



HUKUM MICROTRANSACTION DALAM ONLINE MOBILE GAMES

Gusti Fadhil Fithrian Luthfan¹

¹Fakultas Hukum Universitas Widya Mataram

Corresponding Email: gustifadhil@gmail.com

Received: Augt 29, 2021, Accepted: Sept 30, 2021 / Published: Oct 30, 2021

DOI: <https://doi.org/10.31764/jmk.v12i2.6249>

ABSTRACT

Various online mobile games with the Massive Multiplayer Online (MMO) genre favored by the Indonesian people, such as Mobile Legends: Bang-bang and Players Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG) have been downloaded by more than 100 million users. These technological developments gave birth to a new business model known as microtransactions. Through microtransactions, users can buy and sell items in the in-game shop. The presence of microtransactions causes various problems because they are considered to exploit children and have the potential to cause gambling addiction. In Indonesia itself, it has not been so clearly regulated because it still views microtransactions as the same as buying and selling online in general. The results of this study indicate that the legal regulation of microtransactions in Indonesia has not been clearly regulated and the concept of electronic trading systems only moves space and time from conventional trade. The legal aspect to be considered is the aspect of the legality of microtransactions which some countries equate with gambling, while in Indonesia there is a lack of clarity about the regulation. So that the aspect of consumer protection, especially for vulnerable groups such as children and adolescents, has not been fulfilled.

Keywords: *Microtransaction; Game; Online.*

ABSTRAK

Berbagai *online mobile games* bergenre *Massive Multiplayer Online (MMO)* yang digemari oleh masyarakat Indonesia seperti *Mobile Legends: Bang-bang* dan *Players Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG)* yang telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna. Perkembangan teknologi tersebut melahirkan suatu model bisnis baru yang dikenal dengan *microtransaction*. Melalui *microtransaction* pengguna dapat melakukan jual beli item yang terdapat pada toko di dalam *game*. Kehadiran *microtransaction* menimbulkan berbagai permasalahan karena dianggap mengeksploitasi anak dan berpotensi menyebabkan kecanduan judi. Di Indonesia sendiri belum begitu mengatur secara jelas karena masih memandang *microtransaction* sama dengan jual beli *online* pada umumnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif dan menggunakan pendekatan

perundang-undangan dan pendekatan konseptual dari berbagai literasi, dengan melihat fakta hukum mengingat adanya kekosongan hukum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaturan hukum *microtransaction* di Indonesia belum di atur secara jelas serta Konsep perdagangan sistem elektronik hanya memindahkan ruang dan waktu semata dari perdagangan. Aspek hukum diperhatikan ialah aspek legalitas *microtransaction* yang oleh beberapa negara dipersamakan dengan perjudian sedangkan di Indonesia adanya ketidak jelasan regulasi. Akibatnya aspek perlindungan konsumen terutama bagi kelompok rentan seperti anak-anak dan remaja belum dapat terpenuhi.

Kata Kunci: *Microtransaction; Game; Online.*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 dan Pancasila sebagai landasan negara¹ menggambarkan kehadiran suatu negara. Negara Indonesia merupakan negara yang memilih Pancasila sebagai falsafah bangsa Indonesia yang mana Hukum pada dasarnya harus sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dimana meletakkan nilai luhur ini sebagai suatu landasan bangsa Indonesia. Konstitusi merupakan landasan hukum tertinggi bangsa Indonesia yang menjadi dasar pembentukan peraturan atau undang-undang yang mengatur dalam suatu pemerintahan hakekatnya suatu regulasi sebagai bagian dalam hidup masyarakat² artinya konstitusi memberikan jaminan perlindungan hukum bagi setiap masyarakat dalam mendidik masyarakat dalam mematuhi setiap ketentuan hukum yang ada, sebagai Negara yang mencerdaskan kehidupan bangsa yang dituangkan dalam UUD NRI 1945 negara hadir dalam menjamin terbentuknya karakter masyarakat khususnya dunia pendidikan dalam menghadapi perkembangan globalisasi, akan tetapi banyak peraturan perundang-undangan yang

¹ Roni Sulistyanto Luhukay, *Penghapusan Izin Lingkungan Kegiatan Usaha Dalam Undang Undang Omnibus Law Cipta Kerja* Jurnal Meta-Yuridis, No. P-ISSN : 2614-2031 / NO. E-ISSN : 2621-6450, Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang, hlm 101

² Roni Sulistyanto Luhukay *Pemenuhan Jaminan Kesehatan Oleh Perusahaan Dalam Perpektif Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 2013*, Jurnal Ilmiah Living Law E-Issn 2550-1208 Volume 13 Nomor 2, Juli 2021, Hlm 112.

belum mampu mengikuti perkembangan teknologi di dalam memasuki globalisasi.

