

## ALASAN PELARANGAN FITUR LOOTBOX DALAM GAME ONLINE OLEH BELGIA

Dio Rizky Ramada

**Abstract:** *This study aims to analyze and explain why Belgium has banned the Lootbox feature in online games in its country, what are the factors behind Belgium providing regulation to game developers in 2018-until now. The Internal and external factors that carried out to determined the belgium regulation to prohibited Lootbox in their country. The type of research used in this paper is explanatory research with secondary data as the type of data. The analysis technique that will be used is a qualitative technique.*

*there was pressure from gamers in Belgium to impose sanctions on Lootboxes which they feel that the profit or profit for game developers is greater than the profits of gamers who buy lootboxes with random items. Belgium also considers that Lootbox has the potential to damage the mentality of teenagers.*

**Keywords:** *Lootbox,Belgium,Regulation*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan mengapa Belgia melarang fitur Lootbox pada game online di negaranya, faktor apa saja yang melatarbelakangi Belgia memberikan regulasi kepada pengembang game pada tahun 2018-hingga saat ini. Faktor internal dan eksternal yang dilakukan untuk menentukan peraturan belgia untuk melarang Lootbox di negara mereka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah explanatory research dengan jenis data sekunder. Teknik analisis yang akan digunakan adalah teknik kualitatif.

muncul desakan dari para gamers di Belgia untuk memberikan sanksi kepada Lootbox yang dirasa keuntungan atau profit bagi pengembang game lebih besar dari pada keuntungan para gamers yang membeli lootbox dengan item random. Belgia juga menilai Lootbox berpotensi merusak mental para remaja.

**Kata kunci:** *Lootbox,Belgia,Regulasi*

### Pendahuluan

*Game online* adalah permainan digital yang muncul karena adanya perkembangan media elektronik dan jaringan internet. Permainan ini dirancang menyerupai keadaan sebenarnya di dunia nyata dan dijadikan media untuk menyegarkan pikiran saat sedang jenuh. Oleh karena itu, *game online* banyak di gemari karena dapat dimainkan oleh semua kalangan dan tidak hanya melibatkan satu orang, tetapi banyak orang. Namun, pemain membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mendapatkan *rare item* dan meningkatkan karakter agar dapat berkompetisi dengan pemain lainnya. *Rare item* sendiri memiliki arti item yang sangat jarang atau langka untuk di dapatkan. Melihat hal ini, para pengembang game memuat sebuah fitur dalam game online yang dinamakan *Lootbox* atau kotak jarahan. *Lootbox* merupakan sebuah fitur dalam *game online* yang memungkinkan pemain untuk membeli *item-item* atau perlengkapan tertentu dalam *game* seperti *avatar*, *skin*, *senjata*, dan lain-lain secara acak (Samuel &

Gregory, 2021). Item atau perlengkapan dalam Lootbox ini digunakan untuk meningkatkan kualitas ataupun performa karakter yang digunakan oleh pemain. Awalnya, Lootbox merupakan fitur gratis, namun pengembang game mengubahnya menjadi berbayar dengan menggunakan uang sungguhan. Harga yang ditawarkan beraneka ragam, ada paket yang murah dan ada paket yang mahal. Semakin mahal sebuah paket Lootbox, semakin bagus item yang akan didapatkan.

Bagi perusahaan pengembang *game*, adanya *Lootbox* ini sangat menguntungkan. Tidak sedikit pemain yang merelakan uang mereka untuk membeli *Lootbox* tersebut. Pengembang *game* tidak akan menghentikan penawaran *Lootbox* ini, mereka akan terus menambahkan *item-item* yang menarik agar pemain terus bermain dan membayar. Munculnya *Lootbox* ini mendapatkan banyak kritik karena dianggap sebagai *game* yang dicampur dengan model bisnis baru. Terkadang *item Lootbox* yang ditawarkan tidak sesuai dengan harganya. Para gamer Belgia pun menganggap lootbox adalah sesuatu yang tidak jujur karena item yang didapat adalah item yang sudah pernah didapatkan, atau item yang notabene nya adalah item yg levelnya dibawah dari level character dari pemain game yang membeli *Lootbox* tersebut. Pengembang game pun disebut telah mengambil keuntungan dari para pemain dan berpotensi merusak mental anak – anak dibawah umur karena mereka akan terus menggunakan uang mereka untuk membeli *Lootbox* tanpa mengerti berapa banyak nominal uang yang telah mereka habiskan untuk membeli *Lootbox*.

