

## Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Di Tinjau Dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337

**Roman Agustian Hasan**

Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo

[romandohasan@gmail.com](mailto:romandohasan@gmail.com)

**Mutia Cherawaty Thalib**

Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo

**Dolot Alhasni Bakung**

Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Negeri Gorontalo

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

***Abstract.** This study aims to determine legal protection for online game users over the lootbox monetization system in a positive legal perspective in Indonesia, based on the title raised in this study. This research uses the type of normative juridical research. The process of collecting data from the objects studied in this study is using primary, secondary, and tertiary techniques. The data obtained by this research uses a qualitative method which explains the relationship between variables and generalizes the social phenomena studied.*

*The results of this study indicate that several formulations of laws and regulations that can help stabilize and defend rights and obligations from a civil perspective regarding the issue of the Lootbox Monetization System as well as in the case of the Lootbox Monetization System are inseparable from legal consequences and forms of accountability from parties who violate a law. agreement and also there are several suggestions about how the Lootbox Monetization System should be run nowadays.*

**Keywords:** Online Game, Monetization, Lootbox

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perlindungan hukum terhadap pengguna game online atas sistem monetisasi lootbox dalam Perspektif Hukum Positif di Indonesia, berdasarkan judul yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis normatif. Proses pengumpulan data dari objek yang diteliti pada penelitian ini adalah menggunakan teknik primer, sekunder, dan tersier. Data yang diperoleh penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang mana menjelaskan hubungan antar variable serta melakukan generalisasi fenomena sosial yang diteliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa beberapa formulasi dari Peraturan Perundang-Undangan yang dapat membantu menstabilkan serta mempertahankan hak dan kewajiban dari segi keperdataan tentang persoalan Sistem Monetisasi Lootbox serta dalam hal Sistem Monetisasi Lootbox tidak terlepas dari adanya akibat hukum dan bentuk pertanggung jawaban dari pihak yang melanggar suatu perjanjian dan juga adanya beberapa usulan tentang bagaimana seharusnya Sistem Monetisasi Lootbox di jalankan pada masa kini.

**Kata kunci :** Game Online, Monetisasi, Lootbox

## LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan sebuah kesepakatan tertinggi para pembentuk negara, sekalipun pernah mengalami ujian konstitusional pada saat dirubahnya UUD 1945 menjadi Konstitusi Republik Indonesia Serikat pada tahun 1949, meskipun demikian pengakuan terhadap daerah-daerah yang berada pada naungan Negara Indonesia masih tetap diakui. Syarat mutlak kedaulatan negara adalah adanya masyarakat yang mematuhi konstitusi dan pemerintahnya. Karna esensi-nya konstitusi merupakan konsepsi negara yang menjadi dasar dan limitasi dari konstelasi sistem penyelenggaraan negara. Oleh karena itu dalam politik hukum sebuah penemuan hukum dan pembuatan hukum baru yang sesuai dengan tujuan Negara merupakan sebuah nilai yang wajib untuk dilaksanakan demi tercapainya supermasi dan keadilan hukum.

Dalam kehidupan masyarakat, khususnya mereka yang menjadikan dunia game sebagai hobi dan juga mata pencarian kaitannya dengan sistem monetisasi lootbox pada prakteknya merugikan pengguna/developer sistem dimana konsumen dapat membeli suatu benda di dalam aplikasi dan menggunakan uang atau alat bayar lainnya. Mekanisme lootbox atau micro-transaction pada game dimana player membeli menggunakan uang asli untuk mendapatkan barang virtual dan/atau item yang menarik atau bermanfaat dalam game.

Banyak developer yang menggunakan sistem lootbox dalam transaksi jual beli game online tetapi kenyataannya apa yang diharapkan oleh si pengguna (developer) tidak sesuai dengan permintaan, sehingga menurut peneliti hal ini menimbulkan permasalahan atau konflik antara pengguna dan pemilik video game.

Perkembangan teknologi pada saat ini, sangat memungkinkan untuk terbukanya jaringan komputer dan informasi yang menghubungkan perangkat diseluruh dunia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat menyebabkan tidak dapat terhindarnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi potensi yang sangat penting bagi manusia.

Salah satu hasil perkembangan teknologi adalah timbulnya berbagai jenis aplikasi digital yang dapat digunakan untuk berbagai jenis kegiatan. Aplikasi digital yang paling banyak digunakan, salah satunya adalah video game. Video game atau game menurut Oxford Dictionaries adalah “a game played by electronically manipulated images produced by a computer program on monitor or other display”. Menurut Kirriemuir dan McFarlane, digital game/video game adalah sesuatu yang menyediakan informasi digital dalam wujud visual

kepada seorang pemain atau lebih, untuk menerima masukan data dari pemain, memproses data sesuai yang telah di program dan mengubah informasi digital yang disesuaikan untuk pemain.

Seiring dengan perkembangan teknologi game tidak saja dapat dimainkan sendiri namun dapat dimainkan secara online tidak terbatas pada ruang dan waktu. Video game telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia yang menghasilkan banyak uang serta berpengaruh terhadap ekonomi negara. Hal tersebut terjadi dikarenakan konsumen yang berjumlah sangat besar, tidak hanya dari kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga dikalangan orang dewasa.

Game yang dimainkan secara online membuat persaingan antar pemain semakin kompetitif dan sikap alami manusia inilah yang dapat dimanfaatkan oleh developer untuk memperoleh keuntungan. Salah satu sistem monetisasi yang di praktekkan oleh industri video game adalah sistem monetisasi lootbox (atau lebih sering disebut sebagai Gacha secara informal di Negara-Negara Asia), yaitu suatu sistem dimana konsumen dapat membeli suatu benda di dalam aplikasi dan menggunakan uang atau alat bayar lainnya. Gacha dan loot box merupakan mekanisme micro-transaction pada game dimana player membeli menggunakan uang asli untuk mendapatkan barang virtual dan/atau item yang menarik atau bermanfaat dalam game.

