

## Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak *Gacha*(*Lootbox*) Pada Video Game

**Fachrizar Ardiansyah**

Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia

Email: [rizrizzz237@gmail.com](mailto:rizrizzz237@gmail.com)

**Ahmad Wahyu**

Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia

Email : [a.wahyu7789@gmail.com](mailto:a.wahyu7789@gmail.com)

Alamat : Jl. Soekarno Hatta No. 643 Bandung, Indonesia

Korespondensi penulis: [rizrizzz237@gmail.com](mailto:rizrizzz237@gmail.com)

**Abstract.** *This article discuss the closeness between random object service gacha(lootbox) with gambling which raises concerns about plunging players, especially children. This article aims to see the closeness between gacha system and gambling, made by the method of literature study, namely through recording, literature review and data processing. The data taken is seen from the current situation and then collects information about the topic being discussed. The similarity between gacha and gambling systems shows the closeness between, players who paid for gacha can be said to be gambling. Meanwhile, players who don't pay and just have fun are not decisive called a gambler. However, there needs to be a deeper analysis of this matter.*

**Keyword :** *Game, Gacha, and Gambling*

**Abstrak.** Artikel ini membahas kedekatan antara layanan benda acak *gacha*(*lootbox*) dengan judi yang memunculkan kekhawatiran akan menjerumuskan pemain terutama anak – anak. Artikel ini bertujuan untuk melihat kedekatan antara sistem *gacha* dengan judi, dibuat dengan metode studi literatur yakni melalui pencatatan, kajian Pustaka dan pengolahan data. Data yang diambil dilihat dari keadaan yang sedang terjadi saat ini kemudian mengumpulkan informasi mengenai topik yang dibahas. Kesamaan antara sistem *gacha* dan judi menunjukkan kedekatan antara keduanya, pemain yang membayar untuk melakukan *gacha* dapat dianggap sebagai perjudian. Sedangkan pemain yang tidak membayar dan hanya bersenang – senang tidak mutlak disebut sebagai penjudi. Meskipun begitu, perlu adanya analisis lebih dalam mengenai hal tersebut.

**Kata Kunci :** *Game, Gacha, dan Judi*

### PENDAHULUAN

Industri game terus berkembang dari tahun ke tahun, hampir seluruh game mengandung sistem *gacha*. *Gacha* (atau disebut juga *lootbox*) pada industri game hadir untuk memberikan keuntungan bagi *developer*. Sistem *gacha* sangat bergantung pada keberuntungan pemain, sama halnya dengan permainan judi yang juga mengandalkan keberuntungan. Sistem *gacha* terinspirasi dari mesin *gashapon* tahun 1920 yang akan mengeluarkan benda acak bila ada yang memasukkan koin ke dalam mesin. Artikel ini bertujuan untuk melihat kedekatan antara sistem *gacha* dengan judi, sistem *gacha* pada video game menggunakan media yang sama dengan judi online, yakni menggunakan media elektronik yang terhubung dengan internet. Kedekatan antara sistem *gacha* dan judi dapat mengidentifikasi sistem *gacha* menjadi bagian dari judi online.

Mekanisme dari sistem *gacha/lootbox* sendiri yaitu dengan menyediakan layanan benda acak yang akan keluar bila seseorang mulai melakukan *gacha*. hanya saja sebutan *gacha*

sering dijumpai di Asia sedangkan Loobox sering dijumpai di daerah barat. Sistem yang sejenis dengan *gacha/lootbox* sering dijumpai terutama pada game online, meskipun pada setiap game akan ada perbedaan aturannya masing - masing

Menurut KBBI, "*judi adalah permainan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu)*". Berdasarkan pengertiannya, dapat disimpulkan bahwa suatu hal dapat dikatakan sebagai judi apabila ada pertaruhan didalamnya. Adanya *microtransaction* dalam game memungkinkan seseorang untuk menggunakan uang dari dunia nyata untuk ditukar dengan mata uang dalam game dengan ketentuan harga yang sudah ditentukan *developer*. Sebelum memainkan *gacha/lootbox* pemain harus membayar terlebih dahulu, *developer* juga terkadang memberikan mata uang dalam game secara gratis namun terbatas.

