

Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas *Gacha Game Online*

Raihan Apka Qotrunada, Nadya Maghfira, Aufaa Farhan Mishbaah Hauzaan, Cindy Octaviani, Muhammad Arsyah Zaky
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Alamat: Jl. Raya Palka, Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kab. Serang, Provinsi Banten 42163

1111230424@untirta.ac.id, 21111230434@untirta.ac.id 31111230442@untirta.ac.id,

41111230431@untirta.ac.id, 51111230446@untirta.ac.id

Abstract

Online games are internet-connected video games that are played on different gaming devices and can be played by multiple users simultaneously. While these games are free to play, players can use in-game currency to improvise their gaming experience. As more people spend money on in-game purchases, a feature called gacha emerged. Players can gacha by topping up or depositing a certain amount of real money in exchange for game currency. During gacha, players will get random prizes, with varying degrees of rarity that people call it like gambling or a lottery. However, it is concerning that the legality of gacha in online games is still unclear, even though it is clear that things that smell like gambling are prohibited in Indonesia in the KUHP. In addition, gambling is a sinful behavior in Islamic law and reflects immoral behavior. Therefore, this journal will discuss the legality of online game gacha.

Keyword: *Gacha Online Games, Law, Online Gambling*

Abstrak

Game online adalah video game yang tersambung ke internet yang dimainkan di perangkat game berbeda dan dapat dimainkan oleh banyak pengguna secara bersamaan. Meskipun game ini gratis untuk dimainkan, pemain dapat menggunakan mata uang dalam game untuk mengimprovisasi pengalaman bermain game mereka. Semakin banyak orang yang mengeluarkan uang untuk pembelian dalam game, muncullah fitur bernama gacha. Pemain dapat melakukan gacha dengan melakukan top up atau deposit menggunakan sejumlah uang sungguhan untuk ditukarkan dengan mata uang game. Saat gacha, pemain akan mendapatkan hadiah secara acak, dengan tingkat kelangkaan yang berbeda-beda sehingga orang menyebutnya seperti judi atau lotre. Akan tetapi, sangat memprihatinkan bahwa legalitas gacha dalam game online masih belum jelas, padahal sudah jelas bahwa hal-hal yang berbau judi dilarang di Indonesia dalam KUHP. Selain itu, judi merupakan perilaku dosa dalam hukum Islam dan mencerminkan perilaku yang tak bermoral. Karena itulah, dalam jurnal ini akan membahas legalitas gacha game online.

Kata Kunci: *Gacha Game Online, Hukum, Judi*

PENDAHULUAN

Modernisasi ibarat momentum sebuah lokomotif yang tidak bisa dihentikan. Modernisasi tidak terbatas pada aspek kehidupan tertentu saja, tetapi semua aspek mengalami perubahan, seperti Modernisasi di bidang sosial, pendidikan, hukum, dll. Di zaman Industri 4.0 teknologi digital bisa memberikan efek negatif bagi ranah pendidikan jika penggunaannya tidak sesuai (Alaby, 2020).

Berkat modernisasi dan kemajuan teknologi, terciptalah taman bermain virtual atau yang biasa disebut dengan *game*. Semua pengguna teknologi dapat dengan mudah mengakses hal tersebut. Video *game* telah berkembang sangat pesat seiring dengan modernisasi dan mudahnya mengakses teknologi saat ini.

Pada awalnya, *game* hanya bisa dibeli secara *offline* melalui toko-toko khusus yang menjual *game* atau bisa disebut dengan *game store*. Dahulu, pembelian *game* menggunakan sistem beli putus. Sistem beli putus memiliki pengertian bahwa konsumen yang sudah membeli *game* memiliki hak sepenuhnya atas *game* tersebut dan pengembang *game* atau *developer game*

tidak mempunyai kuasa untuk memperbarui atau meng-*update game* yang sudah dibeli oleh konsumen secara langsung.

Seiring perkembangannya, *game* dengan pembelian sistem beli putus mulai memudar dikarenakan inovasi teknologi internet dan perkembangan pengetahuan para pengembang *game* atau *developer game*. Dari hasil inovasi teknologi internet dan pengetahuan para pengembang *game* atau *developer game*. Akhirnya, terciptalah *game* yang bisa terhubung ke internet yang disebut dengan *game online*.