Seiring dengan perkembangan loot box, player kini dapat memperoleh berbagai macam barang virtual dengan sistem acak. Namun konsep di balik loot box ini nyatanya meskipun mendapatkan lebih banyak item dengan harga tertentu dalam loot box yang telah dibeli, pemain mungkin tidak menginginkan item-item itu, dan akhirnya terus tertarik untuk mendapatkan atau membeli item yang sama beberapa kali, sampai mendapatkan item yang diinginkan. Alih-alih pembelian satu kali untuk barang yang diinginkan, pengguna digiring untuk terus membeli beberapa loot box. Sistem transaksi micro-transaction pada game ini yang tidak serta merta memberikan apa yang player inginkan setelah dibeli, melainkan ada suatu proses pengacakan terhadap sesuatu yang telah dibeli yang merangsang player untuk mencoba lagi atau membeli lagi.

Sistem microtransaction dalam video game, baik itu dalam bentuk gacha maupun lootbox menjadi daya tarik tersendiri keberadaannya dalam suatu game. Microtransaction menjadi jalan pintas bagi para player untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan pada game yang dimainkan. Namun masalahnya adalah bahwa para player tidak mengetahui apa

yang bisa didapatkan setelah melakukan microtransaction dalam bentuk gacha maupun loot box tersebut. Lebih lanjut, kekhawatiran terjadi mengingat microtransaction pada game ini tidak saja dapat dilakukan oleh remaja, dewasa tetapi juga menyentuh anak-anak, dimana mereka cenderung mudah dipengaruhi untuk menghabiskan banyak uang hanya untuk bermain game. Melakukan transaksi yang mana pembeli tidak mengetahui apa yang didapat dari transaksi yang dilakukan, menunjukkan adanya unsur untung-untungan atau berdasarkan pada keberuntungan dalam membeli sesuatu pada game melalui microtransaction, membuat transaksi tersebut mencerminkan suatu bentuk perjudian. Dikatakan sebagai perjudian karena dalam sistem microtransaction tersebut pihak yang satu dipaksa mengikuti pola atau prosedur transaksi yang disediakan pihak lain, dan pihak yang ingin melakukan microtransaction hanya bergantung pada keberuntungan terhadap apa yang sudah dibeli dalam sistem microtransaction. 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.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan judi sebagai suatu permainan dengan taruhan uang atau barang berharga yang memiliki nilai. Yang 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 semulaa. Ironisnya, microtransaction pada game membuat seseorang membeli atau mendapatkan barang dalam bentuk virtual dengan tingkat keberhasilan memperoleh sesuatu tersebut yang tidak jelas, dengan uang asli.

Pengamatan peneliti dalam transaksi jual beli game online yang menggunakan sistem sistem monetisasi lootbox perlu adanya perjanjian yang mengikat antara kedua belah pihak dalam melakukan transaksi jual beli game online. Perjanjian ini perlu agar supaya hak-hak dari si pengguna/developer terlindungi sehingga tidak menimbulkan kerugian. Pada April 2018, Otoritas Gaming Belanda mengedarkan suatu legal opinion bahwa video game yang menjual lootbox dan mengizinkan perpindahan benda virtual yang dihasilkan adalah ilegal dan/atau dilarang. Pada April 2018, tidak lama setelah pernyataan dari Belanda mengenai lootbox, Komisi Gaming Belgia menyelesaikan penelitian mengenai sistem monetisasi lootbox di dalam 4 (empat) video game yaitu:

1. FIFA 18 yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA
2. Overwatch yang diproduksi oleh Blizzard Entertainment
3. Counter Strike: Global Offensive yang diproduksi oleh Valve
4. Star Wars Battlefront II yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA

Dari penelitian tersebut, Komisi Gaming Belanda menyatakan bahwa sistem lootbox yang terdapat di dalam FIFA 18, Overwatch, dan Counter Strike: Global Offensive merupakan suatu permainan peruntungan belaka dan tunduk kepada peraturan dan perundang-undangan perjudian Belgia

Sementara di Indonesia sendiri apabila dilihat dari segi keperdataan khususnya pada Pasal 1320 ayat 4 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) menyatakan bahwa :“Suatu perjanjian adalah adanya sebab yang halal”.

Sebab yang halal berhubungan dengan isi perjanjian itu sendiri, di mana perjanjian tersebut dibuat berdasarkan tujuan yang tidak bertentangan dengan hukum yang berlaku. Perjanjian yang dibuat berdasarkan sebab yang tidak benar atau dilarang membuat perjanjian tersebut menjadi tidak sah.

Sebab yang tidak halal adalah sebab dilarang oleh Undang-Undang, berlawanan dengan norma kesusilaan, atau ketertiban umum. Nilai-nilai kesusilaan dan ketertiban umum sendiri ditentukan berdasarkan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat di mana perjanjian tersebut dibuat. Contoh dari perjanjian yang sebabnya tidak halal adalah ketika seseorang melakukan perjanjian untuk terkait perjudian khususnya mengadu peruntungannya untuk mendapatkan sesuatu dengan nilai nominal untuk mendapatkan hasil maksimal.

Ini dipertegas dengan pasal Pasal 1337 KUH Perdata menentukan bahwa “suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”.

Dengan kata lain bahwa suatu perjanjian bisa dibatalkan apabila dalam perjanjian tersebut terpenuhi suatu sebab pelanggaran terhadap undang-undang tentang kesusilaan maupun ketertiban umum. seperti contohnya penjualan barang yang terbungkus tanpa diketahui jenisnya, sehingga pembeli dengan persyaratan tersebut mau tidak mau harus membeli barang itu dengan harapan sesuai dengan ekpetasi si pembeli, dimana apabila tidak sesuai maka si pembeli tidak boleh mengembalikan barang tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Di Tinjau Dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337”

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Pengertian Teori Tanggung Jawab**

Tanggung jawab menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah, keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya. Arti tanggung jawab ini yaitu sebuah kesadaran manusia atas perbuatan atau tingkah laku yang diperbuat baik itu secara sengaja maupun tidak disengaja. Tanggung jawab merupakan bagian yang sudah melekat pada hidup manusia. Bahwa sesuatu yang akan terjadi atau telah terjadi harus mampu dipertanggung jawabkan oleh manusia itu sendiri.