Sistem *gacha* dikemas dengan sangat baik dalam sebuah game sehingga membuatnya terlihat tidak berbahaya, tetapi tanpa disadari pemain terus diajak untuk melakukan *gacha* hingga pemain berani mengeluarkan uang untuk melakukan *gacha* demi mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Siklusnya hampir sama dengan judi online yang sedang marak di masyarakat, tentunya hal ini menjadi sebuah kekhawatiran apabila seseorang terutama anak – anak terjerumus dengan mengeluarkan uang yang banyak untuk melakukan *gacha*. Anak - anak tidak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, perlu adanya kejelasan mengenai sistem *gacha* agar pemain dapat lebih bijak bila ingin mengeluarkan uang untuk melakukan *gacha*.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini dibuat dengan metode studi literatur yakni melalui pencatatan, kajian pustaka, dan pengolahan data. Data yang diambil dilihat dari keadaan yang sedang terjadi saat ini kemudian mengumpulkan informasi mengenai topik yang dibahas dalam berbagai ruang lingkup yang berbeda dan dianalisis dengan keadaan yang terjadi pada saat ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan Pasal 303 KUHP ayat 3 disebutkan bahwa :

*"Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu 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."

Pasal tersebut mengidentifikasi permainan sebagai judi, apabila :

1. Sebuah permainan
2. Bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih mahir
3. Pertaruhan
4. Keputusan yang tidak diadakan diantara mereka

*Gacha* tentunya merupakan sebuah permainan. Jika dilihat dari aspek bergantung pada keberuntungan belaka, sistem *gacha* saat ini dan judi keduanya hanya mengandalkan keberuntungan belaka untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Meski begitu, beberapa game menerapkan sistem *pity* yaitu sebuah sistem yang akan memberikan hasil yang memuaskan kepada pemain apabila pemain sudah melakukan *gacha* sebanyak jumlah yang ditentukan. *Gacha* dengan sistem *pity* tentunya memberikan kepastian kepada pemain mengenai kapan hasil tersebut akan didapatkan, berbeda dengan judi yang sama sekali tidak memberikan kepastian. Meski begitu sifat dari keduanya masih tetap sama, bergantung pada keberuntungan pemain.

*Gacha* bukanlah aspek utama dalam video game, namun developer dapat membuat *gacha* menjadi aspek yang penting agar dapat menikmati video game secara maksimal. Para *developer* membuat sistem *gacha* pada video game menjadi terlihat menarik atau bahkan dapat menjadi faktor yang dapat mengubah nasib pemain dalam video game. Langkah tersebut diambil oleh *Developer* dikarenakan sistem *gacha* merupakan sumber penghasilan. Adanya *microtransaction* dalam video game yang memberi jalan kepada pemain untuk memulai *gacha* dengan menggunakan uang. Secara tidak langsung *developer* mengajak para pemainnya untuk terus melakukan *gacha* demi keuntungan industri game.

3	Game	R	L	Downloads	Revenue	L	Downloads	Revenue	Downloads	Revenue	Downloads	Revenue
4	Genshin Impact	US	<a href="https">https</a>	1,000,000	\$25,000,000	<a href="https">https</a>	700,000	\$30,000,000	1,700,000	\$55,000,000		
5	Genshin Impact	CN				<a href="https">https</a>	600,000	\$44,000,000	600,000	\$44,000,000		
6	NIKKE	US	<a href="https">https</a>	200,000	\$14,000,000	<a href="https">https</a>	200,000	\$16,000,000	400,000	\$30,000,000		
7	Honkai Star Rail	US	<a href="https">https</a>	800,000	\$9,000,000	<a href="https">https</a>	400,000	\$11,000,000	1,200,000	\$20,000,000		
8	Uma Musume	JP	<a href="https">https</a>	10,000	\$7,000,000	<a href="https">https</a>	20,000	\$8,000,000	30,000	\$15,000,000		
9	FGO	JP	<a href="https">https</a>	90,000	\$5,000,000	<a href="https">https</a>	7,000	\$7,000,000	97,000	\$12,000,000		
10	Honkai Star Rail	CN				<a href="https">https</a>	200,000	\$11,000,000	200,000	\$11,000,000		
11	Project Sekai	JP	<a href="https">https</a>	40,000	\$2,000,000	<a href="https">https</a>	70,000	\$6,000,000	110,000	\$8,000,000		
12	Arknights	JP	<a href="https">https</a>	10,000	\$3,000,000	<a href="https">https</a>	10,000	\$5,000,000	20,000	\$8,000,000		
13	Diablo Immortal	US	<a href="https">https</a>	100,000	\$3,000,000	<a href="https">https</a>	100,000	\$4,000,000	200,000	\$7,000,000		

