

The Legal Perspective Tug-Of-War In Determining The Status Of Loot Boxes And Gacha As Gambling

Tarik-Menarik Perspektif Hukum Dalam Menentukan Status Lootbox Dan Gacha Sebagai Perjudian

Sigit Agung Susilo ¹⁾; Serva Muthia ²⁾

¹ Program Magister Ilmu Kepolisian, Sekolah Tinggi Ilmu Kepolisian, Jakarta

² Program Doktoral Ilmu Kepolisian, Sekolah Tinggi Ilmu Kepolisian, Jakarta

Email: ¹⁾ rapssmooth1955@gmail.com ; ²⁾ pinasthiko2912@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [06 November 2024]

Revised [16 Januari 2025]

Accepted [12 Maret 2025]

KEYWORDS

Lootbox, Gacha, Digital Gambling, Regulation, Consumer Protection.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam industri game telah menghadirkan berbagai mekanisme monetisasi, seperti *lootbox* dan *gacha*, yang memanfaatkan elemen peluang. Meskipun populer, praktik ini memicu kekhawatiran terkait potensi perjudian dan dampaknya terhadap konsumen, khususnya anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relevansi peraturan perundang-undangan di Indonesia dalam mengatur *lootbox* dan *gacha* serta mengidentifikasi celah regulasi yang ada. Metode penelitian yuridis normatif digunakan dengan mengkaji undang-undang primer seperti UU ITE, KUHP, serta undang-undang perlindungan konsumen dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ada dasar hukum yang melarang perjudian, peraturan yang ada belum mengatur *lootbox* secara spesifik. Kesimpulannya, diperlukan regulasi yang lebih spesifik dan pembentukan otoritas pengawas untuk melindungi konsumen dari eksploitasi digital.

ABSTRACT

The evolution of technology in the gaming industry has introduced monetization mechanisms such as *lootboxes* and *gacha*, which leverage elements of chance. Although popular, these practices raise concerns about potential gambling and their impact on consumers, particularly children. This study aims to analyze the relevance of Indonesian regulations in governing *lootboxes* and *gacha* and identify existing regulatory gaps. A normative juridical method was applied by reviewing primary laws such as the ITE Law, the Criminal Code, and consumer and child protection laws. The findings reveal that while existing laws prohibit gambling, they do not explicitly regulate *lootboxes*. It concludes that more specific regulations and the establishment of a supervisory authority are necessary to protect consumers from digital exploitation.

PENDAHULUAN

Fenomena *lootbox* dan *gacha* dalam permainan daring telah menjadi sorotan global karena kemiripannya dengan perjudian. Mekanisme ini memungkinkan pemain membeli kotak virtual atau memutar undian untuk mendapatkan item acak, yang sering kali memicu pengeluaran berlebihan dan adiktif. Menurut penelitian Ardiansyah dan Wahyu (2024), *lootbox* dan *gacha* memiliki unsur peluang yang mendorong pemain untuk terus melakukan transaksi dalam upaya mendapatkan item langka, menciptakan potensi kecanduan yang mirip dengan perjudian (DeCamp & Daly, 2023; Inaguma et al., 2024). Di Indonesia, popularitas game mobile yang menggunakan sistem *lootbox* dan *gacha* sangat tinggi. Game seperti Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, Genshin Impact, PUBG Mobile, dan Higgs Domino Island termasuk dalam lima besar game yang sering dimainkan dan memiliki elemen *gacha* atau *lootbox*. Mobile Legends: Bang Bang memiliki lebih dari 100 juta unduhan di Google Play Store dengan pendapatan microtransaction yang diperkirakan mencapai lebih dari Rp 1 triliun per tahun dari pembelian diamond dan skin (Kurniawan et al., 2024). PUBG Mobile memiliki sekitar 50 juta pengguna aktif bulanan di Indonesia dan menghasilkan pendapatan sekitar Rp 1,5 triliun per tahun dari pembelian UC untuk crate loot (Hasan et al., 2023). Genshin Impact dikenal dengan sistem *gacha* yang sangat populer dan diperkirakan menghasilkan Rp 2 triliun dalam tahun pertama peluncurannya. Free Fire juga memiliki lebih dari 150 juta unduhan di Google Play Store, dengan pendapatan sekitar Rp 1 triliun per tahun dari pembelian diamond dan bundle (Putri et al., 2023).