Globalisasi dan perkembangan teknologi merupakan titik balik dari perkembangan umat manusia yang telah menciptakan suatu tatanan masyarakat yang *borderless*, yaitu suatu tatanan masyarakat yang saling memiliki hubungan dan kerapatan interaksi antar satu sama lain. Perkembangan teknologi digital melalui internet turut menghadirkan berbagai komoditas yang sebelumnya belum pernah ada dalam sejarah peradaban manusia menyebabkan adanya perubahan yang signifikan bagi kehidupan umat manusia. Kemunculan *smartphone* semakin memberikan banyak kemudahan bagi banyak orang baik dalam berkomunikasi maupun bertransaksi melalui *social media* dan *market place*.

Pada satu dekade terakhir perkembangan teknologi *smartphone* semakin pesat, didukung dengan kemudahan akses jaringan dan kuota data yang terjangkau serta mampu menjangkau pasar yang lebih luas, menjadikan *smartphone* menjadi salah satu sasaran bagi perusahaan penyedia *video game* untuk ikut berinovasi menyajikan permainan-permainan populer yang dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat dengan mengunduh melalui *Google Play Store* atau *AppStore*. Misalnya seperti berbagai *online mobile games* bergenre *Massive Multiplayer Online (MMO)* yang digemari oleh masyarakat Indonesia seperti *Mobile Legends: Bang-bang* dan *Players Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG)* yang telah diunduh lebih dari 100 juta pengguna.³

Pada tahun 2020, *mobile gaming* menguasai pasar industri *gaming* secara menyeluruh dengan raihan keuntungan 85 Milyar Dollar, lalu *PC* menghasilkan 40 Milyar Dollar, dan *Console* menghasilkan 33 Milyar

³ Katadata.co.id, "Indonesia Peringkat Kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia", <https://katadata.co.id/safrezifitra/digital/5e9a518a25fd7/Indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbanyak-di-dunia>, diakses 20 Desember 2020

Dollar. Perolehan keuntungan ini menunjukkan betapa masifnya pertumbuhan *mobile gaming* sebagai sebuah industri yang baru berkembang secara global.⁴ Di Indonesia sendiri terdapat 64 juta pemain *online mobile games* dan diproyeksikan akan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya.⁵ Indonesia juga menyumbang 8,7 Triliyun Rupiah untuk *mobile gaming* pada tahun 2019.⁶

Apabila dulu perusahaan *game* mendapatkan keuntungan dari penjualan produk dalam bentuk *hardcopy*. Beberapa tahun terakhir, berbagai *game online* di *PC*, *Console*, dan *Mobile*, telah mengadopsi model bisnis baru untuk mendapatkan keuntungan, yakni melalui apa yang disebut *microtransaction*. Melalui *microtransaction* pemain dapat membeli barang *virtual (virtual goods)* di dalam *game* untuk menunjang pengalaman bermainnya berupa *DLC (downloadable content)*, *weapon*, *armor*, *skin*, dan *lootbox*.⁷

Microtransaction sering diadopsi oleh *game gratis (free to play)* yang menyediakan fitur-fitur dasar *game* secara gratis. Tetapi terdapat fitur tambahan yang ditawarkan untuk meningkatkan kualitas layanan, kustomisasi, dan pengalaman yang didapat oleh pemain dengan membayar sejumlah uang.⁸ Tujuan dari *microtransaction* adalah untuk menutup jarak antara pemain yang memiliki banyak waktu luang yang dihabiskan untuk permainan dan pemain yang memiliki sedikit waktu

⁴Visualcapitalist.com, "How Big is The Global Gaming Industri", <https://www.visualcapitalist.com/how-big-is-the-global-mobile-gaming-industri/>, diakses 20 Desember 2020

⁵Statista.com, "Indonesia Mobile Games Statistic", <https://www.statista.com/outlook/211/120/mobile-games/Indonesia>, diakses 20 Desember 2020

⁶Selular.id, "Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak", <https://selular.id/2019/07/garena-Indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak>, diakses 20 Desember 2020

⁷Daniel Nielsen, "Virtual Goods in Online Games A study on players' attitudes towards Lootboxes and Microtransactions in Online Games", <https://www.researchgate.net/publication/330565687>, diakses 20 Desember 2020