### **2. Game Online**

*Game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya *game online* sama seperti *game* pada komputer biasa, namun *game online* diakses dengan internet dengan layanan tambahan berupa komunikasi antar pemain.

### **3. Pengertian *Lootbox***

*Lootbox* adalah suatu benda virtual yang dapat dikonsumsi untuk mendapatkan benda virtual lainnya dari berbagai pilihan secara acak, yang terdiri dari berbagai bentuk yang dapat mempengaruhi permainan atau sistem lain dari video game. *Lootbox* merupakan suatu sistem monetisasi, dimana para pemain dan/atau pengguna aplikasi video game membayar untuk membeli *lootbox* tersebut

#### **4. Pengertian Virtual property**

Virtual property sering disebut juga sebagai virtual goods (barang-barang) atau virtual objects (benda-benda). Virtual property atau virtual goods dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan untuk digunakan dalam permainan online. Secara sempit dapat didefinisikan sebagai sebuah benda yang hanya berada pada suatu sistem permainan

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian mengenai Analisis Yuridis Terhadap Loot Boxes Di Tinjau Dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337 Penelitian normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan system norma. System norma yang dimaksud adalah asas-asas, norma, kaidah, dari peraturan perundangan, putusan pengadilan, perjanjian, perjanjian serta doktrin atau ajaran. Penelitian ini dilakukan sebagaimana dasar penelitian hukum normatif adalah menjadikan system norma sebagai pusat kajian dalam penelitian, dengan maksud untuk memberikan argumentasi hukum sebagai dasar penentu apakah suatu peristiwa sudah benar atau salah serta bagaimana sebaiknya peristiwa itu menurut hukum.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Konsep Monetisasi Loot Boox Berdasarkan Pasal 1320 Ayat 4 Dan Pasal 1337**

##### **KUHPer**

Permasalahan hukum yang timbul dari praktek sistem monetisasi yang ada di Indonesia adalah kekhawatiran mengenai kemungkinan adanya unsur perjudian di dalam sistem monetisasi *lootbox* serta unsur-unsur dan dampak negatif lainnya terhadap konsumen di negara Indonesia. Permasalahan ini muncul karena adanya beberapa penelitian serta legal opinion dari berbagai negara seperti negara Belanda dan Belgia yang menyatakan bahwa sistem monetisasi *lootbox* adalah suatu perjudian, sehingga status hukum *lootbox* di berbagai negara-negara lain dipertanyakan termasuk status hukum *lootbox* di negara Indonesia.

Di negara Indonesia, sistem monetisasi *lootbox* sebagai salah satu bentuk transaksi elektronik di atur oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, dimana di dalam peraturan hukum tersebut diatur mengenai pelarangan perjudian melalui Pasal 27 Ayat 2 yang menyatakan dilarangnya “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Perjudian sebagaimana yang dimaksud dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut tidak dijelaskan secara khusus oleh peraturan terkait, sehingga untuk melihat apakah transaksi elektronik berupa sistem monetisasi *lootbox* merupakan suatu perjudian atau tidak didalam hukum positif Indonesia, maka harus dilihat dari sisi *lex generalis* atau hukum yang berlaku secara lebih umum yang mengatur mengenai perjudian. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk kepada pengertian hukum perjudian yang di atur oleh peraturan-peraturan sebelumnya.

Sementara itu apabila kita melihat dari sisi keperdataan khususnya pada asas hukum yang bersifat khusus (*lex specialis*). Ada pada pasal 1320 ayat 4 KUHPerdara yang bicara mengenai sebab yang halal. ata kausa yang diterjemahkan dari kata *oorzaak* (Belanda) atau *causa* (Latin) yang dimaksudkan dalam hal perjanjian ini bukan berarti sesuatu yang menyebabkan seseorang membuat perjanjian, tetapi mengacu kepada isi dan tujuan perjanjian itu sendiri. Misalnya dalam perjanjian jual beli, isi dan tujuan atau kausanya adalah pihak yang satu menghendaki hak milik suatu barang, sedangkan pihak lainnya menghendaki uang. Hal-hal yang dimaksud dengan sebab yang halal dalam perjanjian, diantaranya adalah sebagai berikut:.

1. Klausula yang halal berarti isi dari perjanjian itu tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan undang-undang. Norma kesusilaan menjadi ukuran yang penting dalam menilai tindakan memenuhi kriteria kesusilaan (tindakan susila) ataukah tindakan tidak memenuhi kriteria kesusilaan (tindakan asusila). Sundari menjelaskan hakikat hukum sebagai “... suatu system norma karya manusia yang penuh kekurangan karena tergantung pada waktu dan tempat sehingga sifatnya tidak selesai dan tidak

dapat selesai”. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan norma kesusilaan dapat berkemungkinan mengalami perbedaan persepsi, dan pemahaman akan sejauh mana norma kesusilaan itu berlaku juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. J. Satrio memaknai ketertiban umum sebagai hal-hal yang berkaitan dengan masalah kepentingan umum, keamanan negara, keresahan dalam masyarakat, dan karenanya dapat dikatakan berkaitan masalah ketatanegaraan.

2. Sebab dikatakan palsu jika diadakan untuk menutupi sebab yang sebenarnya.
3. Sebab dikatakan terlarang jika bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. Misalnya, tidak dipenuhinya ketentuan pasal 31 ayat (1) UU No. 24 / 2009 dapat dikategorikan sebagai suatu bentuk pelanggaran dalam undang-undang. Oleh karena itu, tidak digunakannya Bahasa Indonesia dalam perjanjian yang melibatkan pihak asing dapat dijadikan alasan bagi salah satu pihak untuk meminta perjanjian dinyatakan “Batal Demi Hukum”, dengan alasan perjanjian tidak memenuhi syarat sah pada pasal 1320 yaitu “suatu sebab yang halal”.
4. Suatu perjanjian tanpa sebab, jika tujuan yang dimaksudkan oleh para pihak pada saat dibuatnya perjanjian tidak akan tercapai. Dari ke empat syarat keabsahan perjanjian yang telah dijabarkan di atas, syarat sahnya perjanjian tersebut oleh

Pasal 1320 ayat 4 KUHPer ini dipertegas dengan Pasal 1337 KUH Perdata menentukan bahwa “suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”.