Saat awal perkembangannya, *game online* dapat bermain bersama dan berinteraksi lebih dari dua orang tanpa batasan tempat dan jarak. Hal ini berbeda dengan *game offline* yang hanya bisa dua orang saja untuk bermain bersama. Selain itu, kedua pemain tersebut diharuskan berada di tempat yang sama untuk dapat bermain bersamaan dan berinteraksi secara langsung.

Semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), *game online* pun berkembang pesat pula. Dahulu, *game online* hanya bisa untuk bermain bersama dan berinteraksi lebih dari dua orang tanpa batasan tempat dan jarak, tetapi sekarang dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), *game online* tidak sekadar tentang itu, melainkan *game online* berubah lebih dari itu.

Game online berubah karena terdapat fitur yang dinamakan *gacha* yang tidak ada di awal perkembangan *game online*. Dahulu, dalam bermain *game*, tidak ada unsur menggunakan uang nyata atau sungguhan di dalamnya, walaupun ada unsur mata uang di dalamnya, mata uang itu hanya uang fiksi yang dibuat oleh pengembang *game* atau *developer game*-nya sendiri dan hanya bisa digunakan untuk transaksi di dalam *game*-nya, tetapi mata uang *game* tersebut tidak bisa dipakai untuk transaksi di kehidupan non-virtual atau kehidupan nyata dalam bersosialisasi di masyarakat. Karena hal itulah, sistem beli putus dalam pembelian *game* mulai memudar.

Sistem beli putus memudar dikarenakan sistem atau fitur *gacha* memberikan lebih banyak keuntungan atau profit kepada pengembang *game* atau *developer game*. Dengan demikian, para pengembang *game* atau *developer game* lebih memilih sistem atau fitur *gacha* di dalamnya dan meng-gratiskan *game*-nya saat awal penginstalan atau pengunduhan *game* tersebut.

Gacha memiliki arti sebagai sistem atau mekanisme lotre untuk memenangkan *item* virtual yang dikembangkan di Jepang sebagai elemen peluang dengan pertaruhan yang memakai uang dunia nyata atau uang sungguhan dalam kebanyakan *game online* saat ini yang digunakan untuk perusahaan *game* atau pengembang *game* mendapatkan keuntungan dalam model bisnis *freemium*. Sistem *gacha* sendiri pada dasarnya mengacak setiap pembelian yang dilakukan pemain. Oleh karena itu, pemain di sini tidak akan mengetahui *item* apa yang akan mereka terima saat mengundinya. Dengan sistem ini, pengembang *game* menjual apa yang disebut “keberuntungan” kepada pemainnya.

Kata “keberuntungan” tentunya mengingatkan kita pada kejahatan perjudian. Perjudian adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhannya. Perjudian dilarang di Indonesia karena berdampak negatif terhadap kehidupan sosial. Apalagi, di zaman modernisasi dan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) saat ini, tindakan kejahatan pun ikut berinovasi dengan berbagai cara salah satu contohnya, yaitu perjudian *online*.

Pelarangan perjudian di Indonesia terdapat pada Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).

Selain itu, pelarangan perjudian bukan hanya dalam aspek hukum pidana saja, hukum Islam pun melarang hal demikian. Dalam hukum Islam, segala hal yang berbau ketidakpastian atau judi dianggap suatu hal yang haram bagi para penganutnya atau pemeluknya. Oleh karena itu, perjudian pun dianggap hal yang buruk dari segi moral dan Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum. Perjudian buruk dari segi moral dan Pancasila karena jika seseorang itu

bermoral dan memiliki jiwa Pancasila dalam dirinya, sudah seharusnya seseorang tersebut menjauhi perbuatan yang dilarang oleh Tuhan Yang Maha Esa dan hal tersebut terdapat dalam Sila yang pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

Dari latar belakang atau pendahuluan yang sudah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam jurnal ini, yakni bagaimana legalitas terhadap *gacha* dalam *game online*? Dengan adanya jurnal ini maka dapat diharapkan untuk para pembaca mengetahui kejelasan legalitas *gacha game online* dari tinjauan dan analisis yang dilihat dari aspek hukum.