Sampai juni 2022, 82% dari 100 game iPhone terpopuler di Belgia terus menghasilkan pendapatan dari menjual *Lootbox*. Menteri kehakiman Belgia, Koen Geens telah mengeluarkan pernyataan resmi bahwa *lootbox* diberikan regulasi yang ketat oleh Belgia, dengan Gerakan ini didukung oleh komisi gaming Belgia dengan menutup dan memblokir akses pemain Belgia untuk membeli *lootbox*. Namun cara ini masih kurang efektif untuk mengurangi ketersediaan peluang untuk membeli *Lootbox*. Hal ini dikarenakan fitur *Lootbox* masih dapat diakses menggunakan VPN atau mengganti negara atau wilayah ID Apple para pemain. Selain itu, kebijakan yang dibentuk oleh Belgia bagi para *developer game* juga kurang ditegakkan sehingga membuat *developer game* tetap kuat menjalankan bisnis ilegal mereka untuk menjajakan *Lootbox*. Hal inilah yang melatar belakangi Belgia berusaha keras untuk melarang ketersediaan *Lootbox* di negara mereka.

### **Kerangka Teori**

Teori ini menggunakan teori pengambilan keputusan dari Richard synder sebagai unit Analisis Penelitian.

#### **Teori Pengambilan Keputusan**

Menurut Richard Snyder, teori *pengambilan keputusan* merupakan salah satu cara untuk memahami perilaku Negara dalam hubungan internasional. Teori pengambilan keputusan memiliki struktur dan ruang lingkup pada sistem domestik (internal) dan sistem internasional (eksternal) yang harus di pertimbangkan oleh Negara. Faktor interaksi internal dan eksternal akan membentuk preferensi Negara pada pembuatan kebijakan luar negeri. Faktor internal lebih menekankan pada hubungan masyarakat dengan Negara, sedangkan faktor eksternal lebih menekankan struktur internasional seperti hubungan dengan Negara lain serta situasi dunia. (Snyder, 1962, hal. 203).

Pembentukan pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh faktor internal adalah cara masyarakat diorganisasikan dan berfungsi, seperti politik domestik, opini publik, sikap publik, posisi geografis dan kekuatan nasional.

sementara faktor eksternal adalah situasi dan kondisi yang ada di luar wilayah Negara tersebut seperti aksi dan reaksi dari Negara lain serta situasi dunia. Faktor internal seperti politik domestik lebih mengacu situasi kondisi politik domestik salah satunya adalah peran partai politik yang mempengaruhi diambilnya kebijakan karena dalam sistem politik yang memungkinkan banyak, menyoroti peran partai politik dalam proses pengambilan keputusan, apakah partai-partai ini berpartisipasi dalam pemerintahan dengan tingkat pengaruh yang berbeda. Selain itu opini publik juga berpengaruh terhadap pengambilan keputusan. Opini publik sebagai ungkapan sejumlah besar pendapat dari masyarakat. Dapat dikatakan bahwa opini publik merupakan salah satu faktor terpenting yang ditetapkan oleh pengambil keputusan dalam perhitungan. Peran opini publik dalam proses ini di bawah sistem demokrasi, di mana ada kebebasan berekspresi yang lebih besar, namun kita harus memperhatikan hal yang penting, kebebasan yang terkait dengan ekspresi yang berbeda berarti bahwa opini publik berperan aktif dalam proses pengambilan keputusan, di bawah sistem ini dapat menyedatkan opini publik, yang bertujuan dengan diarahkan, diinginkan maka hal ini dapat disebut sebagai sistem informasi yang menyedatkan (Kafarneh, 2013, pp. 62-70).