Berkaitan dengan system monetisasi *lootbox* dengan jelas memiliki unsur yang memungkinkan para pemainnya untuk mendapatkan suatu untung hanya dengan peruntungan belaka. Untung tersebut berupa suatu benda secara acak yang dapat didapatkan para pemain danmemilikinilai,baik nilai tersendiri maupun benda yang memiliki nilai uang, dengan resiko menerima benda yang nilainya lebih rendah daripada uang yang dipertaruhkan.

Dengan demikian Kepastian hukum dalam hal ini adalah jelasnya kedudukan hukum sistem monetisasi *lootbox* di hukum positif Indonesia, yaitu dengan jelas dan pasti mengetahui apakah suatu hal dilarang oleh hukum yang ada, dan dengan melihat peraturan perundang-undangan yang ada dengan jelas bahwa sistem monetisasi *lootbox* mengandung unsur-unsur perjudian yang dengan jelas dilarang oleh peraturan perundang-undangan negara Indonesia. Terlepas dari legalitas sistem monetisasi *lootbox*, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa sistem monetisasi *lootbox* memiliki unsur-unsur negatif berupa rancangan sistem yang menggunakan unsur-unsur

perjudian serta berbagai sistem lainnya yang membuat konsumen berupa anak dan orang-orang yang rentan terhadap kecanduan perjudian menjadi kecanduan terhadap sistem-sistem yang diterapkan didalam sistem monetisasi *lootbox*.

Dalam hal ini, pemerintah memiliki suatu tanggung jawab memiliki tanggung jawab atas segala kegiatan yang dapat membahayakan warga negara maupun melanggar hak dan kewajiban konsumen serta pelaku usaha. Melihat bahwa sistem monetisasi *lootbox* merupakan suatu sistem dengan unsur-unsur negatif yang berbahaya bagi konsumen, serta adanya unsur-unsur perjudian yang jelas dilarang oleh peraturan perundang-undangan, pemerintah memiliki tanggung jawab berupa pembentukan peraturan yang relevan dalam mengatur dan mengawasi perkembangan sistem monetisasi *lootbox* di Indonesia. Pemerintah sebagai pembentuk hukum harus menitik beratkan perlindungan atas kepentingan-kepentingan yang seperti tertera dalam dalam pelaksanaan Pasal 1320 ayat 4 “tentag sesuatu yang halal” dan Pasal 1337 KUH Perdata menentukan bahwa “suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”.

Konsep *lex specialis* terkait suatu bentuk perjanjian KUHPerdata tentang sesuatu yang halal yang dimaksud tidak berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban menurut menurut R.Subekti di kelompokkan dalam dua kelompok, yaitu syarat yang bersifat subjektif dan syarat yang bersifat objektif. Syarat subjektif, yaitu kelompok syarat-syarat yang berhubungan dengan subyeknya dikelompokkan secara garis besar sebagai kesepakatan dan kecakapan. Syarat objektif, yaitu kelompok syarat-syarat yang berhubungan dengan objeknya dikelompokkan secara garis besar sebagai hal tertentu dan sebab yang halal. Perbedaan syarat-syarat sahnya perjanjian dalam dua kelompok ini digunakan untuk mengetahui apakah perjanjian itu batal demi hukum (*void ab initio*) atau merupakan perjanjian yang dapat dimintakan pembatalan (*voidable*). Jika yang melanggar ialah syarat objektif maka perjanjian yang telah dibuat adalah batal demi hukum yang berarti tanpa diminta pembatalannya, dianggap tidak pernah ada. Berbeda dengan dilanggarnya syarat subjektif yang tetap dinyatakan berlaku hingga dimintakan pembatalan.

Secara umum dalam jual beli produk lootbox di atas terdapat dua syarat pertama sebagai syarat subjektif yang terpenuhi. Pertama, adanya kesepakatan para pihak, yang secara sadar pembeli menyepakati hal-hal yang tercantum didalam deskripsi sekalipun tidak lengkap. Kedua, kecakapan para pihak dalam membuat perjanjian. Ketentuan mengakses atau menggunakan layanan marketplace terdapat ketentuan sejak awal bahwa bagi yang berusia di bawah 17 tahun atau belum menikah dan di bawah pengampuan wajib melibatkan

persetujuan orangtua. Artinya orangtua yang sudah cakap hukum bertanggung jawab atas semua hal yang dilakukan atas nama anak tersebut termasuk melakukan transaksi jual beli produk lootbox. Sementara dua syarat lainnya yang merupakan syarat objektif berkenaan dengan objek perjanjian tidak terpenuhi yakni suatu hal tertentu (objek tertentu) dan sebab yang halal. Suatu hal tertentu artinya barang yang diperjanjikan paling sedikit atau minimal dapat ditentukan jenisnya. Namun faktanya, banyak penjualan produk lootbox tanpa keterangan jenis barang yang dijual. Sama sekali tidak ada informasi apapun terkait isi kotak karena isinya random dan tertentu yang hanya diketahui penjual sehingga jual beli ini dilarang karena tidak dapat ditentukan jenisnya.

## **2. Implikasi Hukum Terhadap Perlindungan Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Ditinjau Dari Pasal 1320 Ayat 4 Dan Pasal 1337 KUHP**

*Electronic Arts Inc.* (“EA”). Berdasarkan Perjanjian Penggunanya, EA berpendapat bahwa dengan menginstal dan memainkan FIFA dan Madden NFL, penggugat telah menerima dan terikat dengan Perjanjian Pengguna EA, termasuk ketentuan arbitrase dan pengabaian gugatan kelompok. Argumen EA diadakan di pengadilan, dan pengadilan memutuskan bahwa kasus tersebut harus diputuskan di arbitrase (secara individual). Ini berarti bahwa penggugat tidak dapat mengajukan gugatan kelompok terhadap EA dan bahwa arbitrase akan diajukan terhadap EA secara individual.

