting untuk menentukan suatu perbuatan tersebut dapat atau tidak sebagai perbuatan perjudian. Hal ini membuat sistem *gacha* sendiri menyerupai dengan yang namanya “*perjudian*”.

Lebih jelas, ketika unsur pertama yaitu “*permainan*”, maka bentuk permainan dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu atau guna menghibur. Jadi permainan bersifat rekreatif. *Gacha* merupakan sebuah permainan. Hal ini dijelaskan di dalam elemen-elemen *gacha*, dimana *Gacha* merupakan bagian dari elemen permainan utama tetapi bukan permainan itu sendiri.⁹⁰ Keberadaan *gacha* memang bukan sebagai permainan yang utama, tetapi merupakan bagian dari *game* inti itu sendiri. Hal ini dikarenakan sistem *gacha* juga akan mempengaruhi jalannya permainan dalam *game* tersebut.

Unsur yang kedua adalah untung-untungan. Untung-untungan artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/kebetulan atau untung-untungan.⁹¹ *Gacha* merupakan

⁹⁰ Koeder dkk, *Loc. Cit.*

⁹¹ Kris Demirto Faot, *Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua*, Skripsi Universitas Hasanuddin, Makassar, 2013, hlm. 4.

permainan berbasis peluang.⁹² *Gacha* di dalam permainan umumnya menggunakan pembangkit bilangan acak untuk menentukan apa yang akan didapatkan pemain..⁹³

Kemudian, unsur yang terakhir adalah adanya taruhan. Untuk menjalankan sebuah *gacha*, pemain memang dituntut untuk membayar menggunakan item tertentu di dalam *game*. Namun, hal itu tidak semata-mata menjadikannya sebagai sebuah bentuk taruhan. Taruhan di dalam pasal tersebut berupa harta berharga, seperti uang ataupun barang berharga lainnya. Koeder menjelaskan bahwa “*Gacha dibayar menggunakan mata uang virtual dalam game baik dengan mata uang lunak atau keras (uang asli).*”⁹⁴ Jadi, untuk menjalankan suatu *gacha*, terdapat dua macam cara. Cara yang pertama yaitu menggunakan mata uang *game* yang diperoleh pemain secara gratis dalam prosesnya memainkan sebuah *game*. Kemudian yang kedua menggunakan mata uang *game* yang diperoleh dari konversi mata uang asli. Untuk melakukan hal tersebut, nantinya pemain akan melakukan Real Money Trade (RMT) agar mata uang asli mereka dikonversikan menjadi mata uang di dalam *game*. Namun hal tersebut belum dapat dikatakan sebagai sebuah taruhan.

Merujuk pada Permen Kominfo No.11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, “*merupakan kegiatan judi yang dapat*

⁹² *Ibid*

⁹³ Mahesa Gandakusuma, *Loc..Cit.*

⁹⁴ Koeder dkk, *Loc.Cit.*

*menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.*⁹⁵ Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *gacha* dapat dianggap sebagai perjudian ketika pemain bisa mendapatkan uang dari kegiatannya. Hal ini memungkinkan mengingat adanya RMT berupa pertukaran mata uang game ke mata uang asli. Dengan adanya tindakan tersebut, pemain memungkinkan untuk mendapatkan keuntungan materiil dari pertaruhan yang dibuatnya.

Jadi pada intinya, penggunaan pasal 303 kepada sistem *gacha* dapat dikenakan sebagai sebuah bentuk perjudian ketika di dalamnya terdapat RMT. Dengan adanya RMT di dalam sistem *gacha* ini, maka akan ada uang asli yang terlibat di dalamnya. Peputaran uang inilah yang nantinya membentuk sebuah keuntungan bagi pemain atau perusahaan *game* tersebut.

