

URGENSI HUKUM MENGENAI MICROTRANSACTION LOOT BOX PADA PERMAINAN GENSHIN IMPACT

Raka Andhika Yudhistira

Program studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya
Raka.17040704053@mhs.unesa.ac.id

Gelar Ali Ahmad

Program studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya
gelaraliahmad@gmail.com

Abstrak

Micro-transaction merupakan transaksi keuangan kecil yang dilakukan secara online. Melalui internet, metode transaksi perdagangan tidak lagi memerlukan pertemuan antara penjual dan pembeli hal ini karena semua tahapan menggunakan internet, salah satu bentuk *micro-transaction* yang terdapat dalam game adalah *Loot box*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Urgensi hukum mengenai microtransaction loot box. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan menggunakan studi kepustakaan sebagai teknik pengumpulan data yaitu Kitab undang-undang Hukum pidana dan Undang-undang tentang transaksi elektronik sebagai bahan hukum primer dan buku ataupun jurnal yang membahas microtransaction sebagai bahan hukum sekunder. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini *microtransaction lootbox* memenuhi unsur tindak pidana perjudian dalam KUHP pasal 303 dan juga penipuan pada KUHP pasal 378. Dikarenakan microtransaction memiliki unsur yang tercantum dalam undang undang tersebut maka microtransaction dapat di atur menggunakan Kitab undang- undang undang Hukum pidana dan Undang undang tentang transksi elektronik.

Kata Kunci: *microtransaction, loot box, perjudian, penipuan.*

Abstract

Micro-transaction is a small financial transaction conducted online. Through the internet, the method of commercial transactions no longer requires a meeting between the seller and the buyer because all stages are conducted online. One form of micro-transaction found in games is the Loot box. The purpose of this research is to determine the legal urgency regarding microtransaction loot boxes. The research method used is normative juridical, utilizing literature study as a data collection technique, namely the Criminal Code and the Electronic Transactions Law as primary legal sources, as well as books and journals discussing microtransactions as secondary legal sources. Based on the results obtained in this study, microtransaction loot boxes fulfill the elements of gambling offenses under Article 303 of the Criminal Code and also fraud under Article 378 of the Criminal Code. Since microtransactions contain elements mentioned in those laws, microtransactions can be regulated using the Criminal Code and the Electronic Transactions Law."

Keywords: *microtransaction, loot box, gambling, fraud.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan Internet yang semakin pesat, terhitung sebagian masyarakat menggunakan internet sebagai media baru menggantikan media terdahulu, contohnya internet menjadi media penyedia informasi dan media pembayaran. Sebagai media penyedia informasi, internet memudahkan kita

untuk mengakses sebuah informasi hal ini tentu saja berbeda dengan media terdahulu seperti koran, majalah, radio maupun televisi. Lalu sebagai media pembayaran, internet berkedudukan dalam transaksi barang maupun jasa, melihat dua contoh di atas

internet telah mengalami perkembangan yang lebih pesat dibanding dengan tujuan awalnya.

Kelebihan dari internet ini membuat sebagian pihak menggunakan internet baik untuk kepentingan perorangan maupun bidang usaha. Salah satu perkembangan dalam bidang usaha ialah hadirnya penyedia layanan *game online* (Purwanta 2012). *Game online* merupakan salah satu aplikasi yang berbasis internet karena mensyaratkan adanya koneksi internet untuk dapat memainkannya, selain itu yang menjadi syaratnya adalah perangkat keras yang digunakan untuk menampung berkas game tersebut diberbagai macam gawai/ gadget (yang dimaksud gawai seperti komputer, laptop, konsol), di dalam permainan online, seseorang tidak akan memainkan permainan itu seorang diri melainkan bersama-sama dengan pemain lainnya dari berbagai belahan dunia. Dengan demikian, seorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Interaksi tersebut dapat berupa obrolan, kerja sama dalam menyelesaikan permainan, kompetisi, hingga jual beli benda-benda virtual di dalam permainan antar pemain.

