

**PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN
MELALUI GAME ONLINE YANG MENGGUNAKAN
SISTEM GACHA**

Darmawan Abdullah¹, Karolus Kopong Medan², Deddy R.Ch Manafe³
^{1,2,3}Fakultas Hukum, Universitas Nusa Cendana, Kupang
¹dewaabdullah37@gmail.com, ²kkopongmedan@staf.undana.ac.id,
³dedy.manafe@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

Gambling has increasingly appeared in disguised forms through the gacha system in online games, causing addiction, financial losses, and secondary criminality, particularly among youth. Indonesian criminal law, however, remains ambiguous in classifying this practice as gambling. This study addresses two questions: (1) Can online games using gacha be considered criminal gambling under Indonesian law? (2) How is law enforcement implemented against such gambling? Using a normative legal methodology with statutory and conceptual approaches, the study examines primary sources (Law No. 1 of 2023 on the National Criminal Code, Law No. 1 of 2024 on Electronic Information and Transactions, and Minister of Communication and Informatics Regulation No. 2 of 2024), as well as secondary and tertiary materials, analyzed descriptively and qualitatively. Findings indicate that: (1) The gacha system qualifies as criminal gambling because it involves a game, chance, and wagering, especially with Real Money Trade (RMT) converting virtual items into real currency, in line with Articles 426–427 of the National Criminal Code, Article 27(2) of the Electronic Information and Transactions Law, and the classification of “simulation and/or gambling activities” in the Ministerial Regulation. (2) Law enforcement employs both penal and non-penal strategies, including legislation, police investigation, access blocking by the Ministry, and administrative or criminal sanctions, though hindered by extraterritorial jurisdiction, complex digital evidence, and lack of specific regulations. To ensure effective deterrence, adaptive regulations, international cooperation, and public education are essential to mitigate the negative impacts of digital gambling.

Keywords: Online Gambling, Gacha System, Criminal Law Enforcement

ABSTRAK

Perjudian semakin merambah melalui sistem gacha pada game online, menimbulkan kecanduan, kerugian finansial, dan kriminalitas sekunder, terutama di kalangan generasi muda. Namun, regulasi pidana Indonesia masih ambigu dalam mengklasifikasikan mekanisme ini sebagai tindak pidana perjudian. Penelitian ini merumuskan dua masalah: (1) Apakah sistem gacha dapat dikategorikan sebagai perjudian menurut hukum pidana Indonesia? (2) Bagaimana penegakan hukum

terhadap perjudian melalui game online berbasis gacha? Metode yang digunakan adalah hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, menganalisis bahan hukum primer (KUHP Nasional UU No. 1 Tahun 2023, UU ITE UU No. 1 Tahun 2024, Permenkominfo No. 2 Tahun 2024), sekunder, dan tersier secara deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Sistem gacha dapat dikategorikan sebagai perjudian karena memenuhi unsur permainan, untung-untungan, dan taruhan, terutama jika melibatkan Real Money Trade (RMT), sesuai Pasal 426–427 KUHP Nasional, Pasal 27 ayat (2) UU ITE, serta klasifikasi “simulasi dan/atau kegiatan judi” dalam Permenkominfo No. 2 Tahun 2024. (2) Penegakan hukum dilakukan melalui pendekatan penal dan non-penal, meliputi legislasi, penyidikan Polri, pemblokiran akses Kominfo, serta sanksi administratif hingga pidana, meski terkendala yurisdiksi ekstrateritorial, bukti digital kompleks, dan kurangnya regulasi spesifik. Untuk meningkatkan efektivitas, diperlukan adaptasi regulasi, kerja sama internasional, dan edukasi masyarakat agar penegakan hukum dapat melindungi publik dari dampak negatif perjudian digital.

Kata Kunci: Perjudian *Online*, Sistem *Gacha*, Penegakan Hukum Pidana

A. Pendahuluan

Perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang pada suatu permainan dengan hasil yang bergantung pada keberuntungan atau keterampilan pemain (Poerwardaminta, 2008, hlm. 419). Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian merujuk pada setiap permainan yang didasarkan pada harapan untuk menang, yang pada dasarnya tergantung pada faktor keberuntungan semata (KUHP, Pasal 426–427). Kartini Kartono menyatakan bahwa perjudian adalah aktivitas taruhan yang dilakukan secara disengaja, di mana seseorang mempertaruhkan

sesuatu yang dianggap memiliki nilai tinggi sambil menyadari adanya risiko dan harapan tertentu terkait hasil dari permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang masih belum diketahui hasilnya (Kartono, 2013, hlm. 58).

Di Indonesia, segala bentuk perjudian dilarang oleh hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP. Larangan ini didasari oleh pertimbangan dampak buruk yang ditimbulkan, mulai dari kerugian finansial hingga tindak kriminalitas (Taufiqurrohman & Huda, 2023, hlm. 120). Fenomena perjudian di Indonesia kian hari kian meresahkan dan menjadi masalah

sosial serius di kalangan masyarakat (Hidayat, 2021, hlm. 45).

Perjudian bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, serta hukum, dan membahayakan bagi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Dahulu, perjudian dilakukan secara konvensional di kasino, rumah judi, arena balap kuda, dan tempat-tempat khusus lainnya. Namun, seiring perkembangan teknologi informasi, perjudian telah bertransformasi menjadi perjudian online yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Perjudian online sering disamakan sebagai aplikasi permainan yang tampak tidak berbahaya dan dapat diakses menggunakan komputer, laptop, maupun handphone (Taufiqurrohman & Huda, 2023, hlm. 120; Hidayat, 2021, hlm. 45).

Salah satu fenomena yang muncul dari kemudahan akses internet adalah game online. Dalam game online terdapat mekanisme microtransaction yang dikenal dengan sistem gacha, yaitu pembelian barang/item virtual dalam game baik menggunakan uang virtual maupun mata uang nyata untuk memperoleh item-item langka. Sistem ini memungkinkan pemain memperoleh

item atau karakter melalui mekanisme acak yang mengandalkan keberuntungan (KUHP, Pasal 303 ayat 3). Meskipun dikemas sebagai hiburan, sistem gacha mengandung unsur ketidakpastian, taruhan, dan harapan akan keuntungan lebih besar, sehingga menimbulkan kekhawatiran bahwa sistem ini dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian.

Beberapa kasus di Indonesia menunjukkan dampak negatif dari sistem gacha. Misalnya, seorang pemuda berinisial GA (18) di Kabupaten Kulon Progo mencuri uang kotak amal untuk top up akun game online (Dewantara, 2025), dan dua pelajar di Kabupaten Madiun nekat mencuri uang panti asuhan untuk kebutuhan top up game online, mencapai nominal Rp 102 juta (Harianto, 2025). Kasus-kasus ini menunjukkan perlunya interpretasi dan penyesuaian hukum yang komprehensif terhadap perjudian online yang melibatkan item virtual dan transaksi digital.

Penelitian ini didorong oleh kebutuhan untuk menganalisis hukum normatif terkait sistem gacha, mengingat mekanisme ini memiliki potensi ketergantungan, kerugian finansial, dan dampak kriminalitas.

Penelitian ini membedakan diri dari penelitian sebelumnya, seperti:

1. Panie (2025) menyoroti penegakan hukum terhadap perjudian online secara umum dari perspektif Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik di Kota Kupang.
2. Rizky (2023) fokus pada perlindungan pemain dalam game Mobile Legends melalui sistem gacha.
3. Kusuma (2025) menitikberatkan pada konsep perjudian pada sistem gacha menurut Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah sistem gacha dalam game online dapat dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian dan bagaimana prosedur penegakan hukum terhadap praktik tersebut. Penelitian ini diharapkan memberikan kerangka hukum yang memadai untuk menanggulangi perjudian terselubung melalui sistem gacha, sekaligus memberikan dasar normatif bagi pembaruan hukum pidana yang lebih adaptif terhadap dinamika digital.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Ilmu hukum mengenal dua jenis penelitian, yakni penelitian hukum normatif dan penelitian hukum empiris. Penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif, atau penelitian doktriner, juga dikenal sebagai penelitian perpustakaan atau studi dokumen, dilakukan dengan menelaah peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum lainnya. Penelitian ini lebih banyak menggunakan data sekunder yang diperoleh dari perpustakaan (Waluyo, 2008, hlm. 13–14; Sunggono, 2005, hlm. 113–114).

Metode Pendekatan

Metode penelitian merupakan cara atau langkah yang ditempuh untuk menemukan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan normatif (legal research), yaitu mengkaji penerapan norma-norma hukum positif.

Pendekatan yang digunakan adalah:

1. Pendekatan konseptual, yang memfokuskan pada teori, asas, dan konsep hukum terkait perjudian online dengan sistem gacha.

2. Pendekatan perundang-undangan, yang menelaah regulasi hukum positif terkait perjudian dan sistem gacha (Marzuki, 2016, hlm. 34; Septiani et al., 2020, hlm. 15).

Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dibagi menjadi:

a) Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang memiliki kekuatan mengikat secara yuridis, meliputi:

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU ITE
- Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 2 Tahun

2024 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan UU ITE

b) Bahan hukum sekunder, yaitu literatur yang mendukung bahan primer, seperti buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian terkait game online yang menggunakan sistem gacha dan tindak pidana perjudian (Bungin, 2007, hlm. 203).

c) Bahan hukum tersier, berupa sumber yang memberikan arahan atau penjelasan terhadap bahan primer dan sekunder, contohnya kamus hukum, ensiklopedia, indeks, dan media massa (Suteki & Taufani, 2018, hlm. 104–105).

Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum normatif dilakukan melalui studi pustaka dan studi dokumen (Soemitro, 1990, hlm. 55–61, 76).

Tahapannya meliputi:

1. Identifikasi bahan hukum, mengumpulkan dokumen hukum primer dan data sekunder yang relevan.
2. Verifikasi bahan hukum, mengecek keabsahan dan keakuratan melalui teknik triangulasi sumber agar data

valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Analisis bahan hukum, menelaah bahan hukum secara sistematis dan deskriptif untuk menemukan pola penegakan hukum pidana terhadap perjudian online dengan sistem gacha.

Teknik Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dilakukan secara normatif kualitatif, mengkaji isi bahan hukum yang telah dikumpulkan untuk menjawab rumusan masalah (Marzuki, 2016, hlm. 34; Septiani et al., 2020, hlm. 15). Tahapannya:

1. Pengolahan bahan hukum, melalui inventarisasi, klasifikasi, editing, dan sistematisasi data untuk memastikan akurasi dan relevansi.
2. Analisis bahan hukum, dilakukan secara deskriptif, interpretatif, evaluatif, dan sistematis, dengan fokus pada asas hukum, konsep, dan kaidah hukum terkait perjudian online dan sistem gacha (Waluyo, 2008, hlm. 17; Sunggono, 2005, hlm. 114).

Dengan metode ini, penelitian menghasilkan pemahaman mendalam mengenai efektivitas dan kendala penegakan hukum pidana terhadap perjudian online, khususnya pada game dengan sistem gacha, serta memberikan kontribusi akademis dan praktis yang kuat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Sistem Gacha dalam Game Online sebagai Tindak Pidana Perjudian menurut Hukum Pidana Indonesia

Karakteristik Game Online dengan Sistem Gacha yang Berpotensi sebagai Perjudian

Sistem gacha adalah mekanisme monetisasi dalam game online di mana pemain menggunakan mata uang virtual untuk memperoleh item atau karakter secara acak, dengan probabilitas rendah untuk mendapatkan item premium, sehingga menciptakan ketergantungan pada keberuntungan (Koeder, Sugai, & Gilbert, 2020, hlm.112–115; King & Delfabbro, 2020, hlm.166–168).

Asal-usulnya dari mesin kapsul Jepang, gachapon, berevolusi menjadi elemen inti dalam model free-to-play, dengan fitur seperti event terbatas dan pity system yang menjamin item setelah sejumlah

tarikan (Iwabuchi, 2002, hlm.88–90; Macey & Hamari, 2018, hlm.453–455).

Gacha menyerupai perjudian karena pemain tidak mengetahui hasil sebelum transaksi, memenuhi definisi judi menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, Pasal 426 dan 427, yang menjerat penyelenggara dan partisipan perjudian tanpa izin (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, Pasal 426 jo. Pasal 79 ayat 1; Pasal 427 jo. Pasal 79 ayat 1 huruf c). Mekanisme ini menggunakan taktik psikologis seperti tingkat kelangkaan, near-miss effect, dan fear of missing out (FOMO) untuk meningkatkan pengeluaran pemain (Prasojo, 2025; Wahyudi, 2023, hlm.141).

Model monetisasi pay-to-win dalam gacha memberikan keuntungan kompetitif bagi pemain yang melakukan pengeluaran, menciptakan dinamika bandar-pemain mirip dengan perjudian tradisional. Struktur acak, algoritma yang dikontrol pengembang, serta integrasi fitur sosial dan event terbatas menambah karakteristik perjudian terselubung (Permana, 2023; Alfaruqy & Ali, 2023, hlm.191; Sasono, 2024, hlm.20–25).

Dalam game populer seperti *Genshin Impact* dan *Honkai Star Rail*, probabilitas item langka rendah namun dijamin setelah sejumlah tarikan tertentu, memicu keterlibatan berulang dan ketergantungan, serta mendukung analogi dengan perjudian konvensional (Prasojo, 2025; Alfiansyah, 2025, hlm.42–48). Kurangnya batasan usia dan integrasi social recognition menambah risiko, menjadikan gacha sebagai platform perjudian modern yang menimbulkan potensi bahaya sosial dan ekonomi (King & Delfabbro, 2020; Koeder, Sugai, & Gilbert, 2020).

Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian Online melalui Game Online dengan Sistem Gacha

Tindak pidana perjudian online pada sistem gacha melibatkan tiga unsur utama: permainan, untung-untungan, dan taruhan (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023, Pasal 426 jo. Pasal 79 ayat 1; Pasal 427 jo. Pasal 79 ayat 1 huruf c).

1. Permainan: Gacha terintegrasi dengan aktivitas inti game, seperti petualangan atau pertarungan, sehingga pemain tidak hanya bermain untuk hiburan, tetapi juga terdorong melakukan pengeluaran

berulang (Prasojo, 2025; Wahyudi, 2023, hlm.141).

2. Untung-untungan: Hasil gacha acak dan dikendalikan algoritma, menciptakan ketergantungan pada keberuntungan, mirip perjudian konvensional (Koeder, Sugai, & Gilbert, 2020, hlm.112–115).
3. Taruhan: Mikrotransaksi pada gacha menghadirkan unsur taruhan, di mana pemain mempertaruhkan uang atau sumber daya untuk memperoleh item dengan nilai kompetitif (Alfaruqy & Ali, 2023, hlm.191; Alfiansyah, 2025, hlm.42–48).

Integrasi aspek psikologis seperti illusion of control, sunk cost fallacy, dan FOMO menambah potensi gacha sebagai perjudian terselubung (Macey & Hamari, 2018, hlm.453–455; Sasono, 2024, hlm.20–25). Regulasi KUHP baru memungkinkan pengklasifikasian gacha sebagai tindak pidana perjudian tanpa izin, terutama bila dikombinasikan dengan UU ITE terkait kejahatan siber (Prasojo, 2025).

Dengan demikian, gacha bukan sekadar hiburan, tetapi dapat dikategorikan sebagai bentuk

perjudian modern, sehingga membutuhkan perhatian hukum dan regulasi yang adaptif untuk melindungi masyarakat, khususnya generasi muda (Permana, 2023; King & Delfabbro, 2020).

Unsur permainan dalam sistem gacha memberikan ruang bagi penegak hukum untuk mengklasifikasikannya sebagai praktik perjudian tanpa izin, terutama ketika transaksi dilakukan secara elektronik sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan UU ITE. Hal ini menjadikan unsur permainan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga normatif, sehingga memerlukan interpretasi yudisial guna melindungi masyarakat dari perkembangan game digital yang menyerupai kasino virtual (Mahkamah Agung RI, 2025).

Unsur kedua, yaitu untung-untungan, terlihat jelas dalam mekanisme gacha yang sepenuhnya bergantung pada sistem *random number generator* (RNG), dengan peluang item langka yang sangat rendah sehingga hasilnya ditentukan oleh keberuntungan, bukan keterampilan. Kondisi ini memenuhi karakteristik perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427

KUHP Nasional, karena adanya ketidakpastian yang berpotensi menimbulkan kerugian finansial berulang bagi pemain (Kusuma, 2023, hlm. 25–30; Mufti, 2022, hlm. 40–45). Selain itu, ketidakterbukaan algoritma RNG memperkuat sifat spekulatif dan berpotensi menimbulkan perilaku kompulsif yang menyerupai kecanduan judi (Mahkamah Agung RI, 2025).

Unsur ketiga, yaitu taruhan, dalam sistem gacha berkaitan dengan penggunaan mata uang virtual yang sering kali diperoleh melalui konversi uang riil (*Real Money Trade/RMT*). Menurut Koeder, penggunaan mata uang gratis tidak memenuhi unsur taruhan, namun penggunaan uang riil melalui RMT mendekati konsep pertaruhan dalam perjudian, terutama ketika terdapat nilai ekonomi nyata yang dipertaruhkan (Koeder et al., sebagaimana dikutip dalam Qushoyyi & Ariyanto, 2022, hlm. 142). Dengan demikian, unsur taruhan terpenuhi apabila terdapat konversi nilai ekonomi dari virtual ke riil (Kusuma, 2023, hlm. 25–28).

Lebih lanjut, aspek elektronik dari sistem gacha diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan UU ITE,

khususnya Pasal 27 ayat (2) yang melarang distribusi atau akses terhadap konten bermuatan perjudian, dengan ancaman pidana yang diperberat dalam Pasal 45 ayat (3). Ketentuan ini memperluas jangkauan hukum terhadap perjudian digital, termasuk praktik gacha yang terintegrasi dalam game online (UU ITE, 2024).

Selain itu, regulasi administratif seperti ketentuan klasifikasi permainan interaktif elektronik juga menegaskan bahwa permainan yang melibatkan konversi uang virtual ke uang riil dapat dikategorikan sebagai perjudian. Dalam konteks ini, praktik RMT menjadi faktor kunci yang menjadikan gacha memenuhi unsur tindak pidana perjudian, baik bagi penyelenggara maupun pemain. Oleh karena itu, Pasal 426 KUHP berfungsi sebagai *lex generalis*, sedangkan UU ITE sebagai *lex specialis* dalam mengatur dimensi elektroniknya, sehingga keduanya dapat diterapkan secara kumulatif untuk menanggulangi praktik perjudian terselubung melalui sistem gacha (Mahkamah Agung RI, 2025).

Kesamaan Gacha dengan Perjudian

Dalam analisis mengenai kesamaan antara sistem gacha dalam

game online dengan perjudian, dapat ditarik benang merah bahwa keduanya berbagi karakteristik fundamental yang melampaui sekadar hiburan, terutama dalam konteks dampak psikologis, model ekonomi, dan implikasi sosial. Sistem gacha, yang lazim dalam game seperti Valorant atau FC Mobile, memanfaatkan mekanisme undian acak berbayar yang menimbulkan kecanduan serupa dengan perjudian tradisional, di mana pemain terus-menerus didorong untuk mengeluarkan dana demi harapan hasil optimal, sebagaimana dibahas dalam literatur hukum yang menyoroti paralelisme ini sebagai bentuk perjudian terselubung (Alfiansyah, 2025).

Kesamaan pertama antara gacha dan perjudian terletak pada dampak psikologis yang menciptakan siklus kecanduan melalui prinsip penguatan variabel, di mana ganjaran acak mendorong perilaku berulang yang sulit dihentikan, serupa dengan perjudian patologis yang dapat menyebabkan gangguan mental seperti depresi atau kecemasan (Lakić, Bernik, & Čep, 2023).

Kesamaan kedua adalah model ekonomi yang bergantung pada

ketidakpastian dan pengeluaran berulang, di mana gacha menghasilkan pendapatan melalui mikrotransaksi yang mirip dengan taruhan judi, dengan peluang yang lebih menguntungkan penyelenggara (Arief, 2007).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesamaan ekonomi ini memenuhi kriteria perjudian karena melibatkan pertaruhan nilai virtual yang dapat dikonversi, terutama di pasar sekunder seperti jual beli akun (Kusuma, 2023).

Kesamaan ketiga adalah implikasi sosial yang luas, termasuk eksploitasi kelompok rentan seperti remaja, serta potensi dampak sosial seperti tekanan sosial dan isolasi (Mahkamah Agung RI, 2025).

Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian melalui *Game Online* yang Menggunakan Sistem *Gacha*

Penegakan Hukum terhadap *Game Online*

Dengan Sistem *Gacha* Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian melalui game online dengan sistem gacha merupakan bagian dari kebijakan hukum pidana nasional. Penegakan hukum in abstracto dilakukan melalui proses

legislasi sebagai dasar penegakan in concreto (Arief, 2007).

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP mengatur larangan perjudian melalui Pasal 426 dan 427, yang dapat diinterpretasikan mencakup sistem gacha sebagai bentuk perjudian terselubung (UU No. 1 Tahun 2023).

Selain itu, ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik juga melarang distribusi konten perjudian secara elektronik (UU ITE, 2016).

Penegakan hukum dilakukan oleh aparat seperti Bareskrim Polri melalui patroli siber dan analisis transaksi digital (Humas Polri, 2026).

Permenkominfo Nomor 2 Tahun 2024 juga berperan sebagai instrumen preventif melalui klasifikasi gim, termasuk kategori “simulasi dan/atau kegiatan judi” (Kominfo, 2024).

Tantangan Penegakan Hukum di Era Digital terhadap Sistem Gacha

Perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan baru dalam penegakan hukum terhadap sistem gacha dalam game seperti *Genshin Impact* dan *Mobile Legends*, yang berpotensi dikategorikan sebagai perjudian terselubung.

Meskipun KUHP Nasional menjadi instrumen utama, implementasinya masih menghadapi hambatan karena belum adanya regulasi spesifik yang secara eksplisit mengklasifikasikan gacha sebagai bentuk judi digital. Aparat penegak hukum seperti Polri dan Kementerian Komunikasi dan Informatika juga mengalami kesulitan dalam membedakan antara mikrotransaksi hiburan dan praktik spekulatif yang merugikan masyarakat.

Salah satu tantangan utama adalah yurisdiksi ekstrateritorial, di mana banyak pengembang game berbasis di luar negeri sehingga server dan transaksi berada di luar wilayah Indonesia. Hal ini menyulitkan penerapan hukum nasional, terutama dalam pembuktian aliran dana melalui platform internasional. Tanpa kerja sama internasional yang kuat, seperti perjanjian bantuan hukum timbal balik, penegakan hukum menjadi tidak efektif, terlebih karena praktik penghindaran seperti penggunaan VPN.

Selain itu, kompleksitas pembuktian juga menjadi hambatan, terutama karena sistem gacha menggunakan algoritma acak (RNG) yang tidak transparan. Akses

terhadap data dan kode sumber sering kali terbatas oleh perlindungan privasi dan yurisdiksi asing. Kondisi ini diperparah oleh minimnya kemampuan forensik digital serta keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum.

Dari sisi sosial, sistem gacha dinilai berpotensi merugikan, khususnya bagi generasi muda yang rentan terhadap kecanduan dan eksploitasi ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi, peningkatan kerja sama internasional, serta penguatan kapasitas teknologi penegakan hukum agar dapat merespons dinamika kejahatan digital secara efektif (Hiustar, 2025, pp. 87–95).

D. Kesimpulan

Sistem gacha dalam game online pada dasarnya dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana perjudian dalam hukum pidana Indonesia, terutama apabila melibatkan mekanisme *Real Money Trade* (RMT) yang menghubungkan item virtual dengan nilai ekonomi riil. Dalam kondisi tersebut, gacha memenuhi unsur-unsur perjudian berupa permainan, untung-untungan, dan taruhan sebagaimana diatur

dalam KUHP Nasional Tahun 2023 serta ketentuan terkait dalam UU ITE dan regulasi turunan lainnya. Namun, apabila tidak terdapat konversi nilai ekonomi nyata, maka keberadaan gacha masih berada dalam wilayah abu-abu yang memerlukan penafsiran hukum lebih lanjut.

Penegakan hukum terhadap praktik ini dilakukan melalui pendekatan penal dan non-penal, tetapi implementasinya belum optimal akibat berbagai hambatan, seperti yurisdiksi ekstrateritorial, kompleksitas pembuktian berbasis teknologi (termasuk algoritma RNG), serta keterbatasan sumber daya aparat penegak hukum. Di samping itu, karakter transnasional dan anonimitas transaksi digital semakin memperumit upaya pengawasan dan penindakan.

Dengan demikian, diperlukan langkah strategis berupa pembaruan regulasi yang lebih adaptif, penguatan kerja sama internasional, peningkatan kapasitas teknologi penegakan hukum, serta pendekatan preventif melalui edukasi dan perlindungan masyarakat, khususnya generasi muda. Upaya tersebut penting untuk mewujudkan kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan dalam

menghadapi dinamika perkembangan teknologi digital yang semakin kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Algra E.N dan Mr. Gokkel W.RR. 1983.*Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, Bina Cipta, Jakarta. Lihat juga perbandingan Tas Der Van H. H. Van Der Tas. 1961.*Kamus Hukum Belanda-Indonesia* , Jakarta: Timun Mas
- Departemen Pendidikan Nasional *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi, Ketiga*. 2005. Jakarta: Balai Pustaka
- KartonKartini. 1981. *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Marzuki, Peter Mahmud. (2016). *Metodologi Penelitian Hukum* . Jakarta: Grup Prenadamedia.
- Mutiara Dali. 1962. *Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta:Ghalia Indonesia
- Nazir Mohammad. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta:Gahlia Indonesia
- Poerwadarminta. 1995.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka
- Rahardjo Satjipto. 2009.*Penegakan Hukum, Suatu Tinjauan Sosiologis*, Yogyakarta: Genta Publishing
- Saleh Roeslan. 2012. *Hukum Pidana Sebagai Konfrontasi Manusia dan Manusia*, Jakarta : Ghalia Indonesia

Soekanto Soerjono. 2007. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugono Bambang. 2005. *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada

Waluyo Bambang. 2008. *Penelitian Hukum Dalam Praktek*. Jakarta: Sinar GrafikaWest Michael . 1970. *An Intern*

ational Reader's Dictionary, London: Longman Group Limited

JURNAL

Barokum Khafid Mohammad, *Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android*, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya, (2018)

Bartle A. Richard, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, (2003)

Devin Prayogo, Diah Priharsari, dan Andi Reza Perdanakusuma, "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada GameOnline," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6 No. 7, 2022.

Fithrian Fadhil Gusti, *Hukum Microtransaction Dalam GameOnline*, Jurnal Ilmu Hukum, Vol.12, No.2 (2021)

Gandakusuma Mahesa, "Aplikasi Pembangkit Bilangan Acak dalam Sistem Gacha dalam Berbagai Permainan," (makalah, Institut Teknologi Bandung, 2016)

Iwabuchi Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press, 2002.

King Daniel L., dan Paul H. Delfabbro. "Video Game Monetisation

- (Loot Boxes): Emerging International Evidence and Developmental Perspectives." *Journal of Adolescent Health* 66, no. 2 (2020).
- Koeder Marco "The 'Gacha' Mechanism: How Psychological Biases Lead to Overspending in Video Games," (makalah, *The 11th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2018)
- Koeder Marco, J. Tanaka Sugai, dan Anne-Line Gilbert. "Gacha: The Future of Monetization in Video Games? Including a Case Study of 'Genshin Impact'." *Journal of Digital Media Management* 9, no. 2 (2020).
- McGonigal Jane, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Press, (2011)
- Nurdiana, Mutia, Nurul, et.al. "Fenomena Judi Online Di Daerah Jakarta Selatan". Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, Volume 2, Nomor 1, (2015)
- Qushoyyi Rifqi dan Ariyanto. "Tinjauan Yuridis Kriminalogi Terhadap Praktik Gacha pada Game Online Sebagai Bentuk Tindak Pidana Perjudian di Indonesia." *Journal of Judicial Review* 24, no. 1 (2022).
- Shibuya T., Teramoto T., and Shoun K., "In-Game Purchases and Event Features of Mobile Social Games in Japan," makalah disajikan di *The 11th International Conference on the Foundatio* Prayogo Devin, Priharsari Diah, dan Perdanakusuma Reza Andi, "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game Online," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, (2022).
- Subagyo Makarim Arsyian Abi dan Astut Laras, "Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online," *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology* 3, no. 3 (November 2022)
- Surbakti Krista, "Pengaruh Game online Terhadap Remaja", *Jurnal Curere*, Vol.01, No.01 (2017) Wahono Satria Romi, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, Universitas Negeri Malang, (2023)
- ## UNDANG-UNDANG
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika, Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim
- Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian
- ## INTERNET
- <https://dipstrategy.co.id/blog/statistik-menarik-industri-digital-di-indonesia-tahun-2025/> diakses

- tanggal 24 Agustus 2025
- Humas Polri. "Bareskrim Polri Ungkap Jaringan Judi Online, Sita Aset Ratusan Miliar Rupiah." Humas.polri.go.id, 7 Januari 2026.
- Mahkamah Agung Republik Indonesia. "Pergeseran Paradigma Penanganan Perjudian: Diberantas atau Dikelola?" *MariNews*, 10 Januari 2026.
- Udonis.(2025, 4 April).*What Is a Gacha Game and How Does It Work?*. Udonis.co. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/Gacha-system>
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2001).
- "Penjelasan Pasal 303 KUHP tentang Perjudian,(2023)" Klinik Hukumonline
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 50.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. JDIH Kementerian Komunikasi dan Digital, 2024. "*Unsur Kesengajaan dalam Tindak Pidana Perjudian*," Klinik Hukumonline
- "*Tindak Pidana Perjudian dan Unsur Kesengajaan*," Klinik Hukumonline, diakses 12 Juni 2025. Kamus Besar Bahasa Indonesia, daring, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Tim Gamebrott, "*Misteri 'Gacha', Kenapa Begitu Populer di Kalangan Gamer Jepang?*," Gamebrott.com, <https://www.gamebrott.com/misteri-Gacha>.
- The N3TWORK, "*The History of Gacha in Video Games*,"*Medium.com*, https://medium.com/@john_23522/the-history-of-Gacha-in-video-games-2f5640a3160d.

SKRIPSI dan TESIS

- Achmad Syahriel Rizky, "Penerapan Hukum Pada Sistem *Gacha* Untuk Memberikan Perlindungan Bagi Pemain Dalam *Game online Mobile Legend*",Jakarta: Repository UIN Syarif Hidayatullah, 2023
- Alfiansyah Izdiyar. "Relativitas Maisir dalam Al-Qur'an: Studi Kasus terhadap Sistem *Gacha* pada *Game Online*." Tesis S1, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025.
- Claudio Emanuel Cendana Putra Panie, "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* Dari Perspektif Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Kota Kupang)",Kupang:Repository

- UPT Perpustakaan Undana,
2025.
- Hiustar Jovansen. "Gacha/Lootbox
Pada Permainan Online
Dikaitkan Dengan Pengaturan
Tindak Pidana Perjudian di
Indonesia." Skripsi, Fakultas
Hukum, Universitas Katolik
Parahyangan, 2025.
- Mufti Pradika Muizzul. "Penggunaan
Sistem Gacha dalam Game
Online Dilihat dari Perspektif
Hukum Pidana." Skripsi,
Universitas Islam Indonesia,
2022.
- Rifat Kusuma, "Konsep Perjudian
Pada Sistem *Gacha* Di *Game
online* (Menurut Pasal 303
KUHP Dan Fatwa MUI Jatim
No 1 Tahun 2022)", Banten:
Institutional Repository UIN
Syarif Hidayatullah Jakarta,
2025