Menurut Richard Snyder ada beberapa hal yang meliputi Faktor eksternal dan Internal sebuah Negara dalam menerapkan kebijakan luar negeri, yaitu :

Faktor Eksternal:

- a. Aksi dan reaksi dari negara lain
- b. Adanya campur tangan dari organisasi internasional dan regional

Faktor Internal:

- a. Politik domestik
- b. Opini public
- c. Sikap public
- d. Posisi geografis
- e. Kekuatan nasional

Melalui pandangan Snyder mengenai hal tersebut dapat dilihat dari faktor internal dan eksternal. Para pembuat keputusan akan di hadapkan pada faktor tersebut dengan memilih kebijakan yang paling tepat.

## **Metode**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keberadaan fitur Lootbox dalam game online yang berdampak serius terhadap mental anak – anak dibawah umur dari Membeli Lootbox dan menjelaskan bagaimana pemerintah dan organisasi gaming Belgia melakukan pelarangan terhadap fitur Lootbox. Dalam penelitian ini menggunakan data eksplanatif dengan sumber data sekunder,yaitu dengan mengakses sumber – sumber elektronik yang terpercaya seperti situs resmi,artikel dan jurnal.

Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan library research yaitu dengan mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang bersangkutan dengan masalah yang diteliti, yang mana hal tersebut berwujud buku, jurnal, surat kabar, makalah, laporan, artikel, serta internet. Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif yakni data yang berwujud kata-kata maupun gambar yang dapat menggambarkan serta menjelaskan permasalahan yang terjadi dalam pelanggaran fitur *Lootbox* di Belgia.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Opini publik

Dalam sebuah jurnal Putra & Gunadi (2020) dikatakan bahwa para pemain di Belgia merasa para pengembang *game Lootbox* mendapatkan untung yang lebih banyak daripada pemain yang berpotensi mendapatkan lebih banyak risiko. Opini publik ini mendorong Komisi Gaming Belgia untuk menyelidiki beberapa *game* yang dianggap terdapat *Lootbox* didalamnya. Penyelidikan ini diperintah oleh Menteri Kehakiman Belgia, Koen Geens. Pada April 2018, setelah penyelidikan selama kurang lebih dua tahun Komisi Gaming Belgia menyatakan ada beberapa *video game* menggunakan sistem *Lootbox* merupakan permainan yang bergantung dengan peruntungan belaka dan dengan demikian harus tunduk kepada undang-undang perjudian Belgia. *Game* tersebut antara lain:

1. Star Wars Battlefront II yang diproduksi oleh Electronic Arts (EA)
2. FIFA 18 yang diproduksi oleh Electronic Arts (EA)
3. Overwatch yang diproduksi oleh Blizzard Entertainment
4. Counter-Strike: Global Offensive yang diproduksi oleh Valve

Direktur Komisi Gaming Belgia, Peter Naessens mencatat bahwa para pemain *game* ini yang diantaranya anak-anak dan orang rentan, tergoda dan merasa disesatkan dalam pembelian *Lootbox* (Taylor, 2018). Pada tahun 2017, *game starwars battlefront 2* dikritik oleh para pemain *game* di Belgia karena beberapa karakter utama seperti princess leia dan darth vader harus didapatkan melalui *lootbox*. Para pemain *game* di belgia pun banyak yang mendukung atas Tindakan mem-banned *lootbox* dikarenakan para pemain *game* percaya bahwa *lootbox* mengandung sesuatu yang tidak jujur dan membuat sesuatu yang keunggulan kompetitif di dalam *game*.