Kita perlu melihat adanya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Undang-undang ini telah mengatur mengenai arus informasi serta transaksi elektronik. Dengan demikian, *gacha* bisa dikenakan karena merupakan salah satu bentuk transaksi elektronik di dalam *microtransaction*. Ketika bersinggungan dengan tindak pidana perjudian, maka kita perlu mengacu pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No, 11 Tahun 2008 tentang UU ITE. Pada Psaal 27 ayat (2) UU ITE, dijelaskan bahwa “*Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentranmisikan dan/atau membuat*

⁹⁵ Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Pasal 9 huruf b.

dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Sedangkan dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan sanksinya yang berbunyi; “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Jadi berdasarkan uraian tersebut, konstruksi hukum pidana pada penggunaan sistem *gacha* dapat dikenakan sebagai tindak pidana perjudian sebagaimana hukum yang telah berlaku di Indonesia. Hal ini ditentukan dari adanya RMT dari aktifitas transaksinya. Pemain yang melakukan RMT dengan mengkonversikan hasil *gacha*-nya ke dalam mata uang asli dapat dikenakan tindak pidana perjudian karena terpenuhinya unsur-unsur pidananya. *Gacha* juga akan menempatkan Pasal 303 KUHP sebagai *Lex Generalis* dan UU ITE sebagai *Lex Specialis*.

B. Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pemain dan Perusahaan Game dari Perjudian Menggunakan Metode *Gacha*

1. Pertanggungjawaban Pemain *Game* Dalam Penggunaan Sistem *Gacha*.

Tindak perjudian di dalam penggunaan sistem *gacha* tergantung kepada adanya RMT di dalam transaksinya. Tindakan pemain yang melakukan RMT di dalam sistem *gacha* dilakukan dengan mengkonversi mata uang asli

ke mata uang dalam *game*. Nanti hasil konversi itu digunakan untuk menjalankan *gacha*. Pemain juga bisa mendapatkan keuntungan ketika melakukan RMT. Perolehan keuntungan itu adalah dengan menjual item yang diduplikatnya lagi. Peristiwa ini juga melibatkan RMT dengan cara mengkonversi nilai item *game* tersebut ke dalam mata uang asli. Hal ini pula bertentangan dengan pasal 9 huruf b Permen Kominfo No. 11 Tahun 2016 karena didefinisikan dapat sebagai bentuk kegiatan judi.

Untuk itu, pemain yang melakukan RMT dengan menukarkan item *game* ke mata uang asli dapat dibebaskan pertanggungjawaban pidana berdasarkan pasal 303 KUHP ayat (1) dan UU ITE dalam Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (2). Dalam Pasal 303 ayat 1 berbunyi:⁹⁶

(1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barangsiapa dengan tidak berhak :

1e. menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi ;

2e. sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk

⁹⁶ Pasal 303 ayat (1)

itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.

3e. turut main judi sebagai pencaharian.

Kemudian, Pasal 27 ayat (2) UU ITE berbunyi: “*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.*” Dengan ancaman pidana dalam Pasal 45 ayat (2) UU No.19 Tahun 2016, yakni “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”

2. Pertanggungjawaban Perusahaan *Game* Dalam Penggunaan Sistem *Gacha*.

Perkembangan zaman membuat manusia saat ini bukanlah satu-satunya subjek hukum. Subjek hukum lainnya yaitu Badan Hukum. Badan Hukum adalah organisasi atau kelompok manusia yang mempunyai tujuan tertentu yang dapat menyanggah hak dan kewajiban. Badan Hukum sendiri terbagi menjadi dua macam, badan hukum dalam lingkungan publik yang terbentuk dari penguasa berdasarkan peraturan perundang-undangan dan badan hukum lingkungan privat yang pendiriannya berdasarkan hukum privat. Akan tetapi,

peraturan mengenai badan hukum sebagai subjek hukum pidana baru ada di peraturan di luar KUHP.

