

REAL MONEY TRANSACTION DALAM PERMAINAN SLOT PADA APLIKASI “HIGG’S DOMINO ISLAND” DITINJAU DARI HUKUM PIDANA INDONESIA

Arif Kautsar Nibras Senna, Dwi Sriantini, Asir

Email: arifkautshar@gmail.com

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum (STIH) Jenderal Sudirman Lumajang

ABSTRAK

Real Money Transaction atau Transaksi Uang Asli dalam konteks game merujuk pada kegiatan di mana pemain memperoleh, menjual, atau menukar barang virtual dalam game dengan uang sungguhan atau mata uang dunia nyata. Ini melibatkan transaksi di luar lingkungan permainan yang sebenarnya dan dapat melibatkan platform pihak ketiga. Ketiadaan regulasi yang mengatur menyebabkan besarnya resiko penyalahgunaan terlebih dalam aspek perjudian secara terselubung. Penelitian ini mempergunakan pendekatan Yuridis Normatif, dimana fokus pada analisis dan kajian terhadap norma-norma hukum, peraturan perundang-undangan, dan prinsip-prinsip hukum yang ada. Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa: 1. tindakan *Real Money Transaction* merupakan tindakan yang legal. “*Higg’s Domino Island*” dapat terbagi menjadi 2 macam. *Pertama*; tindakan perjudian jika pemain sebelumnya terlebih dahulu melakukan pembelian untuk menjadi modal awal untuk mencari keuntungan. *Kedua* bukan perjudian jika pemain tidak mempergunakan uang asli namun hanya mengandalkan mata uang virtual didalamnya dan mendapatkan keuntungan selayaknya *RMT* pada umumnya.

Kata Kunci: Real Money Transaction, Permaianan Slot, Judi, Hukum Pidana Indonesia

A. PENDAHULUAN

Perjudian merupakan tindak pidana yang telah ada dan tumbuh di masyarakat sejak dari awal peradaban di Indonesia. Ada banyak jenis perjudian, mulai dari tradisional sampai dengan modern. Praktik judi tradisional ini biasanya memakai permainan kartu, dadu dan semacamnya dan bahkan taruhan untuk persabungan maupun taruhan dalam praktik persaingan dan pertarungan lainnya. Di masa digital ini banyak juga judi modern yang menggunakan dan memanfaatkan mesin dan dunia digital agar lebih sulit untuk dilacak, seperti judi slot dan judi toto gelap (togel) secara daring (online).

Salah satu bentuk judi tradisional yang masih sering dilakukan di beberapa daerah di Indonesia adalah judi sabung ayam. Pada masa lalu, bahkan perjudian pernah legal di Indonesia, tepatnya pada era VOC. Pada masa itu, VOC mengizinkan semua rumah judi, baik yang berada di dalam maupun di luar benteng Batavia, untuk beroperasi. Keuntungan besar diperoleh VOC dari rumah-rumah judi tersebut melalui penerapan pajak tinggi. Berbeda

dengan itu, permainan judi kartu, dadu, dan jenis judi ala Eropa lainnya mulai masuk ke Indonesia sekitar pertengahan abad ke-19. Masuknya jenis perjudian ini terjadi karena penjajah Belanda yang gemar memainkannya, kemudian menyebarkannya ke masyarakat Indonesia.

Perkembangan perjudian di Indonesia ini pun semakin berkembang, mulai dari sasaran masyarakat menengah kebawah maupun masyarakat dengan ekonomi yang cukup baik. Seperti praktik Toto illegal yang marak terjadi di masyarakat bahwa dan bahkan saat ini *Judi Online* yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Di masa pandemic Covid-19 praktik *Judi Online* meningkat, hal ini dibuktikan dengan data dari Kominfo bahwa ada 238.226 konten negatif yang ditangani sepanjang tahun 2022, di mana konten negatif terkait *Judi Online* menjadi yang terbanyak ditangani. Dari data statistik tersebut, penanganan konten negatif Kominfo, konten terkait *Judi Online* yang ditangani mencapai 182.802 konten.(Yudo Dahono (2023).