Mekanisme *lootbox* dan *gacha* bekerja dengan cara pemain mengeluarkan uang nyata untuk membeli mata uang dalam game, seperti diamond atau UC, yang digunakan untuk membuka kotak atau melakukan undian item secara acak. Beberapa game menerapkan sistem pity, di mana pemain dijamin mendapatkan item tertentu setelah sejumlah percobaan. Namun, elemen ketidakpastian tetap menjadi faktor utama yang menarik sekaligus berisiko, menyerupai sifat perjudian (Yokomitsu et al., 2021). Mekanisme *lootbox* dan *gacha* dalam permainan video sering menarik pemain dengan elemen acak yang memanfaatkan harapan akan item langka, menciptakan perilaku yang menyerupai perjudian. Beberapa negara, seperti Belanda dan Belgia, telah mengambil langkah tegas untuk mengatur aspek ini.

Di Belgia, *Kansspelcommissie* (Komisi Permainan Belgia) menganggap lootbox sebagai bentuk perjudian. Pada tahun 2018, komisi ini mengeluarkan peraturan yang melarang penawaran lootbox dalam permainan tanpa mematuhi undang-undang perjudian. Penerbit game yang melanggar aturan ini berisiko terkena denda hingga €2 juta atau hukuman penjara. Perlindungan terhadap anak-anak dan kelompok rentan menjadi prioritas utama mereka. Sementara di Belanda, *Kansspelautoriteit* (Otoritas Permainan Belanda) juga mengkategorikan lootbox sebagai perjudian, terutama jika item di dalamnya dapat ditransfer dan diperdagangkan di luar permainan. Aturan ini menuntut pengembang game untuk menonaktifkan fitur yang memungkinkan konversi item menjadi uang atau transfer antar pemain (Gerken, 2018).

Kasus-kasus di Indonesia menunjukkan dampak dari microtransaction dengan format *lootbox* dan *gacha* yang dilakukan oleh anak-anak tanpa sepengetahuan orang tua, yang mengakibatkan kerugian finansial bagi keluarga. Misalnya, beberapa laporan mencatat bahwa anak-anak menggunakan kartu kredit orang tua untuk pembelian dalam aplikasi, menyebabkan biaya tak terduga yang signifikan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran tentang kecanduan dan perlunya regulasi yang lebih jelas dan ketat untuk melindungi konsumen, terutama anak-anak (Putra et al., 2023). Di tengah popularitas dan kontroversinya, regulasi terkait *lootbox* dan *gacha* di Indonesia masih belum sepenuhnya jelas. Berbagai undang-undang seperti UU ITE dan KUHP dapat diinterpretasikan untuk mengatur praktik ini, tetapi spesifikasi tentang *lootbox* dan *gacha* belum diatur secara eksplisit. Hal ini menimbulkan celah hukum yang memerlukan perhatian lebih lanjut guna melindungi konsumen, terutama anak-anak, dari risiko yang terkait dengan praktik ini (Ardiansyah & Wahyu, 2024; Qotrunada et al., 2023).