⁸Flunger, Robert & Mladenow, Andreas & Strauss, Christine. "The Free-to-play Business Model" IIVAS'17, Dec 2017, Salzburg, AUSTRIA

luang, karena *microtransaction* memberikan para pemain, dengan sedikit waktu luang, opsi untuk memperoleh item dan/atau penyesuaian melalui pembelian, daripada menghabiskan waktu untuk mendapatkannya melalui alur game. Di dalam komunitas *gamers*, *microtransaction* secara informal disebut dengan istilah *pay-to-win*, yakni seseorang yang membayar akan lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan atau level permainan yang lebih baik.⁹

Salah satu bentuk perkembangan *microtransaction* adalah berupa *lootbox* dan *gacha*. *Lootbox* dan *gacha* adalah paket *virtual* yang dapat dibeli di dalam *game*, yang secara acak berisikan item kustomisasi avatar, *weapon*, *armor*, dan lain-lain. *Lootboxes* dan *gacha* adalah salah satu *tren* terbaru dalam perkembangan *monetisasi game online*. Banyak yang melihatnya sebagai praktik bisnis predator, karena dianggap mengeksploitasi anak di bawah umur dan berpotensi menyebabkan kecanduan judi.¹⁰

Kehadiran inovasi *microtransaction* sendiri belakangan ini kerap memunculkan persoalan. Pada tahun 2019, seorang Ibu di Kediri dikagetkan dengan tagihan *online mobile game* sebesar 11 juta rupiah. Setelah ditelusuri, tagihan tersebut muncul setelah anak kandungnya yang berusia 12 tahun bermain sejumlah permainan *online*, antara lain *Minecraft*, *Mobile Legend* dan *Free Fire* dan menggunakan identitas ayahnya untuk melakukan *microtransaction* dalam bentuk pembelian *diamond* dan *lootboxes*.¹¹ Hal yang sama juga dialami oleh Juliet Jackson, seorang warga negara Inggris yang menemukan tagihan sebesar 1.200 Euro pada kartu

⁹Tirto.id, "Mengenal *Microtransaction* dan Dampaknya Pada Industri Game", <https://tirto.id/mengenal-microtransaction-dan-dampaknya-pada-industri-game-enUlb>, diakses:20 Desember 2020

¹⁰ Daniel Nielsen, *loc. cit.*

¹¹ Kompas.com, "5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game Online" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook", <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all>, diakses 20 Desember 2020

debitnya. Diketahui bahwa anaknya Noah mengetahui PIN kartu debit ibunya dan melakukan pembelian *microtransaction* dalam game *Harry Potter* dan *Boom Beach*.¹²

Microtransaction di Indonesia sejauh ini masih dimaknai sebagai suatu transaksi elektronik dan tunduk pada Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik jo Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016. Berbagai permasalahan yang berpotensi hadir berkaitan dengan *microtransaction* tentunya perlu diantisipasi serta adanya jaminan kepastian Hukum.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian hukum normatif, yakni dilakukan dengan cara meneliti norma hukum yang ditinjau dari undang-undang yang berkaitan dengan topik penelitian, asas-asas hukum, sistematika hukum, taraf sinkronisasi hukum, sejarah dan perbandingan hukum, serta segala bentuk bahan pustaka terkait.¹³ Penulis menggunakan beberapa metode pendekatan, yaitu pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*), yaitu dengan mengkaji segala bentuk peraturan perundang-undangan terkait topik penelitian mengingat jika menelisik lebih mendalam, terdapat kekosongan hukum, sehingga apakah ada undang undang rujukan terkait dengan *microtransaction* dan pembentukannya tidak bertentangan, memiliki sifat yang harmonis antar regulasi. Pendekatan perbandingan (*comparative approach*), pendekatan ini digunakan dalam rangka upaya studi perbandingan hukum tentang bagaimana peraturan tentang *microtransaction* yang diberlakukan di Indonesia dan yang diberlakukan di

¹²Theguardian.com, "With children off school and gaming online, parents face shock bills", <https://www.theguardian.com/money/2020/apr/05/with-children-off-school-and-gaming-online-parents-face-shock-bills>, diakses 20 desember 2020

¹³ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009, hlm.13

negara lain. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan konseptual dilakukan manakala peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada, karena memang belum ada atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang akan diteliti. Pendekatan ini digunakan dalam rangka penelusuran konsep *microtransaction* secara lebih mendalam yang tidak dapat ditemukan dalam peraturan perundangan-undangan.¹⁴