Salah satu bentuk *micro-transaction* yang terdapat dalam game adalah *Loot box* di masyarakat Indonesia, *loot box* sendiri adalah barang yang dijual oleh pengembang game dengan iming-iming barang bagus dengan harga yang bisa dibilang lebih murah akan tetapi barang yang didapatkan akan diacak dari beberapa barang yang disediakan dalam box tersebut. Para pemain yang membuka *loot box* demi mendapat barang yang di inginkan juga menanggung resiko tidak mendapatkannya atau bahkan mendapat barang yang tidak diinginkan. Banyak kasus tentang *loot box* ini dimana pemain sudah menghabiskan banyak uang tapi tetap tidak mendapat barang yang di inginkan contohnya sebagai berikut pemain dari *Granblue Fantasy* asal Jepang menghabiskan \$6,065 untuk membuka *loot box* demi mendapatkan karakter terbaru yang dirilis di game tersebut, lalu seorang *streamer* habiskan 30 juta rupiah untuk mendapatkan 1 karakter yang di inginkan nya (Jay 2020), ada juga dimana atlet E-sports Beryl yang tergabung dalam Grup DAMWON GAMING menghabiskan 7.779.800 won yang senilai dengan Rp100 juta untuk menarik *Loot boxes* pada game *genshin impact* (Agung 2020), ada juga pengguna reddit yang membagikan pengalaman menghabiskan sebanyak kurang lebih 200 dollar atau kisarannya 2 juta rupiah lebih dan berakhir mendapatkan apa yang tidak dia inginkan (Sabrinahq 2022). Total uang yang dikeluarkan

sangat banyak tetapi peluang yang diberikan oleh pengembang game sangat kecil dan kejadian seperti itu juga banyak dialami oleh pemain dari Indonesia.

Sama halnya seperti dalam *loot box* hal yang di utamakan bukanlah kemampuan pemain tetapi berdasarkan peruntungan guna mendapatkan keuntungan yang lebih besar dan hal itu sangat berpengaruh dalam *game* tersebut, Perjudian online, di dalam pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-undang Pidana (KUHP) “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 perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”, selain itu dalam pasal 378 KUHP, yang menyebutkan “Barang siapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak, baik dengan memakai nama palsu atau keadaan palsu, baik dengan akal dan tipu muslihat, maupun dengan karangan perkataan-perkataan bohong, membujuk orang supaya memberikan sesuatu barang, membuat utang atau menghapuskan piutang, dihukum karena penipuan dengan hukuman penjara selama-lamanya 4 (empat) tahun” dalam *lootbox* sendiri terdapat promosi untuk menggait pemain dalam membeli *lootbox* seperti kesempatan untuk mendapatkan barang yang bagus dan langka akan tetapi tidak menyebutkan persentasi asli barang tersebut diatur sehingga menimbulkan keadaan palsu dimana pemain mengira dapat mendapatkan barang bagus.

Dalam penelitian ini penulis membuat rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa *microtransaction loot box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak pidana perjudian yang melanggar pasal 27 ayat (2) undang-undang informasi dan transaksi elektronik.
2. Apa *microtransaction loot box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak pidana penipuan yang melanggar pasal 28 (1) undang-undang informasi dan transaksi elektronik.

Penelitian ini menganalisis Urgensi *microtransaction loot box* untuk diidentifikasi apakah termasuk dalam Tindak pidana perjudian dan tindak pidana penipuan yang melanggar Pasal 27 dan 28 Undang undang nomor 11 tahun 2008 dan juga 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik mengingat sarana

yang digunakan merupakan sarana elektronik yang diatur dalam UU ITE. Dimana pengertian perjudian dan penipuan dapat dianalisis dengan Pasal 303 dan Pasal 378 KUHP.

METODE

Tipe penelitian yang digunakan dalam ini ialah tipe penelitian yuridis normatif. Dalam penelitian yuridis normatif, hukum dapat dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan (*law in books*) atau hukum dikonsepsikan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas (Asikin 2012), penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dikarenakan dalam mengkaji apakah *microtransaction loot box* ini dapat di atur oleh undang undang yang berlaku di Indonesia.

Sesuai dengan tipe penelitian diatas maka pendekatan yang digunakan dalam skripsi adalah pendekatan perundang undangan (*statute approach*). Perundang undangan yang digunakan dalam skripsi ini adalah Kitab undang-undang hukum pidana Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Selain pendekatan undang undang penelitian ini juga menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dikarenakan konsep penyelesaian permasalahan dalam penelitian ini yang didasari pada konsep-konsep perjudian dan juga penipuan

Dalam pengumpulan data yang diperoleh oleh penulis dari studi kepustakaan berupa undang-undang, jurnal, pendapat para ahli, yang kemudian digunakan untuk membantu penulis dalam mengerjakan penelitian ini agar hasil yang didapat dapat membantu menjawab terkait permasalahan yang di angkat. Untuk penelitian yuridis normatif sumber data atau bahan hukumnya didapatkan menggunakan studi kepustakaan, yaitu:

- a) Bahan hukum primer bahan hukum ini adalah peraturan yang berlaku di Indonesia, data yang digunakan adalah Kitab Undang-Undang Hukum pidana, dan juga undang undang tentang transaksi elektronik
- b) Bahan hukum sekunder untuk bahan hukum ini terdiri dari jurnal, buku, kasus kasus hukum yang membahas mengenai perjudian online dan juga *microtransaction* dalam *game*.
- c) Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang membantu menjawab dan memberikan penjelasan untuk bahan hukum primer dan

sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan lain-lain (Ibrahim 2012).

Metode analisis normatif merupakan cara menginterpretasikan dan mendiskusikan bahan hasil penelitian berdasarkan pada pengertian hukum, norma hukum, teori-teori hukum serta doktrin yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Norma hukum diperlukan sebagai premis mayor, kemudian dikorelasikan dengan fakta-fakta yang relevan (*legal fact*) yang dipakai sebagai premis minor dan melalui proses silogisme akan diperoleh kesimpulan (*conclusion*) terhadap permasalahannya.

Setelah data yang dibutuhkan oleh peneliti terkumpul maka sebagai tahap akhir peneliti maka peneliti melakukan interpretasi data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dimana penelitian Deskriptif adalah menganalisis data dengan cara memaparkan secara terperinci dan tepat perihal fenomena tertentu terkait dengan penulisan hukum ini. Kualitatif adalah menganalisis pemaparan hasil-hasil penulisan yang sudah disistematisasikan tersebut dengan kajian dari teori-teori hukum dan hukum positif.

Dalam menarik kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan metode silogisme, penggunaan metode silogisme dalam penelitian hukum ini ni berpangkal pada pengajuan premis mayor dan kemudian diajukan premis minor, selanjutnya ditarik suatu simpulan atau conclusion. Dalam logika silogistik untuk penalaran hukum, yang merupakan premis mayor adalah aturan hukum, sedangkan fakta hukum merupakan premis minor yang kemudian dari kedua premis tersebut ditarik kesimpulan (Marzuki 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Microtransaction loot box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak pidana perjudian berdasarkan Pasal 27 ayat (2) undang-undang informasi dan transaksi elektronik

Perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27(2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak diatur secara khusus oleh peraturan terkait sehingga transaksi elektronik berupa sistem monetisasi *loot box*. untuk membuat penilaian positif di Indonesia. Hukum, maka kita harus melihatnya dari sisi hukum umum yang mengatur tentang perjudian atau hukum yang berlaku lebih umum Perjudian yang dimaksud dalam ayat tersebut dapat dikatakan mengacu pada pengertian hukum perjudian yang diatur dalam Peraturan sebelumnya.

Keadaan perkembangan teknologi informasi telah menciptakan berbagai layanan di bidang teknologi

informasi dan komunikasi dengan berbagai kemudahan. Dalam hal ini, internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi. Pada saat itulah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) lahir. Etika dan pengaturan bagi pengguna teknologi telekomunikasi di Indonesia saat ini diatur dalam undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebanyak 54 pasal, yang mengatur tentang kegiatan yang dilakukan dan terjadi di dunia maya, termasuk pelanggaran hukum. Berdasarkan perjudian online diatur secara khusus dalam Pasal 21 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. “Seseorang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memilik konten perjudian”

Pengertian perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 Ayat 3 KUHP yang menyatakan bahwa “yang disebut permainan judi adalah setiap permainan yang peluang menangnya pada umumnya hanya tergantung pada keberuntungan. taruhan pada keputusan balapan atau permainan lain yang tidak diadakan antara mereka yang bertanding atau bermain, dan semua taruhan lainnya”.

Dari pengertian tersebut maka unsur-unsur perjudian yang dimaksud dalam peraturan perundang-undangan adalah

- a. Semua Game
- b. Profitabilitas
- c. Peluang Anda untuk menang hanya bergantung pada keberuntungan belaka.
- d. Ini juga dapat meningkatkan pendapatan karena pemain lebih terlatih atau lebih mahir.

