

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa “transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya”<sup>1</sup>. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pengetahuan baru membuat orang-orang mulai menemukan cara baru dalam berbisnis. Di berbagai daerah dan negara dapat dilihat bentuk dan jenis yang beragam dari suatu muamalah<sup>2</sup>. Di zaman modern ini, transaksi elektronik mempermudah manusia untuk bermuamalah akan tetapi dibalik kemudahan yang kita dapatkan dari kemajuan teknologi ini, terdapat hal-hal yang kita patut waspadai dalam transaksi elektronik, salah satunya adalah mikrotransaksi dalam sebuah *game*, yang meskipun pada umumnya legal, dapat menjadi pintu bagi berbagai jenis kejahatan.

Mikrotransaksi adalah aktivitas ketika seorang pemain dapat membeli suatu barang yang ada dalam sebuah *game*<sup>3</sup>. Sedangkan *video game* menurut Clark C. Abt, *Video Game* merupakan aktivitas yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu<sup>4</sup>. Mikrotransaksi merupakan inovasi di zaman modern yang dibenci oleh mayoritas pemain tetapi dicintai oleh yang mendapat untung, terutama dalam *game online*, sebuah *videogame* yang berfokus kepada *multiplayer* atau permainan yang dimainkan lebih dari satu pemain. Menurut Januar dan Turmudzi, *game online* ialah sebagai *game komputer* yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet<sup>5</sup>.

Mikrotransaksi sebenarnya merupakan hal-hal yang sah saja dan termasuk

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 1 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

<sup>2</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Gaya Media, Jakarta, 2007, hlm. 6

<sup>3</sup> Chandler, Heather Maxwell, *The Game Production Toolbox*, CRC Press, Boca Raton, 2020. Hlm. 18

<sup>4</sup> Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game profesional*, Elex Media komputindo. Jakarta, 2008, hlm. 9

<sup>5</sup> Januar, Iwan, Turmudzi, *Game Mania*, Gema Insani, Jakarta, 2006, hlm. 52

legal akan tetapi bagaimana dengan suatu mikrotransaksi yang mengharuskan pemainnya untuk berjudi? Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”<sup>6</sup>. Sedangkan menurut Kartini Kartono, perjudian merupakan “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum atau tidak pasti hasilnya”<sup>7</sup>. Perjudian dalam game online bukanlah hal yang baru, peneliti sendiri baru mengenalnya pada tahun 2010 lalu, pada saat itu peneliti bermain sebuah permainan bergenre *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) bernama *Emil Chronicle Online* dimana ada mikrotransaksi yang memfasilitasi pemain untuk membeli tiket yang dapat diturkarkan dengan hadiah acak, hadiah tersebut bisa dapat yang jelek atau bagus berdasarkan untung-untungan semata, pemain sekarang menyebutnya *Loot Box*. Pada tahun 2015-2017 peneliti bermain *Counter Strike Online* dimana ada mikrotransaksi yang memfasilitasi pemain untuk membeli sebuah barang bernama *Decoder* yang dapat dibuka kemudian mendapatkan hadiah acak bisa bagus atau jelek berdasarkan untung-untungan akan tetapi *decoder* tersebut bisa juga didapat secara gratis dengan hanya bermain, pemain sekarang menyebutnya *gacha*. Pada tahun 2017-2018 setelah *Counter Strike Online* yang dikelola oleh *Nexon* tutup, peneliti bermain *Counter Strike Global Offensive* (CSGO) yang masih hidup sampai sekarang, dalam CSGO, suatu *loot box* bisa didapat secara gratis atau dibeli tetapi untuk membukanya diperlukan sebuah kunci yang harus dibeli, jadi tidak jauh beda sebenarnya, hanya merupakan variasi dari sistem *loot box* yang lain.

Konsumsi terhadap *loot box* dan *gacha* ini sekarang sudah dapat dilihat dimana-mana, sudah banyak organisasi-organisasi yang peduli dan mengambil data tentang bagaimana konsumsi terhadap *loot box* dan *gacha* ini dikalangan para pemain *game online*, bahkan *steam* sendiri, sebuah layanan distribusi *video game* yang populer, menyediakan data yang cukup transparan terkait barang-barang

---

<sup>6</sup> Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419.

<sup>7</sup> Kartini Kartono, Patologi Sosial Jilid 1, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm. 56

yang diperjual belikan antara sesama pemain, dan salah satu macam barang yang diperjual belikan diantaranya adalah *loot box* dalam permainan *Counter Strike Global Offensive*(CSGO), disana kita bisa melihat pasar dan data statistik dari suatu *loot box* yang tersedia pada pasar komunitas tersebut.

Berikut adalah data hasil penjualan sebuah *loot box* CSGO yang bisa dilihat secara *live* melalui aplikasi *steam* atau *website* nya:<sup>8</sup>

**Tabel 1.1 Statistik Loot Box Operation Broken Fang dalam game CSGO yang beredar di pasar komunitas.**



Sumber:

<https://steamcommunity.com/market/listings/730/Operation%20Broken%20Fang%20Case>

Menunjukkan berapa barang terjual pada tanggal sekian dengan harga sekian.

