

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR....	ii
PERNYATAAN DAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	11
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Perlindungan Konsumen	13
2.1.2 Budaya Hukum.....	15
2.1.3 Tujuan Hukum.....	16
2.2 Landasan Konseptual.....	18
2.2.1 <i>Microtransaction</i>	18
2.2.2 <i>Loot box</i>	19
2.2.3 <i>Random Reward Mechanism</i>	20

2.2.4	Pembandingan <i>loot box</i> dan permainan judi	26
2.2.5	<i>Real money trading & skin gambling</i>	29
2.2.6	Implikasi dampak negatif <i>loot box</i>	34
BAB III: METODE PENELITIAN.....		48
3.1	Pendekatan Masalah	48
3.2	Sumber Data	49
3.3	Pendekatan Penelitian.....	50
BAB IV: ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		55
4.1	Upaya regulasi <i>loot box</i> di luar negeri	55
4.1.1	Eropa.....	55
4.1.2	Asia	60
4.1.3	Kebijakan Platform dan LSM.....	63
4.1.4	Upaya litigasi.....	65
4.2	<i>Loot box</i> menurut peraturan Indonesia	68
4.2.1	<i>Loot box</i> menurut peraturan perjudian.....	68
4.3	<i>Loot box</i> menurut UU Perlindungan Konsumen	74
4.4	Keefektifan kebijakan dan hambatan implementasi	84
4.4.1	Melarang/ <i>banning loot box</i>	84
4.4.2	Regulasi sekitar pembelian <i>loot box</i>	87
4.4.3	Hambatan dalam implementasi kebijakan	89
4.4.4	Sosialisasi	92
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN 1: KETENTUAN LAYANAN		
	<i>MOBILE LEGENDS: BANG-BANG</i>	106
LAMPIRAN 2: PERATURAN <i>MAGIC WHEEL</i>,		
	<i>MOBILE LEGENDS: BANG-BANG</i>	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	Halaman
1	Ilustrasi <i>complete gacha</i> dengan mekanisme sederhana	60
2	<i>Probability/odds disclosure</i> yang menunjukkan peluang untuk mendapatkan masing-masing item	62
3	<i>Rating</i> umur dan deskripsi konten untuk <i>game</i> mobile <i>Genshin Impact</i> dari Google Play Store	64
4	Kebijakan Privasi dalam <i>game</i> <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	78
5	Layar <i>Magic Wheel</i> <i>MLBB</i> dan Ketentuannya	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Halaman
1	Kategori Jenis Implementasi <i>Random Reward Mechanism</i> menurut Nielsen & Grabarczyk	24