Pertama, pengertian setiap permainan dalam Pasal 303(3) dapat diartikan bahwa ada pemain yang bermain atau bertanding dalam suatu permainan dan peluang pemain tersebut memenangkan permainan disebut permainan. Kedua, kita dapat mengatakan bahwa ada taruhan karena memenangkan permainan memberi pemain keuntungan, dan ada kemungkinan pemain tidak menang. Ketiga, ada resiko kemenangan yang diperoleh pemain hanya bergantung pada keberuntungan, dan jika tidak menang maka tidak akan mendapat untung. Dan terakhir, peluang menang meningkat jika pemain lebih terlatih atau terampil. Ini adalah elemen utama dari perjudian, dan dapat dikatakan bahwa perjudian adalah permainan yang

sepenuhnya mengandalkan keberuntungan dan menawarkan pemain kesempatan untuk mendapatkan keuntungan dari taruhannya.

Sistem monetisasi loot box biasanya memberikan item kepada pemain terlepas dari item apa yang sudah mereka miliki. Pemain diberikan beberapa cara untuk menghilangkan objek duplikat yang diperoleh melalui loot box. Ini termasuk sistem barter antar pemain, atau sistem di mana objek yang tidak diinginkan dapat ditukar dengan mata uang dalam game sebagai alat pembayaran, yang kemudian dapat digunakan untuk membeli *loot box* atau objek virtual. yang lain Secara umum, semua jenis transaksi elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juncto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 “dengan sengaja dan tanpa hak untuk mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian kepada siapapun”.

Secara terpisah, Pasal 303 KUHP dan perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”). Pasal 303 ayat (1) kedua KUHP menyatakan: Pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 303. Kedua, setiap orang yang ikut serta dalam permainan judi yang diadakan di jalan umum, orang yang berada di sekitar, atau di mana saja yang dapat dijangkau oleh masyarakat umum.

Sistem monetisasi *loot box* sebagai salah satu bentuk perdagangan elektronik diatur oleh Undang-Undang Nomor 11 tentang Informasi dan Perdagangan Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur tentang perjudian melalui Pasal 27 ayat (2) mengatur tentang larangan perjudian. dengan sengaja atau tanpa hak untuk mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung konten perjudian”.

Pasal 27 ayat (2) diancam dengan hukuman Pasal 45(2). Muatan yang bertentangan dengan kesusilaan diancam dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00,- (satu miliar rupiah)” (Chazawi and Ferdian 2016). Umumnya dalam kejahatan judi online ini, pelaku kejahatan judi online terlebih dahulu melakukan transfer uang ke rekening bank, kemudian ke salah satu rekening, setelah itu pelaku kejahatan judi online mendapatkan rekening atas nama bank tersebut. Perjudian seperti judi online, judi online saat ini

sudah sedemikian canggihnya praktek perjudian sehingga sulit untuk melacak kejahatan judi online yang dilakukan secara online. Mempengaruhi model permainan judi hingga metode pembayarannya.

salah satu unsur perjudian adalah perjudian yang menggunakan uang nyata atau nyata atau virtual dari pemain dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan, memenuhi unsur perjudian yang dijelaskan dalam Pasal 303 ayat (3). Pertama, periksa apakah sistem monetisasi *loot box* adalah permainan yang dijelaskan dalam pengertian hukum pidana perjudian.

Seorang pemain perdagangan atau konsumen berisiko memperoleh barang yang dianggap lebih berharga dan kurang berharga dengan menggunakan uang itu untuk membeli produk dalam bentuk *loot box*. Itu bernilai lebih dari jumlah yang dipertaruhkan dan hanya bergantung pada keberuntungan belaka. Salah satu unsur perjudian yang tercantum dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah bahwa keuntungan boleh murni berdasarkan keberuntungan. Melihat proses transaksi dari sistem monetisasi *lootbox* tersebut di atas, pemain dapat bertaruh dengan uang sungguhan dan berpotensi memperoleh keuntungan dalam bentuk objek. Objek bernilai rendah dan hanya mengandalkan keberuntungan.

Jika kita hanya melihat proses transaksinya saja, kita dapat mengatakan bahwa keuntungan dapat diperoleh dengan keberuntungan saja, tetapi Pasal 303 ayat (3) KUHP tidak menjelaskan lebih lanjut arti hukum dari "keuntungan". Pengertian Perjudian Tidak dijelaskan apakah keuntungan yang dimaksud dalam pengertian perjudian itu mencakup hal-hal yang bernilai, hanya keuntungan berupa uang, atau juga hal-hal yang bernilai uang. sistem monetisasi adalah objek berharga. Ini karena pemain memberi nilai pada objek ini sendiri, tetapi objek tersebut tidak memiliki nilai uang sendiri.