METODE PENELITIAN

Pendekatan masalah dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif (legal research). Pendekatan yuridis normatif adalah pendekatan yang menelaah hukum sebagai kaidah yang dianggap sesuai dengan penelitian yuridis normatif atau penelitian hukum tertulis. Pendekatan yuridis normatif dilakukan dengan cara melihat, menelaah hukum dengan menggunakan tinjauan pustaka dan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkaitan dengan permasalahan dalam pembahasan jurnal ini.

PEMBAHASAN

Tinjauan Umum Terkait *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktivitas ini digemari oleh banyak orang.

Tinjauan Umum Terkait Perjudian

Perjudian adalah suatu tindak pidana, yaitu pertarungan dengan sejumlah uang yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib, sebagai bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main dan juga meliputi segala macam taruhan, yang bertaruh tidak terlibat secara langsung dalam perlombaan tersebut, termasuk juga segala macam pertarungan lainnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Kemudian Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-an berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.

Tinjauan Umum Terkait Hukum

Hukum adalah undang-undang yang dibuat dan ditegakkan melalui lembaga sosial atau pemerintah untuk mengatur perilaku masyarakat. Hukum yang ditegakkan oleh negara dapat dibuat oleh legislatif kelompok atau oleh seorang legislator tunggal, yang menghasilkan undang-undang dan oleh eksekutif melalui keputusan dan peraturan atau ditetapkan oleh hakim melalui presiden.

Di sisi lain, Hukum juga memiliki arti sebagai suatu sistem yang dibuat manusia untuk membatasi tingkah laku manusia agar tingkah laku manusia dapat terkontrol, hukum merupakan aspek terpenting dalam pelaksanaan atas rangkaian kekuasaan kelembagaan, hukum mempunyai tugas untuk menjamin adanya kepastian hukum dalam masyarakat.

Oleh karena itu, setiap masyarakat berhak untuk mendapat pembelaan di depan hukum sehingga dapat diartikan bahwa hukum adalah peraturan atau ketentuan-ketentuan tertulis

maupun tidak tertulis yang mengatur kehidupan masyarakat dan menyediakan sanksi bagi pelanggarnya.

Tujuan hukum mempunyai sifat universal, seperti ketertiban, ketenteraman, kedamaian, kesejahteraan, dan kebahagiaan dalam tata kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya hukum maka tiap perkara dapat diselesaikan melalui proses pengadilan dengan perantara hakim berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, hukum bertujuan untuk menjaga dan mencegah agar setiap orang tidak dapat menjadi hakim atas dirinya sendiri atau membatasi sifat alami manusia, yaitu sifat serakah.

Tinjauan Umum Terkait Hukum Pidana

Secara sederhana, yang dimaksud hukum pidana adalah hukum yang mengatur tindakan yang dilarang atau tidak boleh dilakukan demi kepentingan umum, yang mana jika tindakan yang dilarang itu dilakukan, pelakunya dapat dikenakan sanksi berupa pidana.

Adanya hukum pidana menjamin keselamatan individu dan kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Hukum pidana sendiri mempunyai banyak arti. Istilah KUHP merupakan terjemahan dari kata Belanda “Strafrecht”, Straf berarti pidana, sedangkan Recht berarti hukum.

Menurut Moeljatno (1987:1), hukum pidana adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara yang mengadakan dasar-dasar dan aturan-aturan untuk:

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

Tinjauan Umum Terkait Hukum Islam

Pengertian hukum Islam adalah jalan yang ditempuh manusia untuk menuju jalan Allah, Tuhan semesta alam. Hukum Islam atau syariat islam adalah segala macam hukum atau peraturan yang tujuannya mengatur segala urusan umat islam dalam menangani perkara dunia dan akhirat.

Syariat islam atau bisa juga disebut sebagai Sistem Khilafah merupakan berbagai macam aturan yang ditetapkan oleh Allah dalam mengatur hubungan mahluk dengan Tuhannya dan saudara sesama Muslim, sesama manusia, mahluk hidup, dan alam. Peraturan dalam hukum Islam diambil dari berbagai sumber yang jika ditelusuri lebih lanjut akan berakhir pada Allah

Analisis Judi dalam Aspek Tindak Pidana Perjudian

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), tindak pidana perjudian terdapat pada Pasal 303 yang menjelaskan bahwa:

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

syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;

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

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

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

Untung-untungan dalam perjudian merupakan kondisi di dalam sebuah permainan yang tidaklah diharuskan dalam keadaan selalu menang atau berhasil membawa keuntungan tersendiri, ada risiko yang harus ditanggung pemain itu. Taruhan itu sendiri terjadi apabila pemain menaruh sebuah taruhan yang dipakai untuk melengkapi permainan itu dan mendapatkan hadiah uang yang ditaruh itu barulah bisa dikatakan sesuatu yang disebut dengan judi.