LANDASAN TEORI

Teori Perjudian

Teori perjudian mempelajari perilaku individu yang terlibat dalam aktivitas yang mengandung elemen taruhan dan ketidakpastian demi keuntungan. Perjudian sering dipengaruhi oleh *expected outcome* atau harapan hasil, yang didorong oleh elemen keberuntungan (Gong & Rodda, 2022). Keputusan dalam perjudian tidak selalu rasional, terutama ketika individu memiliki informasi yang terbatas dan cenderung melakukan "bounded rationality" (Kahneman & Tversky, 1979). Selain itu, terkait teori perjudian, Herbert A. Simon mengembangkan Teori Rasionalitas Terbatas yang menjelaskan bahwa individu sering kali mengambil keputusan dalam situasi perjudian berdasarkan informasi yang tidak sempurna dan adanya bias Simon (1955) dalam (Gong & Rodda, 2022). Sementara teori lainnya yaitu *Prospect Theory* yang dikembangkan oleh Daniel Kahneman dan Amos Tversky menunjukkan bahwa individu seringkali mengambil risiko untuk mendapatkan keuntungan yang diinginkan, meskipun peluang keberhasilannya sangat kecil (Kahneman & Tversky, 1979).

Teori Psikologi Kecanduan

Kecanduan didefinisikan sebagai perilaku kompulsif yang berulang kali dilakukan, yang pada konteks *lootbox* dan *gacha* dipicu oleh hadiah acak yang dihasilkan. *Lootbox* memanfaatkan sistem hadiah acak yang dapat meningkatkan pelepasan dopamin dan menciptakan perasaan senang, memicu siklus kecanduan (Griffiths, 2005). Terkait hal ini, B.F. Skinner mengembangkan *Operant Conditioning*, di mana perilaku individu diperkuat dengan pemberian *reward* secara acak. Terkait hal ini, *Lootbox* menggunakan pendekatan ini dengan memberikan hadiah yang tidak dapat diprediksi kepada pemain, seperti yang ditemukan pada mesin slot (Ardiansyah & Wahyu, 2024). Mark Griffiths menyatakan dalam penelitiannya tentang siklus kecanduan bahwa perjudian tradisional dalam hal menciptakan siklus kecanduan, di mana pemain mengalami ketergantungan psikologis pada pengalaman menang yang acak (Griffiths, 2005).

Teori Ekonomi Mikrotransaksi

Mikrotransaksi adalah sistem transaksi kecil dalam game yang mengacu pada pembayaran untuk fitur atau item tertentu dalam game. Teori ekonomi mikrotransaksi menjelaskan bahwa pengeluaran kecil ini dapat mempengaruhi perilaku pemain dan menjadi sumber pendapatan utama bagi pengembang game (Marshall, 2013). Menurut Alfred Marshall yang mengembangkan konsep *Utilitas Marginal* menggambarkan bahwa seseorang, dalam hal ini pemain akan menilai nilai yang diperoleh dari sebuah transaksi, dalam kasus ini adalah *lootbox* dan item dalam game. Semakin sering seorang pemain melakukan pembelian, utilitas yang diperoleh cenderung menurun (Marshall, 2013).

Teori Game dan Perilaku Pemain

Teori perilaku pemain dalam game meneliti bagaimana desain game memengaruhi motivasi pemain, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Desain seperti *lootbox* dirancang untuk memotivasi pemain melakukan pembelian secara terus-menerus. Terkait hal ini, *Self-Determination Theory* (SDT)



yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa pemain dalam game (pada waktu itu bukan game online), sering didorong oleh motivasi intrinsik (kesenangan dalam bermain) dan motivasi ekstrinsik (hadiah dalam game). Pada era saat ini, *Lootbox* dalam game modern umumnya memanfaatkan motivasi ekstrinsik untuk mendorong pemain melakukan pembelian (Ramos, 2024; Ryan & Deci, 2000) Selain itu, Mihaly Csikszentmihalyi mengembangkan *Flow Theory* yang menggambarkan bahwa pemain yang sangat terlibat dalam game akan mengalami kondisi "mengalir" atau *flow*. Pada kasus dalam penelitian ini, *Lootbox* sering kali menjadi bagian dari pengalaman ini, di mana pemain mengejar "momen kemenangan" yang memberi kepuasan emosional (Csikszentmihalyi, 2008)

Lootbox

Lootbox adalah barang virtual dalam permainan video yang dapat dibuka untuk menerima item secara acak. Pemain dapat membeli lootbox dengan uang nyata atau mendapatkan lootbox sebagai hadiah dalam permainan. Sistem ini sering kali digunakan sebagai bentuk monetisasi dalam game free-to-play. Lootbox berasal dari sistem loot dalam permainan role-playing online dan telah menjadi bagian dari monetisasi permainan video modern, di mana pemain membeli kotak untuk mendapatkan item yang tidak dapat dipastikan (Hasan et al., 2023).