Fenomena RMT dalam Higg's Domino Island menimbulkan beberapa masalah hukum yang perlu dipertimbangkan. Pertama, permasalahan terkait perjudian muncul ketika uang sungguhan digunakan untuk memperoleh aset permainan. Dalam beberapa yurisdiksi, perjudian dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang melibatkan taruhan atau pertaruhan dengan menggunakan nilai uang. Oleh karena itu, praktik RMT dalam Higg's Domino Island yang melibatkan pertukaran uang sungguhan untuk aset permainan dapat memunculkan pertanyaan apakah hal ini dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian yang melanggar undang-undang perjudian yang berlaku.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek hukum terkait Real Money Transaction dalam Higg's Domino Island secara komprehensif. Penelitian ini akan melibatkan analisis terhadap undang-undang perjudian yang berlaku di negara yang relevan, peraturan permainan daring, dan kebijakan yang diterapkan oleh pengembang Higg's Domino Island terkait dengan RMT. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi dampak sosial, ekonomi, dan hukum dari RMT dalam Higg's Domino Island terhadap pemain, pengembang permainan, dan masyarakat luas.

Dalam konteks hukum perjudian, penelitian ini akan meneliti undang-undang perjudian yang berlaku di berbagai yurisdiksi yang relevan. Setiap yurisdiksi memiliki pendekatan yang berbeda terhadap perjudian dan definisi yang berbeda tentang apa yang dianggap sebagai perjudian. Penelitian ini akan menganalisis apakah praktik RMT dalam Higg's Domino Island melanggar undang-undang perjudian.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan yaitu:

1. Apakah tindakan transaksi mata uang asli (real money transaction) yang dilakukan antar pemain dalam "Higg's Domino Island" Adalah perbuatan Melanggar hukum?
2. Apakah permainan slot dalam "Higg's Domino Island" dapat dikategorikan perjudian dan/atau melanggar hukum?

C. PEMBAHASAN

1. Pengertian *Real Money Transaction*

Real Money Transaction (beberapa menyebut real money Trading karena hakikatnya seperti transaksi niaga maupun tukar menukar dan jual beli). (Huhh, Jun-Sok (2008).¹ atau Transaksi Uang Asli dalam konteks game merujuk pada kegiatan di mana pemain memperoleh, menjual, atau menukar barang virtual dalam game dengan uang sungguhan atau mata uang dunia nyata. Ini melibatkan transaksi di luar lingkungan permainan yang sebenarnya dan dapat melibatkan platform pihak ketiga, pasar online, atau forum komunitas.

Real money transaction berawal dari salah satu genre *video games* yakni *MORPG-MMORPG (Multiplayer Online Role Play Game – Mass Multiplayer Online Role Play Game)*. Dimana Sebagian besar ekosistem *RMT* terbesar ditemukan di beberapa permainan seperti "World Of Warcraft", "EVE Online", dan di Indonesia sendiri ramai "RF Online MMORPG". Dimana didalam permainan tersebut setiap pemain dapat bebas bertransaksi dengan pemain lain didalam game tersebut untuk melaksanakan kegiatan jual beli barang virtual maupun mata uang virtual game dengan menggunakan uang sungguhan. (Michael; Li, Feng (2018) "

Dilain sisi, *RMT* dalam *game online* bukan hanya sekedar dalam bentuk transaksi mata uang virtual maupun barang virtual (maya) saja, namun pada perkembangannya kini telah merambah kepada akun (karakter utama) dalam game tersebut. Dengan kata lain, *RMT* dapat dikategorikan sebagai segala bentuk kegiatan dan perbuatan "meng-uangkan" (monetisasi) yang dihasilkan dalam kegiatan niaga didalam game yang menghasilkan keuntungan finansial didalamnya.