Data yang dapat dilihat di *Steam* cukup banyak dan mendetail, dapat memberi tahu kita banyak tentang “seberapa” terkait konsumsi *loot box* yang diperjual belikan antar pemain. Selain itu suatu lembaga swadaya masyarakat di Inggris juga telah melakukan penelitian terkait konsumsi *loot box* di Inggris yang

<sup>8</sup> Melalui

:<<https://steamcommunity.com/market/listings/730/Operation%20Broken%20Fang%20Case>> diakses tanggal 22 Maret 2022 jam 11.03

dapat menjadi suatu gambaran seberapa besar pemain yang mengkonsumsi *loot box* dan berjudi dalam suatu *game online* di negara tersebut, hal ini dapat menjadi perbandingan dengan bagaimana keadaanya di Indonesia.

Berikut adalah sebuah data hasil penelitian yang dilakukan oleh GambleAware Charity terhadap para pemain *game online* di Inggris.<sup>9</sup>

**Tabel 1.2 Hasil Penelitian GambleAware Charity**

Table 3. Percentage of active loot box purchasers from 13,000 UK gamers, according to demographic profile	
	Percent LB buyers
Total from 13k gamers	16.6%
<b>Gender: Males purchase more LBs</b>	
Female	13.7%
Male	20.8%
<b>Age: Younger purchase more LBs</b>	
18-25	18.9%
25-30	18.0%
30-35	15.8%
35-40	16.1%
40-45	16.6%
45-50	13.5%
50-55	12.2%
55-60	9.8%
60-65	9.4%
<b>Ethnicity: Minorities purchase more LBs</b>	
Ethnic Minority	18.4%
White	16.4%
<b>Education: Inverse relationship with attainment</b>	
Secondary education (e.g. GED/GCSE)	15.7%
High school diploma/A-levels	16.7%
Technical/community college	18.9%
Undergraduate degree (BA/BSc/other)	12.9%
Graduate degree (MA/MSc/MPhil/other)	12.8%
Doctorate degree (PhD/other)	10.9%
<b>Employment: Unemployed purchase more LBs</b>	
Full-Time	17.6%
Part-Time	15.2%
Due to start a new job within the next month	19.3%
Unemployed (and job seeking)	18.4%
Not in paid work (e.g. homemaker, retired, disabled)	13.2%
Other	15.0%

Sumber: Jurnal *Lifting the Lid on Loot-Boxes* (James Close, Joanne Floyd)

Data-data di atas menunjukkan bahwa perjudian dalam *game online*

<sup>9</sup> James Close, Joanne Lloyd, *Lifting the Lid on Loot-Boxes*, Gamble Aware, London, 2021, Hlm. 29.

sangatlah nyata, meskipun dari luar atau jauh hanya terlihat seperti permainan “nyabut” yang dilakukan oleh anak SD akan tetapi apabila sudah familiar dapat disadari bahwa hal ini tidaklah kecil. Pengalaman-pengalaman dan data-data tersebut membuat peneliti berniat untuk meneliti bagaimana perjudian dalam *game online* ini jika dipandang dari sudut pandang hukum.

Peneliti menemukan setidaknya satu pendapat yang disetujui oleh tiga ahli, Gede Sannyasa, Nyoman Sujana, Ketut Mertha, dalam jurnalnya berkesimpulan bahwa “*Microtransaction* dalam game baik dalam bentuk gacha atau lootbox adalah permainan dan sesuatu transaksi yang bergantung pada untung-untungan yang mengandung unsur perjudian, dimana delik perjudian sendiri diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-undang Penertiban Perjudian serta melalui Peraturan Pemerintah tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.”<sup>10</sup>

Tindak pidana judi sendiri dilarang secara jelas melalui Pasal 303 KUHP dan karena perjudian dalam game online termasuk konten judi yang menggunakan media internet secara virtual maka dapat diadili oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana disebutkan dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE:<sup>11</sup> 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Kasus-kasus terkait tindak pidana judi dalam *game online* juga sudah bermunculan di luar negeri, di perancis contohnya, dua pengacara bernama Victor Zagury dan Karim Morand Lahouazi menggugat salah satu *developer game*, Electronic Arts (EA) atas tuduhan adanya perjudian dengan sistem *loot box* dalam

---

<sup>10</sup> Gede Darma Sannaya, dkk, Pengaturan Tindak Pidana Perjudian dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi dalam *Micro-Transaction* pada *Game Online*, Kertha Semaya, Denpasar, 2020, hlm. 1480.

<sup>11</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 45 ayat (2) tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

*game* nya FIFA 20 yang merugikan banyak pemain.<sup>12</sup> Kemudian di Amerika, *Developer game* Take-Two Interactive Software Inc. digugat karena dituduh banyak anak-anak dibawah umur yang membeli *loot box* nya dalam sebuah *videogame* basket populer NBA 2K<sup>13</sup>, sementara di Indonesia, peneliti belum menemukan kasus serupa dimana ada pihak yang menggugat *developer game* atau penyelenggara *game online* pada umumnya padahal *game-game* dengan konten dan sistem *loot box* dan *gacha* ini sangat banyak dan dapat diakses secara internasional, dalam artian konsumen *loot box* dan *gacha* tidak hanya orang luar negeri saja, orang indonesiapun ada. Berdasarkan data yang peneliti peroleh dari Pengadilan Negeri Bandung<sup>14</sup>, Belum ada satupun kasus tindak pidana judi yang berkaitan dengan tindak pidana judi dalam *game online*. Sedangkan berita yang mengabarkan bahwa kerugian yang diderita oleh konsumen, orang tua konsumen, dan pihak-pihak lain yang merasa dirugikan sudah ada.