Gambar 1 data pendapatan game online dengan sistem gacha november 2023

berdasarkan gameapp. Sumber:

[https://www.reddit.com/r/gachagaming/comments/18e1bvg/nov\\_sensortower\\_stats\\_wriot\\_hesley\\_get\\_the\\_boat/](https://www.reddit.com/r/gachagaming/comments/18e1bvg/nov_sensortower_stats_wriot_hesley_get_the_boat/)

Video game yang menerapkan sistem *gacha* seringkali memberi kesempatan kepada pemain untuk melakukan *gacha* secara gratis dengan membagikan *in-game-currency* (mata uang dalam game) bila pemain telah menyelesaikan tugas yang sudah ditentukan. Mengeluarkan uang pada sistem *gacha* menjadi tindakan opsional dan hanya sebagai jalan pintas yang dapat dilakukan oleh pemain bila ingin mendapatkan hasil yang memuaskan, berbeda dengan judi dimana pemain harus memasukan uang terlebih dahulu untuk bermain. Perbedaan ini yang membuat sistem *gacha* sulit untuk dikategorikan sebagai sebuah perjudian sepenuhnya. Sama halnya dengan judi, mengeluarkan uang untuk melakukan *gacha* mejadi awal mula munculnya rasa kecanduan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan hasil studi dari Dr. David Zendle (2019), menyatakan bahwa membayar uang untuk *gacha* memiliki keterkaitan dengan masalah yang dimiliki oleh seorang penjudi. Semakin banyak seseorang mengeluarkan uang untuk *gacha* maka semakin banyak masalah yang didapatkan oleh orang tersebut. Dalam studi tersebut disebutkan bahwa tidak ada bukti yang kuat untuk menunjukkan beberapa jenis dari *gacha* tertentu tidak berbahaya. Studi tersebut juga menjelaskan bahwa dampak negatif dari sistem ini tidak jauh berbeda dari judi.

Dalam sebuah perjudian akan ada yang dipertaruhkan baik berupa harta maupun benda berharga lainnya. Pemain yang membayar akan memenuhi kondisi pertaruhan yang dimaksud, sedangkan pemain yang melakukan *gacha* tanpa membayar dan hanya bergantung pada pemberian *in-game-currency* yang diberikan *developer* tidak akan memenuhi kondisi pertaruhan. Ditambah apabila game tersebut menerapkan sistem *pity*, cepat atau lambat pemain akan mendapat hadiah utama tanpa harus mengeluarkan uang sama sekali.

Belgia sendiri pada tahun 2018 melakukan investigasi terhadap sistem monetisasi *lootbox* pada game. Video game yang diteliti pada saat itu adalah FIFA 18, Overwatch, Counter Strike : Global Offensive dan Star Wars Battlefront II. Otoritas Belgia pada saat itu menyimpulkan bahwa game yang mengandung sistem *gacha* termasuk ke dalam bagian dari tindak perjudian dan dapat berdampak buruk bagi anak kecil sehingga permainan tersebut memerlukan izin menjalankan usaha perjudian.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dengan berbagai kesamaan yang ada, untuk saat ini sistem *gacha* masih sangat dekat judi meskipun ada beberapa perbedaan yang membuat sistem *gacha* menjadi lebih terjamin dibandingkan judi. Pemain yang membayar dalam bermain *gacha* dapat dianggap sebagai bertaruh atau eksplisitnya berjudi dikarenakan memenuhi 4 kriteria perjudian diatas, sedangkan

pemain yang tidak membayar dan hanya bersenang - senang tidak mutlak disebut sebagai penjudi karena tidak memenuhi kategori pertaruhan didalamnya. Tetapi, perlu adanya analisis lebih dalam mengenai hal tersebut. Diperlukan pemahaman lebih dan kebijaksanaan dari pemain serta pengawasan dari orang tua untuk anaknya ketika memainkan game yang memiliki sistem *gacha*, tentunya agar tidak terjerumus mengeluarkan uang secara berlebihan untuk melakukan *gacha*.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- MUFTI, P. M. (2022). Penggunaan Sistem *Gacha* Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana.
- Wang, C. A. (2018). *Consumer behaviors in the virtual economy* (Doctoral dissertation, University of Oregon).
- Wu, J., & Singh, D. (2023). Implementing Stochastic Products Selling in Mobile Games: Is *Gacha* Just Gambling?. *Journal of Electronic Commerce Research*, 24(4), 320-337.
- Zendle, D., & Cairns, P. (2019). Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study. *PloS one*, 14(3), e0213194.