Regulasi *Real Money Transaction (RMT)* adalah serangkaian kebijakan dan aturan yang mengatur penggunaan uang riil dalam transaksi dalam lingkungan permainan video atau *game online*. Regulasi ini biasanya diterapkan oleh penerbit *game* atau *platform permainan* untuk mengendalikan dan memastikan kepatuhan terhadap kegiatan yang melibatkan pembelian, penjualan, atau pertukaran aset virtual dengan uang sungguhan. Tujuan utama dari regulasi *RMT* adalah melindungi kepentingan para pemain dan menjaga integritas ekonomi dalam

lingkungan permainan. Regulasi ini dapat mencakup larangan atau pembatasan terhadap praktik-praktik seperti penjualan ilegal aset virtual, pembayaran uang sungguhan untuk keuntungan dalam permainan, atau penipuan terkait transaksi uang asli. Regulasi RMT dapat berbeda-beda di setiap yurisdiksi dan platform permainan. Beberapa negara mungkin melarang atau membatasi praktik RMT secara keseluruhan, sementara yang lain menerapkan aturan yang lebih ketat untuk mengawasi dan mengendalikan kegiatan tersebut. Penting bagi pemain dan pedagang dalam lingkungan permainan untuk memahami dan mematuhi regulasi yang berlaku guna menghindari sanksi hukum atau konsekuensi negatif lainnya.

Dalam permainan *video games* sendiri ada banyak ketentuan-ketentuan (Kebijakan Pengembang) yang biasanya akan diberikan pada awal pendaftaran akun permainan, yang membahas tentang transaksi didalam permainan itu sendiri. Dimana banyak games yang didalamnya memiliki micro transaction (transaksi didalam permainan, dengan membayar sejumlah uang/top up kepada penyedia permainan tersebut) melarang adanya bentuk *RMT* karena akan merusak ekosistem ekonomi didalam permainan online.

Namun banyak juga game yang memiliki basis gratis untuk dimainkan dan memiliki micro transaction malah memperbolehkan RMT dan bahkan pengembang memberikan akses dan wadah untuk melakukan kegiatan jual beli barang virtual, seperti yang dilakukan oleh STEAM anak perusahaan VALVE™ (Pengembang dan Distributor Permainan Online) dimana permainan yang ada didalamnya memiliki arus ekonomi yang kuat yang dijalankan sendiri oleh pemain. Seperti didalam game “DOTA 2, CS:GO, dan Team Fortress. (Moore, Christopher, 2011).

Sedangkan di Indonesia sendiri, untuk regulasi yang mengatur tentang hal ini masih terbatas pada UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan UU Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan Kedua Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dimana UU ITE mengatur transaksi elektronik, termasuk transaksi yang terjadi dalam permainan online. Penggunaan uang asli dalam transaksi permainan dapat mencakup aspek hukum yang tercakup dalam UU ITE. Bentuk perlindungan hukum terhadap transaksi *real money transaction* menggunakan peraturan yang sama dengan transaksi online secara umum karena sesuai dengan asas *Lex specialis derogat legi generali* dimana karena tidak ada peraturan khusus maka kembali ke peraturan yang umum.

2. Real Money Transaction Sebagai Proses Jual Beli Yang Sah

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa RMT dilakukan oleh antar pemain. Dimana antar 2 pemain ini melakukan tindakan jual beli dalam dunia maya (daring) dan telah sepakat

dalam hal harga barang virtual tersebut. Meskipun barang yang dijual tidak memiliki bentuk fisik, namun barang tersebut dapat digunakan didalam permainan tertentu. Bahkan pemain bisa mendapatkan barang tersebut secara gratis hanya dengan bermain dalam permainan tersebut lalu mendapatkan “drop” barang sebagai “reward”. Contohnya dalam permainan FPS (first person shooter) “Counter Strike:Global Offensive” (yang kini berubah nama menjadi CS2).