Undang-undang diluar KUHP yang mengenal istilah badan hukum sebagai subjek hukum pidana, antara lain Undang-Undang Darurat No.7 Tahun 1955 tentang Pengusutan, Penuntutan dan Peradilan Tindak Pidana Ekonomi, lalu Undang-undang no.9 Tahun 1985 jo. Undang-Undang No.31 tahun 2004 tentang Perikanan, lalu Undang-undang No. 31 Tahun 1999 jo. Undang-Undang No.20 Tahun 2001 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, lalu undang-undang No.8 tahun 2010 tentang pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang, Undang-undang No.35 Tahun 2009 tentang Narkotika, undang-undang No.8 tahun 1999 tentang perlindungan Konsumen, Undang-Undang No.21 tahun 2001 tentang minyak dan gas bumi, kemudian undang-undang No.30 tahun 2009 tentang ketenagalistrikan, lalu Undang-undang No.32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, Undang-undang No.41 tahun 1999 tentang kehutanan, undang-undang No.4 tahun 2009 tentang mineral dan pertambangan batubara dan lain-lain.

Pemidanaan yang dikenakan kepada badan hukum tidaklah sama dengan pemidanaan yang dijatuhkan pada orang perorangan selaku subyek hukum pidana, hal itu karena badan hukum memiliki karakter tersendiri yang secara prinsip berbeda dengan orang perorangan. Hal ini misalnya tidak dapat dikenakannya sanksi pidana penjara maupun mati selayaknya

dikenakan kepada perorangan. Dari hal tersebut, maka perlu ditentukan sanksi yang sesuai untuk diterapkan kepada sebuah badan hukum.

Sanksi yang diterapkan kepada sebuah badan hukum nantinya tidak hanya menjadi suatu bentuk pertanggungjawaban pidana, melainkan juga bisa membawa kepentingan dari masyarakat. Dari hal-hal tersebut, sanksi yang dapat dikenakan kepada badan hukum atas pertanggungjawaban pidananya, yaitu berupa sanksi percobaan (*probation*), sanksi denda (*equity fine*), atau dialihkan berbentuk sanksi tambahan, sanksi individu, sanksi pelayanan masyarakat (*community service*), kewenangan yuridis pihak luar perusahaan sertakewajiban membeli saham.

Steven Box menyebutkan bahwa ruang lingkup kejahatan korporasi meliputi:⁹⁷

1. *Crimes for corporation*, adalah pelanggaran hukum dilakukan oleh korporasi dalam usaha untuk mencapai tujuan korporasi untuk memperoleh profit;
2. *Criminal corporation*, yaitu korporasi yang bertujuan semata-mata untuk melakukan kejahatan;
3. *Crime against corporations*, yaitu kejahatan-kejahatan terhadap korporasi seperti pencurian atau penggelapan milik korporasi, yang dalam hal ini yang menjadi korban adalah korporasi.

⁹⁷ Hamzah Hatrik, *Asas Pertanggungjawaban Kporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia (Sriect liability dan vicarious Liability)*, Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm. 41

Berdasarkan ruang lingkup yang diberikan oleh Steven Box di atas dapat ditetapkan bahwa penggunaan sistem *gacha* didalam *game online* adalah kejahatan yang berupa Crimes For Corporation, yaitu kejahatan yang dilakukan perusahaan dalam rangka mencari keuntungan.

Sejalan dengan itu, Yamakami mengungkapkan bahwa *Gacha* adalah kerangka kerja yang bagus untuk memperkenalkan perjudian ke dalam *game*.⁹⁸ Di dalam *gacha*, pemain akan diadu keberuntungannya untunk mendapatkan item tertentu. Namun, pengacakan tersebut tidak serta merta bentuk dari pengacakan yang murni. Perusahaan tersebut juga ikut andil dalam perolehan yang di dapatkan pemain.

Contoh dari ikut andil tersebut adalah kasus perusahaan Electronic Arts (EA) yang kini dilaporkan oleh badan perlindungan konsumen di Eropa karena di duga mengkspoitasi sistem *gacha* lootboxnya pada *game* FIFA Ultimate Team.⁹⁹ EA diduga memaksa pemainnya untuk melakukan transaksi menggunakan uang asli agar bisa memenangkan *game* tersebut. Dari kasus inilah dapat dilihat bahwa perusahaan *game* itu akan “memujukn” pemain yang mau membayar dibandingkan dengan yang tidak. Hal-hal seperti inilah yang membuat perusahaan terus dapat memperbesar keuntungannya.

