

Loot Box System in Online Video Games as Gambling Based on Indonesia Criminal

Law

By:

Adhi Prasetyo Utomo¹, Muhammad Fatahillah Akbar²

ABSTRACT

The purpose of this Legal Research is to know is loot box systems in online video games can be constitute as gambling or not based on Indonesia Criminal Law. This Legal Research is also aimed to find out the available regulation to be implemented on regulating loot box systems.

This research is a normative juridical research, where this research target is law or method (norm). Literature research uses theoretical references, related national regulations, Countries report, journals, and interviews. This normative research using comparative approach between the data acquired from case study conducted and the loot box systems practice in general, which aims to study the similarities between loot box systems and gambling cases. The data is presented descriptively.

The result of the first research question of this legal research is loot box systems in online video games which the game have monetization systems of the virtual items acquired from loot box can be constituted as gambling based on the elements of article 303 para.1 point 1 of Indonesia Criminal Code, but further researches are still needed. As for the second research question result is the *das sollen*; loot box systems can be regulated using Indonesia Rating System (IGRS) as the administrative approach and can also use article 303 para.1 point. 1 of Indonesia Criminal Code or article 27 para. 2 Law Number 11 of 2008 regarding Electronic Information and Transaction as the indictment for the criminal legal process, while the *das sei*; the implementation of the law is quite difficult because many obstacles exist to dispel the law implementation.

Key Words: Gambling, Loot box, Video Games, Online Video Games, Cyber Law, Cyber Crime, Criminal Law

¹ Student of the Faculty of Law Universitas Gadjah Mada (S1 IUP 2016).

² Lecturer at the Department of Criminal Law, Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.

Sistem Kotak Jarahan (Loot Box) Dalam Video Game Online Sebagai Perjudian

Berdasarkan Hukum Pidana Indonesia

Oleh:

Adhi Prasetyo Utomo³, Muhammad Fatahillah Akbar⁴

INTISARI

Tujuan Penelitian Hukum ini adalah untuk mengetahui apakah sistem kotak jarahan (loot box) dalam video game online dapat dikategorikan sebagai perjudian atau tidak berdasarkan Hukum Pidana Indonesia. Penelitian Hukum ini juga bertujuan untuk mengetahui regulasi yang ada untuk diterapkan dalam mengatur sistem kotak jarahan (loot box).

Penelitian ini merupakan penelitian normatif yuridis, dimana sasaran penelitian ini adalah hukum atau metode (norma). Penelitian literatur menggunakan referensi teoritis, regulasi nasional terkait, laporan negara, jurnal, dan wawancara. Penelitian normatif ini menggunakan pendekatan komparatif antara data yang diperoleh dari studi kasus yang dilakukan dengan praktik sistem kotak jarahan (loot box) pada umumnya, yang bertujuan untuk mempelajari persamaan antara sistem kotak jarahan (loot box) dan kasus perjudian. Data disajikan secara deskriptif.

Hasil rumusan masalah pertama dari penelitian hukum ini adalah sistem kotak jarahan (loot box) dalam video game online yang permainannya memiliki sistem monetisasi barang virtual yang diperoleh dari kotak jarahan (loot box) dapat dikategorikan sebagai perjudian berdasarkan unsur pasal 303 ayat 1 poin 1 KUHP, namun masih diperlukan penelitian lebih lanjut. Adapun hasil rumusan masalah yang kedua adalah das sollen; Sistem kotak jarahan (loot box) dapat diatur dengan menggunakan sistem rating Indonesia (IGRS) sebagai pendekatan administratif dan dapat juga menggunakan pasal 303 ayat 1 poin. 1 KUHP atau pasal 27 ayat 2 UU Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai dakwaan untuk proses hukum pidana, sedangkan das sei; pelaksanaan undang-undang tersebut cukup sulit karena banyak kendala yang menghalau pelaksanaan undang-undang tersebut.

Kata Kunci: *Perjudian, Kotak Jarahan, Video Game, Video Game Online, Hukum Siber, Kejahatan Siber, Hukum Pidana*

³ Student of the Faculty of Law Universitas Gadjah Mada (S1 IUP 2016).

⁴ Lecturer at the Department of Criminal Law, Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Loot Box System in Online Video Games as Gambling Based on Indonesia Criminal Law
ADHI PRASETYO UTOMO, Muhammad Fatahillah Akbar S.H., LL.M
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>