

Tren Penelitian Hukum Sistem Perjudian Pada Game Online Saat Ini

Oleh:

Dwi Putra Wahyu Setiawan

Dosen Pembimbing : Mochammad Tanzil Multazam, S.H., M.Kn.

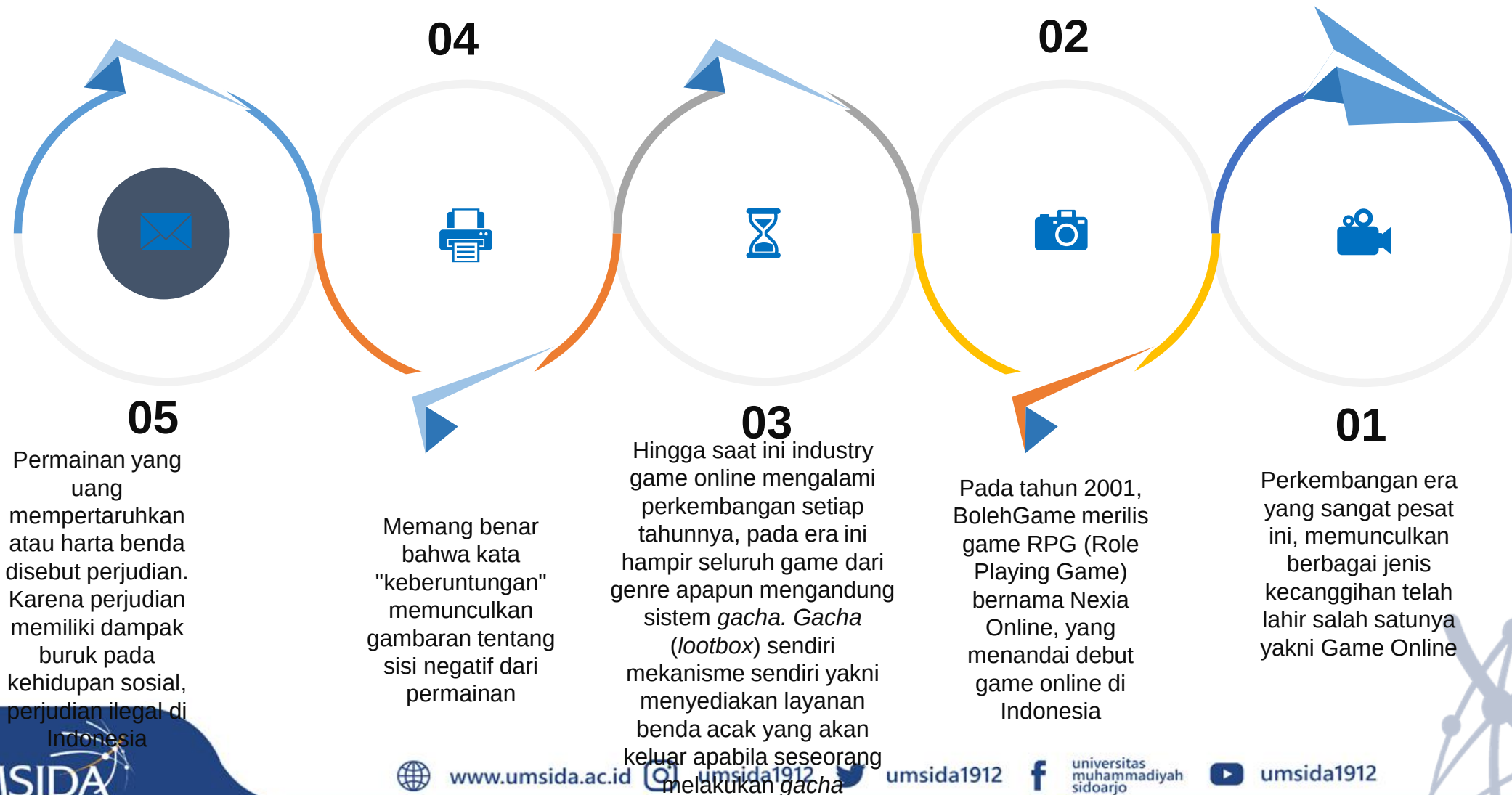
Hukum

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Desember, 2025



PENDAHULUAN



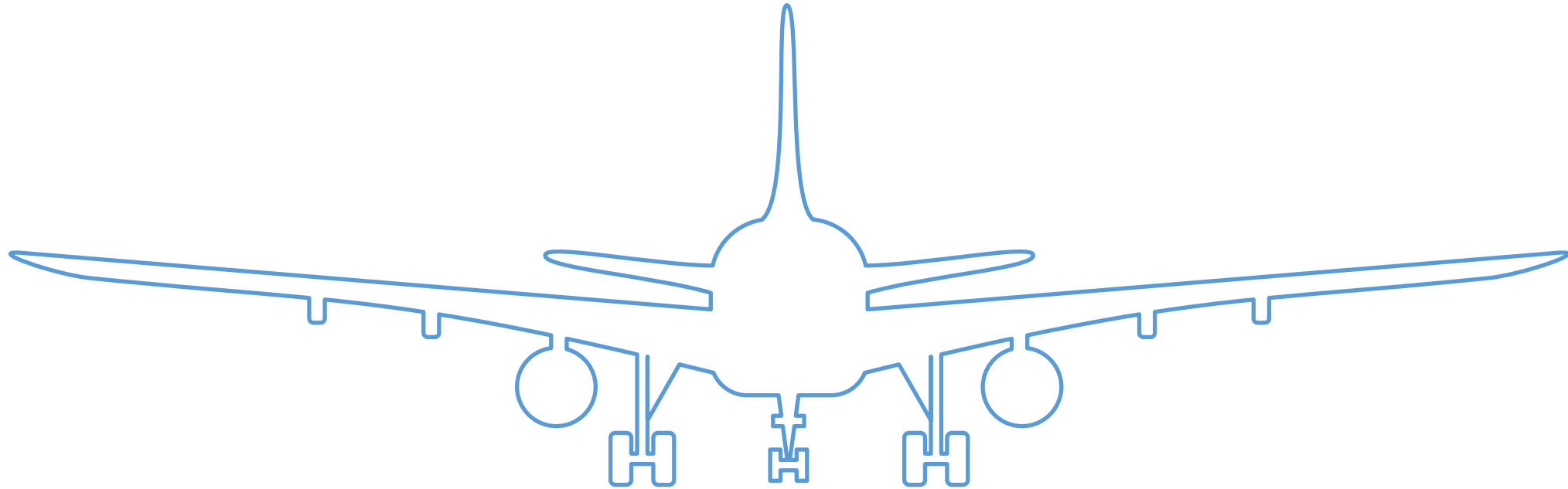
Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimanakah tren penelitian hukum tentang perjudian pada game online saat ini?

Penelitian Terdahulu

- Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudara Raihan Apka Qotrunada, Nadya Maghfira, Aufaa Farhan Mishbaah Hauzaan, Cindy Octaviani, Muhammad Arsyia Zaky yang dilakukan pada tahun 2023 yang berjudul “Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online”
- Achmad Syahriel Rizky yang dilakukan pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Hukum Pada Sistem Gacha Untuk Memberikan Perlindungan Bagi Pemain Dalam Game Online Mobile Legends”.
- Pradika Muizzul Mufti yang dilakukan pada tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana”.
- Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada mengkaji pada penegakan hukum untuk menyikapi praktik game gacha yang ada di Indonesia, dengan mengkaji dari aspek hukum pidana, maupun perdata, serta mengkaitkan pada perlindungan konsumen, apakah sistem gacha pada game online ini legal di mata hukum Indonesia.

METODE



01

Metode penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif dari data yang diperoleh

02

Penelitian menyajikan hasil penelusuran mengenai Sistem perjudian pada game online terkait banyak kerugian yang dialami pemain game online

03

Dengan menggunakan metode penelusuran kuantitatif literatur review dengan pengambilan data dari dua database elektronik yaitu Google Scholar, dan Lens.org. Kata kunci yang digunakan Adalah “Online Games”, “Gambling System”, dan “legal protection of online game players”.