Seorang artis, Inul Daratista mengaku menerima tagihan Rp. 65 juta yang setelah ditelusuri berasal dari beberapa transaksi yang dilakukan oleh anaknya<sup>15</sup>, tidak disebutkan apa saja permainan yang dimainkan oleh sang anak dan bagaimana kronologisnya secara mendetail, akan tetapi dari jumlah tagihan yang sangat besar tersebut, peneliti memiliki indikasi kuat bahwa sang anak telah membeli beberapa *loot box* atau *gacha* dalam sebuah *game online* yang dia mainkan, kemudian Seorang ibu di kediri tiba-tiba mendapat tagihan sebesar Rp. 11,5 juta kurang lebih, setelah ditelusuri, tagihan tersebut berasal dari total 41 transaksi dalam tiga buah *game online* yang dimainkan anaknya, permainan tersebut adalah *Minecraft*, *Mobile Legend*, dan *Free Fire*<sup>16</sup>.

Peneliti kemudian menelusuri apakah tiga permainan tersebut memiliki

<sup>12</sup> Melalui :<<https://vivagoal.com/menohok-pengacara-prancis-gugat-game-fifa-20-kenapa/>> diakses tanggal 2 Juni 2022 jam 07.57

<sup>13</sup> Melalui :< <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-03-03/take-two-faces-lawsuit-over-controversial-loot-boxes-in-nba-2k>> diakses tanggal 2 Juni 2022 jam 07.57

<sup>14</sup> Melalui:< [http://sipp.pn-bandung.go.id/list\\_perkara/search](http://sipp.pn-bandung.go.id/list_perkara/search)> diakses tanggal 8 Juni 2022

<sup>15</sup> Melalui :< <https://celebrity.okezone.com/read/2021/11/18/33/2503611/tagihan-game-online-anak-capai-rp65-juta-inul-saya-sampai-kejang-kejang>> diakses tanggal 2 Juni 2022 jam 17.25

<sup>16</sup> Melalui :< <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 tanggal 2 Juni 2022 jam 17.32

konten dengan unsur perjudian, setelah penelusuran peneliti, berdasarkan pemahaman peneliti, dalam permainan *Minecraft*, terdapat banyak *server*, yang anggaphlah sebagai sebuah dunia atau ruangan besar dimana pemain dapat masuk dan bermain disana. Biasanya *server-server* tersebut dikelola oleh pemain itu sendiri yang ahli dalam bidang IT atau setidaknya mampu mengoperasikan suatu *server*, dan berdasarkan hasil penelusuran peneliti, terdapat *server* yang menyediakan mikrotransaksi dan ada yang tidak, jadi ada tidaknya konten judi atau tindak pidana judi terselubung dalam suatu *server* yaitu tergantung pengelolanya. Sedangkan dalam *Mobile Legend*, kebetulan peneliti pernah bermain sebentar pada tahun 2017-2018, sebenarnya peneliti tidak begitu mengetahui bagaimana sistem *gacha/lootbox* disana akan tetapi peneliti dapat memastikan adanya mikrotransaksi dan peneliti sempat mengingat ada fitur *lucky spin* yang berupa gacha dimana kita dapat menukarkan tiket yang kalau tidak salah bisa didapat dengan hanya cara bermain, tetapi apabila tidak memiliki tiket juga bisa menggunakan *diamond*, sebuah voucher yang dibeli melalui top up didalam *game* tersebut. Peneliti pernah menyaksikan di yutub, seorang yutuber pemain *Mobile Legend* terus menerus melakukan *lucky spin* walaupun setelah tiket yang dimilikinya habis, ia mengira ia melakukannya secara gratis padahal ia telah menggunakan *diamond* nya secara tidak sadar tanpa adanya pemberitahuan apa-apa dalam *game* tersebut, sehingga ia baru menyadari setelah menderita kerugian senilai sekitar 5000 *diamond* atau jika dirupiahkan senilai Rp. 1,5 juta kurang lebih<sup>17</sup>. Sedangkan dalam *Free Fire*, ada yang namanya *Luck Royale* yang dapat dibeli oleh *diamond* (sama seperti *diamond* di *Mobile Legend*) dimana pemain dapat membuka kotak dan mendapatkan hadiah secara acak, bisa mendapat hadiah yang bersifat permanen atau hanya berdurasi tiga hari, ada juga *crate* yaitu suatu kotak yang lebih murah dapat dibeli dengan *diamond* juga menjanjikan hadiah secara acak ketika dibuka.

Tindak pidana judi terselubung dalam *game online* ini di tahun 2000an, belum menjadi masalah yang terlalu serius untuk dipikirkan baik oleh masyarakat,

---

<sup>17</sup> Melalui :<<https://www.youtube.com/watch?v=poGfv-3hrK4>> diakses tanggal 2 Juni 2022 jam 20.45

pemerintah, penegak hukum, ahli kriminologi, praktisi sosial, dan para akademisi. Kita baru mulai peduli dari tahun 2010an ketika mulai terasa dampaknya, dengan lahirnya atau perbaharuan peraturan-peraturan seperti Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) dan Peraturan Menteri Kominfo no 5 tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, Tindak pidana judi terselubung dalam *game online* ini menjadi masalah sosial dan hukum yang telah ada dan berkembang seiring berkembangnya teknologi dan peradaban agama, sosial, dan hukum. Di Indonesia, tindak pidana judi terselubung dalam *game online* ini belum cukup di kontrol oleh sistem peradilan dan penegakan hukum pada masyarakat.