Namun penjelasan mengenai perjudian dalam Pasal 303 Ayat 3 KUHP dapat diartikan sebagai salah satu unsur perjudian, tidak hanya mengandalkan keberuntungan semata, tetapi juga meningkatkan peluang menang melalui keterampilan jika permainan tersebut seluruhnya merupakan keberuntungan murni tanpa keterampilan masih merupakan unsur perjudian. Dari berbagai perbandingan dan penjabaran proses transaksi sistem *lootbox* sebelumnya pada pemahaman hukum perjudian dalam hukum positif Indonesia, dapat disimpulkan bahwa sistem monetisasi *lootbox* memenuhi unsur perjudian yang diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP. Kita dapat menyimpulkan bahwa Sistem

monetisasi *lootbox* tunduk pada peraturan perundang-undangan Indonesia, termasuk Undang-undang No.19 Tahun 2016 yang mengatur sistem monetisasi *lootbox* sebagai salah satu transaksi elektronik di Indonesia dan Undang-undang terkait No.11 tahun 2008 tentang informasi dan perdagangan elektronik, serta memiliki unsur perjudian yang dilarang oleh peraturan.

Oleh karena itu, peneliti dapat mengatakan bahwa *loot box* mikrotransaksi dapat diklasifikasikan sebagai tindak pidana perjudian. Definisi permainan yang diklasifikasikan sebagai perjudian diatur dalam Bagian 303 ayat (3) KUHP, disebut permainan perjudian, dan umumnya permainan apa pun yang mengandalkan keberuntungan belaka untuk mendapatkan keuntungan. Juga karena pemain lebih terlatih atau lebih terampil. Ini termasuk semua taruhan pada keputusan dalam balapan atau permainan lain yang tidak diadakan antara pihak yang bersaing atau bermain, dan semua taruhan lainnya. Dari ketentuan hukum pidana, kita mengetahui bahwa permainan judi memiliki unsur keberuntungan (peluang) atau untung (profit) yang bergantung pada keterampilan/kecerdasan pemainnya. Selain itu, judi juga termasuk taruhan. Berdasarkan Pasal 303 KUHP. Terpisah, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Perdagangan Elektronik dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur sistem perdagangan elektronik di Indonesia.

2. *Microtransaction loot box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak Penipuan berdasarkan Pasal 28 ayat (1) undang-undang informasi dan transaksi elektronik

Berkembangnya teknologi informasi berakibat juga pada pola dan perilaku manusia mengalami perubahan. Hal tersebut memacu tumbuh maraknya modus dan tindak kejahatan baru di bidang teknologi informasi (Aditama 2004). *Online games* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu (Christian 2018).

Beragam kejahatan baru yang terjadi dalam dunia maya sebagai contoh penipuan online. Penipuan *online* kali ini tidak semata-mata penipuan seperti halnya yang sering terjadi, melainkan penipuan yang objeknya adalah benda virtual dalam game online. Penipuan seperti contoh tersebut merupakan penipuan mempergunakan media elektronik untuk menjalankan kejahatan, sesuai dengan Pasal 1 angka 2 UU ITE. Aturan hukum telematika menjadi dasar bagi para penegak hukum dalam melaksanakan tugasnya baik dalam konteks hukum yang ditetapkan maupun hukum yang dicita-citakan. UU ITE. Pasal 28 ayat (1) UU ITE pada dasarnya menjelaskan bahwa setiap orang tidak berhak menyebarkan kabar tidak benar dan menyesatkan yang berakibat konsumen menjadi rugi dalam melakukan transaksi elektronik. Ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE, hanya mengatur tentang tindakan penyebaran kabar tidak benar dan menyesatkan. Apabila pasal ini dipergunakan untuk proses hukum tindakan penipuan, pasal tersebut terlalu kabur dan belum mencukupi untuk memproses pelaku tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui internet. UU ITE juga belum menjelaskan secara tepat definisi dari penipuan. Kesiapan hukum pidana di Indonesia untuk menghadapi kejahatan komputer belum begitu sempurna. Terkait kasus penipuan diatas, Pasal 378 KUHP dipergunakan sebagai landasan dilaksanakannya proses hukum kejahatan tersebut, yang pada dasarnya menjelaskan bahwa apabila seseorang melakukan tindak pidana penipuan dengan cara pemalsuan atau berbohong agar dirinya mendapatkan keuntungan, dapat dipidana penjara paling lama 4 tahun. Mengingat