Gacha

Gacha berasal dari konsep *gachapon*, mesin penjual mainan kapsul di Jepang, dan mengacu pada mekanisme di mana pemain membelanjakan mata uang game (atau uang nyata) untuk memutar atau "menarik" item acak (Mannaka, 2023). Gacha sering kali memiliki variasi, seperti "box gacha" dan "complete gacha," yang memungkinkan pemain mendapatkan item dengan cara yang lebih strategis, meski tetap berbasis keberuntungan. Gacha adalah sistem yang mirip dengan lootbox, di mana pemain mengeluarkan uang untuk mendapatkan item acak dalam permainan, sering kali terinspirasi oleh mesin kapsul gashapon. Gacha juga merupakan bagian dari banyak game mobile, di mana pemain berharap mendapatkan karakter atau item langka (Kurniawan et al., 2024). Gacha diintegrasikan ke dalam game, yang memungkinkan pemain untuk membeli item dengan harapan mendapatkan barang yang lebih berharga atau langka, mirip dengan konsep lootbox.

Mekanisme dan Psikologi

Baik lootbox maupun gacha menggunakan elemen acak untuk memberikan hasil yang tidak pasti kepada pemain, mendorong mereka untuk terus berinvestasi demi mendapatkan item yang diinginkan. Sistem ini memanfaatkan psikologi pemain dengan menciptakan harapan dan ketegangan, mirip dengan perjudian, di mana pemain merasa terdorong untuk mengeluarkan uang lebih banyak demi mencapai hasil yang diinginkan meskipun peluangnya rendah.

Peraturan dan Undang-Undang yang Mengatur Lootbox dan Gacha

Penelitian mengenai *lootbox* dan *gacha* dalam permainan daring perlu memperhatikan berbagai peraturan dan undang-undang yang berlaku di Indonesia. Meskipun belum ada regulasi yang secara spesifik mengatur mekanisme ini, beberapa undang-undang dan peraturan dapat diinterpretasikan untuk melindungi konsumen, terutama anak-anak, dari risiko yang terkait. Berikut ini adalah peraturan dan Undang-Undang yang dimaksud:

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan Amandemennya (UU No. 19 Tahun 2016). UU ITE menetapkan larangan terhadap distribusi informasi atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian. Pasal 27 Ayat (2) menyebutkan bahwa setiap orang dilarang mendistribusikan atau mentransmisikan informasi yang memiliki konten perjudian. Meskipun tidak secara spesifik menyebut *lootbox* atau *gacha*, regulasi ini dapat diinterpretasikan untuk mencakup praktik yang memiliki unsur peluang dan taruhan. Amandemen UU No. 19 Tahun 2016 memperkuat ketentuan ini dengan cakupan yang lebih luas, termasuk perjudian dalam jaringan elektronik. Hal ini relevan untuk mengatur elemen ketidakpastian dalam *lootbox* dan *gacha*, namun interpretasi hukum masih dibutuhkan untuk menjelaskan penerapan spesifiknya.
2. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 KUHP mengatur tentang perjudian secara umum, yang melarang segala bentuk taruhan dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Sementara *lootbox* dan *gacha* belum secara eksplisit disebutkan, elemen ketidakpastian dan taruhan dalam mekanisme ini mirip dengan perjudian tradisional, memungkinkan penerapan hukum secara analogis. Namun, tanpa penyebutan spesifik, regulasi ini bersifat terbatas.
3. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen UU Perlindungan Konsumen berfungsi untuk melindungi hak-hak konsumen dari praktik bisnis yang merugikan. Pasal 4 menyebutkan bahwa konsumen berhak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam menggunakan barang dan/atau jasa. Mekanisme *lootbox* dan *gacha* yang memanfaatkan

microtransaction dapat dianggap melanggar prinsip ini jika tidak memberikan transparansi penuh terkait peluang dan potensi pengeluaran.

4. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak UU Perlindungan Anak menetapkan perlindungan terhadap anak-anak dari berbagai bentuk eksploitasi, termasuk risiko finansial dan kecanduan. Pasal 59 menegaskan kewajiban pemerintah untuk melindungi anak-anak dari aktivitas yang dapat membahayakan perkembangan mereka, termasuk permainan dengan elemen peluang seperti *lootbox* dan *gacha* yang dapat memicu perilaku adiktif.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik PP No. 80 Tahun 2019 mengatur prinsip-prinsip perdagangan elektronik, termasuk transparansi dan kejelasan dalam transaksi digital. Pasal 4 menetapkan bahwa penyelenggara perdagangan elektronik harus memberikan informasi yang jelas terkait produk dan layanan yang ditawarkan. Ini penting dalam konteks *lootbox* dan *gacha*, di mana peluang mendapatkan item tertentu harus dijelaskan agar konsumen dapat membuat keputusan yang lebih bijak.
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik Meskipun peraturan ini tidak secara langsung mengatur perjudian, perlindungan data pribadi penting untuk mencegah penyalahgunaan data, terutama bagi anak-anak yang terlibat dalam permainan daring. Ini memastikan bahwa data pemain tidak digunakan secara manipulatif dalam mekanisme *lootbox* dan *gacha*.
7. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (Amandemen UU ITE) Amandemen ini menambahkan ketentuan perlindungan anak terhadap konten berbahaya. Meskipun tidak secara spesifik mengatur *lootbox*, amandemen ini memperkuat upaya untuk melindungi kelompok rentan dari konten digital yang berpotensi merugikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan yuridis normatif. Bahan hukum primer yang digunakan mencakup peraturan perundang-undangan terkait, seperti Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), dan Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Bahan hukum sekunder meliputi literatur hukum, artikel jurnal, serta pendapat para ahli hukum yang relevan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan studi dokumen dan analisis literatur hukum, yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana peraturan yang ada mengatur dan melindungi konsumen dalam konteks *lootbox* dan *gacha* dalam permainan daring. Analisis data dilakukan dengan mengkaji regulasi yang ada untuk menilai efektivitas penerapannya dan mengidentifikasi kelemahan dalam implementasi regulasi tersebut. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan regulasi terkait.

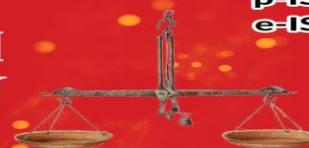
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Peraturan yang Berlaku

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) melalui Pasal 27 dan 28 melarang distribusi konten yang mengandung unsur perjudian. Meskipun peraturan ini tidak secara spesifik menyebut *lootbox* dan *gacha*, mekanisme tersebut dapat dianggap sebagai bentuk konten yang melibatkan elemen peluang. Dengan adanya amandemen dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, ketentuan ini diperkuat untuk memperjelas larangan terhadap perjudian online. Namun, peraturan ini masih memiliki celah karena tidak secara eksplisit mengatur tentang *lootbox* dan *gacha*. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya Pasal 303, mengatur mengenai perjudian secara umum dan melarang semua bentuk taruhan yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. *Lootbox* dan *gacha* yang mengandung elemen ketidakpastian dapat diinterpretasikan sebagai bentuk perjudian. Meskipun demikian, pasal ini tidak secara eksplisit menyebut *lootbox* dan *gacha*, sehingga penerapannya masih bergantung pada interpretasi hukum dan belum memiliki kekuatan regulasi yang memadai.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menjamin hak konsumen atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam menggunakan barang dan/atau jasa. Ketidaktransparanan dalam peluang mendapatkan item tertentu melalui *lootbox* dan *gacha* dapat dianggap melanggar prinsip ini. Namun, undang-undang ini lebih berfokus pada perlindungan konsumen secara umum dan belum mengatur secara spesifik tentang transaksi mikro dalam game.