Dari sini, peneliti mulai melihat adanya masalah, dimana negara kita sudah memiliki aturan untuk mengontrol tindak pidana judi dalam *game online* akan tetapi penegakan hukumnya belum ada, hal tersebut membuat korporat baik *developer* maupun *publisher*, dan para pemain yang memainkan *game* nya terus menerus melestarikan perjudian terselubung ini yang secara keseluruhan memenuhi unsur pidana dan merupakan tindak pidana judi, hal tersebut seharusnya dapat dikontrol oleh pemerintah kita, setidaknya untuk mencegah anak-anak dibawah umur terlibat judi dalam *game online* yang secara jelas tidak baik untuk psikologis mereka.

Selain memahami perjudian terselubung dalam *game online* ini dari sudut pandang hukum pidana, penting untuk memahami mengapa para pelaku sangat termotivasi untuk terus menerus melestarikan tindak pidana judi ini. Sebagai mahasiswa hukum dan saksi hidup dari berbagai peristiwa tindak pidana judi dalam *game online*, peneliti merasa berkewajiban untuk mengkaji fenomena tindak pidana judi terselubung ini melalui ilmu kriminologi.

Sebelumnya peneliti sendiri sudah meneliti alasan para pemain membutuhkan barang dari sebuah *loot box* atau *gacha*, baik melalui wawancara, obrolan sehari-hari, maupun pengalaman pribadi, alasan-alasan tersebut tidak jauh antara lain:

1. Untuk menjadi lebih kompetitif
2. Untuk Pamer



### 3. Untuk Kesenangan Pribadi

Kemudian dari sifat “butuh” ini peneliti bisa mengkaitkannya dengan teori anomie (strain theory)<sup>18</sup> dalam ilmu kriminologi, yang pada intinya demi suatu kepentingan tertentu manusia akan melakukan apapun sekalipun harus melanggar hukum. Pada awalnya peneliti hanya berpikir bahwa semua tindak pidana judi ini terus berlangsung karena perusahaan membutuhkan keuntungan sedangkan para pemain membutuhkan barang tetapi setelah membaca lebih jauh tentang teori-teori penyebab kejahatan dalam buku Kriminologi, dalam teori asosiasi differensial peneliti menyadari bahwa seorang pemain dalam *game online* biasanya bersosialiasi dengan pemain lainnya sehingga bisa timbul tiru meniru terutama dalam membeli *loot box* dan/atau *gacha*.

Para pelaku tindak pidana judi ini, para pemain *game online* pada umumnya memiliki pemahaman yang kurang terhadap dampak buruk perjudian yang mereka lakukan dan kurang setuju tentang betapa haramnya perbuatan mereka, serta tidak menganggap perjudian ini sebagai tindak pidana judi. Sementara korporat pada umumnya mencari profit sebanyak-banyaknya meskipun harus menciptakan konten judi dan mereka menganggap konten judi yang mereka ciptakan belumlah menjadi tindak pidana judi.

Dalam kesempatan ini, peneliti akan membahas mengenai perilaku kriminologis para pelaku yang terlibat dalam tindak pidana judi terselubung dalam *game online* pada umumnya. Sudah cukup lama perjudian dengan konsep *loot box* dan *gacha* hidup dan berkembang di tengah masyarakat, belum lama ini timbul kerugian yang nyata akibat dari perjudian tersebut, terutama bagi para orang tua dan para pemain yang bermain didalamnya, perjudian tersebut secara jelas telah melanggar nilai dan norma yang ada pada masyarakat Indonesia, dan bersifat tidak sehat untuk para pelakunya.

Penting untuk memahami praktik tindak pidana judi dalam *game online* ini dan mempelajari apa saja penyebab orang-orang terlibat dan terus menerus melestarikan perjudian ini, karena seperti kata More, kekerasan saja tidak akan mampu untuk membendung kejahatan, maka harus diimbangi dengan usaha lain,

---

<sup>18</sup>Romli Atmasasmitha, *Teori Dan Kapita Selekt Kriminologi*. Eresco, Bandung, 1993. Hlm. 33.

dengan mencari kausa dari kejahatan lalu mengurangi kausa tersebut<sup>19</sup>. Artinya dalam menangani suatu kejahatan tidak cukup hanya dengan menggunakan hukum represif saja tetapi perlu dipelajari kausa-kausanya agar lebih meningkatkan kesadaran yang ada dalam masyarakat terkait dengan adanya kejahatan semacam ini dan dengan meningkatnya kesadaran masyarakat terkait tindak pidana judi terselubung ini diharapkan menjadi perkembangan untuk kemajuan dalam penegakan hukum dan ilmu-ilmu yang memiliki keterkaitan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian berdasarkan berbagai pembahasan-pembahasan yang bersifat sosiologis dan yuridis, tentang tindak pidana judi terselubung di dalam *game online* dalam perspektif kriminologis.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur-unsur tindak pidana judi terselubung dalam Game Online dan penegakan hukumnya di Indonesia?
2. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi para pemain dan korporasi melestarikan perjudian dalam game online?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana tindak pidana judi terselubung terjadi dalam suatu game online, memastikan tindak pidana judi memenuhi unsur-unsur judi dalam KUHPidana, serta memahami secara singkat kendala dalam penegakan hukumnya.
2. Untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan para pemain dan korporasi terus menerus melestarikan tindak pidana judi terselubung dalam game online.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberi gambaran dan masukan dan menjadi sumbangan baik bagi ilmu pengetahuan secara praktis maupun teoritis.