⁹⁸ Toshihiko Yamakami, *Loc.Cit.*

⁹⁹ David Meyer, terdapat dalam <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftc-gambling-children/>. Diakses pada 2 Juni 2022.

Pada UU ITE mengenai ketentuan pidana diatur dalam Pasal 45 sampai dengan Pasal 52. Pasal-pasal UU ITE yang mengautur mengenai ketentuan pidana diidentifikasi bahwa subyek atau yang berbuattindakan pidana bisa dituntut pertanggungjawaban pidana yakni ‘setiap orang’ yaitu orang perorangan juga korporasi. Disamping pula diawal UU ITE ini pada ketentuan umum Bab I, bahwa “orang adalah orang perorangan, warga negara Indonesia atau warga negara asing, maupun badan hukum sedangkan badan usaha adalah perusahaan perorangan atau perusahaan persekutuan, baik berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum”. Rumusan ini memperlihatkan jika badan hukum menjadi subyek hukum pula dalam UU ITE. Dengan demikian dapat dimintakan pertanggungjawaban pidana pada korporasi bila mana terbukti perusahaan tersebut berbuat tindak pidana.

Dari hal tersebut, perusahaan *game* dapat dianggap telah memberikan atau memfasilitasi dalam penggunaan sistem *gacha* dengan memebrikan akses kepada pemainnya untuk menjual *item* gacha mereka. Sistem *gacha* yang terbukti memenuhi unsur perjudian seperti adanya RMT didalam penggunaanya, maka perusahaan *game* itu dianggap turut serta dalam melakukan perjudian. Keuntungan itu nantinya diperoleh dengan adanya uang masuk atau transksi uang asli melalui RMT.

Kegiatan judi tersebut bertentangan peraturan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) bahwa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan,

mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Dengan ancaman pidana dalam Pasal 45 ayat (2) UU No.19 Tahun 2016, yakni “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”

Adapun dalam penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik, menurut Pasal 96 huruf (a) Peraturan Pemerintah Nomor 71 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik maka dapat dilakukan pemutusan akses karena dianggap melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan.

Mengenai pertanggungjawaban tersebut, perusahaan *game* terbagi menjadi dua bagian, yaitu *developer* (pengembang) dan *publisher* (penerbit) *game*. *Developer game* merupakan pihak yang melakukan pengembangan produk video gim, sedangkan *publisher* adalah pihak yang menerbitkan atau merilis sebuah gim.¹⁰⁰ Di dalam cara kerja perusahaan *game*, *publisher* merupakan induk perusahaan dari *developer game* (anak perusahaan). Untuk

¹⁰⁰ Yudi Aulia F., *Perbedaan Game Publisher dengan Game Developer, terdapat dalam https://esportsnesia.com/fokus/perbedaan-game-publisher-dengan-game-developer/#Apakah_game_developer_bisa_berjalan_tanpa_publisher*. Diakses pada 17 Juli 2022

itu, ketika sebuah *game* memiliki *publisher*, maka *publisher* tersebut tidak hanya memasarkan, tetapi juga mendanai dan ikut serta di dalam pengembangan *game* itu. Meski demikian, tidak semua *developer* bergantung kepada *publisher*. Sebab, ada beberapa *developer game* yang juga mengambil alih tugas untuk memasarkan *game*-nya sendiri. *Developer game* yang menjual karyanya sendiri di pasaran dikenal dengan sebutan *Developer indie*.¹⁰¹ Untuk itu, pertanggungjawaban perusahaan *game* dapat dikenakan kepada *developer* ketika *game* tersebut memang dikelola oleh *developer indie*. Kemudian, pertanggungjawaban dikenakan kepada *Publisher game*, ketika *game* tersebut dipasarkan oleh perusahaan *publisher* tersebut karena perusahaan tersebut yang memasarkan *game* untuk dapat dimainkan oleh masyarakat.