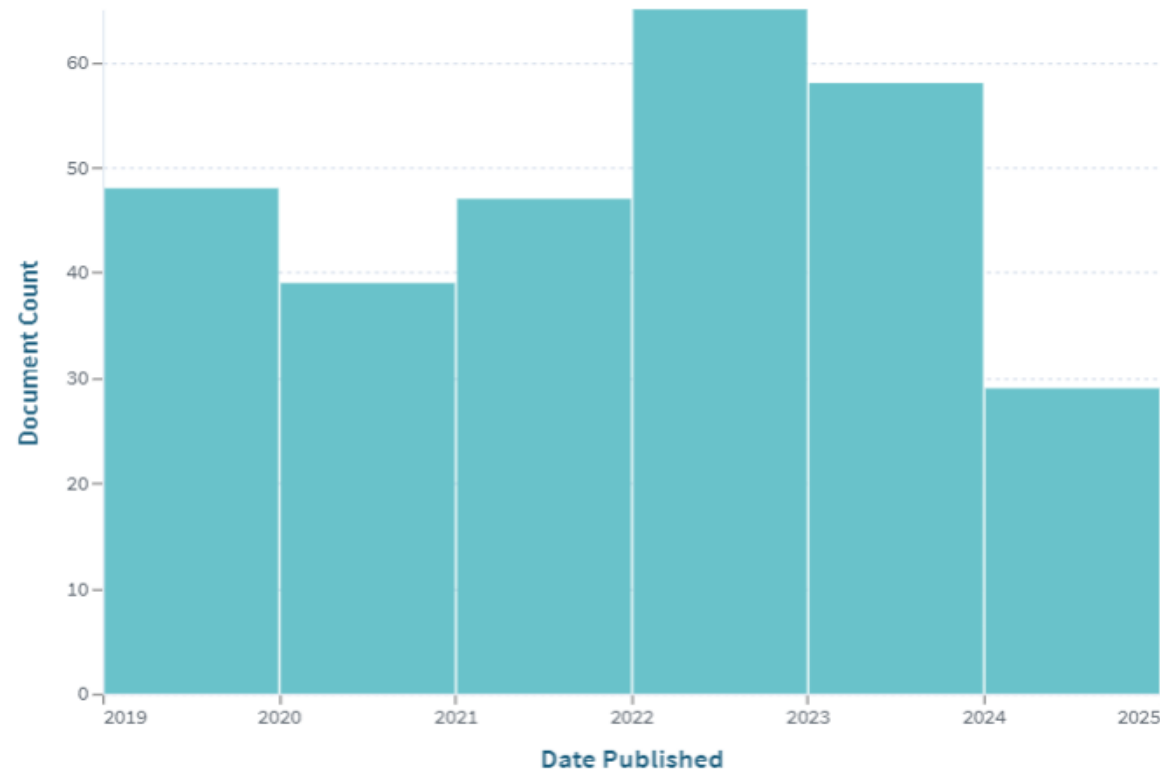
Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Kriteria Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Publikasi pada tahun 2019-2024	Publikasi sebelum tahun 2019
2.	Spesifik terkait Online Gambling pada Gaming Systems	Topik umum Game Online seperti kepuasan pengguna game online
3.	Tidak menggunakan bahasa inggris	Menggunakan bahasa inggris
4.	Artikel termuat identitas “Hukum”	Tidak termuat identitas “Hukum”

untuk menjawab permasalahan yang dibahas di dalam artikel ini, terlebih dahulu dilakukan pencarian data dan pencarian data ini dilakukan melalui beberapa cara Pertama masuk pada lens.org melalui Scholarly Works dengan menggunakan 3 kata kunci yaitu yang pertama memasukkan kata kunci “Online Games” ditemukan data sebanyak 51,360 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2024 mengerucut menjadi 19,099 jurnal, kemudian di filter kembali dengan mengubah document type menjadi jurnal artikel mengerucut lagi menjadi 14,310 jurnal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Scholarly Works Over Time



