Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Dio Rizky Ramada

Assignment title: Jurnal

Submission title: ALASAN PELARANGAN FITUR LOOTBO

File name: Ejournal_Dio_Rizky.doc

File size: 134.5K

Page count: 8

Word count: 2,496

Character count: 17,038

Submission date: 25-Aug-2023 03:09PM

Submission ID: 2151037757

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Phil I Ketut Gunawan, MA.
NIP. 19631222 199002 1 001

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 &

{ 1 }