Pencurian data tidak bisa dikatakan sebagai pencurian pada umumnya. Apabila itu dikatakan sebagai kejahatan, diharuskan ada barang hilang, padahal data si korban masih ada di komputer. Jika dihadapkan dengan *cyber crime*, tentunya akan lebih berat. *Cyber Crime* adalah dampak negatif yang sangat luas dari kemajuan teknologi. Walaupun UU ITE tidak secara khusus menjelaskan mengenai tindak pidana penipuan, akan tetapi terkait dengan munculnya kerugian sepihak, baik konsumen maupun produsen dalam transaksi elektronik, maka perbuatan tersebut masuk dalam kategori perbuatan yang dilarang oleh undang-undang sebagaimana yang diatur dalam Bab VII UU ITE. Adapun gejala hukum lainnya yaitu objek dari kejahatan penipuan tersebut adalah benda virtual. Hukum Perdata Indonesia menjelaskan bahwa benda ada pada dunia nyata sedangkan virtual property berada pada media dunia yang tidak nyata

atau dunia siber. Permasalahan mengenai virtual property akan marak terjadi di masa yang akan datang khususnya dalam kehidupan masyarakat seperti halnya benda-benda yang ada di dunia nyata. Tentu saja akan menarik permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.

Dasar hukum yang dipergunakan untuk menjerat pelaku penipuan *online* yaitu UU ITE lebih spesifik diatur dalam ketentuan Pasal 28 ayat (1) yang pada dasarnya menjelaskan bahwa setiap orang tidak berhak menyebarkan kabar tidak benar dan menyesatkan yang berakibat konsumen menjadi rugi dalam melakukan transaksi elektronik dalam UU ITE menjelaskan dalam pasal yang berbeda namun masih dalam peraturan yang sama yaitu Pasal 45 ayat (2) UU ITE yang pada intinya menjelaskan apabila terpenuhi unsur-unsur dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) UU ITE maka dapat dipidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah. Terdapat beberapa hal yang berbeda dalam pengaturan dan sanksi pidana pasal dalam KUHP dan pasal dalam UU ITE yaitu KUHP memiliki unsur untuk mendapatkan keuntungan diri sendiri dan orang lain, sedangkan dalam UU ITE belum jelas. KUHP belum mengenal subjek hukum badan hukum sedangkan UU ITE sudah mengenal subyek hukum badan hukum. KUHP tidak mengenal adanya kegiatan di dunia maya serta sarana yang digunakan untuk melakukan kejahatan di dunia maya, pada UU ITE telah dikenal adanya informasi, transaksi dan media elektronik. Ditemukan pula perbedaan terhadap dampak dan tujuan dari perbuatan yang dijelaskan dalam undang-undang yang berbeda tersebut.

Pasal 28 ayat (1) dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi sebagai berikut: (1) *“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.”* Pasal 28 ayat 1 memiliki persamaan dengan Pasal 378 KUHP. Perbedaan prinsip pada KUHP adalah unsur “menguntungkan diri” dalam Pasal 378 KUHP yang tidak lagi dicantumkan pada Pasal 28 ayat 1 UU ITE. Dengan konsekuensi hukum bahwa diuntungkan atau tidaknya pelaku penipuan, tidak menghapus unsur pidana atas perbuatan tersebut dengan ketentuan perbuatan tersebut terbukti menimbulkan kerugian bagi orang lain. *“Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu,*

dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun.”. Jadi *microtransaction loots box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak pidana penipuan ketika memenuhi unsur-unsur yang terdapat pada Pasal 28 ayat (1) UU ITE dapat dipergunakan untuk menjerat dan memberikan sanksi terhadap pelaku kejahatan benda virtual dalam *game online*.