Dimana didalam permainan tersebut pemain bisa mendapatkan barang berupa peti (crate) maupun aksesoris berupa “skin” senjata hanya dengan bermain dan menaikkan level mereka. Mereka tidak perlu memerlukan uang untuk mendapatkan barang tersebut, namun bisa didapatkan secara acak setelah memainkan beberapa ronde dalam permainannya. Selain itu, Valve (perusahaan pengembang/ Pengembang) tidak melarang hal tersebut dikarenakan semua penjualannya melalui pasar terbuka didalam “Steam Market Community” yang juga mereka telah dikenakan pajak. Hal ini tentunya tidak ada bedanya dengan E-Commerce atau Online Shop seperti Shopee dan Tokopedia dimana pasar benar-benar dijalankan oleh pengguna, bukan monopoli perusahaan. Selain itu pemberian Pajak Pertambahan Nilai (PPN) yang dikenakan juga telah menunjukkan dasar legalitas didalamnya. Sehingga meskipun barang yang dijual tidaklah memiliki bentuk fisik namun tetap memiliki nilai ekonomis. Dan juga barang yang didapatkan pula jumlahnya terbatas meskipun pemain tidak perlu memiliki modal untuk menciptakan barang tersebut, dikarenakan barang tersebut merupakan entitas acak yang dibuat oleh pengembang permainan. Hal ini juga diperkuat dengan Peraturan Menteri Keuangan Nomor 48/PMK.03/2020 dimana didalam Peraturan Menteri Keuangan tersebut diatur bahwa produk digital impor dalam bentuk barang tidak berwujud maupun jasa akan dikenakan PPN sebesar 10 persen dari harga barang yang dibeli. Dengan demikian, konsumen yang melakukan pembelian game digital atau online melalui platform Steam juga akan dikenakan PPN.

3. *Real Money Transaction Dalam Permainan Higg’s Domino Island*

Untuk dapat memainkan permainan didalam Higg’s Domino Island, para pemain memerlukan “chip” dimana bisa didapatkan secara gratis setiap hari atau memenangkan permainan. Permainan yang disediakan dalam Higg’s Domino Island dan juga dapat dibeli melalui micro transaction melalui Google Play dan dompet digital untuk membeli “chip” yang disediakan oleh Pengembang. Keberadaan “chip” ini dapat diibaratkan seperti tiket masuk wahana untuk memainkan permainan yang ada didalamnya. Jika pemain tidak memiliki “chip” yang cukup, maka pemain tidak bisa bermain. Dengan ini pemain dipaksa untuk membeli “chip” atau menunggu “chip” gratis yang dibagikan tiap harinya oleh pengembang. Namun bagi pemain yang tidak ingin menunggu “chip” gratis yang diberikan oleh pengembang, maka

mereka terpaksa melakukan pembelian “chip”. Dengan adanya celah seperti ini, maka membuka kesempatan bagi pemain yang memiliki banyak “chip” untuk melakukan jual beli diluar aplikasi dengan memanfaatkan fitur gift (hadiah) yang disediakan oleh pengembang. Dimana pemain akan mengirimkan sejumlah uang kepada penjual untuk ditukar dengan sejumlah “chip” yang memiliki harga dan rasio yang telah disepakati sebelumnya.

Dimana sesuai dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, sebanyak 9 dari 30 diantaranya pernah melakukan RMT. Pemain memberikan harga jual berkisar antara Rp 50.000 – Rp 60.000 per 1 milyar “chip”, dimana harga ini sangat jauh lebih murah dibandingkan “chip” yang dijual langsung oleh developer dengan harga Rp 250.000 per 2 milyar “chip”. Hal inilah yang mendorong pemain untuk lebih memilih bertransaksi dengan pemain lainnya dibandingkan melalui micro transaction. Dan juga selain pemain bisa lebih bebas untuk bernegosiasi untuk menentukan rasio harga “chip” tersebut tanpa adanya tambahan biaya. Kesempatan seperti inilah yang membuat para pemain tertarik untuk memainkan permainan ini dengan tujuan mendapatkan lebih banyak “chip” dan berharap dapat menjualnya juga. Dimana pemain memilih untuk memainkan permainan slot diakrenakan memiliki kesempatan untuk memenangkan “chip” dalam jumlah yang sangat besar.