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

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

Analisis Judi dalam Hukum Islam

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

Dalam Al-Qur'an kata *al-Maysir*, disebutkan sebanyak tiga kali, yaitu dalam QS. Al-Baqarah (2) 219, dan QS. Al-Maidah (5): 90-91. Dari ketiga ayat tersebut, Allah menjelaskan bahwa *maysir* adalah suatu perbuatan yang berdosa. Setiap manfaat yang diperoleh dari kemenangan keduanya tidak sebanding dengan dosa yang didapatkan. Pada zaman Jahiliyah sendiri, *Maysir* ditempatkan pada permainan *al-Mukhatarah* (pertaruhan harta).

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

Hakikat hukum Islam pada dasarnya bertujuan untuk mendidik pribadi Muslim, agar memiliki kepribadian mulia, menegakkan keadilan dalam masyarakat dan memenuhi kepentingan atau memelihara kebaikan hidup yang hakiki. Dalam hal ini, hukum Islam sangat memperhatikan kepentingan hidup manusia. Oleh karena itu, jangan sampai kepentingan ini dilanggar sehingga merusak keselamatan manusia itu sendiri.

Analisis Unsur Perjudian dan Legalitas dalam *Gacha Game Online*

Sistem *Gacha* pada *game online* telah menjadi daya tarik tersendiri baik bagi pemain maupun industri game itu sendiri. Keberadaannya terlingkup dalam suatu sistem *microtransaction* sebuah *game* yang menjadi jalan pintas bagi pemain untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan di dalam *game* yang dimainkannya.

Namun, karena menggunakan sistem *gacha*, maka pemain tersebut tidak mengetahui apa yang ia dapatkan setelah melakukan *microtransaction* tersebut. Menjadi sebuah kekhawatiran karena terbungkus di dalam suatu *game*, maka sistem ini tidak hanya menyasar ke orang dewasa ataupun saja, bahkan anak-anak. Anak-anak yang cenderung untuk mudah dipengaruhi akan bisa dengan mudahnya menghabiskan uangnya hanya untuk membeli barang secara acak di dalam *game* yang ia mainkan.

Tindakan transaksi yang pembeli tidak mengetahui apa yang didapatkan dari transaksinya, maka menunjukkan adanya unsur untung-untungan di dalamnya. Sesuatu yang berdasarkan hanya pada keberuntungan untuk membeli sesuatu di dalam sebuah *game*, maka mengindikasikan adanya suatu bentuk perjudian. Bentuk perjudian juga bisa dilihat ketika pemain dipaksa untuk mengikuti sistem dari pengembang *game* tersebut. Pemain hanya bergantung kepada sistem yang dibuat oleh pengembang *game*. Cara kerja seperti ini hampir mirip dengan bandar di dalam sebuah perjudian. Penting untuk diketahui adanya suatu transaksi dengan pengharapan untuk menang, sifat untung-untungan yang memaksa pelakunya bergantung pada sesuatu yang bersifat untung-untungan atau spekulatif/kebetulan merupakan bentuk perbuatan perjudian.

Perjudian dalam bentuk apa pun di Indonesia, pada dasarnya merupakan kegiatan yang tidak sejalan dengan norma agama, norma kesusilaan, dan ideologi negara, yaitu Pancasila. Perjudian memiliki dampak negatif dan berbahaya bagi mental dan moral masyarakat, terutama kaum muda. Perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat yang sulit untuk diberantas. Di dalam hukum Islam perjudian dianggap perilaku berdosa dan tidak mencerminkan pribadi umat Muslim.

Perjudian sendiri dituangkan di dalam hukum positif Indonesia melalui Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebagai *lex generalis* dan juga di dalam *lex specialis* melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian serta Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Di dalam KUHP Pasal 303 Ayat (3), “Yang dikatakan main judi yakni tiap-tiap permainan berdasarkan harapan buat menang, umumnya mengandalkan untung-untungan saja serta kalau pengharapan itu menjadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Hal terhitung sebagaimana judi, yakni pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

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

- 1) “Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:1.dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;2.dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;3.menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.”
- 2) kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.