Tradisi penelitian hukum tidak dikenal istilah data, melainkan bahan hukum. Bahan hukum dibedakan menjadi tiga yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.¹⁵ Bahan Hukum yang telah terkumpul melalui proses inventarisasi hukum, kemudian diklasifikasikan untuk selanjutnya dianalisis secara mendalam dengan menggali asas, nilai, serta norma pokok yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya dilakukan *cross check* dengan perundang-undangan yang lain untuk menemukan taraf sinkronisasinya. Analisis data tersebut dilakukan secara kualitatif melalui penelaahan logika berpikir secara deduktif.¹⁶

PEMBAHASAN

A. Urgensi Pengaturan *Microtransaction* di Indonesia

Microtransaction merupakan bentuk lain dari transaksi elektronik sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang menyatakan bahwa “*Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya*”. Kemudian juga bentuk lain dari perdagangan elektronik sebagaimana

¹⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, Cetakan ke-12, 2016, hlm.136-177

¹⁵ Suteki dan Galang Taufani, “Metode Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)”, Rajawali Press, Depok, 2020, hlm.266

¹⁶ *Ibid*, hlm.267

dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 7 tahun 2014 tentang Perdagangan, bahwa yang dimaksud dengan perdagangan melalui Sistem Elektronik adalah Perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik. Namun kedua peraturan tersebut tidak mengatur secara detail bagaimana bentuk skema transaksi atau perdagangan elektronik yang dilakukan.

Ketentuan lain dapat kita temukan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (selanjutnya disebut PSME). Ketentuan ini mengatur secara rinci mengenai lingkup peraturan dan prinsip perdagangan melalui sistem elektronik. PP Nomor 80 Tahun 2019 tentang PSME memiliki definisi yang sama dengan UU Perdagangan tentang perdagangan elektronik yakni perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik Namun dalam PP tersebut dapat ditemukan istilah barang digital yang berarti sebagai barang tidak berwujud yang berbentuk informasi elektronik atau digital barang yang merupakan hasil konversi atau pengalihwujudan maupun barang yang secara originalnya berbentuk elektronik termasuk, tetapi tidak terbatas pada piranti lunak, multimedia, dan atau data elektronik. Selanjutnya dalam Pasal 68 PP PSME menyatakan bahwa:

- 1) Pelaku usaha yang mendistribusikan barang digital atau jasa digital baik berbayar maupun gratis wajib memastikan Barang Digital atau Jasa Digital dimaksud dapat dioperasikan sebagaimana mestinya.
- 2) Dalam hal Barang Digital atau Jasa Digital sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menimbulkan kerugian bagi pengguna Barang Digital atau Jasa Digital, maka kerugian dimaksud menjadi tanggung jawab Pelaku Usaha.
- 3) Pelaku Usaha harus memastikan Barang Digital atau Jasa Digital yang ditransaksikan bukan Barang Digital atau Jasa Digital yang dilarang oleh Pemerintah dan ketentuan peraturan perundang-undangan.

B. Tinjauan Kritis Terhadap Pengaturan Hukum tentang *Microtransaction* di Indonesia

Berdasarkan keseluruhan ketentuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *microtransaction* dalam *online mobile games* merupakan termasuk bagian dari transaksi perdagangan elektronik sebagaimana diatur dalam UU ITE dan UU Perdagangan. Kemudian segala bentuk *item* yang diperdagangkan di dalam *online mobile games* dapat dikategorikan sebagai barang digital seperti dijelaskan dalam PP PSME.

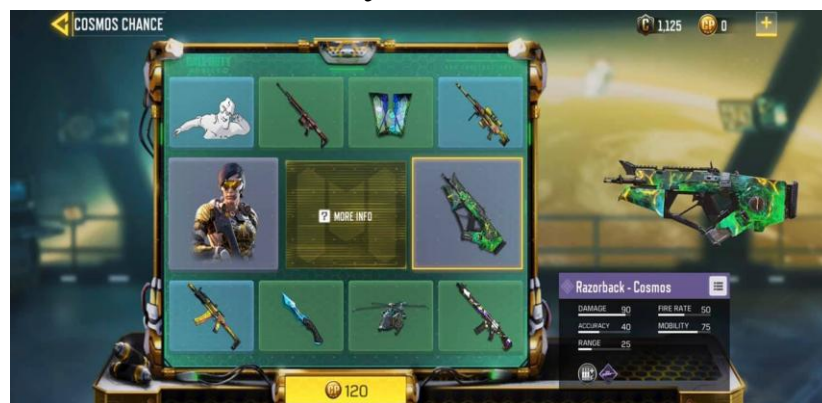
Pemaknaan pembuat kebijakan terhadap skema *microtransaction* dapat kita pahami hanya memindahkan ruang dan waktu semata. Segala bentuk *item* yang diperdagangkan di dalam *games* dianalogikan sebagai barang digital di mana para pemain membeli barang kepada produsen *game* tersebut. Melihat bagaimana bentuk *microtransaction* yang diperdagangkan di dalam *game* seperti *loot boxes* maupun *gacha*, Semestinya permasalahan ini harus dicermati lebih dalam. Bentuk *microtransaction lootboxes/crates* dalam *game Rise of Kingdoms* dengan peluang dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1
Contoh *microtransaction* dengan bentuk *lootboxes/crates* dalam *game Rise of Kingdoms* dengan peluang