Pada April 2018, Otoritas Gaming Belanda mengedarkan suatu legal opinion bahwa *video game* yang menjual *lootbox* dan mengizinkan perpindahan benda virtual yang dihasilkan adalah illegal dan/atau dilarang. Otoritas Gaming Belanda kemudian memberikan peringatan kepadaprodusen dari ke empat *video game* yang tidak di namai tersebut untuk mengubah sistem *lootbox* mereka dalam waktu 8 (delapan) minggu dengan ancaman denda dan pelarangan penjualan produk *video game* tersebut di Belanda. Perusahaan Valve kemudian melenyapkan sistem pertukaran benda virtual antar para pemain dalam *video game* Counter Strike: Global Offensive, Team Fortress 2, dan Dota 2, dengan pernyataan bahwa Valve telah diberikan peringatan oleh Otoritas Gaming Belanda bahwa Valve telah diberikan waktu hingga 20 Juni 2018 untuk memperbaiki situasi *lootbox* didalam *video game* tersebut. Pada 11 Juli 2018, Valve kembali menyediakan sistem pertukaran benda virtual antar para pemain, tetapi dengan menerapkan batasan kepada para pemain yang berasal dari Belanda dan Belgia untuk membuka *lootbox* sehingga sistem *lootbox* didalam *video game* tersebut tidak dapat di akses oleh setiap konsumen yang berasal dari Belanda dan Belgia.

Penyelidikan oleh Otoritas Gaming Belanda sendiri dimulai akibat dari pertanyaan kepada parlemen yang diajukan pada November 2017 oleh anggota parlemen Belanda, Michiel van Nispen, mengenai kemungkinan bahaya, kecanduan, dan pengeluaran besar akibat dari Sistem Monetisasi. *lootbox*. Setelah pernyataan dari Otoritas Gaming Belanda pada April 2018, Otoritas tersebut terus berusaha untuk megharmonisasikan keputusan hukum mengenai *lootbox* keseluruhan negara-negara anggota Uni Eropa. Pada April 2018, tidak lama setelah pernyataan dari Belanda mengenai *lootbox*, Komisi Gaming Belgia menyelesaikan penelitian mengenai system monetisasi *lootbox* di dalam 4 (empat) *video game* yaitu:

1. FIFA 18 yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA
2. Overwatch yang diproduksi oleh Blizzard Entertainment
3. Counter Strike: Global Offensive yang diproduksi oleh Valve
4. Star Wars Battlefront II yang diproduksi oleh Electronic Arts atau EA.

Dari penelitian tersebut, Komisi Gaming Belanda menyatakan bahwa sistem *lootbox* yang terdapat di dalam *FIFA 18*, *Overwatch*, dan *Counter Strike: Global Offensive* merupakan suatu permainan peruntungan belaka dan tunduk kepada peraturan dan undang-undang perjudian Belgia, Komisi tersebut juga menyatakan bahwa di dalam sistem *lootbox* *Overwatch*, suatu tindakan membuka *lootbox* merupakan suatu permainan peruntungan belaka yang memiliki suatu nilai di mata para pemain dan tidak ada alternatif alat bayar virtual untuk membeli benda virtual secara khusus sehingga menciptakan suatu nilai uang nyata kepada benda yang dihasilkan oleh *lootbox* dan merupakan suatu perjudian.

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.

Di Indonesia sendiri terdapat 64 juta pemain *online mobile games* dan diproyeksikan akan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. 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 *lootbox* yang mana telah menjadi *fitur* yang ada di hampir setiap *online mobile games* dewasa ini. Peraturan yang paling memungkinkan untuk disangkutkan dalam rangka melakukan perlindungan hukum terhadap pengguna *game online* ini adalah pasal 1320 Ayat 4 dan pasal 1337 KUHP. Hal ini menurut penulis karena dilihat dari segi subjek hukum yang mana Dampak yang dikhawatirkan yakni bahwa para pemain *game* yang melakukan *microtransaction* dalam bentuk *lootbox*, belum tentu mendapatkan apa yang diinginkan oleh pemain yang bersangkutan dan hal tersebut merugikan bagi pemain. Indikasi perjudian yang digambarkan adalah ketika player semakin banyak membayar dalam *lootbox* tersebut maka semakin besar kesempatan bagi player untuk mendapatkan sesuatu yang bagus, yang kemudian menciptakan sistem ilusi dan bersifat adiktif. Hal tersebut menunjukkan adanya skema pertaruhan dalam *lootbox* ini. Sistem yang demikian memicu pemain untuk melakukan dan melakukan kembali *lootbox* untuk mendapat sesuatu yang diinginkan untuk kemudian digunakan dan dipamerkan dalam suatu permainan *game*.

Terkait dengan hal tersebutlah maka berlakulah pasal 1320 ayat 4 yakni sebab yang halal dimana alasan dasarnya dikarenakan oleh perjanjian yang dilakukan karena adanya ketagihan dari pemain *game* untuk mendapatkan apa yang diinginkan dengan harga yang relative murah meski kemungkinan untuk mendapatkan apa yang diinginkan relative kecil, namun mereka tetap melakukannya dikarenakan adanya kesempatan yang sengaja dibuka oleh pihak developer *game* untuk mendapatkannya dengan sejumlah kalimat ( Syarat dan Ketentuan Berlaku) dimana bahasa tersebut menggambarkan bahwa apapun yang sudah ditetapkan oleh developer *game* harus dipenuhi oleh para gamers online. Dimana seharusnya (Syarat dan Ketentuan Berlaku) harus memenuhi beberapa unsur berdasarkan pasal 1320 Ayat 4 tentang definisi halal yakni :