### B. Pelarangan fitur *Lootbox* oleh Pemerintah Belgia

Pemerintah Belgia dan komisi gaming Belgia mengeluarkan beberapa regulasi terhadap pengembang *game* terkait keberadaan *Lootbox* dalam *game* online di wilayah Belgia, regulasi tersebut adalah :

1. Valve mengatakan bahwa mereka senang terlibat dengan Komisi Perjudian Belgia dan menjawab setiap pertanyaan yang mungkin mereka miliki, (MacDonald, 2018). Komisi gaming Belgia memaksa pengembang *game* valve untuk menutup *game* buatan mereka yaitu *Counter Strike: Global Offensive* pada Juli 2018 untuk mencegah pemain dari Belgia atau Belanda membuka *Lootbox* (Phillips, 2018).

2. Komisi gaming Belgia memaksa pengembang game 2K untuk memodifikasi *NBA 2K* dengan menghapus kemampuan untuk membeli paket kartu acak MyTeam dengan uang dunia nyata untuk pemain Belgia, meskipun masih dapat dibeli melalui mata uang dalam game (Kerr, 2018).
3. Komisi gaming Belgia memaksa Blizzard Entertainment untuk memblokir pemain *Overwatch* Belgia dan *Heroes of the Storm* dari membeli *lootbox*, meskipun mereka masih bisa mendapatkannya melalui hadiah dalam game. (Bailey, 2018).
4. ArenaNet menonaktifkan pengguna Belgia untuk membeli mata uang dalam game dengan dana dunia nyata dari *Guild Wars 2*. Meskipun gim ini tidak memiliki *lootbox*, gim ini memiliki "Perjudian Ecto" yang memungkinkan pemain menggunakan mata uang dalam gim untuk mendapatkan pilihan item secara acak, yang juga akan melanggar undang-undang perjudian Belgia seperti yang mereka temukan untuk kotak jarahan (Yin-Poole, 2018).
5. Square Enix mengumumkan penarikan dari app store dari tiga game selulernya yang menyertakan mekanisme loot-box: *Mobius Final Fantasy*, *Kingdom Hearts Union X*, dan *Dissidia Final Fantasy Opera Omnia* (McAloon, 2018).
6. Konami menonaktifkan kemampuan orang-orang di Belgia untuk membeli mata uang dalam game di *Pro Evolution Soccer 2019*, yang kemudian dapat digunakan untuk membeli *lootbox*. Pemain masih bisa mendapatkan mata uang ini dalam game (McAloon, 2019).
7. Bersamaan dengan aksinya di Belanda pada April 2019, pengembang *RocketLeague*, Psyonix, menonaktifkan kemampuan pemain Belgia untuk membuka *lootbox* (McAloon, 2019).
8. pada 29 Januari 2019, EA mengumumkan bahwa mereka akan berhenti menjual paket *FIFA Ultimate Team* dengan transaksi mikro kepada pemain di Belgia pada bulan Februari, membuat mereka mematuhi Komisi (O'Conner, 2019).

Beradsarkan keterangan dan regulasi diatas,Belgia sangat konsisten dalam melakukan pelarangan Lootbox di negara nya, menteri kehakiman Belgia yaitu koen geens bahkan membuat pernyataan bahwa jika pengembang game tidak menarik lootbox dari game mereka maka pengembang game akan dikenakan hukuman denda sebesar €800.000 euro dan hukuman penjara selama 5 tahun.

### **Kesimpulan**

Alasan Belgia melarang *Lootbox* adalah karena *Lootbox* termasuk dengan undang-undang perjudian yang berlaku di Belgia. Hal ini dikarenakan *Lootbox* merupakan permainan yang mengandung taruhan dan dapat menyebabkan kerugian ataupun kemenangan untuk satu pemain. Komisi Gaming Belgia merupakan komisi yang berperan kuat dalam pengaturan pelarangan *Lootbox*. Walaupun *Lootbox* tidak

diperdagangkan diluar permainan, *Lootbox* ini harus menggunakan uang nyata untuk membelinya. Hal ini pun bersinggungan dengan Undang-Undang Perjudian 7 Mei 1999. Selain itu, maraknya pengguna *Lootbox* yang berusia dibawah umur dan kaum-kaum rentan, Belgia memutuskan untuk menghapus *game* yang mengandung *Lootbox* didalam permainannya. Belgia ingin melindungi warga negaranya agar tidak merasakan kerugian finansial dan terjaga mentalnya karena melakukan taruhan didalam *game*.