Document Type

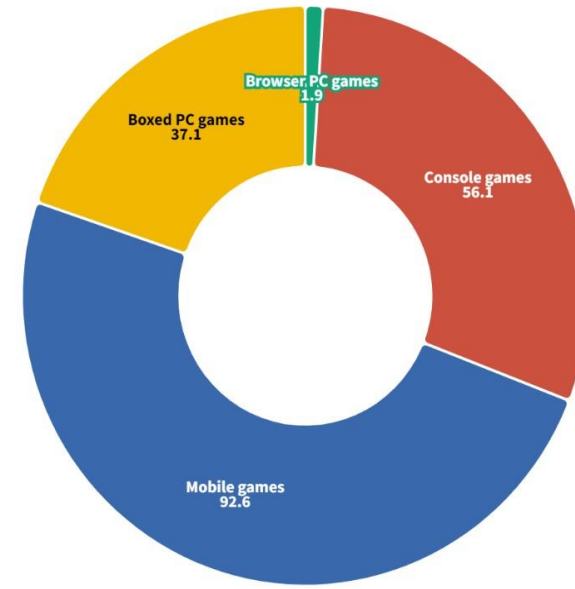
Journal Article

Dapat dilihat bahwa penelitian atau studi terkait *Gambling System* pada *Game Online* yang di publikasikan dan terbit dari 2019 sampai 2024 tidak stabil, mengalami peningkatan bahkan penurunan jumlah publikasi. Dari tahun 2019 terdapat 48 jurnal yang meneliti terkait tersebut, selanjutnya pada tahun 2020 mengalami penurunan yakni 39 jurnal, selanjutnya pada tahun 2021 mengalami kenaikan yakni sebanyak 47 jurnal, selanjutnya pada tahun 2022 serupa mengalami kenaikan yang signifikan yakni sebanyak 65 jurnal, selanjutnya pada tahun 2023 mengalami sedikit penurunan yakni sebanyak 58 jurnal, selanjutnya pada tahun 2024 serupa mengalami penurunan yang signifikan yakni sebanyak 29 jurnal. Berdasarkan gambar 1 yang menggambarkan diagram perkembangan publikasi jurnal artikel dari tahun 2019-2024 ditemukan bahwa *Game Online* yang mengandung *Gambling System* masih sangat digemari khalayak umum tidak memandang umur ataupun gender, menjadi yang paling dominan untuk menghilangkan stress.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendapatan Game Berdasarkan Segmen

Sumber: Newzoo Global Games Market Report



Satuan: Miliar Dolar

GoodStats

Gambar 2. Jumlah Pendapatan Perusahaan Game tiap Tahunnya

Berdasarkan diagram lingkaran diatas menjelaskan bahwasannya pendapatan perusahaan game online terus berkembang tiap tahunnya hal ini mengindikasikan bahwa pengguna game online juga bertambah tiap tahunnya sehingga perusahaan meraup keuntungan yang begitu besarnya. Mobile Games menjadi segmen perusahaan game yang pendapatannya tertinggi yakni diangka USD 92.6 miliar, disusul dengan urutan ke-2 yakni Console Games memiliki pendapatan sebesar USD 56.1 miliar, selanjutnya pada urutan ke-3 yakni Boxed PC Games memiliki pendapatan sebesar USD 37.1 miliar, dan urutan yang terakhir ditempati oleh segmen dari Browser PC Games dengan pendapatan sebesar USD 1.9 miliar. Rata-rata keuntungan yang dimiliki oleh perusahaan Game Online berasal dari program perusahaan tersebut seperti : 1) Penjualan Game; 2) in-App Purchase; 3) Penjualan Merchandise; 4) Iklan; 5) Kerja Sama/Kolaborasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- **Tabel 2. Jumlah Pemain Judi Online yang Terdeteksi di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia**

NO.	KUALIFIKASI UMUR	NILAI
1.	<10 tahun	80.000
2.	10-20 tahun	440.000
3.	21-30 tahun	520.000
4.	31-50 tahun	1.640.000
5.	.50 tahun	1.350.000

Berdasarkan diagram Tabel diatas menjelaskan bahwasannya pemain judi online di Dunia sangat marak khususnya di negara Indonesia bahkan tidak mengenal usia. Pada urutan pertama ditempati oleh kategori usia 31-50 tahun dengan total sebanyak 1.640.000 pemain judi, selanjutnya pada urutan ke-2 ditempati oleh kategori usia 50 tahun dengan total sebanyak 1.350.000 pemain judi, selanjutnya pada urutan ke-3 ditempati oleh kategori usia 21-30 tahun dengan total sebanyak 520.000 pemain judi, selanjutnya pada urutan ke-4 ditempati oleh kategori usia 10-20 tahun dengan total sebanyak 440.000 pemain judi, dan yang terakhir pada urutan ke-5 ditempati oleh kategori usia <10 tahun dengan total sebanyak 80.000 pemain judi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Kata Kunci dalam pencarian data

01

Muhammad Rizky (2024) Peraturan mengenai tindak pidana peretasan telah menetapkan perlindungan hukum bagi korban kejahatan siber secara umum. Hak-hak korban kejahatan siber dan peretasan diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan

Korban

02

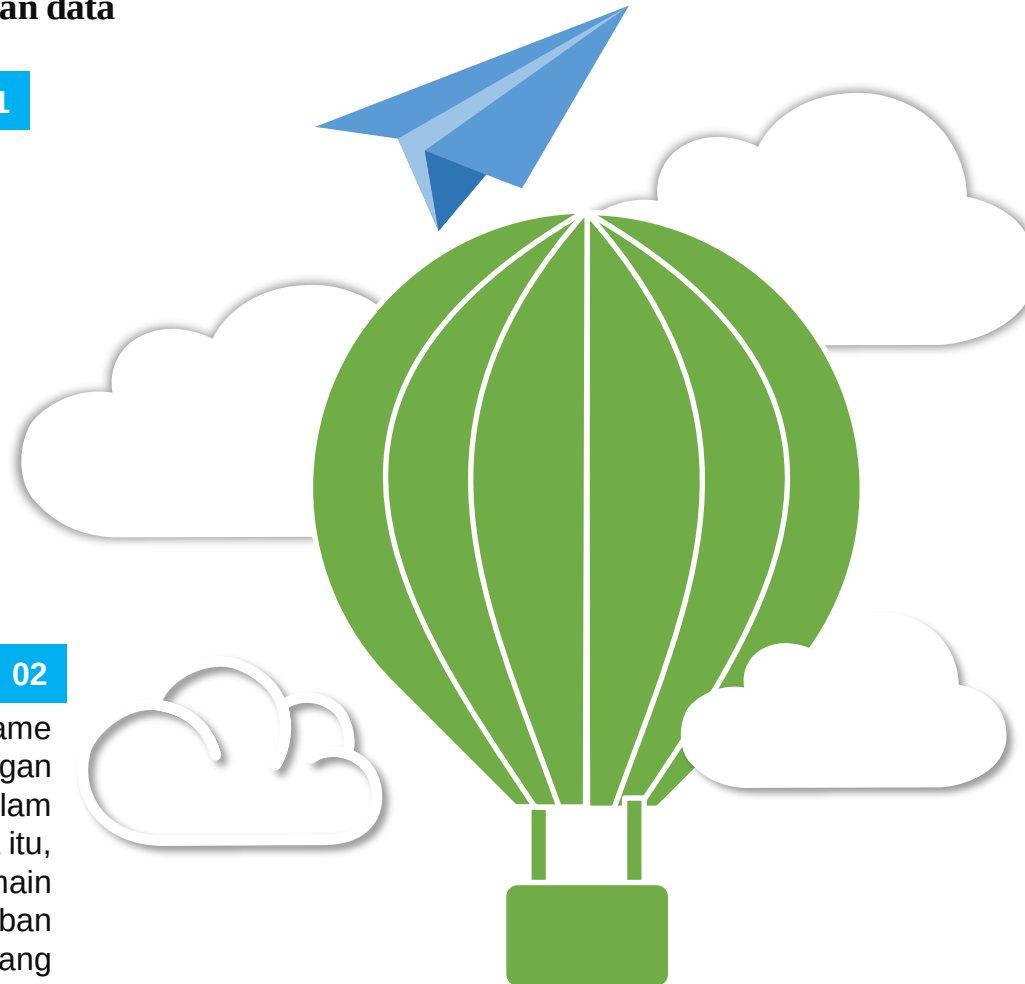
Peretasan dalam konteks game online memiliki kesamaan dengan peretasan di media lainnya dalam hal kejahatan siber. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pemain game online yang menjadi korban peretasan perlindungan hukum yang setara dengan korban kejahatan siber lainnya

03

Hal ini merupakan tanggung jawab moral yang harus diemban, dan pemain game online yang mengalami peretasan sebaiknya tidak ragu untuk melaporkan kejadian tersebut guna mendapatkan perlindungan yang layak.

04

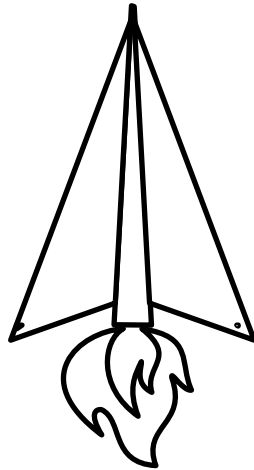
Dengan adanya perlindungan hukum yang diberikan kepada korban peretasan dalam game online, para pemain tidak perlu merasa takut untuk melaporkan kejahatan tersebut.



HASIL DAN PEMBAHASAN

05

Faktanya, Indonesia memiliki berbagai undang-undang yang dirancang untuk membantu korban kejahatan siber dalam mendapatkan kembali hak-hak mereka dan meraih keadilan

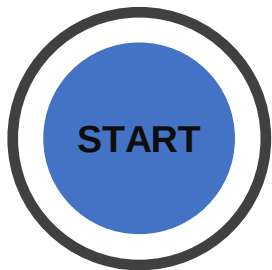


06

Sebagai pemilik data pribadi, para gamer online harus menjaga keamanan dan integritas data mereka dengan menggunakan kata sandi dan nama pengguna yang kuat serta sulit ditebak oleh peretas.

07

Selain itu, jika terjadi kerusakan pada sistem keamanan game, penyelenggara game online diharapkan dapat meningkatkan sistem keamanan secara berkala dan membantu pemain dalam menjaga keamanan data mereka.



KESIMPULAN

01

Dapat disimpulkan bahwa tren penelitian hukum pada sistem perjudian pada game online saat ini yang di publikasikan dari tahun 2019 sampai dengan tahun 2024 mengalami pertumbuhan yang tidak stabil, pada tahun 2022 merupakan puncak kenaikan publikasi artikel mengenai “*Online Games dan Gambling System*” para peneliti lebih tertarik untuk melakukan penelitian terkait perkembangan perlindungan hukum bagi pemain game online yang ditandai dengan jumlah artikel yang paling dominan, sebagian besar studi tentang identitas sistem pembayaran COD menerapkan metode Yuridis Normatif menggunakan metode pendekatan aturan perundang-undangan (statue approach).



02

Hal ini tentunya meliputi beberapa aspek seperti Perkembangan perlindungan hukum bagi pemain game online, agar terhindar dari yang namanya Sistem Perjudian pada game online seperti In Purchase App yang biasanya perusahaan game online menyajikannya dalam bentuk Sistem Gacha.

Referensi

- R. Yulius, "Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online," *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jun. 2017, doi: 10.24821/jags.v3i1.1582.
- R. A. Qotrunada, N. Maghfira, A. F. M. Hauzaan, C. Octaviani, and M. A. Zaky, "Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Judi dan Legalitas Gacha Game Online," *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, vol. 1, no. 4, Art. no. 4, Dec. 2023, doi: 10.572349/kultura.v1i4.408.
- A. S. Rizky, "PENERAPAN HUKUM PADA SISTEM GACHA UNTUK MEMBERIKAN PERLINDUNGAN BAGI PEMAIN DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS," bachelorThesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023. Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73479>

