

ABSTRAK

Penelitian ini memberikan analisis terhadap adanya potensi manipulasi rate up yang terjadi dalam permainan online dengan berbasis sistem gacha yang seringkali mengeksploitasi konsumen melalui mekanisme-mekanisme yang manipulatif. Tujuan utama dari identifikasi perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada konsumen dan pengembang dari video game online yang berbasis sistem gacha tersebut. Analisis komparatif dilakukan dengan melihat kepada kerangka hukum yang ada di Korea Selatan, Uni Eropa, dan Indonesia. Korea Selatan memberikan petunjuk bahwa pendekatan yang dilakukan secara proaktif dengan disertai amandemen terhadap Game Industry Promotion Act (GIPA) yang mewajibkan pengungkapan mengenai probabilitas, pergeseran beban pembuktian, dan ganti rugi punitive. Uni Eropa memiliki kerangka hukum perlindungan konsumen yang luas namun menghadapi tantangan fragmentasi implementasi dari negara-negara anggota. Sementara itu di Indonesia masih mengandalkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang bersifat umum, meninggalkan kesenjangan regulasi yang signifikan, terutama terkait dengan perlindungan anak dan mekanisme gacha yang cukup spesifik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlindungan komprehensif memerlukan adopsi transparansi probabilitas yang mandatori, pelarangan praktik yang bersifat menyestakan, hak untuk penarikan, perlindungan terhadap kelompok yang rentan dan juga mekanisme ganti rugi serta pemberian sanksi yang efektif.

Kata Kunci : Gacha, Permainan Online, Perlindungan Konsumen.