Belgia juga memiliki perjudian yang legal dan dianjurkan untuk bermain di negaranya, yaitu National Lottery atau Lotere Nasional. Lotere Nasional ini menjadi warisan budaya Belgia dikarenakan Lotere Nasional merupakan lotere pertama di dunia. Lotere Nasional merupakan bagian dari sejarah Belgia, sehingga sangat dijaga dan diwariskan. Walaupun diatur dalam satu undang-undang yaitu Undang-Undang 7 Mei 1999 tentang peluang, taruhan, dan permainan, Lotere Nasional diatur langsung oleh pemerintah Belgia. Selain ingin menjaga warisan dunianya, Pemerintah Belgia ingin masyarakat Belgia bermain perjudian aman.

Langkah yang diambil Belgia dalam pelarangan fitur *Lootbox* sangat baik hingga memotivasi negara-negara lainnya untuk ikut melarang *Lootbox*. Namun, studi mengatakan bahwa pelarangan tersebut masih kurang efektif untuk mengurangi ketersediaan peluang untuk membeli *Lootbox*. Hal ini dikarenakan fitur *Lootbox* masih dapat diakses menggunakan VPN atau mengganti negara atau wilayah ID Apple para pemain. Selain itu, kebijakan yang dibentuk oleh Belgia bagi para *pengembang game* juga kurang ditegakkan sehingga membuat *pengembang game* tetap kuat menjalankan bisnis ilegal mereka untuk menjajakan *Lootbox*.

## Daftar Pustaka

- Bailey, D. (September 10, 2018). "EA won't stop selling loot boxes in Belgium, so regulators are going to court". PCGamesN.com. tersedia di <https://www.pcgamesn.com/ea-loot-boxes-belgium>
- Bailey, D. (2018, 27 Agustus). PCGamesN. Blizzard kills *lootboxes* HotS in Belgium. PCGamesN. Tersedia di <https://www.pcgamesn.com/overwatch/overwatch-belgium-loot-boxes>
- Haru, N. (September 5, 2018). "2K Games Asks Fans to Contact Belgian Government About Loot Boxes". Game Revolution di <https://www.gamerevolution.com/news/426475-2k-games-asks-fans-to-contact-belgian-government-about-loot-boxes>  
<https://thelawreviews.co.uk/title/the-gambling-law-review/belgium#footnote-042/>
- Kerr, C. (August 22, 2018). "2K tweaks loot boxes in NBA 2K to comply with new Belgian gambling laws". Gamasutra.com tersedia di [http://www.gamasutra.com/view/news/325085/2K\\_tweaks\\_loot\\_boxes\\_in\\_NBA\\_2K\\_to\\_comply\\_with\\_new\\_Belgian\\_gambling\\_laws.php](http://www.gamasutra.com/view/news/325085/2K_tweaks_loot_boxes_in_NBA_2K_to_comply_with_new_Belgian_gambling_laws.php)
- Kerr, C. (September 11, 2018). "Report: EA risking prosecution after refusing to comply with Belgian loot box laws". Gamasutra.com tersedia di [http://www.gamasutra.com/view/news/326225/Report\\_EA\\_risking\\_prosecution\\_after\\_refusing\\_to\\_comply\\_with\\_Belgian\\_loot\\_box\\_laws.php](http://www.gamasutra.com/view/news/326225/Report_EA_risking_prosecution_after_refusing_to_comply_with_Belgian_loot_box_laws.php)