- 3) “Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

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

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

Namun, Undang-undang di Indonesia tidak secara jelas mengatur soal bentuk perjudian *gacha*. Di dalam Pasal 1 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, bentuk dari sistem *gacha* sama sekali disebutkan sebagai bentuk perjudian. Hal ini wajar karena undang-undang tersebut dikeluarkan pada tahun 1981, sedangkan *gacha* baru populer di awal tahun 2000-an dan itu pun masih dalam bentuk fisik berupa *vending machine*. Keberadaan *gacha* di dalam *game online* pertama kali muncul pada tahun 2010 melalui *game* Dragon Collection asal Jepang. Untuk itu diperlukan adanya sebuah legalitas yang jelas mengenai pengenaan sistem *gacha*.

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

Jadi berdasarkan uraian tersebut, seharusnya sudah jelas tidak adanya terkait legalitas *gacha* dalam *game online*. Selain itu, *gacha game online* dapat dikenakan sebagai tindak pidana perjudian sebagaimana hukum yang telah berlaku di Indonesia. Hal ini ditentukan dari adanya RMT (Real Money Trade) dari aktivitas transaksinya. Pemain yang melakukan RMT dengan mengonversikan hasil *gacha*-nya ke dalam mata uang asli dapat dikenakan tindak pidana perjudian karena terpenuhinya unsur-unsur pidananya. *Gacha* juga akan menempatkan Pasal 303 KUHP sebagai *lex generalis* dan UU ITE sebagai *lex specialis*.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisa pada pembahasan masalah jurnal ini dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan sistem *gacha* dalam *game online* dapat dikatakan sebagai tindak pidana perjudian. Adapun Hal ini didasarkan kepada Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP, serta UU ITE. Pengenaan *gacha* berdasarkan Pasal 303 Ayat (3) sebagai tindak pidana perjudian menilik adanya unsur-unsur pidana di dalamnya. Adapun unsur-unsur perjudian yang didefinisikan dalam pasal tersebut yaitu Permainan, Untung-untungan, dan Taruhan. Unsur

Untung-untungan dan Taruhan baru terpenuhi ketika penggunaan gacha tersebut melibatkan Real Money Trading (RMT) dengan pertukaran *item game* ke dalam mata uang asli sehingga menimbulkan adanya keuntungan materiil. Kemudian, pada pasal 303 bis Ayat (1) memenuhi unsur-unsur diantaranya perbuatannya berupa bermain judi dan menggunakan kesempatan yang diadakan yang melanggar pasal 303 KUHP. Adapun *gacha* yang termuat di dalam *game online*, maka ketentuannya tunduk Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No, 11 Tahun 2008 tentang UU ITE. Pada Pasal 27 Ayat (2) UU ITE melarang adanya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, seperti halnya *gacha*.

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

Adapun saran yang diberikan berdasarkan pembahasan jurnal ini adalah sebagai berikut:

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

Daftar Pustaka

- Airi Safrijal dan Sahardiani, “Penegakan Hukum Terhadap Penyedia Fasilitas Yang Memberikan Peluang Terjadinya Jarimah Maisir”, *Jurnal Hukum dan Keadilan “Mediasi”*, Edisi No.2, Vol. 5, 2018.
- Alaby. (2020). “Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)”. Ganaya: *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Dahlia H., “Judi Sebagai Gejala Sosial (Perspektif Hukum Islam)”, *E-Journal IAIN Manado*, Edisi No.2, Vol.5, 2007.
- Fikri Noor Ihsan, “*Daya Tarik Sistem Gacha Dalam Permainan Fate GrandOrder*”. *Other thesis*, Universitas Darma Persada, 2017.
- I Gede Darma Sannyasa, “Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam Micro-Transaction Pada *Game Online*”, *Jurnal Kertha Semaya*, Edisi No. 9, Vol.8, 2020.
- Moeljatno, *Azaz-azaz Hukum Pidana Indonesia*, Bina Aksara, Jakarta, 1987.
- Yusbizal Firdaus, dkk, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol 2 No.2, 2018.