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik mengatur prinsip-prinsip perdagangan elektronik, termasuk kebutuhan transparansi dalam transaksi digital. Pasal 4 menekankan pentingnya penyedia layanan untuk memberikan informasi yang jelas terkait produk dan layanan yang ditawarkan. Walaupun relevan untuk *lootbox* dan *gacha*, peraturan ini masih



belum cukup spesifik untuk menangani transaksi mikro dalam game secara langsung. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menegaskan perlindungan terhadap anak dari berbagai bentuk eksploitasi. Pasal 59 menyebutkan kewajiban pemerintah untuk melindungi anak dari aktivitas yang berpotensi merugikan, termasuk risiko kecanduan dari permainan daring yang memanfaatkan *lootbox*. Namun, peraturan ini tidak secara spesifik menyebut *lootbox* dan *gacha*, sehingga perlu pengembangan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Kominfo No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik berfokus pada perlindungan data pribadi pemain. Meskipun penting untuk menjaga keamanan data pengguna, peraturan ini tidak mencakup perjudian digital atau mekanisme yang terkait dengan *lootbox* dan *gacha*. Amandemen Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (perubahan UU ITE) menunjukkan komitmen pemerintah dalam memperkuat perlindungan anak terhadap konten berbahaya, termasuk konten digital. Namun, meskipun amendemen ini menekankan perlindungan yang lebih kuat bagi anak-anak, peraturan tersebut masih belum mencakup secara spesifik *lootbox* dan *gacha*. Berikut ini adalah ringkasan tabel terkait analisis peraturan dan undang-undang yang berlaku:

Tabel 1. Analisis Peraturan Dan Undang-Undang Yang Berlaku

Undang-Undang/Peraturan	Menganggap sebagai Perjudian?	Keterangan Kejelasan Aturan
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE	Potensial (Pasal 27 dan 28)	Masih belum jelas secara spesifik terkait <i>lootbox</i>
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (Perubahan atas UU ITE)	Potensial	Memperkuat larangan perjudian online, tetapi tidak spesifik tentang <i>lootbox</i> atau <i>gacha</i>
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303	Ya, untuk perjudian umum	Masih belum jelas menyebutkan <i>lootbox/gacha</i>
Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen	Tidak langsung	Belum jelas, berfokus pada perlindungan konsumen umum
Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik	Tidak langsung	Belum jelas, mengatur perdagangan elektronik secara umum, termasuk game online
Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak	Tidak langsung	Belum jelas, terkait perlindungan anak dari eksploitasi
Peraturan Menteri Kominfo No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi	Tidak	Tidak menyebut perjudian, fokus pada data pribadi
Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (Amandemen UU ITE)	Tidak langsung	Masih belum jelas, namun menetapkan perlindungan anak terhadap konten berbahaya