Negara Belanda telah memiliki *Gaming Authority* atau Otoritas *Gaming* yang bergerak di bawah kementerian untuk mengatur regulasi terkait *Gaming*, agar pemain mendapatkan perlindungan dan permainan yang tersedia di Belanda *fair*, peluang menangnya jelas sehingga tidak menimbulkan adiksi ataupun praktik *illegal* lainnya. Otoritas *Gaming* di Belanda melakukan studi terhadap 10 permainan yang populer serta mengandung *fitur microtransaction* dalam bentuk *lootboxes* dan *game* tersebut dinyatakan *illegal* karena dalam untuk mendapatkan *item* dari *lootboxes* ditentukan dari seberapa besar peluang (*determined by chance*). Oleh karena itu *lootboxes* dapat dipersamakan dengan judi seperti *slot machine* dan *roulette*. Secara umum hal ini berbahaya karena dapat menyebabkan adiksi terutama pada kelompok rentan seperti anak-anak mengingat fitur-fitur ini juga mudah ditemukan dalam *smartphone*.¹⁷ *microtrasaction* dengan bentuk *roulette* dalam *game Call of Duty Mobile*, dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2
Contoh *microtrasaction* dengan bentuk *roulette* dalam *game Call of Duty Mobile*



Adapun *microtrasaction* dengan bentuk *lootboxes/crates* dalam *game PUBG Mobile*, dapat dilihat pada Gambar 3.

¹⁷ Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?". (Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018)

Gambar 3.
Contoh microtransaction dengan bentuk lootboxes/krates dalam game PUBG Mobile



Selanjutnya Komisi Gaming Belgia (*Belgian Gaming Commission*) menyatakan beberapa *video game* yang menggunakan sistem *lootbox* merupakan permainan yang bergantung pada peruntungan belaka dan dengan demikian harus tunduk kepada undang-undang perjudian Belgia. Komisi tersebut juga mewajibkan penghapusan sistem *lootbox* dengan ancaman pidana dan denda sebesar sampai dengan €800,000 (delapan ratus ribu *euro*).¹⁸

Tiongkok sendiri sebagai negara asal berbagai perusahaan *game* besar seperti *Tencent Games* dan *Moonton*, menerapkan kebijakan pembatasan bermain *game online* maksimal sampai jam 10 malam, dengan minimal 90 menit setiap hari atau 3 jam selama akhir pekan. Selain itu otoritas Tiongkok juga memberikan batasan transaksi yang harus dilakukan oleh setiap orang, yaitu sekitar Rp 800.000 tiap bulannya, tergantung dari usia pengguna.¹⁹ Di Amerika Serikat, Senator Josh Hawley mengusulkan agar Menyusun aturan tentang *The Protecting Children from Abusive Games Act*. Ketentuan ini bertujuan untuk melindungi anak-anak dari perilaku perusahaan *game* yang

¹⁸ *Ibid*

¹⁹Daniel Cermak, "Microtransaction, Massive Headache: International Regulation of Video Game Loot Boxes", *Michigan State International Law Review* [Vol. 28.2]

melakukan *monetisasi* dengan memanfaatkan kecanduan bermain *game* melalui *microtransaction*.²⁰