1. Akurat. Harus menampilkan informasi tentang peringkat atau posisi atau klaim tertentu, wajib mengutip pihak ketiga yang memiliki kredibilitas bagus, dapat dipercaya, dan dipertanggungjawabkan. Selain itu, tidak diperbolehkan menggunakan data riset internal karena dipandang tidak independen, baik informasi itu bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Sebagai contoh, pada penjualn aplikasi *game* menggunakan kata superlatif, misalnya terbaik, teratas, tertinggi, terbagus, termurah, terlaris, teristimewa, atau kata superlatif lain, harus dituliskan referensinya. Dari lembaga mana predikat itu didapatkan? Apakah institusi itu kredibel atau abal-abal? Pada periode kapan posisi tersebut diperoleh? mewajibkan iklan tersebut memuat dengan terang benderang siapa lembaga riset/pemberi

peringkat dan periodenya tidak boleh melebihi dua tahun terakhir. sehingga para gamers, harus mempertanyakan jika tak menemukan sumber dari klaim tadi. Katakanlah ada iklan yang berbunyi begini: "Kami adalah perusahaan game terdepan dalam pelayanan". Institusi apa yang mengatakan itu dan waktunya kapan.

2. Jujur. Semua iklan game harus menyampaikan informasi mengenai produk atau layanan sejujurnya tentang: Manfaat, Biaya, Risiko

Semua informasi tersebut wajib disampaikan ketika melakukan kegiatan pemasaran, termasuk pada saat perikatan perjanjian dengan gamers. Hal tersebut juga harus diinformasikan kembali apabila terjadi perubahan fitur produk atau layanan keuangan. Menjadi hak kita sebagai gamers untuk bertanya mengenai semua manfaat, biaya, risiko, dan lain-lain pada saat akan membeli atau mengikat kontrak. Hanya karena kita ingin buru-buru mendapatkan pinjaman atau membeli sesuatu, kita kerap lupa membaca dengan saksama syarat-syaratnya

3. Jelas. Iklan game harus jelas dan tidak boleh menggunakan bahasa atau frasa atau jargon yang tidak umum, sulit dipahami oleh orang awam, dan tidak memakai ejaan yang disempurnakan. Jika ada sejumlah istilah canggih dan rumit dalam dunia keuangan yang njelimet atau belum memiliki padanan dalam bahasa Indonesia, untuk kasus ini pengiklan wajib memberi penjelasan di bagian tertentu dalam iklan itu yang bisa terbaca dengan baik oleh gamers. Termasuk dalam asas jelas ini adalah penjelasan mengenai syarat dan ketentuan berlaku. Iklan jasa keuangan yang benar adalah yang menyampaikan sejelas-jelasnya apa syarat dan ketentuan itu. Misalnya, waktu berlakunya promosi, kuantitas atau jumlah barang yang dipromosikan, dan syarat lain-lain. Syarat dan ketentuan tersebut boleh diberi tautan ke portal atau web atau tempat lain, termasuk nomor telepon khusus untuk memberikan informasi mengenai promosi tersebut. Mulai sekarang, jangan mudah tergiur dengan syarat dan ketentuan berlaku manakala tidak ada penjelasan lengkap terkait itu. Ingat, iklan promisi game dibuat untuk satu tujuan: memengaruhi para gamers.

4. Tidak menyesatkan. mengharuskan kalimat-kalimat dalam iklan jasa game tidak menimbulkan salah tafsir. Misalnya, pencantuman kata gratis atau free atau cuma-cuma. Kata ini tidak boleh dicantumkan apabila untuk mendapatkan barang atau layanan yang gratis tadi konsumen masih harus membayar biaya lain atau wajib melakukan upaya tertentu terkait pembelian produk atau layanan. Pemakaian kata gratis atau free seharusnya tidak didahului dengan upaya tertentu dari gamers. Apabila ada upaya-upaya tertentu, kata

yang dipakai adalah hadiah. Jangan terkecoh iklan seperti ini: ” mendapatkan diamond, Hanya dengan Membuka aplikasi (tyang diarahkan dalam game tersebut) ”. Namun, jika konsumen sudah memiliki produk yang dipersyaratkan, pencantuman kata gratis atau free diperbolehkan. Misalnya begini: ” mendapatkan diamond, apabila telah memiliki aplikasi (yang diarahkan oleh game tersebut)”.

Gamers juga harus memperhatikan iklan yang memakai kata-kata berlebihan, seperti dijamin aman, tidak ada risiko, atau kata lain yang bisa menyesatkan gamers. Perlu diketahui bahwa karakteristik produk jasa game adalah mengandung risiko, termasuk risiko kerugian. Jadi, mustahil apabila ada lembaga jasa keuangan yang dapat memastikan produknya bebas dari risiko. Tidak terkecuali dari kategori tidak menyesatkan ini adalah testimoni berlebihan dari tokoh publik. Selain kesaksian harus merupakan fakta yang sebenarnya, pencantuman kesaksian wajib disertai dengan nama terang dan alamat pihak yang memberi testimoni.

Sehingga apabila unsur tersebut tidak terpenuhi maka, akan berlaku pasal KUHPdata 1337 KUHPdata menyatakan bahwa suatu sebab adalah terlarang apabila berlawanan dengan kesusilaan yang baik atau ketertiban umum. Suatu sebab adalah terlarang, jika sebab itu dilarang oleh undang-undang atau bila sebab itu bertentangan dengan kesusilaan atau dengan ketertiban umum. Apa yang dilarang oleh undang-undang? Mengenai suatu yang terlarang ini Subekti. memberikan contoh: apabila soal membunuh dimasukkan dalam perjanjian, misalnya: Si penjual hanya bersedia menjual pisaunya kalau si pembeli membunuh orang. Isi dari perjanjian ini menurutnya menjadi sesuatu yang terlarang.

Contoh lain adalah penipuan. Mengenai penipuan ini pernah dibahas dalam artikel Bisakah Kasus Penipuan Diproses Hukum Pidana dan Perdata Secara Bersamaan?. Penipuan atau perbuatan curang (bedrog) dapat ditemukan dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”), sebagai berikut: 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 hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun.