#### **1. Kegunaan Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pustaka dan teori tentang

<sup>19</sup> W.A. Bonger, *Pengantar Tentang Kriminologi*, PT Pembangunan, Jakarta, 1955, hlm. 46.

hukum dan menjadi bahan untuk kajian kajian lainnya yang relevan dengan topik ini. Kajian ini juga mempertegas bahwa hukum tidak lepas dari kondisi sosial dan ekonomi masyarakat dan berbagai pengaruh lainnya yang hidup dalam suatu komunitas masyarakat.

- b. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi suatu pembelajaran dalam mata kuliah yang bersangkutan.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat, terutama para pemain game online dan penyelenggara game online agar supaya terhindar dari masalah hukum dan tidak melakukan tindak kejahatan baik di dalam maupun di luar game online.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan masukan untuk penegakan hukum dan regulasi yang akan datang terhadap peraturan undang-undang yang terkait.

## E. Kerangka Pemikiran

Pembelian dengan uang asli (mikrotransaksi) dalam sebuah permainan *game online* sudahlah menjadi hal ya biasa, terutama dalam permainan yang bisa dimainkan secara gratis tetapi jika ingin menjadi kompetitif harus menghabiskan banyak harta, baik harta yang dihasilkan dalam *game* tersebut atau harta yang dimiliki di dunia nyata, orang-orang menyebutnya dengan istilah *pay to win* yang artinya membayar untuk menang.

Tidak cukup sampai rasa ingin menang sebagai pemicu orang-orang agar membeli *item-item* tersebut, akan tetapi sebagian *item-item* tersebut dibungkus sebagai hadiah dari perjudian, ada beberapa *item* penting dalam *game online* yang hanya bisa diproduksi melalui perjudian yang memang dimana pemain pasti memenangkan sesuatu ketika membuka hadiah acak dari perjudian tersebut, tetapi nilai dari hasil perjudian tersebut adalah acak, dengan kata lain, bisa berakhir untung atau rugi, bagus atau jelek. Biasanya perjudian semacam ini dalam *game online* disebut *loot box*, *gacha game*, *lottery ticket*, dan masih banyak lagi istilah lainnya, tetapi belakangan ini para akademisi dan jurnalis menggeneralisir nya menjadi *loot box* dan *gacha*(dalam *gacha game*)saja agar lebih mudah dipahami,

perbedaan antara *loot box* dan *gacha* sangatlah sederhana, *loot box* adalah suatu kotak atau apapun yang hanya bisa dibeli dengan uang asli yang fungsinya adalah untuk mendapatkan suatu barang tertentu dalam sebuah *game*, sedangkan *gacha* sama seperti *loot box* tetapi dapat dibeli oleh mata uang dalam *game* tersebut atau diperoleh seiring proses pemain dalam permainan tersebut. tanpa harus mengeluarkan uang asli, akan tetapi terkadang suatu *gacha* dapat menjadi *loot box* dan *gacha* di waktu bersamaan.

Sekarang yang menjadi pertanyaan adalah, apakah semua perjudian yang ada di *game online* yang ada di Indonesia atau luar negeri yang masih bisa dimainkan melalui Indonesia, apakah semua itu legal? Karena jelas-jelas disebutkan dalam Pasal 303 KUHP:<sup>20</sup>

- (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 pen-carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
  2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
  3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam mejalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) 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. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan

<sup>20</sup> Moeljatno, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2016, hlm. 111.

perlombaan atau permainanlain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Dari Pasal tersebut dapat diketahui dengan jelas bahwa perjudian hukum asalnya adalah dilarang kecuali ada izin dari penguasa, lalu apakah perjudian dalam *game online* memenuhi unsur-unsur pidana? Untuk dikatakan sebagai perjudian, konsep loot box harus memenuhi unsur perjudian. Berikut unsur-unsur perjudian yang telah dipenuhi dalam konsep loot box menurut peneliti berdasarkan pasal 303 KUHP;

1. untuk mendapatkan barang yang diinginkan bergantung kepada peruntungan belaka.
2. adanya pertaruhan yang berbasis peluang untuk mendapatkan barang yang diinginkan.
3. tidak adanya izin yang jelas dari penguasa

Kemudian peneliti menelusuri apakah para penyelenggara *game online* memiliki izin, meminta izin kepada pemerintah, atau dimintai izin terlebih dahulu oleh pemerintah sebelum mengadakan perjudian dalam permainannya. Hasilnya peneliti tidak menemukan izin apapun selain daripada izin menyelenggarakan permainan *game online* yang tidak disebutkan didalamnya ada konten perjudian tetapi disebutkan terdapat adanya mikrotransaksi. Yang sudah diketahui bahwa mikrotransaksi dapat menjadi pintu dari perjudian.

Sementara itu, hukum positif di Indonesia sendiri yang mengatur tentang apapun yang berkaitan dengan penyelenggaraangame *online* sudah mulai bermunculan sejak 2016, contohnya adalah:

1. Peraturan Menteri Kominfo No 11 tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Elektronik. Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik yang membantu:
  - a. Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhurbangsa Indonesia; dan
  - b. masyarakat Pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan

Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia Pengguna.<sup>21</sup>

2. Peraturan Menteri Kominfo no 5 tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat yang seperinya tujuannya adalah untuk menjaga kredibilitas, akuntabilitas, dan transparansi dari berbagai layanan digital.
3. Peraturan Pemerintah no 5 tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko yang tujuannya mirip seperti Peraturan Menteri Kominfo no 5 tahun 2020 akan tetapi menjadi dasar mengapa penyelenggara *game online* harus mendaftarkan bisnis *game online* nya melalui *Online Single Submission* (OSS) atau Perizinan Berusaha Terintegrasi Secara Elektronik.