Potensi Implementasi Regulasi Pemerintah

Selain regulasi yang sudah ada, pemerintah dapat mempertimbangkan pembentukan badan atau otoritas khusus seperti Komisi Gaming Belgia (*Kansspelcommissie*) dan Otoritas Gaming Belanda (*Kansspelautoriteit*), yang secara khusus mengatur aspek-aspek perjudian dalam permainan daring. Di Belgia, Komisi Gaming tersebut telah mengkategorikan semua *lootbox* yang dibeli dengan uang asli sebagai bentuk perjudian, sementara di Belanda, otoritas tersebut menyatakan bahwa *lootbox* dapat disamakan dengan mesin slot karena bergantung pada keberuntungan. Finlandia juga telah mengajukan proposal untuk memasukkan *lootbox* dalam definisi lotre, menegaskan bahwa mekanisme ini perlu diatur sebagai bentuk perjudian. Sementara di Tiongkok, langkah regulasi dilakukan dengan mewajibkan pengembang game untuk mempublikasikan persentase peluang mendapatkan item dari *lootbox*, sehingga mengurangi aspek ketidakpastian dan memberikan kepastian bagi konsumen. Model regulasi seperti ini dapat dijadikan acuan oleh pemerintah Indonesia untuk merancang kebijakan yang serupa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyoroti bahwa meskipun peraturan perundang-undangan di Indonesia seperti UU ITE, KUHP, dan peraturan terkait perlindungan konsumen dan anak sudah ada, regulasi tersebut belum cukup spesifik dalam mengatur *lootbox* dan *gacha* dalam game. Celah regulasi ini menimbulkan risiko bagi konsumen, terutama anak-anak, terkait potensi kecanduan dan eksploitasi ekonomi. Diperlukan regulasi yang lebih spesifik dan komprehensif serta pembentukan badan pengawas khusus, mirip dengan

Komisi Gaming Belgia atau Otoritas Gaming Belanda, untuk mengawasi dan mengatur praktik-praktik perjudian digital yang tersembunyi dalam mekanisme *lootbox* dan *gacha*. Selain itu, adopsi model transparansi seperti di Tiongkok, yang mewajibkan pengungkapan peluang item, bisa meningkatkan perlindungan konsumen di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, F., & Wahyu, A. (2024). Kedekatan Judi dengan Layanan Benda Acak Gacha(Lootbox) pada Video Game. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 2(1), 86–90. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i1.2461>
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow: The psychology of optimal experience* (1. Harper Perennial Modern Classics edition). HarperPerennial.
- Gerken, T. (2018, April 26). Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>
- Gong, L., & Rodda, S. N. (2022). An Exploratory Study of Individual and Parental Techniques for Limiting Loot Box Consumption. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(1), 398–425. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00370-5>
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hasan, R. A., Thalib, M. C., & Bakung, D. A. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Di Tinjau Dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(3), 149–168. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v1i3.601>
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk. *Econometrica*, 47(2), 263. <https://doi.org/10.2307/1914185>
- Kurniawan, R., Assalimy, M. Z., & Ismail, A. A. (2024). Gacha Mobile Legend Dalam Pandangan Islam. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), Article 6. <https://doi.org/10.62504/jimr612>
- Mannaka. (2023, September 22). *An In-depth Explanation of Why "Comp Gacha" is Illegal and its Relationship with the "Japanese Prize Display Act."* MONOLITH LAW OFFICE | Tokyo, Japan. <https://monolith.law/en/general-corporate/game-random-complete-illegal>
- Marshall, A. (2013). Principles of Economics. *Principles of Economics*. <https://doi.org/10.1057/9781137375261>
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik, Pub. L. No. Permen Kominfo 20/2016, 20 (2016). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, Pub. L. No. PP No. 80/2019, 80 (2008). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Ramos, M. D. (2024). The Theory of Planned Behavior (TPB), Self-Determination Theory (SDT), and Health-Seeking Behavior. In *Handbook of Concepts in Health, Health Behavior and Environmental Health* (pp. 1–26). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-97-0821-5_27-1
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003->
- Simon, H. A. (1955). A Behavioral Model of Rational Choice. *The Quarterly Journal of Economics*, 69(1), 99. <https://doi.org/10.2307/1884852>
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Pub. L. No. 8/1999, 44 (1999). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Pub. L. No. 11/2008, 44 (2008). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, Pub. L. No. 35/2014, 35 (2014). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pub. L. No. 1/2024, 1 (2024). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.
- Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Pub. L. No. 19/2016, 19 (2016). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/39061/uu-no-11-tahun-2012>.