Di Indonesia sendiri terdapat 64 juta pemain *online mobile games* dan diproyeksikan akan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya.²¹ Indonesia juga menyumbang 8,7 Triliyun Rupiah untuk *Mobile Gaming* pada tahun 2019. Tetapi peraturan tentang *game* di Indonesia secara khusus hanya dapat ditemukan dalam peraturan menteri komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Peraturan Menteri ini pun hanya mengatur tentang kriteria *konten* dan pengguna permainan yang harus dipenuhi oleh produsen *game* di Indonesia. Namun tidak menyinggung perihal *microtransaction* yang mana telah menjadi *fitur* yang ada di hampir setiap *online mobile games* dewasa ini. Oleh karena itu dapat kita artikan bahwa pemerintah Indonesia belum melihat industri *game* sebagai sesuatu hal perlu diperhatikan dibanding dengan industri-industri yang lainnya.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa terdapat kesamaan unsur *lootboxes* dan *gacha* dengan perjudian dalam hukum di Indonesia. Merujuk pada Pasal 303 ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menyatakan bahwa yang disebut dengan permainan judi ialah tiap-tiap permainan, di mana mendapatkan keuntungan yang bergantung pada peruntungan belaka. Jika melihat bagaimana cara kerja *monetisasi lootboxes* dan *gacha* seorang pemain membayar dengan berharap untuk mendapatkan sesuatu yang belum

²⁰ Bbc.com, "Loot Boxes Should be Banned, Says US Senator", <https://www.bbc.com/news/technology-48214293>, diakses 20 Desember 2020

²¹ Statista.com, "Indonesia Mobile Games Statistic", <https://www.statista.com/outlook/211/120/mobile-games/Indonesia>, diakses 20 Desember 2020

tentu didapatkan secara pasti. Ada risiko ketidakberuntungan dan hanya bergantung pada peruntungan belaka.²²

Ketika penelitian ini dilakukan tidak ada peraturan lebih jauh yang mengatur lebih detail terutama kaitannya dengan skema bisnis yang diperbolehkan maupun batasan-batasan tertentu yang harus ditaati oleh pelaku usaha dalam hal ini ialah produsen *games* dalam menjalankan *microtransaction* di Indonesia.

C. Aspek Permasalahan Perlindungan Konsumen

Kekosongan hukum dalam pengaturan *microtransaction* di Indonesia ini tentunya paling berdampak pada aspek perlindungan konsumen, terlebih dengan pengguna *game online* di Indonesia yang jumlahnya 64 juta orang. Hal yang paling dikhawatirkan apabila permasalahan ini terus diabaikan ialah *predatory monetization* atau sistem *monetisasi* predator. Ini merupakan sistem pembelian yang menyamakan biaya aktivitas jangka panjang yang terdapat di dalam *game online* dengan menggunakan elemen manipulasi secara agresif seperti ajakan-ajakan tertentu, dan pengungkapan keterangan terbatas sampai pada waktu tertentu pemain akhirnya sadar secara finansial dan psikologis bahwa telah banyak uang yang dikeluarkan olehnya dalam permainan tersebut.²³

Manipulasi tersebut mereka lakukan sebagai taktik penjualan untuk mendorong pemain agar menghabiskan lebih banyak uang di dalam *game*. Misalnya, dengan cara mengembangkan konten dalam *game* yang *dimonetisasi*, disesuaikan dan ditawarkan kepada para pemain berdasarkan personalisasi sesuai dengan minat dan preferensi

²² Muhammad Theo Rizki Putra & Ariawan Gunadi, Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox Dalam Transaksi Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor.11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, *Jurnal Hukum Adigama*, Volume 3 Nomor 1, Juli 2020

²³ Petrovskaya, Elena, and David Zendle. 2021. "Predatory Monetisation? A Categorisation of Unfair, Misleading, and Aggressive Monetisation Techniques in Digital Games from the Perspective of Players." *PsyArXiv*. January 6. doi:10.31234/osf.io/cdwhq.

unik para pemain ini seperti *item game* yang cocok dengan warna kesukaan dan tim olahraga favorit. Strategi ini melibatkan penggunaan informasi yang dikumpulkan dari halaman jejaring sosial yang ditautkan oleh pemain seperti akun *Facebook*.²⁴

Di Indonesia dalam Peraturan Pemerintah terhadap perdagangan melalui sistem elektronik dalam melakukan PMSE, para pihak harus memperhatikan prinsip:

- a. iktikad baik;
- b. kehati-hatian;
- c. transparansi;
- d. keterpercayaan;
- e. akuntabilitas;
- f. keseimbangan; dan
- g. adil dan sehat.

Prinsip-prinsip tersebut tentunya akan sulit untuk diimplementasikan mengingat ekspansi dan penggunaan *mobile online games* yang cepat yang menawarkan opsi pembelian dalam *game* bagi konsumen tanpa adanya campur tangan yang tegas dari pemerintah. Kasus seorang Ibu di Kediri yang dikagetkan dengan tagihan *online mobile game* sebesar 11 juta rupiah karena ulah anaknya yang masih di bawah umur tentu hanyalah contoh kecil dari dampak yang melibatkan fitur masih belum banyak dipahami oleh masyarakat luas ini.