Ketiga peraturan tersebut adalah peraturan yang memiliki keterkaitan dengan penyelenggaraan *game online*, sejauh pemahaman peneliti, aturan-aturan tersebut yang diikuti oleh para penyelenggara *game online* belum lah bisa menjustifikasi akan adanya konten perjudian dalam permainan mereka, yang jelas Indonesia sendiri telah memiliki peraturan terkait pelarangan permainan judi dalam bentuk apapun yang menggunakan uang asli dan dapat diancam hukum pidana berdasarkan pasal 303 KUHP dan UU ITE Pasal 45 ayat (2), hanya saja belum ada realisasinya.

Peneliti merasa salah satu faktor sulitnya penegakan hukum terhadap tindak pidana judi terselubung dalam game online ini adalah karena tindak pidana ini dilakukan tidak hanya oleh perseorangan akan tetapi perusahaan baik *developer* maupun *publisher* berperan penting terhadap terjadinya tindak pidana judi dalam *game online*, sehingga ada dua subjek hukum disini yaitu individu (para pemain) dan perusahaan (developer dan/atau publisher).

Pemidanaan yang dikenakan kepada korporasi tidaklah sama dengan pemidanaan yang dijatuhkan pada orang perorangan selaku subyek hukum pidana, hal itu karena korporasi memiliki karakter tersendiri yang secara prinsip berbeda dengan orang perorangan. Terkait sanksi pidana-nya pun tidak semuanya dapat

---

<sup>21</sup>Peraturan Menteri Kominfo No 11 tahun 2016 Pasal 2 tentang Klasifikasi Permainan Elektronik.

dikenakan pada korporasi layaknya diterapkan pada orang perorangan, misalnya pidana mati atau pidana penjara. Sehingga diperlukan sanksi pidana yang sesuai untuk diterapkan kepada korporasi. Melihat sisi kemanfaatan dari pemidanaan yang dijatuhkan kepada korporasi menjadi sesuatu hal yang penting, mengingat sanksi tidak saja menjadi bentuk pertanggungjawaban korporasi itu sendiri, namun jauh dari pada itu harus dilihat pula pada kepentingan-kepentingan masyarakat secara luas. Dengan demikian maka sanksi pidana yang sesuai untuk dikenakan pada korporasi yang perbuatan pidana adalah berupa sanksi percobaan atau *probation*, sanksi denda *equity fine*, atau dialihkan berbentuk sanksi tambahan, sanksi individu, sanksi pelayanan masyarakat atau *community service*, kewenangan yuridis pihak luar perusahaan serta kewajiban membeli saham. Identifikasi terhadap pertanggungjawaban korporasi oleh Steven Box digolongkan dalam ruang lingkup kejahatan korporasi diantaranya, pertama, *crimes for corporation* artinya pelanggaran hukum dilakukan korporasi demi tujuannya meraih profit sebanyak-banyaknya, kedua, *criminal corporation* atau diartikan bahwa kejahatan memang menjadi tujuan utama suatu korporasi, dan ketiga, *crime against corporations* atau jika digambarkan pada posisi ini korporasi sebagai korban, karena adanya pencurian, penipuan atau penggelapan terhadap milik korporasi.<sup>22</sup>

Ketidakadaan penegakan hukum ini membuat perusahaan *developer* dan/atau *publisher* terus menerus membuat/membiarkan konten judi dalam *game* yang dibuat atau dipublikasikannya, hal ini sudah termasuk *crimes for corporation*, sementara para konsumennya yaitu para pemain juga terus menerus mengkonsumsi konten judi ini dan menganggapnya sesuatu yang wajar dan tidak melanggar hukum.

Kesulitan dalam penegakan hukum ini membuat peneliti berpikir bahwa sepertinya diperlukannya lembaga baru atau diperkuatnya menkominfo untuk mengawasi konten-konten yang terdapat dalam berbagai *video game*, terutama *game online*, dan diperkuatnya atau diperbaharui/ditambahkannya peraturan-

---

<sup>22</sup> Warih Anjari, *Pertanggungjawaban Korporasi Sebagai Pelaku Tindak Pidana*. E-Journal Widya Yustisia, Jakarta, 2017, hlm. 116-121

peraturan perundang-undangan yang terkait tindak pidana judi dalam *game online*. Untuk membuat peraturan yang sesuai maka diperlukannya pengetahuan akan faktor-faktor apa saja yang membuat perorangan dan korporasi terus menerus melestarikan permainan judi dalam *game online* ini sebagai pertimbangan untuk peraturan yang lebih baik kedepannya.

Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perorangan atau perusahaan dalam tindak pidana judi ini, dapat menggunakan metode kriminologis sebagai acuan pembahasan agar memperoleh data yang valid dan dapat dipercaya.<sup>23</sup> Menurut P. Topinard kriminologi berasal dari kata *crimen* yang berarti kejahatan *logos* yang berarti ilmu pengetahuan, maka kriminologi adalah ilmu pengetahuan tentang kejahatan<sup>24</sup>. Adapun Bonger berpendapat bahwa Kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai tujuan untuk menyelidiki gejala kejahatan seluas-luasnya<sup>25</sup>.