¹⁰¹ Liston, *Perbedaan Developer dengan Publisher dalam Dunia Game*, Terdapat dalam <https://editornews.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-1311182915/perbedaan-developer-dengan-publisher-dalam-dunia-game?page=2>. Diakses pada 17 Juli 2022

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan sistem *gacha* dalam *game online* dapat dikatakan sebagai tindak pidana perjudian. Adapun Hal ini didasarkan kepada Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP, serta UU ITE. Pengenaan *gacha* berdasarkan Pasal 303 ayat (3) sebagai tindak pidana perjudian menilik adanya unsur-unsur pidana di dalamnya. Adapun unsur-unsur perjudian yang didefinisikan dalam pasal tersebut yaitu Permainan, Untung-untungan, dan Taruhan. Unsur Untung-untungan dan Taruhan baru terpenuhi ketika penggunaan *gacha* tersebut melibatkan Real Money Trading (RMT) dengan pertukaran item game ke dalam mata uang asli sehingga menimbulkan adanya keuntungan materiil. Kemudian pada pasal 303 bis ayat (1) memenuhi unur-unsur diantaranya perbuatannya berupa bermain judi dan menggunakan kesempatan yang diadakan yang melanggar pasal 303 KUHP. Adapun *gacha* yang termuat di dalam *game online*, maka ketentuannya tunduk Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No, 11 Tahun 2008 tentang UU ITE. Pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang adanya Informasi

atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, seperti halnya gacha.

2. Baik itu pemain maupun perusahaan *game* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana dari perjudian menggunakan sistem gacha. Keduanya memenuhi unsur untuk dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Bagi Pemain, memenuhi unsur pertanggungjawaban pidana karena yang pertama ia melakukan tindak pidana perjudian melalui gacha. Berdasarkan pasal 303 bis ayat (1) huruf a, maka pemain dianggap menggunakan kesempatannya untuk bermain judi yang melanggar ketentuan pada Pasal 303 KUHP. Unsur kesengajaan bahwa pemain dengan sengaja turut serta dalam kegiatan permainan judi. Pemain dianggap dapat dimintai pertanggungjawaban pidana ketika dianggap mampu bertanggungjawab dan tidak ada alasan pemaaf. Sedangkan bagi perusahaan *game*, pada Pasal 303 ayat (1) huruf a KUHP dianggap menawarkan kesempatan bermain judi maksudnya adalah si Pelaku melakukan perbuatan dengan cara apapun untuk mengundang atau mengajak orang-orang untuk bermain judi dengan menyediakan tempat dan waktu tertentu melalui platform *game online*-nya. Perbuatan menawarkan bermain judi dan atau memberi kesempatan bermain judi dijadikannya sebagai mata pencahariannya dengan menjalankan sistem RMT. Dengan adanya RMT, maka timbulah transaksi yang akan memberikan keuntungan. Oleh karenanya, pemain ataupun perusahaan *game* dapat dikenakan sanksi berdasarkan Pasal 303 KUHP, Pasal 303bis ayat (1)

KUHP, dan Pasal 42 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. SARAN

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya peraturan khusus atau *lex specialis* yang mengatur sistem *gacha* sebagai bentuk perjudian. Perlunya aturan tersebut untuk dapat menjembatani dan mengatur segala kepentingan-kepentingan yang muncul baik itu dari pihak pemain *game* maupun perusahaan *game*. Hal ini agar kemudian tidak terjadi tindakan-tindakan yang merugikan pihak satu sama lain atau bahkan merugikan masyarakat suatu bangsa. Dengan adanya regulasi dan pengawasan dari lembaga tertentu, maka segala kepentingan yang menimbulkan kerugian bagi pihak lain dapat diminimalisir. Selain itu, regulasi dan pengawasan juga diperlukan agar *game* sebagai suatu media hiburan bagi masyarakat dapat tetap terjaga tanpa menimbulkan hal-hal negatif kedepannya.
2. Perlunya menciptakan lingkungan industri *game* yang positif, baik dari sisi perusahaan maupun pemain *game* itu sendiri. Bagi pemain *game*, diharapkan bisa bijak dalam bertransaksi di suatu *game* dan tidak mengedepankan fanatisme, tetapi juga mengukur batas kemampuan dirinya sendiri. Bagi perusahaan *game*, baik itu developer maupun publisher, diharapkan bisa