4. Penjelasan Umum Tentang Perjudian

Berbagai bentuk perjudian telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan harian masyarakat, baik secara terang-terangan maupun dalam bentuk yang tersembunyi. Bahkan, sebagian masyarakat menganggap perjudian sebagai hal yang biasa dan tidak perlu dipermasalahkan. Hal ini terbukti dengan maraknya promosi perjudian online¹¹ yang dilakukan secara terang-terangan dalam media sosial. (Putranegara Batubara (2023). maupun pesan teks singkat (SMS).

Perjudian adalah aktivitas di mana seseorang mempertaruhkan nilai atau uang pada suatu peristiwa atau hasil yang tidak pasti, dengan tujuan untuk memenangkan lebih banyak nilai atau uang. Aktivitas ini melibatkan aspek permainan dan taruhan, di mana seseorang dapat memasang taruhan pada hasil yang belum diketahui atau tidak dapat diprediksi dengan pasti. Sedangkan Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.

Perjudian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan lingkungan, mulai dari kasino fisik hingga permainan online dan taruhan olahraga. Contoh permainan judi yang umum meliputi mesin slot, blackjack, poker, roulette, dadu, taruhan sepak bola, dan masih banyak lagi.

Aktivitas perjudian seringkali memberikan kesenangan dan hiburan bagi para pemainnya. Orang-orang terlibat dalam perjudian dengan harapan untuk memenangkan hadiah atau

keuntungan finansial. Namun, penting untuk diingat bahwa perjudian juga melibatkan risiko tinggi. Sebagian besar waktu, peluang untuk kalah lebih besar daripada peluang untuk menang.

Perjudian juga dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan judi. Beberapa orang mungkin mengalami kesulitan mengendalikan dorongan untuk terus berjudi, bahkan ketika mereka menyadari bahwa itu dapat merugikan kehidupan pribadi, keuangan, dan hubungan mereka. Adiksi judi dapat mengakibatkan konsekuensi serius, termasuk kerugian finansial yang signifikan, masalah keuangan, tekanan emosional, dan konflik interpersonal.

Dalam banyak negara, perjudian diatur oleh undang-undang dan peraturan tertentu. Tujuannya adalah untuk melindungi masyarakat dari praktik perjudian yang merugikan dan memastikan bahwa perjudian dilakukan dengan cara yang adil, transparan, dan bertanggung jawab. Beberapa negara melarang perjudian secara keseluruhan, sementara yang lain mengizinkan dan mengatur aktivitas perjudian dengan ketat seperti yang ada di Las Vegas, Amerika Serikat. (Shalin, D. N., Erving Goffman, (2016).

Menurut Kartini Kartono, judi diartikan sebagai "pertaruhan dengan sengaja", yaitu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan kesadaran akan risiko serta harapan tertentu terhadap peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian yang hasilnya tidak atau belum pasti.

Pasal 303 ayat (3) KUHP memberikan definisi judi sebagai berikut: "Permainan judi adalah setiap permainan di mana kemungkinan untuk mendapatkan keuntungan umumnya bergantung pada keberuntungan semata, meskipun pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Ini mencakup segala pertaruhan tentang hasil perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang berpartisipasi dalam lomba atau permainan, serta segala bentuk pertaruhan lainnya."

Dalam tafsir Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, judi diartikan sebagai: "Permainan judi harus diartikan secara luas, mencakup segala bentuk pertaruhan tentang kemenangan suatu pacuan kuda atau pertandingan lainnya, atau segala pertaruhan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut serta dalam perlombaan tersebut, seperti totalisator dan lain-lain. ((Dali Mutiara (1962).