Menurut teori asosiasi diferensial dalam ilmu kriminologi, menurut Gabriel Tarde, kejahatan yang dilakukan seseorang merupakan hasil peniruan terhadap kejahatan yang ada dalam masyarakat, Sedangkan Edwin H. Sutherland berhipotesis bahwa perilaku kriminal, dipelajari melalui asosiasi yang dilakukan oleh mereka yang melanggar norma-norma masyarakat, termasuk norma hukum<sup>26</sup>. Hal tersebut membuat peneliti mengingat bagaimana pemain dalam *game online* meniru pemain lainnya yang melakukan perjudian dalam *game online*.

Menurut teori anomie (strain theory), Emile Durkheim menjelaskan bahwa norma-norma sosial tradisional dan berbagai peraturan kehilangan otoritasnya atas perilaku ketika berada di bawah kondisi sosial tertentu, Sedangkan Robert K. Merton berpendapat bahwa manusia pada dasarnya selalu melanggar hukum setelah terputusnya antara tujuan dan cara mencapainya menjadi demikian besar, sehingga satu-satunya cara mencapai tujuan adalah melalui saluran yang tidak

---

<sup>23</sup> Mustofa Muhammad, *Metodologi Penelitian Kriminologi*, PT. Kencana Persada Media Group Jakarta, 2013, hlm. 1-2.

<sup>24</sup> Topo Santoso & Eva Achjani, *Kriminologi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm. 9

<sup>25</sup> W.A. Bonger, *Pengantar Tentang Kriminologi*, Ghalia Indonesia, Bandung, 1977, hlm. 21.

<sup>26</sup> Romli Atmasasmitha, *Op.cit.*



legal<sup>27</sup>. Hal tersebut membuat peneliti mengingat bagaimana pemain dalam *game online* begitu termotivasi untuk membuat karakternya menjadi lebih kuat atau lebih indah dari orang lain, kemudian disediakan perlengkapan yang bagus yang hanya bisa diproduksi oleh berjudi, maka para pemainpun banyak berusaha untuk mendapatkan perlengkapan tersebut meski harus berjudi, dan ada juga pemain yang terpaksa membeli barang hasil judi dari pemain lain demi untuk memperkuat atau memperindah karakternya dalam *game online* tersebut.

Seperti kasus ibu di Kediri pada 2019 lalu, dimana pelakunya adalah seorang anak-anak, dapat dikatakan sang anak tersebut melakukan mikrotransaksi tanpa sepengetahuan orang tuanya dan bahkan kemungkinan besar melakukan perjudian dalam *game online* tersebut, perilaku-perilaku seperti itu pasti terpengaruh oleh teman-temannya atau setidaknya pemain lain yang bermain di *game online* yang dimainkan anak tersebut, dan seperti yang peneliti jelaskan sebelumnya, dalam permainan *free fire* dan *mobile legend* terdapat *skin* atau kosmetik yang bisa dipakai oleh karakter pemain untuk memperindah karakternya, dan tentu sang anak akan menginginkannya walaupun jika harus berjudi.

Dan selain dari dua faktor internal itu mungkin masih ada faktor lainnya yang penting untuk diketahui. Sedangkan untuk mencari faktor eksternalnya, misalnya pertama melalui faktor lingkungan, dapat dilihat ciri-ciri daerah kejahatan sebagaimana dikemukakan oleh Calvin F. Sohmid:<sup>28</sup>

1. Rendahnya tingkat pergaulan sosial
2. Kurangnya rasa kekeluargaan
3. Rendahnya tingkat sosial dan ekonomi
4. Kondisi fisik yang buruk
5. Tingginya rute mobilitas penduduk
6. Menurunnya moral penduduk

Dari keenam ciri tersebut, peneliti bisa melihat ciri-ciri demikian dalam lingkungan di dalam *game online*, dimana terdapat banyak pemain yang rendah

<sup>27</sup>*Ibid.*

<sup>28</sup> Efa Rodiah Nur, *Kriminologi (Suatu Pengantar)*, Institut Islam Negeri Bandar Lampung, Lampung, 2015 Hlm. 24

tingkat pergaulannya di dunia nyata, kurangnya rasa kekeluargaan antar sesama pemain, rendahnya tingkat sosial dan ekonomi sebagian pemain di dunia nyata, kondisi fisik yang buruk sebagian pemain karena kurang berolah raga, dan moral para pemain yang terkenal bobrok dimana suatu *Game Online* biasanya terkenal lingkungannya dengan istilah *toxic* atau tidak sehat. Sedangkan mengenai rute mobilitas penduduk, biasanya *game online* yang lebih banyak pemainnya lebih *toxic* daripada yang sedikit pemainnya, para pemain *game online* bisa membandingkan bagaimana para pemain *dota 2*, dimana seseorang yang tidak kita kenal bisa menghina ibu kita langsung sesegera setelah kita melakukan satu kesalahan, dibandingkan dengan para pemain *ragnarok* dalam suatu *private server* kecil yang lebih santai, ramah, dan penolong.

Faktor-faktor tersebut diharapkan bisa menjadi sebagai bahan pertimbangan bagi para pembuat kebijakan dan penegak hukum, Peneliti memahami jika saja Indonesia tiba-tiba mengeluarkan peraturan baru untuk mempertegas dilarangnya perjudian meskipun dalam sebuah permainan *game online*, bisa-bisa kita ditertawakan oleh dunia dan dianggap ketinggalan zaman masih melarang perjudian, akan tetapi peneliti berharap setidaknya pemerintah dapat membuat regulasi yang lebih bijak yang setidaknya dapat mengatur supaya tidak ada lagi anak-anak kecil yang ikut berjudi karena mereka belum dewasa dapat berdampak buruk baik secara finansial orang tuanya maupun secara psikologis terhadap si anak itu sendiri.