menciptakan suatu sistem yang aman bagi pemain-pemainnya, Developer maupun publisher *game* seharusnya tidak terpaku untuk mengejar keuntungan semata dengan memanfaatkan fanatisme pemain. Hal ini diperlukan agar ekosistem di dalam *game* tersebut tetap dalam lingkungan yang aman.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agus Rusianto, *Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana: Tinjauan Kritis Melalui Konsistensi Antara Asas, Teori, Dan Penerapannya*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2015
- Amir Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana: Memahami Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Sebagai Syarat Pidana*, Rangkang Education, Yogyakarta, 2012.
- Bambang Sutiyoso, *Metode Penemuan Hukum: Upaya Mewujudkan Hukum yang Pasti dan Berkeadilan*, UII Press, Yogyakarta, 2006.
- C.S.T. Kansil dan Christine S.T Kansil, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2004.
- Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia; Suatu Pengantar*, Refika Aditama, Bandung, 2011.
- Hamzah Hatrik, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia (Strict liability dan vicarious Liability)*, Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm. 41
- I Made Widnyana, *Asas-Asas Hukum Pidana Buku Panduan Mahasiswa*, FIKAHATI ANESKA, Jakarta, 2010.
- Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Masruchin Ruba'I, *Asas-asas Hukum Pidana*, UM Press, Malang, 2003.
- Moeljatno, *Azaz-azaz Hukum Pidana Indonesia*, Bina Aksara, Jakarta, 1987.
- Muladi dan Dwidja Priyatno, *Pertanggungjawaban Pidana Korporasi*, Kencana Pranada Media Group, Jakarta, 2010.
- Muladi dan Dwija Piyatno, *Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana, Sekolah Tinggi Hukum Bandung*, Bandung, 1991.
- P.A.F Lamintang I, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti. Bandung, 1997.

- Russel Butarbutar, *Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Tindak Pidana Korupsi Pengadaan Barang Dan Jasa Pemerintah Di Bidang Konstruksi*, Gramata Publishing, Bekasi, 2015.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo, Jakarta, 2003.
- Sudarto, *Hukum dan Perkembangan Masyarakat Kajian terhadap Pembaruan Hukum Pidana*, Sinar Baru, Bandung, 1983.
- Tiyarto Sugeng, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Genta Press, Yogyakarta, 2015.
- Togat, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia Dalam Perspektif Pembaharuan*, UMM Press, Malang, 2009.

Jurnal

- Airi Safrijal dan Sahardiani, “Penegakan Hukum Terhadap Penyedia Fasilitas Yang Memberikan Peluang Terjadinya Jarimah Maisir”, *Jurnal Hukum dan Keadilan “Mediasi”*, Edisi No.2, Vol. 5, 2018.
- Akiko Shibuya, dkk, “Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan”, DiGRA Conference, 2015.
- Dahlia H., “Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)”, *E-Journal IAIN Manado*, Edisi No.2, Vol.5, 2007.
- Enik Isnaini, “Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian *Online* Menurut Hukum Positif Di Indonesia”, *Jurnal Independent*, Edisi No.1, Vol. 5, 2017.
- Erwin Panggalo, “Sikap Polri Dalam Memberantas Judi Adu Kebau Di Toraja”, *SI Thesis*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2019.
- Fikri Noor Ihsan, “*Daya Tarik Sistem Gacha Dalam Permainan Fate Grand Order*”. *Other thesis*, Universitas Darma Persada, 2017.
- Hendri Saputra M., “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*”, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, Vol.2 No.2, 2019.
- I Gede Darma Sannyasa, “Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam Micro-Transaction Pada *Game Online*”, *Jurnal Kertha Semaya*, Edisi No. 9, Vol.8, 2020.
- Koeder dkk, “*Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?*”, *EconStor Journal*, 2017.