Sangatlah penting untuk mengevaluasi permasalahan *microtransaction* ini dari perspektif perlindungan konsumen. Para *stakeholders* yang memahami dampak dari fitur *microtransaction* bersama pemerintah harus segera mengambil Langkah untuk mengurangi potensi risiko terhadap *microtransaction* dalam *online mobile game* terutama di kalangan anak-anak dan remaja misalnya, kesehatan

²⁴ Daniel L. King, et- all, "Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective", *Computers in Human Behavior*, Volume 101, 2019, Pages 131-143,

mental, dampak sosial dan perkembangan, penggunaan video *game* yang membuat ketagihan, dampak negatif pada kinerja sekolah, serta dampak finansial yang dapat muncul.

SIMPULAN

Pengaturan hukum mengenai perdagangan secara elektronik dapat di temukan dalam PP No.80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik namun perihal *Microtransaction* dalam *Online Mobile Games* belum diatur secara khusus di Indonesia. Pengaturan tersebut terkesan hanya memindah ruang dan waktu dan belum disesuaikan dengan skema bisnis dan perkembangan teknologi yang semakin kompleks. Dalam hal ini Indonesia tertinggal dari negara-negara seperti Belanda, Belgia, dan China yang telah memiliki pengaturan tersendiri perihal *microtransaction* karena memahami urgensi dan dampak negatifnya bagi masyarakat apabila tidak diatur secara tegas. Pada *Microtransaction* mengandung banyak aspek hukum yang perlu di perhatikan. **Pertama**, *Microtransaction* adalah skema perdagangan model baru. Tidak dapat dipersamakan dengan perdagangan konvensional. **Kedua**, dapat ditemukan kesamaan unsur *microtransaction* dalam bentuk *lootboxes* dan *gacha* dengan perjudian. **Ketiga**, aspek perlindungan konsumen, *game* memiliki dampak adiktif oleh karena itu pemain sangat mungkin untuk dieksploitasi oleh produsen dengan menggunakan *fitur microtransaction* dan berbagai macam strategi lainnya. Ini merupakan era di mana setiap orang dapat dengan mudah bermain *game* dengan telepon genggamnya masing-masing maka Pemerintah memiliki tanggung jawab untuk melindungi masyarakat dengan mengeluarkan peraturan dan mekanisme khusus untuk mengatur dan mengawasinya. Hal tersebut bertujuan agar dampak negatif serta kesempatan bagi produsen *game* yang dengan sengaja untuk mengeksploitasi konsumen terutama

kelompok rentan seperti anak-anak dan membuat banyak orang kecanduan, tidak terus menerus dibiarkan. Pemerintah seyogyanya melakukan riset secara mendalam mengenai eksistensi dan dampak *microtransaction* dalam *online mobile games* di Indonesia serta segera merumuskan peraturan terbaru dan menyesuaikan peraturan yang ada dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Selain itu, harus tanggap dalam merespon isu-isu hukum yang muncul dari perkembangan teknologi agar tidak terlambat dalam menyelesaikan permasalahan yang dapat muncul di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, Alumni, Bandung, 1982
- Djohari Santoso, dan Achmad Ali, *Hukum Perjanjian Indonesia*, Perpustakaan Fak. Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 1989.
- I. G. Rai Widjaya, *Merancang Suatu Kontrak*, Megapoin, Bekasi, 2004.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, Cetakan ke-12, 2016
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009
- Subekti, *Aneka Perjanjian*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1995
- Subekti, *Aspek-Aspek Hukum Perikatan Nasional*, Alumni, Bandung, 1996
- Sri Soesilowati Mahdi, Surini Ahlan Sjarif, dan Akhmad Budi Cahyono, *Hukum Perdata (Suatu Pengantar)*, CV. Gitama Jaya, Jakarta, 2005.
- Suteki dan Galang Taufani, "Metode Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)", Rajawali Press, Depok, 2020.
- Wirjono Projodikoro, *Hukum Perdata Tentang Persetujuan-Persetujuan Tertentu*, Sumur, Bandung, 1991.
- Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Perdata*, Sumur, Bandung, 1992.