## **F. Langkah Langkah Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Metode Penelitian adalah deskriptif analitis, yakni bersifat pemaparan, bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peristiwa hukum<sup>29</sup> yang terjadi di dalam *game online* beserta latar belakangnya dan dikaitkan dengan praktik pelaksanaan hukum positif sebagai respon terhadap peristiwa hukum tersebut.

### **2. Jenis Penelitian**

Dari sudut sifat dan tujuannya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian

---

<sup>29</sup> Ronny Hanitjo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Pubinsa, Jakarta, 1990, hlm. 97

deskriptif karena bersifat memaparkan dan bertujuan untuk menggambarkan<sup>30</sup> keadaan sosial ekonomi komunitas yang menghidupi suatu server dalam *game online* serta peristiwa hukum yang ada di dalam *game online* secara detail.

Dari sudut bentuknya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian preskriptif, berusaha untuk memberi gambaran dan merumuskan masalah sesuai dengan keadaan dan fakta yang ada<sup>31</sup> dalam *game online* terkait dengan hukum pidana yang ada di Indonesia.

Dari sudut tujuannya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian *problem finding* yakni bertujuan untuk melakukan inventarisasi fakta yang diperoleh dari analisa permasalahan yang diketahui dan ada sebelumnya<sup>32</sup> kausa-kausanya kejahatan judi dalam *game online* dalam perspektif kriminologis.

Dari sudut penerapannya, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian murni, yakni bertujuan untuk menjadi sebagai pengembangan ilmu pengetahuan maupun untuk pengembangan metode penelitian<sup>33</sup>, atau setidaknya memberikan manfaat untuk kedua hal tersebut.

Dari sudut ilmu yang diteliti, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian multidisipliner, yakni memadukan beberapa disiplin ilmu pengetahuan yang ada<sup>34</sup>, yaitu ilmu hukum, teknologi informasi, dan beberapa disiplin ilmu lainnya yang masih relevan terhadap penelitian ini.

### 3. Sumber Data

Menurut Soerjono Soekanto. Sumber data dilihat dari unsur pematikanya, sumber data dalam penelitian ini dapat digolongkan menjadi tiga bagian:<sup>35</sup>

- a. Sumber data primer, merupakan bahan hukum yang terkait dan mengikat, terdiri dari:
  1. Undang-Undang Dasar 1945
  2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

<sup>30</sup>Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm. 48-61.

<sup>31</sup>*Ibid.*

<sup>32</sup>*Ibid.*

<sup>33</sup>*Ibid.*

<sup>34</sup>*Ibid.*

<sup>35</sup> Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Rajawali Pers, Jakarta, 1985, hlm. 15

3. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
  4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- b. Sumber data sekunder, yakni bahan hukum yang berisi penjelasan terkait bahan hukum primer melalui hasil karangan ilmiah dari kalangan hukum, hasil penelitian hukum, dan artikel dari media massa maupun media cetak yang memiliki keterkaitan dengan pokok bahasan yang berhubungan dengan penelitian ini.
- c. Sumber data tersier, yakni bahan-bahan yang menyediakan informasi terkait bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, artikel-artikel pada surat kabar atau koran, dan bahan yang dapat diperoleh dengan mengakses situs *website* di internet.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik-teknik sebagai berikut :

- a. Studi kepustakaan, yaitu dengan cara mempelajari, menelusuri, dan mengkaji undang-undang, peraturan pemerintah, aturan pemerintah lainnya, serta buku-buku yang ada hubungannya dengan apa yang diteliti guna memperoleh landasan teoritis.
- b. Studi lapangan, sebagai bahan penunjang dan pelengkap dalam penelitian, adalah sebagai berikut:
  1. Observasi, suatu cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki<sup>36</sup> Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan langsung ke dalam *game online* dimana terkenal terdapat praktik perjudian didalamnya
  2. Wawancara, suatu cara memperoleh informasi dengan mengadakan komunikasi langsung dan melakukan tanya jawab dengan sumber data.

#### **5. Pengolahan dan Analisis Data**

Analisis data sekunder dan data primer diperoleh dari penelitian yang

---

<sup>36</sup> Burhan Ashofa, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, 2007, hlm. 97

sifatnya deskriptif analitis, serta berusaha semaksimal mungkin agar penelitian ini sesuai dengan jenis penelitian deskriptif, preskriptif, *problem finding*, dan mutlidisipliner. Dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung kedalam dunia *game online* dan menjadi bagian dari komunitasnya guna memperoleh segala informasi berkaitan dengan sistem perjudian yang terjadi disana untuk mendapat gambaran jelas serta mengetahui masalah apa saja yang ada berkaitan dengan peristiwa-peristiwa hukum tersebut untuk kemudian di inventarisasikan dan menjadi sebuah data yang dapat dipercaya serta suatu kesimpulan dari penelitian ini.

## 6. Lokasi Penelitian

- a. Penelitian Lapangan dilakukan di:
  1. Wilayah Hukum kota besar Bandung.
  2. Sejumlah *Game Online*
- b. Penelitian kepustakaan dilakukan di:
  1. Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Gunung Djati Bandung.
  2. Perpustakaan Pribadi