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (2) mengartikan judi sebagai: "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka, peneliti menarik kesimpulan bahwa:

- 1) Tindakan “Real Money Transaction” (RMT) yang dilakukan oleh antar pemain dalam aplikasi “Higg’s Domino Island” bukanlah tindakan melanggar hukum. Hal ini dikarenakan tidak ada larangan dalam peraturan perundang-undangan yang menjelaskan bahwa tindakan niaga dalam bentuk jual beli barang virtual adalah perbuatan yang dilarang. Dalam konteks hukum, prinsip legalitas menyatakan bahwa sesuatu tindakan dianggap sah selama tidak ada aturan hukum yang secara eksplisit melarangnya. Oleh karena itu, selama tidak ada hukum yang melarangnya, tindakan tersebut diperbolehkan. Prinsip ini menggarisbawahi bahwa hukum harus jelas dan spesifik dalam melarang suatu tindakan agar tindakan tersebut bisa dianggap melanggar hukum. Dalam hal ini, transaksi jual beli barang virtual melalui RMT di “Higg’s Domino Island” tidak termasuk dalam kategori tindakan ilegal karena tidak ada undang-undang atau peraturan khusus yang mengatur atau melarang transaksi tersebut.
- 2) Permainan berbasis judi slot dalam aplikasi “*Higg’s Domino Island Island*” dapat terbagi menjadi dua, yakni:
 - a. Dikategorikan sebagai perjudian jika pemain melakukan pembelian chip dan mempergunakan chip tersebut sebagai modal untuk bermain permainan berbasis judi pada aplikasi “Higg’s Domino Island” dengan tujuan mencari keuntungan dari kemenangan permainan tersebut, dengan cara menjual kembali keuntungan chip yang diduplikatnya.
 - b. Dikategorikan bukan sebagai perjudian jika pemain memainkan permainan tanpa adanya uang yang terlibat. Dalam hal ini, pemain hanya bersenang-senang pada aplikasi permainan berbasis judi tanpa membeli chip dan menjualnya kembali. Hal ini hanya dianggap sebagai permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adami Chazawi dan Ardi Ferdinan, (2015) “*Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik, Media Nusantara Creative*”, Malang, halaman 53
- Dali Mutiara. (1962) “*Tafsiran Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*” , Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm.220
- Eddy O.S, Hiariej, (2016), *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana Edisi Revisi*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, hlm. 129
- Huhh, Jun-Sok (2008) “*Simple Economics of Real-Money Trading in Online Games*” hal.

- Moore, Christopher (February 2011). "Hats of Affect: A Study of Affect, Achievements and Hats in Team Fortress 2"
- Papagiannidis, Savvas ; Bourlakis, Michael; Li, Feng (2018) "*Making Real Money In Virtual Worlds: MMORPGs and Emerging Business Opportunities, Challenges And Ethical Implications In Metaverses*" Technological Forecasting and Sosial Change;
- Putranegara Batubara (2023) "*Omzet Aplikasi Judi Online dan Live Streaming Adegan Seks Rp4,5 Miliar Per Bulan*" Okezone. Hal.
- Schwartz, David.(2013) "*Roll The Bones: The History of Gambling.*" Winchester Books
- Shalin, D. N.. Erving Goffman, (2016) "*Fateful Action, and the Las Vegas Gambling Scene*". *UNLV Gaming Research & Review Journal*,
- Wahyuni, Fitri (2017) "*Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*" PT Nusantara Persada Utama hal. 1-2
- Yudo Dahono (2023)"*Darurat Judi Online di Indonesia, Waspadai Berbagai Dampaknya!*" Liputan 6. <https://www.liputan6.com/regional/read/5242365/darurat-judi-online-di-indonesia-waspadai-berbagai-dampaknya>.