- MacDonald, K. (April 26, 2018). "Belgium is right to class video game loot boxes as child gambling | Keza MacDonald" di <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/belgium-is-right-to-legislate-against-video-game-loot-boxes>
- Mcaloon, A. (2018, 8 November). Three Square Enix mobile games blocked in Belgium over *Lootbox* use. Gamasutra.com. tersedia di [https://www.gamasutra.com/view/news/330291/Three\\_Square\\_Enix\\_mobile\\_games\\_blocked\\_in\\_Belgium\\_over\\_loot\\_box\\_use/](https://www.gamasutra.com/view/news/330291/Three_Square_Enix_mobile_games_blocked_in_Belgium_over_loot_box_use/)
- Mcaloon, A. (2019, 12 Februari). Konami ends sale of in- game currency for PES 2019 in Belgium. Gamasutra.com. tersedia di [https://www.gamasutra.com/view/news/336472/Konami\\_ends\\_sale\\_of\\_in\\_game\\_currency\\_for\\_PES\\_2019\\_in\\_Belgium/](https://www.gamasutra.com/view/news/336472/Konami_ends_sale_of_in_game_currency_for_PES_2019_in_Belgium/)
- McAloon, A. (April 16, 2019). "Rocket League halts loot box use in Belgium and the Netherlands". Gamasutra.com. tersedia di <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-rocket-league-i-halts-loot-box-use-in-belgium-and-the-netherlands>
- McAloon, A. (February 12, 2019). "Konami ends sale of in-game currency for PES 2019 in Belgium". Gamasutra.com tersedia di [http://www.gamasutra.com/view/news/336472/Konami\\_ends\\_sale\\_of\\_ingame\\_currency\\_for\\_PES\\_2019\\_in\\_Belgium.php](http://www.gamasutra.com/view/news/336472/Konami_ends_sale_of_ingame_currency_for_PES_2019_in_Belgium.php)
- McAloon, A. (November 8, 2018). "Three Square Enix mobile games blocked in Belgium over loot box use". Gamasutra.com. tersedia di [http://www.gamasutra.com/view/news/330291/Three\\_Square\\_Enix\\_mobile\\_games\\_blocked\\_in\\_Belgium\\_over\\_loot\\_box\\_use.php](http://www.gamasutra.com/view/news/330291/Three_Square_Enix_mobile_games_blocked_in_Belgium_over_loot_box_use.php)
- O'Conner, A. (January 29, 2019). "FIFA Ultimate Team to effectively stop selling loot boxes in Belgium". RockPaperShotgun.com tersedia di <https://www.rockpapershotgun.com/fifa-ultimate-team-packs-blocked-in-belgium>
- Phillips, T. (July 12, 2018). "CS:GO update blocks players in Netherlands and Belgium from opening loot boxes". Eurogamer.com tersedia di <https://www.eurogamer.net/cs-go-update-blocks-players-in-netherlands-and-belgium-from-opening-loot-boxes>
- Samuel, M., & Gregory, P. (2021). A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing andLoot-Box Gaming, *Journal of Gambling Issues*, 47.
- Synder, Richard. (1962) *Decision Making Theory atau Teori Pengambilan Keputusan*
- Taylor, H. (May 10, 2018). "Belgian Gaming Commission recommends criminal prosecution over illegal loot boxes". GamesIndustry.biz di <https://www.gamesindustry.biz/belgian-gambling-commission-lays-out-recommendations-over-illegal-loot-boxes>.  
tersedia di <https://www.pcgamesn.com/overwatch/overwatch-belgium-loot-boxes>.
- Yin-Poole, W. (April 25, 2018). "Now Belgium declares loot boxes gambling and therefore illegal". Eurogamer.com tersedia di <https://www.eurogamer.net/now-belgium-declares-loot-boxes-gambling-and-therefore-illegal>

Yin-Poole, W. (September 26, 2018). "Guild Wars 2 disables purchases of gems in Belgium". Eurogamer.com tersedia di <https://www.eurogamer.net/guild-wars-2-disables-purchases-of-gems-in-belgium>