- Kris Demirto Faot, *Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua*, Skripsi Universitas Hasanuddin, Makasar, 2013.
- Leon Y. Xiao, "Online Gambling in Video Games: A Case Study on the Regulation of Loot Boxes", *E-Journal University of London*, 2018.
- Mahesa Gandakusuma, "Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan", *Makalah Kriptografi*, Sekolah Tinggi Elektro dan Informatika (STEI) Institut Teknologi Bandung, 2016.
- Mohamed Nazir, dkk, "Real Money Trading in Virtual World", *The Seventeenth International Conference on Electronic Business*, Dubai, 2017.
- Mohammad Khafid Barokum, *Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android*, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, 2018.
- Muhamad Mahrus Setia Wijaksana, "Pengaturan Korporasi Sebagai Subjek Tindak Pidana (Eksistensi & Prospeknya)", *Jurnal Rechtsvinding*, 2020.
- Orsolya Kiraly, *Assessment And Psychological Mechanisms Of Problematic Online Gaming*, Eötvös Loránd University, Budapest, 2015.
- Samuel M. dan Gregory P., "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Vol.47, 2021.
- Santoso, Eddy dan Sri Endah Wahyuningsih, "Peran Kepolisian Dalam Sistem Peradilan Pidana Terpadu Terhadap Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian.", *Jurnal Daulat Hukum*, Vol 1, no. 1, 2018.
- Toshihiko Yamakami, "Historical View of Mobile Social Game Evolution in Japan: Retrospective Analysis of Success Factors", *ICAICT*, 2013.
- Yusbizal Firdaus, dkk, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol 2 No.2, 2018.

Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Permenkominfo) No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Rujukan Website

Apakah Gacha dan Loot Box Itu Judi, terdapat dalam [1](#), diakses pada 28 November 2020.

Ayyadana Akbar, *Misteri “Gacha”, Kenapa Begitu Populer di Kalangan Gamer Jepang?*, dalam <https://gamebrott.com/misteri-gacha-kenapa-begitu-populer-di-kalangan-gamer-jepang#:~:text=Nama%20Gacha%20sebenarnya%20berasal%20dari,kapsu%20yang%20berbunyi%20%E2%80%9CGacha%E2%80%9D>, diakses pada 25 Agustus 2022

Bambang Hardyadi dkk, “ Mengungkap Makna “Keuntungan” pada Sistem Paroan Penggemukan Sapi Madura”, *Jurnal Agriekonomika*, Vol 10, No 1, 2021.

Bayu Galih Permana, *Pakai Kartu Kredit Ibunya, Bocah Ini Nggak Sadar Habisin Rp 54 Juta untuk Belanja Game Online*, terdapat dalam <https://hai.grid.id/read/071855518/pakai-kartu-kredit-ibunya-bocah-ini-nggak-sadar-habisin-rp-54-juta-untuk-belanja-game-online>. Diakses pada 28 November 2020.

David Meyer, *Investigate EA’s FIFA: Ultimate Team, groups urge FTC as loot-box backlash spreads*, terdapat dalam <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftc-gambling-children/>. Diakses pada 2 Juni 2022.

Ellavie Ichlasa Amalia, *Daftar 10 Game Dengan Pendapatan Terbesar Pada Mei 2020*, dalam <https://hybrid.co.id/post/daftar-10-game-dengan-pendapatan-terbesar-pada-mei-2020>. Diakses pada 28 November 2020

- Fadhil, *Remaja Putri Habiskan IDR 211 Juta dengan Kartu Kredit Ayah untuk Gacha Genshin Impact*, terdapat dalam <https://gamerwk.com/remaja-putri-habiskan-idr-211-juta-dengan-kartu-kredit-ayah-untuk-gacha-genshin-impact/>. Diakses pada 28 November 2020.
- Gacha Bisa Kaya? Mengenal Istilah Reroll di Game Android dan Kenapa Bisa Menguntungkan*, diakses pada 29 November 2020, dari <https://www.kotakgame.com/minifeature/detail/0/4725/>
- Gacha di game online apakah itu Judi? dan apakah itu haram?*, terdapat dalam <https://www.gamingtabs.xyz/2020/05/gacha-di-game-online-apakah-itu-judi.html>. Diakses pada 29 November 2020
- Ivy Taylor, *Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes*, terdapat dalam <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-10-belgian-gambling-commission-lays-out-recommendations-over-illegal-loot-boxes>. Diakses pada 28 November 2020
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring)*, terdapat dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Lis Adikarta, *7 In-Game Item Dengan Harga yang Tidak Masuk Akal*, dalam <https://gamebrott.com/7-game-item-dengan-harga-yang-tidak-masuk-akal>. Diakses pada 28 November 2020.
- Liston, *Perbedaan Developer dengan Publisher dalam Dunia Game*, Terdapat dalam <https://editornews.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-1311182915/perbedaan-developer-dengan-publisher-dalam-dunia-game?page=2>. Diakses pada 17 Juli 2022
- Luke Winkie, *The History of Gacha in Video Games*, terdapat dalam https://medium.com/@john_23522/the-history-of-gacha-in-video-games-2f5640a3160d, diakses pada 25 Agustus 2022.
- Michael Hangga, *5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game Online" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook*, terdapat dalam, <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 28 November 2020.
- Mihovil Grguric, *Gacha System in Mobile Games: Everything You Need to Know*, terdapat dalam <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/gacha-system>. Diakses pada 10 Juni 2022
- Mohammad Abdul Fatah, *[Opini] Fenomena Gacha Dalam Game: Sebuah Kesalahan Atau Sumber Kesenangan?*, terdapat dalam

<https://gamebrott.com/opini-fenomena-gacha-dalam-game-sebuah-kesalahan-atau-sumber-kesenangan>. Diakses pada 29 November 2020.

Penelitian Ungkap Hubungan Kotak Gacha dan Judi, terdapat dalam <https://timlo.net/baca/22161/penelitian-ungkap-hubungan-kotak-gacha-dan-judi/>. diakses pada 29 November 2020.

Study into loot boxes A treasure or a burden?, terdapat dalam <https://hobbydocbox.com/79311884-Video-and-Computer-Games/Study-into-loot-boxes-a-treasure-or-a-burden.html>. Diakses pada 28 November 2020.

Wiwik Akhirul Aeni, Antara *Game*, Pendidikan dan HP (*Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan*), dalam <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>, diakses pada 25 Agustus 2022.

Yudi Aulia F., *Perbedaan Game Publisher dengan Game Developer*, terdapat dalam https://esportsnesia.com/fokus/perbedaan-game-publisher-dengan-game-developer/#Apakah_game_developer_bisa_berjalan_tanpa_publisher. Diakses pada 17 Juli 2022.



FAKULTAS
HUKUM

Gedung Fakultas Hukum
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 7070222
E. fh@uii.ac.id
W. law.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No. : 399/Perpus/20/H/XII/2022

Bismillaahirrahmaanirrahaim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Joko Santosa, A.Md.**
NIK : **961002136**
Jabatan : **Staf Perpustakaan Referensi Fakultas Hukum UII**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Pradika Muizzul Mufti
No Mahasiswa : 18410286
Fakultas/Prodi : Hukum
Judul karya ilmiah : **PENGGUNAAN SISTEM GACHA DALAM GAME
ONLINE DILIHAT DARI PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi dengan hasil **19.%**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 Desember 2022 M
08 Jumadil Awwal 1444 H

Perpustakaan Referensi FH UII

Joko Santosa, A.Md.