

BAB III

PELAKSANAAN JUAL-BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM *GACHA* (MESIN PENJUAL OTOMATIS) DALAM GAME

A. Proses Pelaksanaan Jual-Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* (Mesin Penjual Otomatis) Dalam Game

Cara pelaksanaan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam game hampir kesemuanya memiliki cara yang sama. Salah satu game yang menggunakan sistem *gacha* dapat dilihat dalam game *Lineage 2 Revolution*¹ yang dikeluarkan oleh Netmarble.

Pembelian benda virtual melalui sistem *gacha* dalam game *Lineage 2 Revolution* yaitu pertama pemain memasuki toko yang disediakan dalam game *Lineage 2 Revolution*. Terdapat beberapa pilihan benda virtual yang bisa dibeli dalam game *Lineage 2 Revolution* seperti *equipment box* (kotak persenjataan), *mount pet box* (kotak peliharaan tunggangan), *material box* (kotak material) dan lain-lain. Sebelum pemain dapat membeli benda virtual melalui sistem *gacha* yang tersedia dalam game *Lineage 2 Revolution*, pemain game harus

¹ *Lineage II Revolution* adalah *mobile game* yang dipublikasikan di Indonesia oleh PT. Netmarble Games Indonesia yang merupakan cabang dari Netmarble Game, sebuah perusahaan dari Seoul yang berfokus pada industri game, *Lineage II revolution* merupakan game *free to play* yang mana semua orang dapat memainkannya tanpa harus membayar terlebih dahulu.

membeli red diamond atau blue diamond yang mana dalam game *Lineage 2 Revolution* merupakan mata uang khusus.

Red diamond dan *blue diamond* yang terdapat dalam game *Lineage 2 Revolution* dapat dibeli menggunakan uang asli, yang mana untuk membeli *red diamond* dan *blue diamond* tersebut dapat dibeli menggunakan beberapa cara yaitu dapat dengan menggunakan kartu debit yang sudah terdaftar dalam akun yang digunakan pemain ketika mendaftar game *Lineage 2 Revolution*, kartu kredit yang sudah terdaftar di dalam akun pemain game *Lineage 2 Revolution*, voucher game baik itu itunes gift card ataupun google play card yang dibeli menggunakan mata uang asli, atau dapat juga menggunakan pulsa telepon seluler yang mana pulsa pemain game *Lineage 2 Revolution* nantinya akan terpotong ketika sudah melakukan suatu transaksi.

Sesudah pemain membeli mata uang khusus *red diamond* dan/atau *blue diamond*, pemain dapat menggunakan mata uang khusus tersebut untuk membeli benda virtual melalui sistem *gacha* yang sudah disediakan dalam game *Lineage 2 Revolution*.

Pemain dalam pembelian benda virtual melalui sistem *gacha* cukup menekan tombol beli pada sistem *gacha* yang ingin dibeli oleh pemain dalam toko yang disediakan di dalam game *Lineage 2 Revolution* apabila mata uang khusus dalam game sudah mencukupi, yang selanjutnya apabila sudah dilakukannya pembelian tersebut, pemain akan menerima sebuah kartu (dalam beberapa game lain seperti *Logress: Japanesse RPG* dan *Summoner Wars* berbentuk kapsul) yang diperlihatkan dari belakang. Ketika pemain menekan

kartu tersebut pada layar, pemain baru akan mengetahui benda virtual apa yang didapatkan. Namun dalam sistem gacha pemain tidak sepenuhnya tidak mengetahui benda apa yang akan didapatkan. Dalam toko game *Lineage 2 Revolution* terdapat info rate dimana pemain dapat mengetahui benda benda virtual apa saja yang dapat diperoleh dari sistem *gacha* yang pemain gunakan dan berapa persen kemungkinan benda virtual dalam sistem *gacha* tersebut dapat diperoleh oleh pemain.²

Menurut hasil penelitian penulis, terdapat 3 proses pelaksanaan jual beli benda virtual melalui sistem gacha, yaitu:

1. Offer (Penawaran)

Penawaran dilakukan oleh *game* melalui toko khusus yang diciptakan oleh pengembang *game* tersebut di dalam *game* yang mana berisi mata uang khusus dalam *game* yang dapat digunakan untuk membeli *gacha* dan benda-benda virtual lainnya.