- Alena Khonych, *Ethical and legal dimensions of microtransactions in videogames*,
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/262119/Khonych_Alena.pdf?sequence=2&isAllowed=y, diakses 21 Desember 2020
- Daniel Cermak, *"Microtransaction, Massive Headache: International Regulation of Video Game Loot Boxes"*, Michigan State International Law Review [Vol. 28.2]
- Daniel L. King, et- all, "Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective", *Computers in Human Behavior*, Volume 101, 2019, Pages 131-143,
- Daniel Nielsen, *"Virtual Goods in Online Games A study on players' attitudes towards Lootboxes and Microtransactions in Online Games"*,
<https://www.researchgate.net/publication/330565687>, diakses 20 Desember 2020
- Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?". (Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018)
- Flunger, Robert & Mladenow, Andreas & Strauss, Christine. *"The Free-to-play Business Model"* IIWAS'17, Dec 2017, Salzburg, AUSTRIA
- Kozinets, R. V., De Valck, K., Wojnicki, A. C., dan Wilner, S. J. (2010). *Networked narratives: Understanding word-of-mouth marketing in online communities. Journal of marketing*, 74(2), 71-89.
- M. Muhtarom, "Asas-asas Hukum Perjanjian: Suatu Landasan Dalam Pembuatan Kontrak", *SUHUF*, Vol. 26, No. 1, Mei 2014: 48-56
- Muhammad Theo Rizki Putra & Ariawan Gunadi, *"Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox dalam Transaksi Game Online Berdasarkan Undang-Undang No.11 Tahun 2008 jo Undang-Undang No.19 Tahun 2016"* Jurnal Hukum Adigama, Volume 3 Nomor 1, Juli 2020.

- Petrovskaya, Elena, and David Zendle. 2021. "Predatory Monetisation? A Categorisation of Unfair, Misleading, and Aggressive Monetisation Techniques in Digital Games from the Perspective of Players." PsyArXiv. January 6. doi:10.31234/osf.io/cdwhq.
- Roni Sulistyanto Luhukay, *Penghapusan Izin Lingkungan Kegiatan Usaha Dalam Undang Undang Omnibus Law Cipta Kerja* Jurnal Meta-Yuridis, No. P-ISSN : 2614-2031 / NO. E-ISSN : 2621-6450, Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang,
- Roni Sulistyanto Luhukay *Pemenuhan Jaminan Kesehatan Oleh Perusahaan Dalam Perpektif Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 2013*, Jurnal Ilmiah Living Law E-Issn 2550-1208 Volume 13 Nomor 2, Juli 2021,
- Sugeng Santoso, *Sistem Transaksi E-Commerce Dalam Perspektif KUHPerdata dan Hukum Islam*, Jurnal Ahkam, Volume 4, Nomor 2, November 2016: 217-246
- Tsung Teng Chen. 2014. Online Games: Research Perspective and Framework. ACM Comput. Entertain. 11,4, Article 3 (December 2014), 26 pages
- Bbc.com, "Loot Boxes Should be Banned, Says US Senator", <https://www.bbc.com/news/technology-48214293>, diakses 20 Desember 2020
- Katadata.co.id, "Indonesia Peringkat Kedua Pemain Aktif PUBG Terbanyak di Dunia", <https://katadata.co.id/safrezifitra/digital/5e9a518a25fd7/Indonesia-peringkat-kedua-pemain-aktif-pubg-terbanyak-di-dunia>, diakses 20 Desember 2020
- Kompas.com, "5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game Online" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook", <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta->

ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all, diakses 20 Desember 2020

Selular.id, *"Garena: Indonesia Duduki Peringkat ke-17 dengan Jumlah Mobile Gamer Terbanyak"*, <https://selular.id/2019/07/garena-Indonesia-duduki-peringkat-ke-17-dengan-jumlah-mobile-gamer-terbanyak>, diakses 20 Desember 2020

Statista.com, *"Indonesia Mobile Games Statistic"*, <https://www.statista.com/outlook/211/120/mobile-games/Indonesia>, diakses 20 Desember 2020

Theguardian.com, *"With children off school and gaming online, parents face shock bills"*, <https://www.theguardian.com/money/2020/apr/05/with-children-off-school-and-gaming-online-parents-face-shock-bills>, diakses 20 desember 2020

Tirto.id, *"Mengenal Microtransaction dan Dampaknya Pada Industri Game"*, <https://tirto.id/mengenal-microtransaction-dan-dampaknya-pada-industri-game-enUb>, diakses:20 Desember 2020

Visualcapitalist.com, *"How Big is The Global Gaming Industri"*, <https://www.visualcapitalist.com/how-big-is-the-global-mobile-gaming-industri/>, diakses 20 Desember 2020

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang No.11 Tahun 2008 jo Undang-Undang No.19 Tahun 2016

Undang-undang No. 7 tahun 2014 tentang Perdagangan

Peraturan Pemerintah (PP) No. 80 tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik