

Legal Research Trends on Gambling Systems in Online Games for the Period 2019-2025

[Tren Penelitian Hukum Tentang Sistem Perjudian Pada Game Online Periode 2019-2025]

Dwi Putra Wahyu Setiawan ¹⁾, Mochammad Tanzil Multazam, S.H., M.Kn.²⁾

Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: tanzilmultazam@umsida.ac.id

Abstract. *The rapid development of online games, particularly through the implementation of the gacha (loot box) system, raises serious concerns because its luck-based mechanism is similar to gambling practices, which are prohibited in Indonesia. This system not only encourages consumptive behavior through microtransactions, but also has the potential to cause social, economic, and psychological impacts, especially for children and young people. This study aims to analyze legal research trends related to gambling systems in online games. The method used is descriptive research with a quantitative approach through a data-based literature review from the Lens.org electronic database, using the keywords "Online Games" AND "Gambling" and 'Online' AND "Judi," with inclusion criteria of publications from 2019 to 2025 and the subject of law. The search results show that from thousands of initial publications, 18 journal articles relevant to legal studies were obtained. The conclusion of this study shows that the issue of gambling in online games is a growing global problem that requires serious attention, especially in terms of law enforcement, consumer protection, and special regulations (lex specialis). Therefore, strict supervision, adaptive regulations, and educational and collaborative approaches are needed to minimize the negative impacts of the gacha system in order to maintain legal order and protect future generations.*

Keywords - Online Games; Gacha System; Online Gambling

Abstrak. *Perkembangan game online yang semakin pesat, khususnya melalui penerapan sistem gacha (loot box), menimbulkan persoalan serius karena mekanismenya yang berbasis keberuntungan memiliki kemiripan dengan praktik perjudian yang dilarang di Indonesia. Sistem ini tidak hanya mendorong perilaku konsumtif melalui transaksi mikro, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis, terutama bagi anak-anak dan generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren penelitian hukum terkait sistem perjudian dalam game online. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif melalui literatur review berbasis data dari database elektronik Lens.org, menggunakan kata kunci "Online Games" AND "Gambling" serta "Online" AND "Judi", dengan kriteria inklusi publikasi tahun 2019–2025 dan subjek hukum. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa dari ribuan publikasi awal, diperoleh 18 artikel jurnal yang relevan dengan kajian hukum. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa isu perjudian dalam game online merupakan persoalan global yang terus berkembang dan memerlukan perhatian serius, terutama dalam aspek penegakan hukum, perlindungan konsumen, dan regulasi khusus (lex specialis). Oleh karena itu, dibutuhkan pengawasan yang ketat, regulasi yang adaptif, serta pendekatan edukatif dan kolaboratif untuk meminimalkan dampak negatif sistem gacha demi menjaga ketertiban hukum dan perlindungan generasi masa depan.*

Kata Kunci - Game Online; Sistem Gacha; Perjudian Online

I. Pendahuluan

Perkembangan era yang sangat pesat ini, memunculkan berbagai jenis kecanggihan telah lahir salah satunya yakni Game Online. Pada tahun 2001, BolehGame merilis game RPG (Role Playing Game) bernama Nexia Online, yang menandai debut game online di Indonesia. Hingga saat ini industry game online mengalami perkembangan setiap tahunnya, pada era ini hampir seluruh game dari genre apapun mengandung sistem gacha. Gacha (lootbox) sendiri mekanisme sendiri yakni menyediakan layanan benda acak yang akan keluar apabila seseorang melakukan gacha. Sistem seperti ini telah ada sejak tahun 1920 an yang dimana seseorang memasukkan koin ke dalam mesin lalu barang akan keluar dari mesin tersebut secara acak.[1]

Sistem gacha adalah cara bagi pengembang game untuk menjual apa yang dikenal sebagai "keberuntungan" kepada para pemain. Sistem ini pada dasarnya mengacak setiap pembelian yang dilakukan pemain, sehingga pemain tidak akan tahu apa yang akan mereka dapatkan saat mengunduh produk tersebut. Memang benar bahwa kata "keberuntungan" memunculkan gambaran tentang sisi negatif dari permainan. Permainan yang mempertaruhkan uang atau harta benda disebut perjudian. Karena perjudian memiliki dampak buruk pada kehidupan sosial, perjudian ilegal di Indonesia. Selain itu, kejahatan telah berinovasi dengan berbagai cara di era modernisasi dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi (iptek) yang pesat, dan perjudian internet hanyalah salah satu contohnya. Perjudian online adalah salah satu contoh bagaimana kejahatan telah berkembang.[2] [3] [4]

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudara 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". Artikel ini menjelaskan bahwasannya implemetasi hukum pada sistem gacha tidak memberikan perlindungan yang maksimal untuk pemain dalam game online mobile legends dan penulis berpendapat bahwasannya sangat riskan sistem gacha ini karena target pasarnya mayoritas anak-anak. Maka dari itu, penulis memberikan rekomendasi untuk pemerintah berupaya membuat regulasi yang khusus mengatur tentang sistem gacha tersebut.[7]

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh saudara Pradika Muizzul Mufti yang dilakukan pada tahun 2022 yang berjudul "Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana". Artikel ini menjelaskan bahwasannya sistem gacha apabila ditinjau dari Pasal 303 dan Pasal 303bis KUHP, serta UU ITE, yang dimana ternasuk dalam unsur-unsur dari perjudian yakni permainan, keuntungan, dan taruhan sebagaimana isi dari pasal tersebut. maka dari itu penulis berpendapat perlu adanya peraturan atau regulasi khusus yang mengatur sistem gacha tersebut untuk menjembatani kepentingan yang muncul antara pemain game dan industri game.[8]

Maka, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah penelitian ini lebih berfokus mengkaji pada penegakan hukum yang dapat dilakukan untuk menyikapi praktik game gacha yang ada di indonesia, dengan mengkaji dari aspek hukum pidana, teknologi, maupun perdata, penulis juga akan mengkaitkan pada perlindungan konsumen, apakah sistem gacha pada game online ini legal di mata hukum Indonesia.

II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif dari data yang diperoleh. Penelitian menyajikan hasil penelusuran mengenai Sistem perjudian pada game online terkait banyak kerugian yang dialami pemain game online. Dengan menggunakan metode penelusuran kuantitatif literatur review dengan pengambilan data dari dua database elektronik yaitu Lens.org. Kata kunci yang digunakan Adalah "Online Games" AND "Gambling" dan "Online" AND "Judi". Artikel yang dipilih adalah artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi : batas waktu penerbitan jurnal maksimal 5 tahun (2019-2025).

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Kriteria Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Publikasi pada tahun 2019-2025	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 2 kata kunci yaitu yang pertama memasukkan kata kunci "Online Games" AND "Gambling" dan yang kedua memasukkan kata kunci "Online" AND "Gambling" ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter

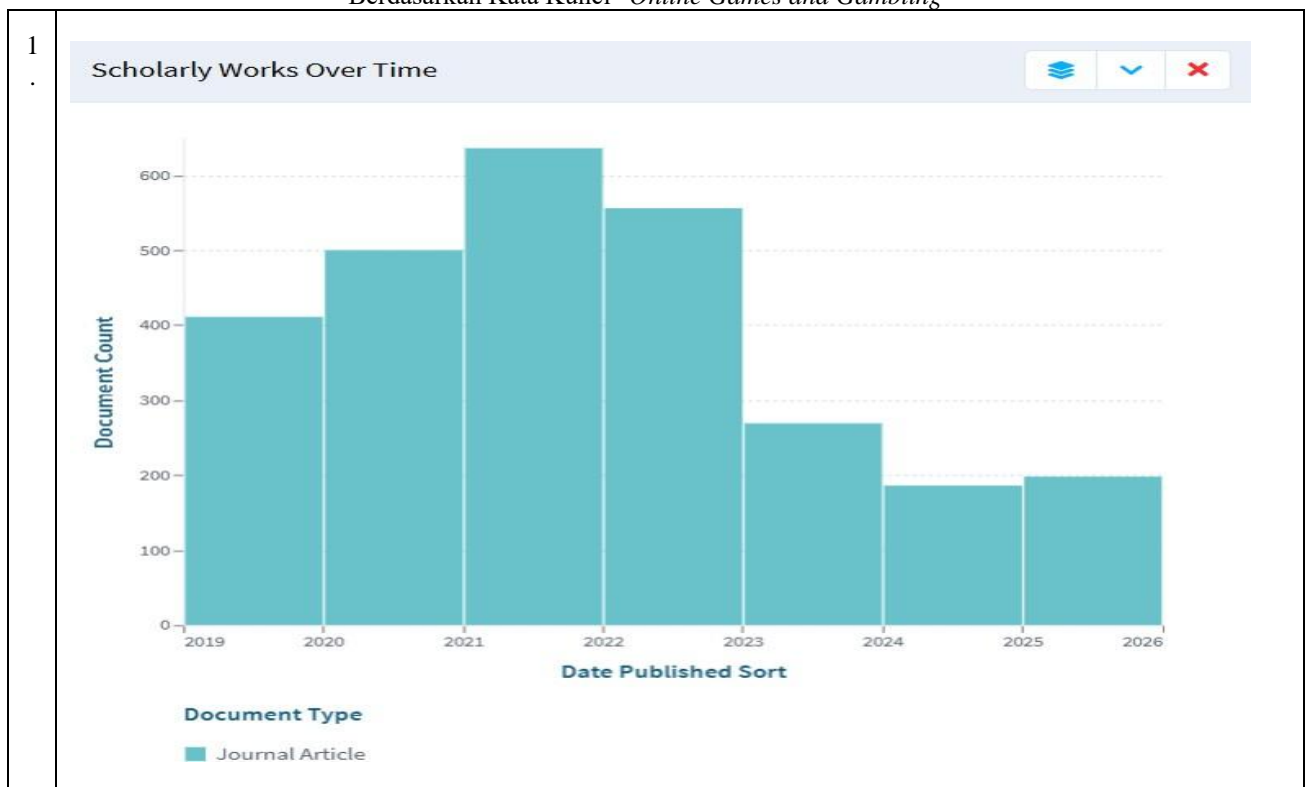
Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem peradilan dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “Online Game” AND “Gambling” serta “Online” AND “Judi”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

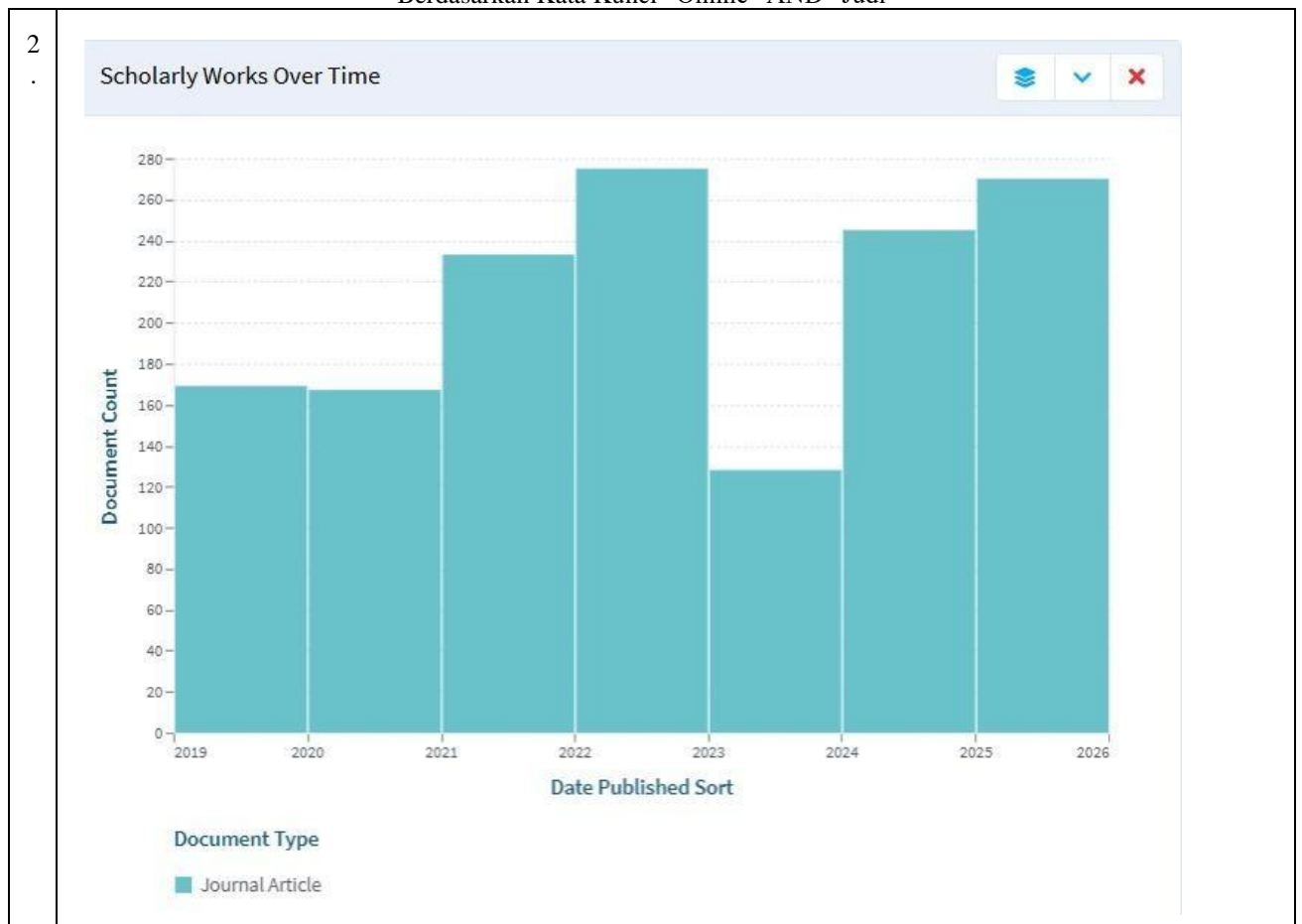
A. Berdasarkan Tahun Publikasi

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem peradilan dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu ‘Online Games’ AND ‘Gambling’ serta ‘Online’ AND ‘Judi’, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. Penelitian tentang Tren penelitian hukum pada Sistem peradilan pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Gambar 1 dan 2 berikut ini:

Gambar 1. Jumlah Studi Kriteria Tahun Publikasi Berdasarkan Kata Kunci “*Online Games and Gambling*”



Gambar 2. Jumlah Studi Kriteria Tahun Publikasi Berdasarkan Kata Kunci “Online” AND “Judi”



sumber: <https://www.lens.org/>

Bahwa dapat dilihat pada *Scholarly Works Over Time* yang Pertama dengan Kata Kunci “Online Games” AND “Gambling” bahwa penelitian atau studi terkait Gambling pada Game Online yang di publikasikan dan terbit dari 2019 sampai 2025 tidak stabil, mengalami peningkatan bahkan penurunan jumlah publikasi. Dari tahun 2019 terdapat 121 jurnal yang meneliti terkait tersebut, selanjutnya pada tahun 2020 mengalami kenaikan yakni 172 jurnal, selanjutnya pada tahun 2021 mengalami kenaikan yang lumayan signifikan yakni sebanyak 228 jurnal, selanjutnya pada tahun 2022 serupa mengalami sedikit penurunan yakni sebanyak 226 jurnal, selanjutnya pada tahun 2023 mengalami penurunan lumayan signifikan yakni sebanyak 111 jurnal, pada tahun 2024 serupa mengalami penurunan yakni sebanyak 91 jurnal, dan selanjutnya pada tahun 2025 mengalami penurunan yang tidak terlalu signifikan yakni 86 jurnal.

Bahwa dapat dilihat pada *Scholarly Works Over Time* yang Kedua dengan Kata Kunci “Online” AND “Judi” bahwa penelitian atau studi terkait *Gambling System* pada Game Online yang di publikasikan dan terbit dari 2019

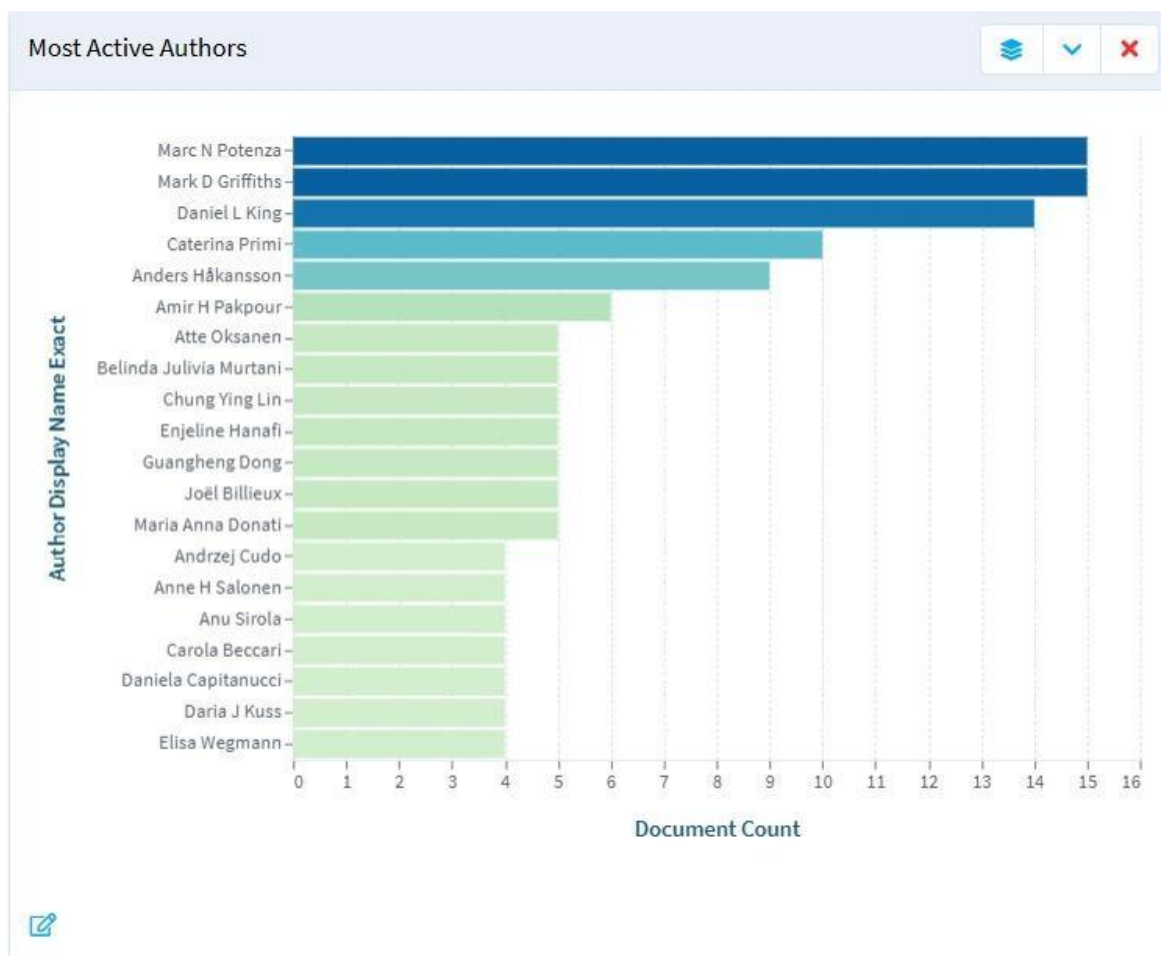
sampai 2025 tidak stabil, mengalami peningkatan bahkan penurunan jumlah publikasi. Dari tahun 2019 terdapat 169 jurnal yang meneliti terkait tersebut, selanjutnya pada tahun 2020 mengalami penurunan yakni 167 jurnal, selanjutnya pada tahun 2021 mengalami kenaikan yang lumayan signifikan yakni sebanyak 233 jurnal, selanjutnya pada tahun 2022 serupa mengalami sedikit penurunan yakni sebanyak 275 jurnal, selanjutnya pada tahun 2023 mengalami penurunan lumayan signifikan yakni sebanyak 128 jurnal, pada tahun 2024 serupa mengalami penurunan yakni sebanyak 245 jurnal, dan selanjutnya pada tahun 2025 mengalami kenaikan yang tidak terlalu signifikan yakni 270 jurnal. Berdasarkan gambar 1 dan 2 diatas yang menggambarkan diagram perkembangan publikasi jurnal artikel dari tahun 2019-2025 ditemukan bahwa Game Online yang mengandung Gambling System masih sangat digemari khalayak umum tidak memandang umur ataupun gender, dan menjadi yang paling dominan untuk menghilangkan stress. [9] [10]

B. Berdasarkan Penulis Paling Aktif

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem perjudian dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “Online Games” AND “Gambling” serta “Online” AND “Judi”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. penelitian tentang tren penelitian hukum pada Sistem perjudian pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Gambar 3 dan 4 berikut ini:

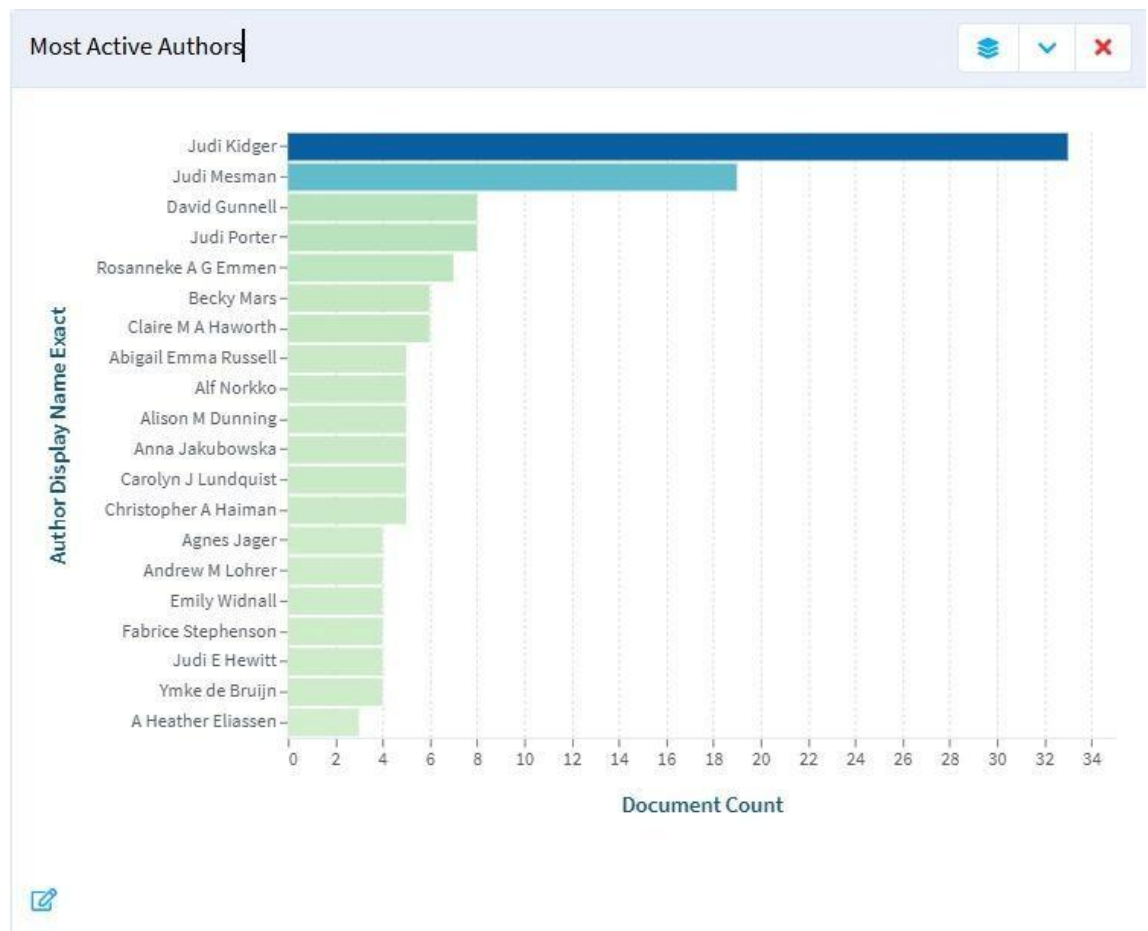
Gambar 3. Penulis Paling Aktif
Berdasarkan Kata Kunci “*Online Games and Gambling*”

3.



Gambar 4. Penulis Paling Aktif Berdasarkan Kata Kunci “Online” AND “Judi”

4.



sumber: <https://www.lens.org/>

Bahwa dapat dilihat dari Gambar ke-3 Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online dengan menggunakan kata kunci “Online Games” AND “Gambling” di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Pada urutan ke-1 sebagai Penulis Paling Aktif yakni oleh Marc N Potenza seorang spesialisasi dalam psikiatri adiksi dan merupakan seorang Profesor Psikiatri di Departemen Psikiatri, Fakultas Kedokteran Yale, ia telah menulis sebanyak 15 Artikel Ilmiah. Yang ke-2 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Mark D Griffiths profesor emeritus bidang kecanduan perilaku dari Nottingham Trent University, Inggris ia telah menulis sebanyak 15 Artikel Ilmiah. Yang ke-3 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Daniel L King seorang Profesor Associate di bidang Psikologi dan psikolog klinis di Flinders University Australia Ia terlibat dalam penelitian mengenai gangguan bermain game internet dan kecanduan perilaku dan ia telah menulis sebanyak 14 Artikel Ilmiah. Yang ke-4 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Caterina Primi seorang Profesor Penuh di bidang Psychometrika di Sekolah Psikologi Universitas Florence dan menghasilkan 10 Artikel Ilmiah. Yang ke-5 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Anders Håkansson seorang dosen militer di Departemen Studi Perang, Fakultas Humaniora dan Sosial (FHS), Universitas Lund, Swedia, serta Ia telah menghasilkan 9 Artikel Ilmiah.

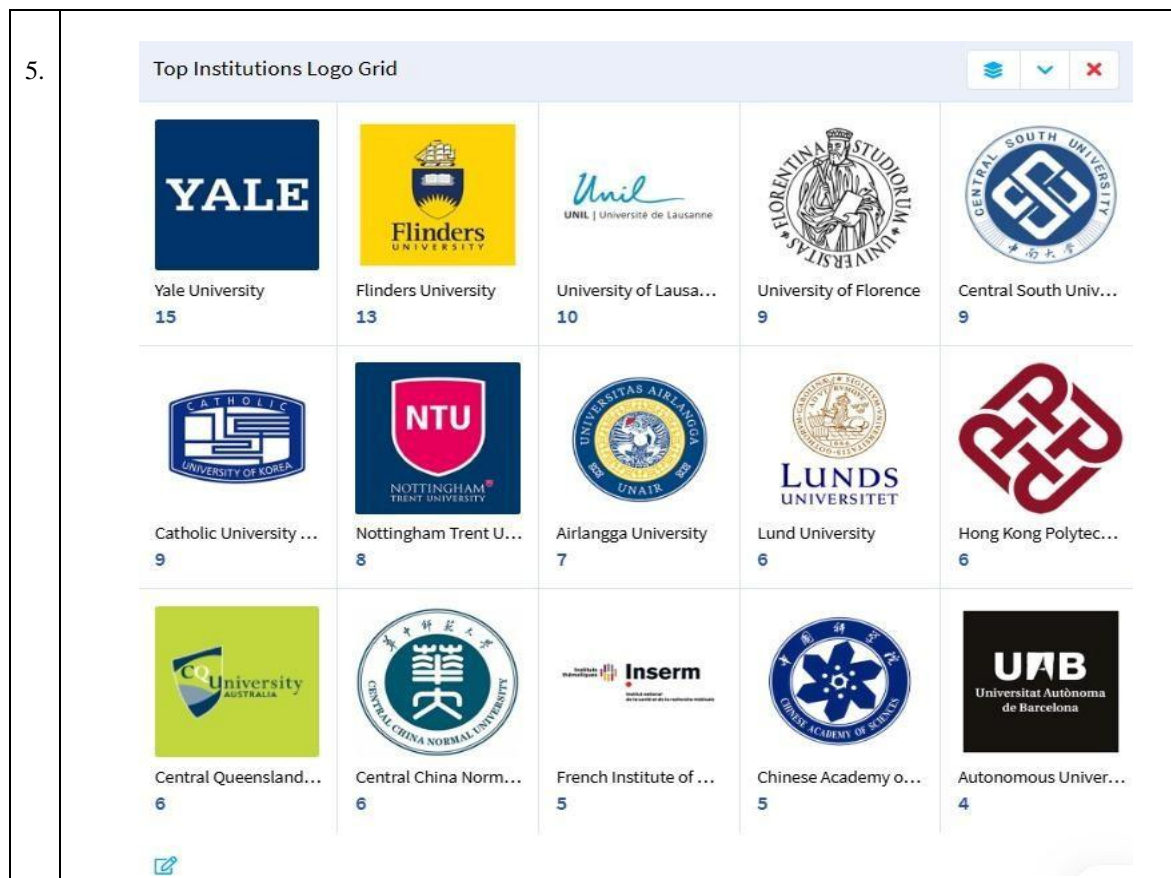
Bahwa dapat dilihat dari Gambar ke-4 Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online dengan menggunakan kata kunci “Online Games” AND “Gambling” di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Pada urutan ke-1 sebagai Penulis Paling Aktif yakni oleh Judi Kidger seorang Associate Professor di bidang Kesehatan Masyarakat di University of Bristol, dengan fokus pada kesehatan mental remaja dan perilaku self-harm, ia telah menulis sebanyak 33 Artikel Ilmiah. Yang ke-2 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Judi Mesman seorang profesor penuh di Universitas Leiden, Belanda, yang dikenal karena risetnya dalam bidang pedagogi interkultural dan isu-isu sosial, ia telah menulis sebanyak 19 Artikel Ilmiah. Yang ke-3 sebagai Penulis Paling Aktif yakni David Gunnell seorang profesor epidemiologi di University of Bristol, Inggris, yang dikenal karena karyanya dalam bidang pencegahan bunuh diri dan kesehatan mental, ia telah menulis sebanyak 8 Artikel Ilmiah. Yang ke-4 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Judi Porter seorang profesor madya di School of Exercise and

Nutrition Sciences, IPAN, Universitas Deakin, dengan pengalaman luas di bidang klinis, manajerial, dan penelitian dalam lingkungan kesehatan dan akademik dan menghasilkan 8 Artikel Ilmiah. Yang ke-5 sebagai Penulis Paling Aktif yakni Rosanneke A G Emmen seorang peneliti postdoctoral di kluster penelitian tantangan sosial (LUC), dengan fokus pada asal-usul prasangka etnis dalam konteks pengasuhan anak, serta Ia telah menghasilkan 7 Artikel Ilmiah. Berdasarkan banyaknya jumlah penulis yang melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online karena terkait isu ini menjadi isu yang serius dan merugikan apalagi praktik perjudian diselundupkan ke Game Online yang notabene merupakan salah satu kegiatan yang menghilangkan stress dan cenderung anak dibawah umur yang memainkan.[11] [12]

C. Berdasarkan Kampus Paling Aktif

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Documet Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem perjudian dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “*Online Games*” AND “*Gambling*” serta “*Online*” AND “*Judi*”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. penelitian tentang tren penelitian hukum pada Sistem perjudian pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Gambar 5 dan 6 berikut ini:
















Gambar 5. Jumlah Kampus Paling Aktif Berdasarkan Kata Kunci “*Online Games and Gambling*”



Gambar 6. Jumlah Kampus Paling Aktif

Berdasarkan Kata Kunci “Online” AND “Judi”

6.

Top Institutions Logo Grid				
 University of Bristol 35	 Leiden University 28	 Monash University 24	 Institut Agama Isla... 19	 Deakin University 14
 Airlangga University 14	 University of Auckla... 11	 National Institute of... 10	 Harvard University 10	 University of Cambr... 9
 Universitas Patria A... 8	 Columbia University 8	 Sunan Kalijaga Stat... 7	 Bandung Islamic U... 7	 Brigham and Wome... 5

sumber: <https://www.lens.org/>

Dapat dilihat pada Gambar ke-5 bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online dengan menggunakan kata kunci “Online Games” AND “Gambling” di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Diseluruh Dunia ada sebanyak 15 Kampus yang melakukan penelitian terkait isu ini dan terdapat 5 kampus teratas yang melakukan penelitian tersebut. Pada urutan ke-1 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Yale University, sebuah salah satu universitas riset swasta terkemuka di dunia yang terletak di New Haven, Connecticut, serta kampus ini telah menghasilkan 15 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Flinders University, Flinders University adalah salah satu universitas riset negeri di Adelaide, Australia Selatan yang dikenal sebagai institusi global dan multikultural yang meghasilkan 13 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 sebagai Kampus Paling Aktif yakni University of Lausanne, Universitas Lausanne di Lausanne, Swiss didirikan pada 1537 sebagai sebuah sekolah teologi, sebelum dijadikan universitas pada 1890, yang menghasilkan 10 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Catholic University of Korea yang Catholic University of Korea (CUK), didirikan pada tahun 1855 di Seoul, yang menghasilkan 9 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Central South University yang merupakan Universitas Selatan Tengah adalah universitas negeri di Changsha, Hunan, Tiongkok, yang menghasilkan 9 Artikel Ilmiah.

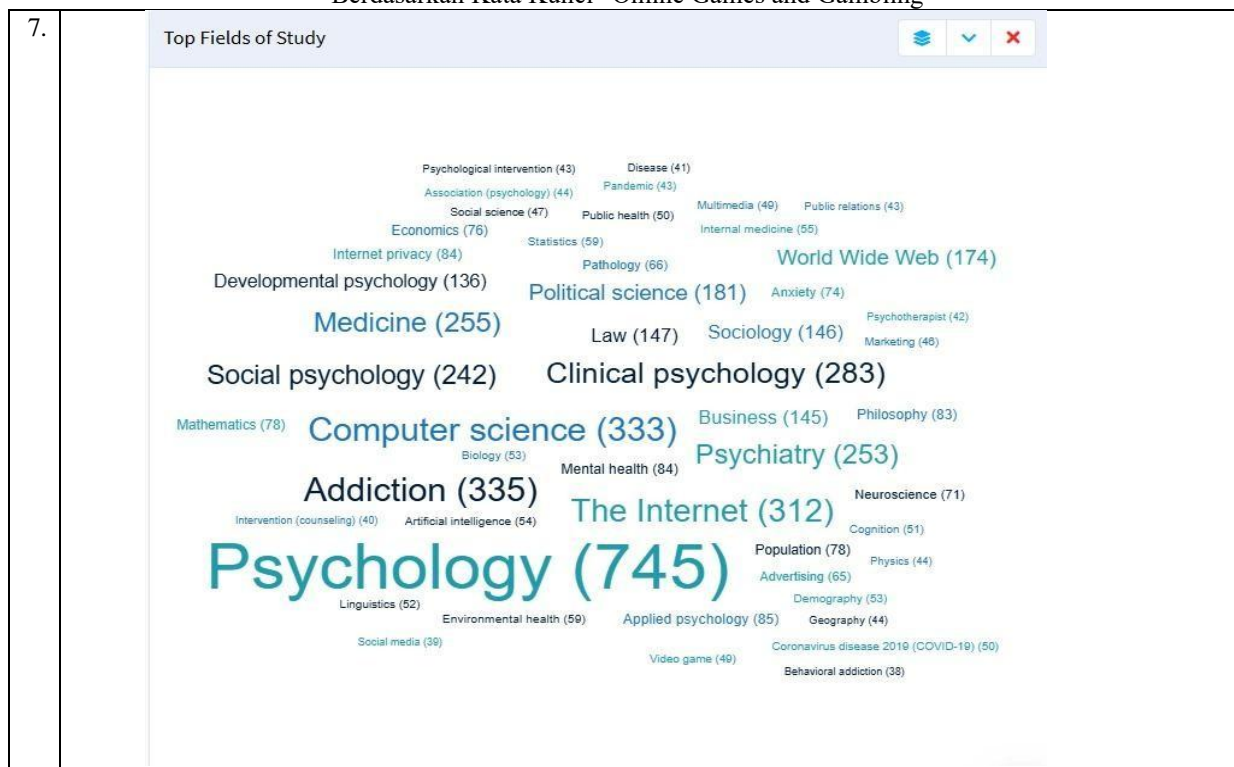
Dapat dilihat pada Gambar ke-6 bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Diseluruh Dunia ada sebanyak 15 Kampus yang melakukan penelitian terkait isu ini dan terdapat 5 kampus teratas yang melakukan penelitian tersebut. Pada urutan ke-1 sebagai Kampus Paling Aktif yakni University of Bristol, University of Bristol adalah perguruan tinggi terkemuka di Inggris, berada di peringkat ke-9 di negara tersebut dan ke-54 secara global menurut QS World University Rankings 2025, serta kampus ini telah menghasilkan 35 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Leiden University, Leiden University, didirikan pada tahun 1575 oleh William, Pangeran

Orange, merupakan universitas riset publik terkemuka di Belanda. Sebagai salah satu universitas internasional terbaik di Eropa, yang menghasilkan 28 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Monash University, Monash University adalah salah satu universitas terkemuka di Australia, masuk dalam peringkat dunia top 100 yang menghasilkan 24 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang merupakan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu adalah perguruan tinggi Islam negeri di Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia., yang menghasilkan 19 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 sebagai Kampus Paling Aktif yakni Airlangga University yang merupakan Universitas Airlangga adalah sebuah perguruan tinggi negeri yang terletak di Kota Surabaya, Jawa Timur., yang menghasilkan 14 Artikel Ilmiah. Alasan utama banyak kampus mengkaji isu ini adalah karena kasus judi online tidak hanya ditemukan di masyarakat umum, tetapi juga terjadi di lingkungan pendidikan. Institusi pendidikan menjadi sebuah paradoks antara kemajuan ilmu pengetahuan, moral, dan perilaku sebagian mahasiswanya. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang diambil oleh pemerintah untuk mencegah kejadian serupa terjadi di institusi pendidikan lainnya.[13] [14]

D. Berdasarkan Bidang Studi Teratas

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “*Online*” AND “*Judi*” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem perjudian dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “Online Games” AND “Gambling” serta “Online” AND “Judi”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. penelitian tentang tren penelitian hukum pada Sistem perjudian pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Gambar 7 dan 8 berikut ini:

Gambar 7. Jumlah Bidang Studi Teratas Berdasarkan Kata Kunci “Online Games and Gambling”



Gambar 8. Jumlah Bidang Studi Teratas Berdasarkan Kata Kunci “Online” AND “Judi”



Dapat dilihat bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Tidak sedikit bidang studi yang turut serta mengkaji terkait permasalahan ini menurut faham bidang studi masing-masing. Pada urutan yang ke-1 yakni Bidang Studi Psikologi dengan menghasilkan sebanyak 745 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 yakni Bidang Studi Ilmu Komputer dengan menghasilkan sebanyak 335 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 yakni Bidang Studi Pengobatan dengan menghasilkan sebanyak 333 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 yakni Bidang Studi Internet dengan menghasilkan sebanyak 312 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 yakni Bidang Studi Psikologi Klinis dengan menghasilkan sebanyak 283 Artikel Ilmiah.

Dapat dilihat bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait Gambling pada Game Online di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Tidak sedikit bidang studi yang turut serta mengkaji terkait permasalahan ini menurut faham bidang studi masing-masing. Pada urutan yang ke-1 yakni Bidang Studi Ilmu politik dengan menghasilkan sebanyak 516 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 yakni Bidang Studi Sosiologi dengan menghasilkan sebanyak 352 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 yakni Bidang Studi Psikologi dengan menghasilkan sebanyak 281 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 yakni Bidang Studi Ilmu Humaniora dengan menghasilkan sebanyak 267 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 yakni Bidang Studi Filsafat dengan menghasilkan sebanyak 250 Artikel Ilmiah. Berbagai studi sepakat berpendapat bahwa Dampak yang diakibatkan oleh permainan judi online ini sangat signifikan, di antaranya adalah memberikan stimulus negatif bagi lingkungan perguruan tinggi, seperti menurunnya minat atau motivasi belajar mahasiswa. [15] [16]

E. Berdasarkan Negara Paling Aktif

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem perjudian dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “Online Games” AND “Gambling” serta “Online” AND “Judi”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. penelitian tentang tren penelitian hukum pada Sistem perjudian pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Gambar 9 dan 10 berikut ini:

Gambar 9. Negara Paling Aktif Berdasarkan Kata Kunci “*Online Games and Gambling*”



Gambar 10. Negara Paling Aktif
Berdasarkan Kata Kunci “Online” AND “Gambling”



sumber: <https://www.lens.org/>

Dapat dilihat bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait *Gambling* pada *Game Online* di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Isu ini menjadi sorotan serius diseluruh Dunia. Pada urutan ke-1 sebagai Negara Paling Aktif yakni China, negara ini menjadi negara yang paling aktif mengkaji terkait *Gambling System* pada *Game Online* yakni sebanyak 106 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 yakni United States juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 71 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 yakni Indonesia juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 62 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 yakni United Kingdom juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 55 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 yakni Australia juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 47 Artikel Ilmiah.

Dapat dilihat bahwa banyak Penulis yang Aktif melakukan penelitian terkait *Gambling* pada *Game Online* di sepanjang publikasi dan terbit dari tahun 2019 sampai tahun 2025. Isu ini menjadi sorotan serius diseluruh Dunia. Pada urutan ke-1 sebagai Negara Paling Aktif yakni Indonesia, negara ini menjadi negara yang paling aktif mengkaji terkait *Gambling* pada *Game Online* yakni sebanyak 393 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-2 yakni United Kingdom juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 80 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-3 yakni United States juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 70 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-4 yakni Australia juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 50 Artikel Ilmiah. Selanjutnya, yang ke-5 yakni Netherlands juga sebagai negara yang aktif kedua dengan menghasilkan 35 Artikel Ilmiah. Berdasarkan data diatas berbagai negara telah mengkaji topik tersebut karena memang sangat riskan untuk pertumbuhan generasi emas kedepan yang dimana negara pun pastinya akan berdampak pada kemajuan negara itu sendiri.[17] [18]

Berdasarkan analisa yang dilakukan dengan cara menggunakan database elektronik yaitu lens.org dengan memasukkan kata kunci “*Online Games and Gambling*” ditemukan data sebanyak 2,052 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,232, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,031 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject “Law”* ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 6 jurnal artikel yang sesuai

dengan penelitian hukum. Selanjutnya memasukkan kata kunci “Online” AND “Judi” ditemukan data sebanyak 3,090 jurnal setelah di filter kembali dengan tahun terbit dari tahun 2019-2025 mengerucut menjadi 1,807, kemudian di filter kembali dengan mengubah *Document Type* menjadi *Journal Article* mengerucut lagi menjadi 1,487 jurnal, dan kemudian di filter Kembali dengan mengubah *Subject Matter* ke *Subject* “Law” ini artikel yang dapat di temukan sebanyak 12 jurnal artikel yang sesuai dengan penelitian hukum. Tren penelitian hukum mengenai sistem peradilan dalam game online, dengan menggunakan dua kata kunci, yaitu “Online Games” AND “Gambling” serta “Online” AND “Judi”, yang kemudian digabungkan, menghasilkan total 18 artikel jurnal yang relevan dengan penelitian hukum. penelitian tentang tren penelitian hukum pada Sistem peradilan pada game online saat ini ditinjau dari tahun publikasi disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. *Trend Topic*

NO.	KATEGORI	TOPIK	PEMBAHASAN	SUMBER
1.	Hukum Pidana	Analisis peradilan online dalam KUHP & UU ITE	Mengkaji tentang penerapan Pasal 303 KUHP dan Pasal 45 ayat (3) <i>jo.</i> Pasal 27 ayat (2) UU ITE bahwa berdasarkan Putusan Majelis Hakim menegaskan bahwa meskipun teknologi telah mengubah modus peradilan, hukum positif Indonesia masih dapat menjangkaunya melalui kombinasi KUHP dan UU ITE.[1]	[1] H. Khalik and Syahril, “Aspek Hukum Peradilan Online Dalam Perspektif KUHP Dan UU ITE: Studi Putusan PN Padang Panjang NO. 41/PID.B/2025/PN PDP,” <i>COURT Rev. J. Penelit. Huk. E-ISSN 2776-1916</i> , vol. 5, no. 05, pp. 283–288, Oct. 2025, doi: 10.69957/cr.v5i05.2455.
2.	Hukum Pidana	Pembuktian Tindak Pidana Judi Online	Bahwa Penelitian ini membahas meskipun Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 ayat (2) <i>jo.</i> Pasal 45 ayat (3) UU ITE dapat digunakan untuk menjerat pelaku, masih terdapat kendala dalam hal Yurisdiksi, identifikasi digital, dan keterbatasan regulasi. Penegakan hukum terhadap peradilan online dinilai masih bersifat kasuistik dan belum sepenuhnya efektif. Oleh karena itu, diperlukan reformasi hukum pidana yang lebih adaptif terhadap kejahatan digital, serta penguatan kapasitas aparat penegak hukum dalam bidang forensik digital.[2]	[2] K. Indrawan and M. R. K. Dinata, “Analisis Yuridis Tindak Pidana Peradilan Online di Indonesia dalam Putusan Nomor 244/Pid.B/2024/PN Kbu,” <i>Arus J. Sos. Dan Hum.</i> , vol. 5, no. 1, pp. 683–687, Apr. 2025, doi: 10.57250/ajsh.v5i1.1108.
3.	Penegakan Hukum	Efektivitas Penegakan Hukum Peradilan Online	Bahwa penelitian ini menemukan perbedaan yang signifikan dalam ketentuan hukuman antara KUHP dan UU ITE, yang menyebabkan ketidakpastian hukum dan melemahkan upaya penegakan hukum. Selain itu, faktor-faktor lain seperti keterbatasan sumber daya penegakan hukum, kendala infrastruktur teknologi, dan sikap masyarakat semakin	[3] N. Adlina, “Efektivitas Penegakan Hukum Peradilan Online di Indonesia: Mengatasi Hambatan Regulasi dan Implementasi,” <i>J. Contemp. Law Stud.</i> , vol. 2, pp. 197–208, Feb. 2025, doi: 10.47134/lawstudies.v2i2.3670.

			memperparah masalah ini. Akibatnya, upaya pemberantasan perjudian daring masih menghadapi tantangan besar.[3]	
4.	Hukum Internasional	Ekstradisi Pelaku Judi Online Lintas Negara	Bahwa berdasarkan penelitian ini Meskipun judi online dilakukan bukan melalui forum nyata yang langsung, bahkan bandar atau penyelenggara judi online berada di luar wilayah hukum Indonesia, namun tetap hal tersebut dapat dijatuhi tindak pidana sebagai suatu kejahatan dunia maya (<i>cybercrime</i>). Oleh karena itu, pelaku judi online yang merugikan negara Indonesia dan berada di luar negeri dapat ditindak pidana berdasarkan hukum ekstradisi.[4]	[4] A. H. A. Ansori, "Pemberlakuan Hukum Ekstradisi terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online," <i>J. Huk. Respublica</i> , vol. 24, no. 2, Dec. 2025, doi: 10.31849/fns7x831.
5.	Kebijakan Hukum	Kebijakan Kriminal Terhadap Online	Bahwa penelitian ini membahas terkait Kebijakan formulasi hukum pidana di Indonesia sudah dapat digunakan untuk mengatasi tindak pidana perjudian, tapi mengandung beberapa kelemahan atau kendala yaitu: a. Unsur tanpa izin" inilah melekat sifat melawan hukum dari tindak pidana perjudian itu. b. Pertanggungjawaban pidana tentang tindak pidana perjudian hanya dibebankan kepada orang perorangan (<i>natuurlijke persoon</i>).[5]	[5] J. Wirawan and A. Wahyudi, "Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian Online," <i>J. Evid. Law</i> , vol. 1, no. 3, pp. 11–21, Sep. 2022, doi: 10.59066/jel.v1i3.99.
6.	Penegakan Hukum	Problema Penegakan Hukum	Penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia masih terkendala dalam struktur, substansi, dan budaya hukum. Dari sisi substansi hukum, regulasi yang ada belum secara spesifik dalam mengatur mengenai perjudian online, sehingga dapat berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum serta disparitas dalam penegakan hukum. Dari sisi struktur hukum, keterbatasan kapasitas aparat penegak hukum dalam memahami kejahatan siber dan teknologi digital menghambat efektivitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online. Dari sisi budaya hukum, kesadaran masyarakat terhadap larangan judi online masih rendah.[6]	[6] M. Y. Sulthanah and R. Ginting, "Analisis Problematika Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia," <i>Jemb. Huk. Kaji. Ilmu Huk. Sos. Dan Adm. Negara</i> , vol. 2, no. 2, pp. 01–15, Apr. 2025, doi: 10.62383/jembatan.v2i1.1438.
7.	Hukum Acara Pidana	Penerapan Hukum Acara Dalam Kasus	Bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap Putusan Pengadilan Negeri Sukadana Nomor 3/Pid.B/2025/PN Sdn, dapat disimpulkan bahwa penerapan hukum pidana materiil terhadap tindak pidana	[7] H. Asmarantaka, E. Raharjo, F. B. Tamza, and D. Gustiniati, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online pada

		Judi Online	perjudian onlinetelah dilakukan dengan mendasarkan pada ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Penerapan ketentuan tersebut dinilai tepat karena perbuatan terdakwa dilakukan melalui sarana elektronik dan telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana yang diatur dalam peraturan perundang undangan yang berlaku.[7]	Putusan No. 3/Pid.B/2025/PN Sdn,” <i>Al-Zayn J. Ilmu Sos. Huk.</i> , vol. 4, no. 2, pp. 2966–2972, Mar. 2026, doi: 10.61104/alz.v4i2.4743.
8.	Penegakan Hukum	Efektivitas Pemberantasan Oleh Kepolisian	Bahwa berdasarkan penelitian ini, Efektifitas Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Situs Pusatkoin Di Wilayah Hukum Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda DIY, sebagai berikut: 1) Untuk memberantas perjudian online melalui situs Pusatkoin di wilayah hukum Polda DIY, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. 2) Hendanya Ajak masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam upaya pencegahan dan pemberantasan perjudian online. Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan efektivitas pemberantasan tindak pidana perjudian online melalui situs Pusatkoin di wilayah hukum Polda DIY dapat ditingkatkan.[8]	[8] H. P. Adji, H. Z. Sierrad, and E. Q. Pangestika, “Efektifitas Pemberantasan Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Situs Pusatkoin di Wilayah Hukum Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda DIY: Penelitian,” <i>J. Pengabd. Masy. Dan Ris. Pendidik.</i> , vol. 4, no. 1, pp. 3510–3514, Aug. 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i1.2159.
9.	Hukum Pidana	Loot Box sebagai Perjudian	Bahwa Penelitian ini menegaskan adanya hubungan signifikan antara pengeluaran pada loot box dan masalah perjudian, bahkan pada sampel yang tidak sadar terhadap tujuan studi, sehingga memperkuat validitas temuan sebelumnya. Namun, karena sifatnya yang korelatif, arah kausalitas belum dapat dipastikan—apakah loot box memicu perilaku perjudian bermasalah atau justru mengeksploitasi individu yang sudah rentan. Terlepas dari hal tersebut, temuan ini menunjukkan adanya implikasi etis yang serius bagi industri game, sehingga diperlukan peningkatan kehati-hatian, transparansi, serta refleksi berkelanjutan dari regulator, pelaku industri, dan konsumen terhadap potensi dampak negatif loot box.[9]	[9] D. Zendle and P. Cairns, “Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study,” <i>PLOS ONE</i> , vol. 14, no. 3, p. e0213194, Mar. 2019, doi: 10.1371/journal.pone.0213194.
10.	Hukum Siber	Loot Box & Gambling Behaviour	Bahwa Penelitian ini menunjukkan hubungan yang kuat dan signifikan antara pengeluaran untuk loot box dan perjudian bermasalah, bahkan lebih	[10] D. Zendle and P. Cairns, “Video game loot boxes are linked to problem

			tinggi dibandingkan dengan faktor lain seperti alkohol atau depresi, meskipun arah kausalitasnya belum dapat dipastikan (baik sebagai pemicu maupun sebagai saluran bagi perilaku perjudian yang sudah ada). Terlepas dari ambiguitas tersebut, temuan ini menegaskan adanya risiko serius bagi pengguna serta implikasi etis dan regulatif yang mendesak, sehingga diperlukan intervensi kebijakan seperti pembatasan akses, pelabelan peringatan, dan pengawasan yang lebih ketat terhadap praktik loot box dalam industri game.[10]	gambling: Results of a large-scale survey,” <i>PLOS ONE</i> , vol. 13, no. 11, p. e0206767, Nov. 2018, doi: 10.1371/journal.pone.0206767.
11.	Hukum Perlindungan Anak	Dampak Perjudian Pada Remaja	Bahwa Penelitian ini menegaskan bahwa loot box merupakan bentuk monetisasi yang memiliki kemiripan kuat dengan perjudian dan semakin dominan dalam industri game, serta menunjukkan adanya hubungan konsisten antara pembelian loot box dan perjudian bermasalah, khususnya pada kelompok usia muda. Namun, hubungan tersebut tidak dapat dilepaskan dari kemungkinan pengaruh faktor lain seperti keterlibatan dalam aktivitas perjudian secara umum, impulsivitas, dan karakteristik sosiodemografis, sehingga diperlukan analisis yang lebih komprehensif untuk memastikan apakah loot box merupakan penyebab langsung atau hanya bagian dari pola perilaku berisiko yang lebih luas.[11]	[11] H. Wardle and D. Zendle, “Loot Boxes, Gambling, and Problem Gambling Among Young People: Results from a Cross-Sectional Online Survey,” <i>Cyberpsychology Behav. Soc. Netw.</i> , vol. 24, no. 4, pp. 267–274, Apr. 2021, doi: 10.1089/cyber.2020.0299.
12.	Hukum Digital	Sistem Random Reward (RNG)	Bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa model kinetik permainan jackpot daring menghasilkan distribusi kekayaan yang cenderung stabil namun tidak membentuk pola ketimpangan ekstrem seperti distribusi Pareto dalam ekonomi nyata, sehingga peluang menjadi sangat kaya melalui mekanisme jackpot sangat kecil. Hal ini disebabkan oleh sifat permainan yang menciptakan korelasi kuat antar pemain—di mana hanya satu pihak menang dalam setiap putaran—sehingga berbeda secara fundamental dari sistem ekonomi perdagangan yang memungkinkan akumulasi kekayaan secara lebih luas dan simultan.[12]	[12] G. Toscani, A. Tosin, and M. Zanella, “Multiple-interaction kinetic modelling of a virtual-item gambling economy,” <i>Phys. Rev. E</i> , vol. 100, no. 1, p. 012308, Jul. 2019, doi: 10.1103/PhysRevE.100.012308.

13.	Hukum Teknologi	Analisis Perilaku Pemain	Bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku perjudian daring berbasis peluang murni memiliki pola yang dapat dimodelkan secara kuantitatif, di mana distribusi taruhan umumnya mengikuti pola log-normal dan mencerminkan strategi bertaruh yang bersifat multiplikatif serta adaptif terhadap hasil sebelumnya. Selain itu, dinamika kekayaan penjudi menyerupai proses difusi acak yang kompleks dan sering kali menyimpang dari pola normal (anomali dan non-ergodik), menandakan bahwa perilaku perjudian tidak sepenuhnya acak melainkan dipengaruhi oleh strategi, persepsi risiko, dan bias kognitif.[13]	[13] X. Wang and M. Pleimling, "Online Gambling of Pure Chance: Wager Distribution, Risk Attitude, and Anomalous Diffusion," <i>Sci. Rep.</i> , vol. 9, no. 1, p. 14712, Oct. 2019, doi: 10.1038/s41598-019-50168-2.
14.	Hukum Psikologi	Dampak Psikologis Loot Box	Bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam konteks game pemain tunggal, mekanisme loot box sebagai bagian dari progres permainan tidak memicu respons gairah psikofisiologis yang kuat dan berkelanjutan seperti gameplay inti, melainkan cenderung mengalami penurunan efek (habitulasi) seiring waktu, serta tidak berkorelasi signifikan dengan indikator perilaku bermain bermasalah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pada pemain non-bermasalah, loot box tidak secara langsung mencerminkan pola respons adiktif seperti pada perjudian, meskipun generalisasi masih terbatas karena perbedaan konteks game dan karakteristik sampel, sehingga diperlukan penelitian lanjutan terutama pada lingkungan multiplayer dan populasi berisiko tinggi.[14]	[14] G. Tedeschi, R. K. L. Nielsen, and P. Burelli, "Using Psychophysiological Insights to Evaluate the Impact of Loot Boxes on Arousal," in <i>2025 IEEE Conference on Games (CoG)</i> , Aug. 2025, pp. 1–4. doi: 10.1109/CoG64752.2025.1114227.
15.	Hukum Preventif	Pencegahan Perjudian dalam Game Online	Bahwa Penelitian ini menegaskan adanya hubungan antara keterlibatan loot box dengan perilaku perjudian bermasalah dan gaming bermasalah, serta mengusulkan bahwa faktor psikologis seperti pemenuhan dan frustrasi kebutuhan, serta perkembangan gairah harmonis atau obsesif, berperan dalam menjelaskan keterkaitan tersebut. Namun, karena	[15] D. M. Cooper, "Needs, Passions and Loot Boxes -- Exploring Reasons for Problem Behaviour in Relation to Loot Box Engagement," Jul. 10, 2023, <i>arXiv</i> : arXiv:2307.04549. doi: 10.48550/arXiv.2307.04549.

			keterbatasan data yang bersifat cross-sectional, arah kausalitas belum dapat dipastikan, sehingga diperlukan penelitian longitudinal dengan pendekatan teoritis seperti Self-Determination Theory dan Model Dualistik Gairah untuk memahami mekanisme hubungan secara lebih komprehensif serta merumuskan upaya mitigasi terhadap potensi kecanduan perilaku.[15]	
16.	Hukum Pidana	Tinjauan Yuridis Perjudian Online	Bahwa Penelitian ini membahas terkait pengaturan hukum perjudian di Indonesia telah diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP serta diperkuat oleh Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, dengan pembedaan antara perjudian berizin dan tanpa izin sebagai dasar penentuan tindak pidana. Dalam konteks perjudian online, penegakan hukum merupakan bagian dari kebijakan kriminal melalui sistem peradilan pidana yang melibatkan berbagai institusi negara, namun implementasinya masih menghadapi kendala, khususnya dalam penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, sehingga aparat penegak hukum cenderung menggunakan KUHP dan menunjukkan perlunya pembaruan atau penyempurnaan regulasi untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum.[16]	[16] E. Isnaini, "Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia," <i>J. Indep.</i> , vol. 5, no. 1, pp. 23–32, Jun. 2017, doi: 10.30736/ji.v5i1.61.
17.	Kebijakan Hukum	Kebijakan Kriminal Perjudian Online	Bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa maraknya perjudian online di Indonesia dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi, lemahnya pengawasan dan penegakan hukum, serta rendahnya kepatuhan masyarakat terhadap regulasi yang berlaku, khususnya UU ITE. Selain itu, faktor sosial berupa normalisasi perjudian sebagai aktivitas yang dianggap biasa turut memperkuat perkembangan praktik tersebut, sehingga menunjukkan perlunya peningkatan efektivitas pengawasan, penegakan hukum, dan kesadaran	[17] A. F. Rizkita, "Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online," <i>Kult. J. Ilmu Hak. Sos. Dan Hum.</i> , vol. 1, no. 5, pp. 25–33, Dec. 2023, doi: 10.572349/kultura.v1i5.480.

			hukum masyarakat.[17]	
18.	Hukum Pembaharuan	Urgensi Regulasi Judi Online	Bahwa penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaturan hukum perjudian di Indonesia telah mencakup aspek konvensional melalui KUHP dan UU No. 7 Tahun 1974 serta aspek digital melalui UU ITE, namun perkembangan judi online menghadirkan kompleksitas baru yang lebih luas dibandingkan perjudian konvensional. Judi online tidak hanya menimbulkan masalah hukum, tetapi juga berdampak sosial serius seperti kecanduan, penipuan, pencurian data, hingga pencucian uang, sehingga menunjukkan urgensi penanggulangan yang lebih komprehensif melalui penguatan regulasi, penegakan hukum, dan perlindungan masyarakat. [18]	[18] S. Setiawati and S. Dewi, "Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online Di Indonesia," <i>J. Huk. J. Penelit. Bid. Huk. Univ. Gresik</i> , vol. 12, no. 1, pp. 188–197, Jan. 2023, doi: 10.55129/v12i1.2482.
19.	Hukum Siber	Game Online sebagai Media Perjudian	Bahwa Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaturan hukum terhadap perjudian online di Indonesia telah diatur dalam KUHP (Pasal 303 dan 303 bis) serta diperkuat oleh UU ITE (Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45), yang mengatur baik penyedia maupun pengguna aktivitas perjudian. Namun, dalam praktiknya terdapat ambiguitas pada platform game seperti Higgs Domino Islands yang secara hukum dikategorikan sebagai permainan biasa, tetapi kerap disalahgunakan sebagai sarana perjudian, sehingga menunjukkan adanya celah dalam pengawasan dan penegakan hukum terhadap penyalahgunaan aplikasi digital.[19]	[19] A. Novaisal and S. Sumarno, "Analisis Hukum Perjudian Online Dengan Modus Game Online Higgs Domino Islands Menurut Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia," <i>Civilia J. Kaji. Huk. Dan Pendidik. Kewarganegaraan</i> , vol. 3, no. 2, pp. 485–497, Dec. 2024.
20.	Hukum Digital	Loot Box Sebagai Perjudian	Penelitian ini menyimpulkan bahwa microtransaction loot box dapat diklasifikasikan sebagai bentuk perjudian menurut Pasal 303 KUHP karena mengandung unsur pertaruhan dan ketidakpastian hasil, serta diatur pula dalam kerangka transaksi elektronik melalui UU ITE dan PP No. 80 Tahun 2019. Namun, penegakan hukum terhadap kejahatan terkait, khususnya penipuan dalam game	[20] R. A. Yudhistira and G. A. Ahmad, "Urgensi Hukum Mengenai Microtransaction Loot Box Pada Permainan Genshin Impact," <i>NOVUM J. Huk.</i> , vol. 6, no. 04, pp. 127–134, 2019, doi: 10.2674/novum.v0i0.52897.

			online, masih menghadapi kendala seperti pembuktian, keterbatasan subjek hukum dalam KUHP, dan persoalan yurisdiksi lintas negara, sehingga penggunaan ketentuan dalam UU ITE menjadi lebih relevan untuk menjerat pelaku dan mengisi kekosongan hukum yang ada. [20]	
--	--	--	---	--

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa topik yang sering dibahas dari kata kunci “*Online Games*” AND “*Gambling*” serta “*Online*” AND “*Judi*” yakni tentang perjudian dalam game olahraga khususnya terhadap sepakbola. Memang kurang sesuai atau kurang spesifik dengan kata kunci yang menekankan membahas sistem perjudian didalam game online tetapi memiliki hakikat yang sama yakni ada unsur perjudian didalam sebuah Permainan (game) tersebut. jelas bahwasannya perjudian adalah perbuatan yang salah dimata hukum serta larangan agama di Indonesia pula. Oleh karena itu perlunya pengawasan sampai dengan penegakan hukum yang ketat terhadap fenomena ini karena merusak generasi bangsa bahkan bangsa itu sendiri karena tidak memiliki generasi penerus yang hebat karna kecanduan game online apalagi yang memuat tentang perjudian.[19] [20]

Berdasarkan data diatas dapat diidentifikasi beberapa tren dalam kajian hukum terkait topik ini. Karena kompleksitas fenomena perjudian online di Indonesia, terdapat beberapa masalah utama yang perlu dipertimbangkan secara cermat dengan pendekatan yang menyeluruh. Pergeseran perjudian dari platform fisik ke platform virtual menekankan perlunya strategi penegakan hukum yang kreatif, canggih, dan cerdas. Meskipun memiliki niat terbaik, penegak hukum belum dapat secara efektif menangani perjudian togel online karena sejumlah faktor, termasuk keterbatasan teknologi, waktu yang terbatas, biaya yang tinggi, serta prosedur yang sulit secara prosedural bagi penegak hukum. Meningkatkan kesadaran tentang sifat pelanggaran dan kejahatan memerlukan edukasi aktif kepada masyarakat mengenai efek merugikan dan dampak perjudian internet. Mengatasi situasi ini membutuhkan kerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk masyarakat umum. Diakui bahwa pelajar dan generasi muda memiliki peran strategis sebagai agen perubahan, dan pendekatan pendidikan bertujuan untuk menghasilkan pemimpin masa depan yang memiliki kesadaran sosial.[21] [22]

Selain itu, Dampak perjudian internet sangat merugikan di lingkungan pendidikan tinggi. Mahasiswa yang terlibat dalam perilaku ini menghadapi penurunan prestasi akademis, seperti kurangnya minat atau motivasi belajar, serta dampak negatif pada keuangan mereka akibat utang dan penurunan ketaatan spiritual atau agama. Selain itu, efek psikologis yang timbul dari kekalahan, serta dampak pada kesehatan, dapat mengganggu dan mendorong keterlibatan dalam kegiatan ilegal seperti menipu dan mencuri. Mengingat dampak negatif perjudian internet, sangat penting untuk menerapkan hukum yang melarangnya di lingkungan pendidikan tinggi demi kepentingan seluruh warga negara..[23] [24]

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik menggunakan basis data Lens.org dengan rentang publikasi tahun 2019–2025, dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai perjudian dalam game online merupakan isu yang terus berkembang dan mendapat perhatian luas lintas disiplin ilmu serta lintas negara. Meskipun jumlah publikasi menunjukkan fluktuasi dari tahun ke tahun, topik ini tetap relevan dan signifikan, terutama karena keterkaitannya dengan aspek hukum, psikologi, teknologi, dan sosial. Dari proses penyaringan yang ketat berdasarkan kata kunci, jenis dokumen, dan subjek hukum, diperoleh 18 artikel jurnal yang secara spesifik relevan dengan penelitian hukum. Dominasi kontribusi penulis, institusi, dan negara tertentu—seperti Amerika Serikat, China, Inggris, dan Indonesia—menunjukkan bahwa perjudian dalam game online dipandang sebagai persoalan global yang berdampak serius terhadap tatanan hukum, moral, dan sosial, khususnya pada generasi muda dan lingkungan pendidikan.

Lebih lanjut, hasil pembahasan menunjukkan bahwa perjudian online dalam game tidak hanya menimbulkan persoalan hukum, tetapi juga membawa dampak negatif yang kompleks, seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, gangguan psikologis, serta degradasi nilai moral dan spiritual. Pergeseran praktik perjudian ke ranah digital menuntut strategi penegakan hukum yang lebih adaptif, berbasis teknologi, dan melibatkan kolaborasi multipihak, termasuk pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan yang lebih ketat, penegakan hukum yang tegas, serta pendekatan edukatif yang berkelanjutan untuk mencegah dan menanggulangi dampak perjudian dalam game online, demi melindungi generasi penerus dan menjamin keberlanjutan pembangunan sosial serta hukum di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pertama saya ucapkan kepada Allah SWT. yang maha agung karena berkat Rahmat dan karunia serta ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik dan tak lupa juga penulis ucapkan kepada orang tua tercinta yang telah memberi dukungan penuh serta doa yang tidak pernah putus terhadap penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik. terkhusus kepada para dosen saya yang telah sabar dalam mendidik dan mensupport saya untuk lanjut kuliah hingga saya bisa berada di fase ini dan saya khususkan karya ini untuk beliau pastinya. Serta Tidak lupa juga ucapan terimakasih yang saya ucapkan untuk partner hidup saya yang telah memberikan semangat selama pengerjaan artikel ini.

REFERENSI

- [1] 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.
- [2] F. Ardiansyah And A. Wahyu, "Kedekatan Judi Dengan Layanan Benda Acak Gacha(Lootbox) Pada Video Game,"
- [3] *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, Vol. 2, No. 1, Pp. 86–90, Jan. 2024, Doi: 10.59581/Jmk-Widyakarya.V2i1.2461.
- [4] A. D. Gunawan, P. Kasih, And I. N. Farida, "Sistem Faktor Tingkat Kecenderungan Bermain Game Online,"
- [5] *Prosiding Semnas Inotek (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, Vol. 8, No. 3, Pp. 1633–1642, Jul. 2024.
- [6] 180303061 Zakiyan Rifqa, "Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah Terhadap Ayat-Ayat Tentang Judi," *Masters, Uin Ar-Raniry*, 2022. Accessed: Sep. 04, 2024. [Online].
- [7] Available: <https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/22703/Http/Repository.Ar-Raniry.Ac.Id>
- [8] G. F. F. Luthfan, "Hukum Microtransaction Dalam Online Mobile Games," *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 12, No. 2, Pp. 357–375, Oct. 2021, Doi: 10.31764/Jmk.V12i2.6249.
- [9] R. A. Hasan, M. C. Thalib, And D. A. Bakung, "Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Di Tinjau Dari Pasal 1320 Ayat 4 Dan Pasal 1337," *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, Vol. 1, No. 3, Art. No. 3, May 2023, Doi: 10.59581/Jmk-Widyakarya.V1i3.601.
- [10] 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.
- [11] 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.
- [12] Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/73479>
- [13] P. M. Mufti, "Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana," Dec. 2022,
- [14] Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://Dspace.Uii.Ac.Id/Handle/123456789/42105>
- [15] R. A. Yudhistira, "Urgensi Hukum Mengenai Microtransaction Loot Box Pada Permainan Genshin Impact,"
- [16] *Novum : Jurnal Hukum*, Pp. 127–134, Jun. 2023, Doi: 10.2674/Novum.V0i0.52897.
- [17] M. T. Multazam And A. E. Widiarto, "Digitalization Of The Legal System: Opportunities And Challenges For Indonesia:," *Rechtsidee*, Vol. 12, No. 2, Art. No. 2, Dec. 2023, Doi: 10.21070/Jihr.V12i2.1014.
- [18] R. D. Kesuma, "Penegakan Hukum Perjudian Online Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi," *Jurnal Exact: Journal Of Excellent Academic Community*, Vol. 1, No. 2, Art. No. 2, Dec. 2023.
- [19] S. Anissa And M. T. Multazam, "Assessing Legal Measures For Addressing Personal Data Misuse In Commercial Settings: A Critical Analysis:," *Indonesian Journal Of Law And Economics Review*, Vol. 19, No. 2, Art. No. 2, May 2024, Doi: 10.21070/Ijler.V19i2.1012.
- [20] D. Amrulloh, "Kedudukan Hukum Perjudian Dalam Game Online (Taruhan Dan Gacha System) Berdasarkan Pasal 303 Kuhp Dan Pasal 18 Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 Serta Hubungannya Dengan Pasal 27 Undang Undang Ite," *Other, Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 2024. Accessed: Sep. 04, 2024. [Online]. Available:
- [21] <https://Digilib.Uinsgd.Ac.Id/91012/>
- [22] 160104125 Rahma Wati, "Unsur Pidana Perjudian Game Online Higgs Domino Ditinjau Menurut Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Di Kota Banda Aceh)," *Other, Uin Ar-Raniry Fakultas Syariah Dan Hukum*, 2022. Accessed:
- [23] Sep. 04, 2024. [Online]. Available: <https://Repository.Ar-Raniry.Ac.Id/Id/Eprint/23419/>
- [24] M. I. Abidin, A. F. Adha, S. S. Yuniyanti, And C. Chairunnisa, "Buying And Selling Activity Of Online Game Accounts Containing Virtual Goods That Are Sold On An Online Marketplace," *Brazilian Journal Of Development*, Vol. 10, No. 5, Pp. E69561–E69561, May 2024, Doi: 10.34117/Bjdv10n5-028.
- [25] A. Firmansyah And M. T. Multazam, "Gambling Advertising On The Website In Terms Of Law No. 11 Of 2008 Concerning Information And Electronic Transactions: Iklan Perjudian Pada Website Ditinjau Dari Uu No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," Sep. 2023, Accessed: Aug. 06, 2024. [Online]. Available:
- [26] <https://Dspace.Umsida.Ac.Id/Handle/123456789/32546>
- [27] L. Ibrahim H, "Perancangan Kampanye Komunikasi Visual Pada Anak Mengenai Unsur Perjudian Dalam Game," *Other, Unika Soegijapranata Semarang*, 2018. Accessed: Sep. 01, 2024. [Online]. Available:
- [28] <https://Repository.Unika.Ac.Id/17127/>

- [29] B. A. Ayyubie, "Fikih Digital Milenial: Sistem Gacha Pada Game Online Efootball Champion Squads," *At-Ta'awun : Jurnal Mu'amalah Dan Hukum Islam*, Vol. 2, No. 2, Art. No. 2, Sep. 2023, Doi: 10.59579/Atw.V2i2.6840.
- [30] T. H. P. S. J. O. O. S. G. O. M. Legends, "Tinjauan Hukum Promosi Situs Judi Online Oleh Streamer Game Online Mobile Legends," Bachelorthesis, Fakultas Syariah Dan Hukum Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024. Accessed:
- [31] Sep. 04, 2024. [Online]. Available: <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/Dspace/Handle/123456789/80625>
- [32] M. T. R. Putra And A. 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*, Vol. 3, No. 1, Art. No. 1, Jul. 2020, Doi: 10.24912/Adigama.V3i1.9404.
- [33] A. G. Victor, "Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Perspektif Ulama Di Ponorogo," Diploma, Iain Ponorogo, 2024. Accessed: Sep. 04, 2024. [Online]. Available: <https://Etheses.Iainponorogo.Ac.Id/28046/>
- [34] F. Y. P. N. A1011181277, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Item Virtual Dengan Sistem Gacha Pada Game Online Apex Legends Mobile," *Jurnal Fatwa Hukum*, Vol. 7, No. 1, Dec. 2023, Accessed: Jul. 14, 2024. [Online]. Available: <https://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jfh/Article/View/74493>
- [35] M. Rizky, "Legal Protection For Victims Of Cyber Crime Hacking Through Online Games According To Indonesian Regulations," *Recidive : Jurnal Hukum Pidana Dan Penanggulangan Kejahatan*, Vol. 12, No. 1, Art. No. 1, May 2023, Doi: 10.20961/Recidive.V12i1.69292.
- [36] N. Febriandika, N. Majid, And R. Kumar, "Review Of Islamic Law On Microtransaction Contracts In The Gacha System," *Borobudur Law Review*, Vol. 4, Pp. 86–98, Aug. 2022, Doi: 10.31603/Burrev.6789.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.