2. Pembelian mata uang khusus

Pembeli yang membeli mata uang khusus harus memenuhi proses pembayaran terlebih dahulu sebelum pemain mendapatkan mata uang khusus. Pembayaran dapat dilakukan dengan bermacam-macam metode yaitu dengan cara:

- a. Pembayaran menggunakan kartu debit;
- b. Pembayaran menggunakan kartu kredit;
- c. Pembayaran menggunakan pulsa;

² info rate dalam toko di dalam game *Lineage 2 Revolution*

d. Pembayaran menggunakan kupon voucher.

3. Pembelian *gacha*

Pemain yang sudah membeli mata uang khusus dapat menggunakan mata uang khusus tersebut untuk dibelikan *gacha*. Dalam pembelian *gacha*, pemain tidak akan mengetahui barang yang akan didapat sampai pemain tersebut membuka isi *gacha* tersebut, namun terdapat persentase kemungkinan barang yang dapat diperoleh.

B. Permasalahan Dalam Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* (Mesin Penjual Otomatis) dalam Game

Permasalahan yang muncul dalam jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* adalah seseorang atau badan hukum dapat dengan bebas menjual benda-benda virtual dari game yang orang/badan hukum publikasikan. Tidak ada syarat-syarat yang harus dipenuhi agar orang/badan hukum dapat menjual benda virtual di dalam game yang dipublikasikan³. Dengan tidak adanya syarat-syarat khusus yang harus dilakukan oleh orang/badan hukum yang mempublikasikan suatu game dan menjual benda-benda virtual di dalam game yang orang/badan hukum publikasikan, muncul sistem yang dikenal sebagai sistem *gacha*.

Sistem *gacha* merupakan sistem yang baru dimana pemain game membeli suatu barang melalui semacam mesin penjual otomatis namun barang yang diperjual belikan melalui sistem ini memiliki sistem acak dimana benda virtual yang didapat oleh pemain yang membeli benda virtual menggunakan

³ Wawancara dengan Staff direktorat jendral aplikasi informatika Kemkominfo

sistem ini tidak menentu. Terdapat list persentase-persentase benda virtual yang bisa didapatkan melalui sistem *gacha*.

Kemkominfo bersama dengan Asosiasi Game Indonesia membentuk IGRS (Indonesia Game Rating System) yang mana memiliki tugas mengklasifikasikan golongan umur dan memberikan rating-rating terhadap game yang beredar di Indonesia⁴, namun terkait dengan pemasalahan sistem *gacha*, igrs tidak dapat mengklasifikasikan sistem *gacha* tersebut karena igrs hanya memiliki tugas mengklasifikasi game berdasarkan kriteria yang tertulis dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.⁵ Sebagai contoh, apabila dalam suatu game terdapat konten kekerasan atau konten yang terdapat dalam game mengandung unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme igrs menggolongkan game tersebut kedalam kriteria game yang dapat dimainkan oleh orang yang berumur 18 tahun keatas hal ini dapat dilihat dalam Pasal 8 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Gacha sebagai hal yang baru yang tidak dapat diketahui bahwa sistem tersebut memenuhi unsur perjudian atau tidak menyebabkan igrs tidak dapat mengkategorikan *gacha* itu sendiri, sama halnya dengan ESRB (*Entertainment Software Rating Board System*) sebuah *rating board system* yang berada di Amerika dan PEGI (*Pan Europe Game Information*) sebuah *rating board*

⁴ *ibid*

⁵ *ibid*

system yang berada di Eropa. ESRB dan PEGI juga yang memiliki tugas dan fungsi yang sama seperti IGRS tidak dapat mengkategorikan dan mengklasifikasikan sistem *gacha* sebagai judi atau tidak. Yang mempunyai wewenang adalah *Gaming Commission* (Komisi Perjudian), namun di Indonesia sendiri tidak ada komisi perjudian seperti halnya di Amerika dan di Eropa dikarenakan Amerika dan Eropa melegalkan perjudian tidak seperti Indonesia yang melarang tidak perjudian.

Indonesia tidak mempunyai komisi yang mengawasi perjudian dan juga tidak mempunyai komisi yang bertugas secara khusus mengawasi game yang beredar di Indonesia.⁶ Indonesia hanya mempunyai IGRS yang mana hanya memiliki tugas memberikan rating suatu game berdasarkan ketentuan dari Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No. 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif yang menyebabkan terdapat kekosongan hukum mengenai jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam game dan menyebabkan keabsahan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam game tersebut dipertanyakan.

⁶ *ibid*