Selanjutnya, mengambil pendapat Subekti dari buku yang sama, penipuan terjadi apabila salah satu pihak dengan sengaja memberikan keterangan-keterangan yang palsu, tidak jelas, tidak akurat, tidak jujur dan tidak menyesatkan hingga tidak menimbulkan mulit tafsir atau tidak benar atupun berlebihan disertai dengan tipu muslihat untuk membujuk pihak

lawannya memberikan perizinannya ataupun melakukan transaksi. Pihak yang menipu tersebut bertindak secara aktif untuk menjerumuskan pihak lawannya. Misalnya dalam Top up voucher atau item game di media sosial. Modus penipuan ini punya beberapa ciri khas yang harus kamu waspadai. Pertama, toko online tersebut memiliki banyak komentar negatif atau bahkan mematikan kolom komentar. Lalu, biasanya bio di media sosial terkesan agresif atau menggunakan kata kasar. Selain itu, nama akun media sosial juga sering kali diganti. Jadi berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita simpulkan bahwa jika ada suatu sebab yang terlarang dalam perjanjian yang dapat dipidana adalah orang yang melakukan hal yang terlarang oleh undang-undang tersebut seperti pembunuhan atau penipuan.

Tindak Pidana dalam Perjanjian Membuat Perjanjian Batal Demi Hukum Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa perjanjian yang memiliki hal yang terlarang menyebabkan perjanjian tersebut batal demi hukum, berdasarkan Pasal 1254 KUH Perdata diatur sebagai berikut: Semua syarat yang bertujuan melakukan sesuatu yang tak mungkin terlaksana, sesuatu yang bertentangan dengan kesusilaan yang baik, atau sesuatu yang dilarang oleh undang-undang adalah batal dan mengakibatkan persetujuan yang digantungkan padanya tak berlaku. Terlebih secara spesifik apabila ada tindak pidana penipuan dalam suatu perjanjian maka perjanjian tersebut batal demi hukum jika dapat dibuktikan ada unsur pidana dalam perjanjian itu. Hal ini berdasarkan Pasal 1328 KUH Perdata, yang berbunyi: Penipuan merupakan suatu alasan untuk membatalkan suatu persetujuan, bila penipuan yang dipakai oleh salah satu pihak adalah sedemikian rupa, sehingga nyata bahwa pihak yang lain tidak akan mengadakan perjanjian itu tanpa adanya tipu muslihat. Penipuan tidak dapat hanya dikira-kira, melainkan harus dibuktikan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Pemerintah memiliki suatu tanggung jawab untuk menciptakan hukum yang dapat melindungi kepentingan-kepentingan tersebut. Bahwa pemerintah memiliki suatu pertanggungjawaban dan tidak bisa hanya diam ketika adanya suatu gejolak dalam masyarakat yang dapat menimbulkan bahaya maupun ancaman bagi masyarakat tersebut, sehingga pemerintah bertanggung jawab untuk terus memantau perkembangan yang ada di masyarakat dan terus mengatur dan melindungi kepentingan-kepentingan yang ada di masyarakat tersebut.

2. Adanya unsur negatif sistem lootbox di Indonesia, maka perlu adanya tindakan pemerintah untuk menyesuaikan hukum yang ada, melalui peraturan hukum baik yang sudah diterapkan maupun dengan mengeluarkan peraturan baru yang lebih khusus, dengan melihat dampak hukum demi memberikan perlindungan hukum kepada seluruh konsumen di negara Indonesia. Diperlukannya pengawasan dan pengaturan dari badan-badan terkait terhadap isu-isu hukum yang muncul dari berbagai perkembangan teknologi yang ada di masyarakat, yang menimbulkan berbagai jenis perbuatan hukum baru yang sudah diatur oleh peraturan sebelumnya secara umum, tetapi tidak secara khusus, dan dibutuhkan kesadaran pemerintah terhadap isu-isu hukum baru yang muncul di masyarakat Indonesia.

### **Saran**

Setelah melakukan penulisan ini, penulis ingin memberikan saran berupa pemerintah harus dengan segera melakukan penelitian hukum terhadap unsur perjudian yang terdapat di dalam sistem monetisasi lootbox, dan memperbarui undang-undang serta peraturan perjudian untuk lebih jelas dan relevan dengan perkembangan teknologi terbaru, sehingga dapat mencakupi isu-isu hukum baru yang timbul dari perkembangan teknologi tersebut seperti isu hukum yang timbul dari unsur perjudian yang ada di dalam sistem monetisasi lootbox. Pemerintah juga harus lebih memiliki kesadaran dan pengawasan terhadap isu-isu hukum yang timbul di masyarakat, sehingga dengan cepat dapat bertindak terhadap unsur-unsur negatif yang membahayakan masyarakat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Buku:

- Abdulkadir Muhammad, (2000), Hukum Perdata Indonesia, Bandung:PT Citra Aditya, 224-225.
- Chazawi, Adami. Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik:Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektronik. (Jakarta: Nusa Media Creative, 2015).
- Herlien Budiono, (2011), Ajaran Umum Hukum Perjanjian dan Penerapannya di BidangKenotariatan, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti,
- Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, (2010), Perikatan yang Lahir dari Perjanjian, Jakarta : Rajawali, 7-8.
- Maerisa Eka Astri. Panduan Praktis Membuat Surat-Surat Bisnis & Perjanjian. VisiMedia, 2013.

- Miru, Ahmadi. Prinsip-prinsip Perlindungan Konsumen. (Jakarta: Raja Grafindo, 2011).
- Muhamad Qustulani, (2018), Perlindungan Hukum Dan Konsumen. Tangerang: PSP Nusantara Press
- Peter Mahmud. 2010. Penelitian Hukum. Jakarta: Prenada Media Group. hlm 97.
- Renouw, Dian Mega E. Perlindungan Hukum E-Commerce. (Jakarta:Pramuka Grafika, 2017)
- Satriawan, Dewa G. Hukum Transaksi E-Commerce di Indonesia. (Surabaya:Jakad Publishing, 2019).
- Shofie, Yusuf. Hukum Perlindungan Konsumen. (Jakarta: Prenada Press,2017).
- Simangunsong, Advendi. Dan Elsi Kartika Sari. Hukum Dalam Ekonomi.(Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004).
- Subekti dan Tjitrosudibio, (2008), Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Jakarta: PT. Pradnya Paramita, 338
- Sudikno Mertokusumo, (2009), Hukum Acara Perdata Indonesia, Yogyakarta, Liberty
- Sularsi. “dkk”, (2016), Kajian Penyaluran Kredit Pemilikan Rumah Terkait Prinsip Perlindungan Konsumen. Jakarta: Perkumpulan Prakarsa. hal 16.
- Tiyarto, Sugeng. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian.(Yogyakarta: Genta Press, 2015)
- Undang-undang:
- UUD 1945
- KUHPerdata
- KUHPidana
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo UndangUndang Nomor 19 Tahun 2016,
- Jurnal/Artikel:
- Ahmad dan Novendri M. Nggilu, (2019), “Denyut Nadi Amandemen Kelima UUD 1945 Melalui Pelibatan Mahkamah Konstitusi Sebagai Prinsip the Guardian of the Constitution.” Jurnal Konstitusi. 16, (4), 785–808., 791
- Adey P. Winter, (2013), Perlindungan Hak-hak Konsumen Terhadap Penggunaan Produk Provider Telekomunikasi Di Indonesia, 21 (4), 57.
- Castillo, David J., et. al. “Unpacking the lootbox: How gaming latestmonetization system flirts with traditional gambling methods“. Santa
- Clara Law Review. Volume 59, Nomor 1 (April 2019)
- Christianto, Hwian. “Norma Kesusilaan Sebagai Batasan Penemuan Hukum Progresif Perkara Kesusilaan Di Bangkalan Madura”. Jurnal Hukum & Pembangunan. Tahun ke-46 No. 1. Januari-Maret, 2016
- Daniel Cermak, “Microtransaction, Massive Headache: International Regulation of Video Game Loot Boxes”, Michigan State International Law Review [Vol. 28.2]
- Dutch Gaming Authority. “Study into loot boxes: A treasure or a burden?”. (Amsterdam, Netherlands).

- Gusti Fadhil Fithrian Luthfan, (2021), Hukum Micro-transaction dalam Online Mobile Games, *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, 12 (2), 358.
- I Gede Darma Sannyasa dan Nyoman Sujana, (2020), Pengaturan Tindakan Pidana Perjudian Dan Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Dalam Micro-transaction Pada Game Online, *Jurnal Kertha Semaya*, 8 (9) 1468.
- Kadi Sukarna, (2016), "Peran Lembaga Perlindungan Konsumen Terhadap Konsumen dan Pelaku Usaha". *Humani*. Vol 6. No 1,
- Muhammad Theo Rizki Putra dan Ariawan Gunadi, (2020), 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*, 3 (1) 1484.
- 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 E-ISSN: 2655-7347.
- Mellisa Towadi and Nur Mohamad Kasim, (2021), "An Indication of China ' s Policy towards Uighurs and Its Implications by International Law Aspects." *Jambura Law Review*. 3, (01), 55–71., 69
- Novendri M. Nggilu, (2020), "Tinjauan Yuridis Pengaturan Sanksi Pidana Dalam Peraturan Daerah Provinsi Gorontalo," *Lambung Mangkurat Law Journal*. 5, No. 2, 109–121., 110
- Mohamad Hidayat Muhtar, (2019), "Model Politik Hukum Pemberantasan Korupsi Di Indonesia Dalam Rangka Harmonisasi Lembaga Penegak Hukum." *Jambura Law Review*. 1, No. 1, 68-93., 73
- Panggabean, R.M. "Keabsahan Perjanjian dengan Klausul Baku". *Jurnal Hukum*. No. 4 Vol. 17. Oktober, 2010.
- Setiawan, Fajar Bayu, Himma Asihsalista, Nikki Ramadhani M. Pranoto. "Kedudukan Kontrak Sewa Rahim dalam Hukum Positif Indonesia". *Private Law*. ed. 1. MaretJuni, 2013
- Tri Wahyu Surya Lestari. Komparasi Syarat Keabsahan "Sebab Yang Halal" Dalam Perjanjian Konvensional Dan Perjanjian Syariah. *Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam*. Vol. 8, No. 2, Desember 2017.
- Ummul Fatimah dan Enzus Tinianus, (2019), Perlindungan Yang Diberikan Oleh Consumers International Terhadap Konsumen Dalam Pelayanan Jasa Penerbangan, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Kenegaraan*, 3 (2) 251.
- Waney, Gerald. "Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303,303 Bis Kuhp)." *Lex Crimen* 5, no. 3 (2016).
- Wijman, Tom. "Global Games Market Report". *Newzoo*. (18 Juni 2019)
- Andhitta A. Dhewidiningrat, Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Tindakan Wanprestasi Yang Dilakukan Oleh Pengendara Go-jek dalam Transaksi Menggunakan Sistem Go-Pay, [SKRIPSI], Jakarta (ID) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Di  
Tinjau Dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337

Ichsan Raden. Perlindungan Konsumen dan Pembeli di Dalam Transaksi Jual Beli Virtual Property Pada Sistem Elektronik Permainan Ketangkasan Point Blank. [SKRIPSI] Depok (ID) Universitas Indonesia.

Al Amin Hamzah. Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang). [SKRIPSI]. Semarang (ID) Universitas Negeri Semarang.

Rahmasari, Dita. Analisis Yuridis Perpindahan Pemain Sepakbola berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Peraturan Keolahragaan Lainnya. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia, 2011.

Kutipan Makalah/Paper/Orasi Ilmiah:

Dutch Gaming Authority. "Study into loot boxes: A treasure or a burden?".

Paper presented at Amsterdam, Netherlands, 10 April 2018