PENUTUP

Simpulan

1. *Microtransaction loots box* dapat diklasifikasikan sebagai tindak pidana perjudian, hal tersebut telah diatur dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana 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. Adanya suatu pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan pada *microtransaction loots box*, sehingga dari ketentuan KUHP tersebut dapat diketahui bahwa dalam permainan judi, terdapat unsur keuntungan (untung) yang bergantung pada peruntungan (untung-untungan) atau kemahiran/kepentingan pemain. Dalam permainan judi juga melibatkan adanya pertarungan. Sesuai ketentuan Pasal 303 KUHP. Selain itu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur sistem transaksi elektronik di Indonesia. Jadi dapat dikatakan bahwa *microtransaction loots box* bisa diklasifikasikan sebagai tindak pidana perjudian. Peraturan perundang-undangan di Indonesia yang dapat digunakan untuk mengatur *microtransaction loots box* yang dapat digunakan untuk mengatur *microtransaction loot box* yaitu pada Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik. *Microtransaction* dalam *online mobile games* juga merupakan termasuk bagian dari transaksi perdagangan elektronik sebagaimana diatur dalam UU ITE
2. Pasal 378 KUHP mengenai tindak pidana penipuan tidak dapat dipergunakan untuk menjerat pelaku tindak pidana penipuan *game*

online, sebab terdapat beberapa kendala dalam pemberian sanksi pidana pada pelaku tindak pidana seperti kendala dalam pembuktian yang dimana alat bukti diatur oleh KUHP, Pasal 378 KUHP hanya mengenal subjek hukum orang, serta terdapat kesulitan dalam menentukan yurisdiksi untuk menggunakan hukum mana, dan siapa yang berhak untuk menghukum pelaku sebab penipuan online termasuk kedalam kejahatan lintas negara dan *cybercrime* dimana salah satu karakteristiknya tidak bisa dibatasi oleh batas-batas wilayah kedaulatan suatu negara. Adanya kekurangan pada KUHP tersebut maka, pasal 28 ayat (1) UU ITE dapat dipergunakan untuk menjerat dan memberikan sanksi terhadap pelaku kejahatan benda virtual dalam *game online* agar tidak ada timbul kekhawatiran lolosnya pelaku dari pembebanan pidanaannya pada tindakannya, mengingat unsur dan modus penipuan *game online* termasuk dalam *microtransaction loots box*.

Saran

Saran-saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Perlunya sosialisasi mengenai Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur sistem transaksi elektronik di Indonesia kepada masyarakat, agar masyarakat mengetahui tentang ketentuan hukum terkait permainan pada *microtransaction loots box*, sehingga masyarakat tidak melakukan pelanggaran hukum dalam hal ini terkait mengenai perjudian.
2. Diharapkan nantinya dalam penjatuhan pidana perjudian *online* dapat dilakukan dengan ketentuan hukum yang secara khusus mengatur tindak pidana perjudian berdasar pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur sistem transaksi elektronik, yang semestinya dapat mengatur tindak pidana perjudian *online* pada dasarnya dalam sistem hukum Indonesia.
3. Untuk para penegak hukum diharapkan lebih progresif dalam memberantas tindak pidana perjudian online termasuk *microtransaction loots box*, dan pihak yang memiliki kekuasaan untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs perjudian online, dengan dilakukannya hal

demikian tentunya akan meminimalisir permasalahan yang dapat terjadi karena tindak pidana perjudian *online*.

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran dapat mengacu pada tindakan praktis, pengembangan teori baru, dan/atau penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, Rafika. 2004. "Cyber Law Dan Haki Dalam System Hukum Indonesia."

Agung. 2020. "Usai Juara Atlet Esport Ini Habiskan Rp 100 Juta Di Gacha Genshin Impact,." Retrieved (<https://www.hitekno.com/games/2020/11/03/135844/usai-juara-atelt-esports-ini-habiskan-rp-100-juta-di-gacha-genshin-impact>).

Asikin, Amiruddin-Zainal. 2012. *Pengantar Metode Penelitian Hukum, Jakarta: PT. Jakarta: Raja Grafindo*.

Chazawi, Adami, and Ardi Ferdian. 2016. *Tindak Pidana Informasi Dan Transaksi Elektronik*.

Christian, Ivan. 2018. "Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Game Online Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik."

Ibrahim, Johnny. 2012. *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia.

Jay. 2020. "Streamer Ini Habiskan 30 Juta Rupiah Untuk 1 Karakter Di Genshin Impact!" *GAMEBROTT*. Retrieved (<https://gamebrott.com/streamer-ini-habiskan-30-juta-rupiah-untuk-1-karakter-di-genshin-impact>).

Marzuki, Peter. 2008. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.

Purwanta, Mahendra Adhi. 2012. "Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online."

Sabrinahq. 2022. "Just Spend \$ 200 on Genshin Ans Severely Regret It." Retrieved (https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comment/s/ta44qw/just_spent_200_on_genshin_and_severely_regret_it/).