

# Urgensi Pengaturan Fitur Loot Box dalam Indonesia Game Rating System sebagai Pemenuhan Hak Konsumen Permainan Interaktif Elektronik Atas Informasi (Studi Fitur Wish System dalam Genshin Impact) = The Urgency of Regulating The Loot Box Feature in Indonesia Game Rating System as The Fulfillment of The Video Game Consumer Rights to Information (Study of the Wish System Feature in Genshin Impact)

Dian Adisty Priyatna, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920528810&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Penggunaan unsur perjudian dalam rancangan fitur-fitur pada Permainan Interaktif Elektronik menjadi strategi yang kini lazim digunakan oleh pihak pengembang dan penerbit atau Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik sebagai cara untuk memaksimalkan keuntungan dari Permainan ciptaannya. Fitur loot box pada Permainan Interaktif Elektronik merupakan salah satu bentuk implementasi sebuah fitur yang beroperasi menggunakan prinsip dasar yang memiliki kemiripan dengan unsur-unsur perjudian. Meskipun Indonesia telah memiliki regulasi yang berkaitan dengan pengaturan konten bermuatan perjudian yang menjadi dasar dari keberlakuan Indonesia Game Rating System (“IGRS”), perkembangan teknologi serta evolusi strategi pelaku usaha kini memungkinkan kegiatan perjudian untuk dapat hadir dalam berbagai bentuk hingga bentuk yang sama sekali berbeda dengan definisi perjudian secara hukum pidana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah keberlakuan nomenklatur yang digunakan dalam mengatur unsur perjudian dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 11 Tahun 2016 terhadap fitur loot box dengan menggunakan tinjauan fitur Wish System dalam Genshin Impact sebagai contoh empiris dari implementasi fitur tersebut yang diharapkan dapat membantu merumuskan solusi terkait pengembangan pengaturan sistem klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik dengan menggunakan prinsip-prinsip dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen sebagai acuan.

.....The use of gambling elements in the design of features in video games is a strategy that is now commonly used by developers and publishers or Video Game Organizers as a way to maximize profits from the Games they create. The loot box feature is an implementation of a feature that operates using basic principles that are similar to gambling elements. Although Indonesia has regulated the gambling content in Video Games in the Indonesia Game Rating System (“IGRS”), the technological developments and evolutionary strategies of business actors now allow gambling activities to be present in various forms into something completely different from what constitutes as gambling by the definition of gambling in the Indonesian Criminal Code. This study aims to examine the applicability of the nomenclature used to regulate elements of gambling in the Ministerial Regulation of the Ministry of Communication and Informatics No. 11 of 2016 on the loot box feature using the Wish System feature in Genshin Impact as an empirical example of the implementation of this feature which is expected to help formulate solutions related to the development of regulating the Electronic Interactive Game classification system using the principles in the Consumer Protection Act as a reference.