

**CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

**SKRIPSI**

**Ditulis Untuk Memenuhi Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum**

**Oleh:**

**AIDIL AKBAR**  
**2206200073**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> [M fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [f umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [i umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [t umsumedan](https://www.twitter.com/umsumedan) [u umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA**  
**UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA**  
**BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA 1**

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, tanggal 20 April 2026, Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

**MENETAPKAN**

**NAMA** : AIDIL AKBAR  
**NPM** : 2206200073  
**Prodi/Bagian** : HUKUM/ HUKUM PIDANA  
**Judul Skripsi** : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA

**Dinyatakan:**

- ( A ) Lulus Yudisium dengan predikat Istimewa  
( ) Lulus Bersyarat, memperbaiki/Ujian Ulang  
( ) Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Hukum Pidana.

**PANITIA UJIAN**

**Ketua**

**Sekretaris**

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.  
NIDN: 0122087502

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.  
NIDN: 0118047901

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Assoc. Prof. Dr. FARID WAJDI, S.H., M.Hum
2. ERWIN ASMADI, S.H, M.H.
3. IBRAHIM NAINGGOLAN, S.H., M.H.

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENETAPAN**  
**HASIL UJIAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS HUKUM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Berdasarkan Berita Acara ujian Skripsi yang dilaksanakan pada Senin, tanggal 20 April Tahun 2026. Panitia Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan ini menetapkan bahwa:

**NAMA** : AIDIL AKBAR  
**NPM** : 2206200073  
**Prodi/Bagian** : HUKUM/ HUKUM PIDANA  
**Judul Skripsi** : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA

**Penguji** : 1. Assoc. Prof. Dr. FARID WAJDI, S.H., M.Hum NIDN: 0102087002  
2. ERWIN ASMADI, S.H, M.H. NIDN: 0120028205  
3. IBRAHIM NAINGGOLAN, S.H., M.H. NIDN: 0030116606

Lulus, dengan nilai A, predikat Istimewa

Oleh karenanya dinyatakan berhak menggunakan gelar Sarjana Hukum (S.H.)

Ditetapkan di Medan

Tanggal, 20 April 2026

PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.  
NIDN: 0122087502

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.  
NIDN: 0118047901



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567



<http://hukum.umsu.ac.id>



[fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id)



[umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan)



[umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan)



[umsumedan](https://twitter.com/umsumedan)



[umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL** : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA




**NAMA** : AIDIL AKBAR

**NPM** : 2206200073

**PRODI/BAGIAN** : HUKUM / HUKUM PIDANA

Skripsi tersebut di atas telah diujikan oleh Dosen Penguji Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada hari Sabtu tanggal 20 April 2026.

Dosen Penguji

		
<u>Assoc. Prof. Dr. Farid Wajdi, S.H., M.Hum</u> NIDN: 0102087002	<u>Ervan Asmadi, S.H, M.H.</u> NIDN: 0120028205	<u>Ibrahim Nainggolan, S.H., M.H.</u> NIDN: 0030116606

Disahkan oleh:  
Dekan Fakultas Hukum UMSU



Assoc. Prof. Dr. Faisal, S.H., M.Hum.  
NIDN: 0122087502



Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : AIDIL AKBAR  
NPM : 2206200073  
PRODI/BAGIAN : HUKUM / HUKUM PIDANA  
JUDUL SKRIPSI : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA

Disetujui untuk disampaikan kepada  
Panitia ujian skripsi

Medan, 05 MEI 2026

Disetujui:  
Dosen Pembimbing

IBRAHIM NAINGGOLAN S.H., M.H  
NIDN: 0101017406

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## BUKTI PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara telah menerima Pendaftaran Ujian Skripsi:

**NAMA** : AIDIL AKBAR  
**NPM** : 2206200073  
**Prodi/Bagian** : HUKUM/ HUKUM PIDANA  
**Judul Skripsi** : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA

**Dosen Pembimbing** : IBRAHIM NAINGGOLAN, S.H., M.H.

Selanjutnya layak untuk diujikan.

Medan, 14 April 2026

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. FAISAL, S.H., M.Hum.  
NIDN: 0122087502

Assoc. Prof. Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.  
NIDN: 0118047901

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS HUKUM**

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400- 66224567

<http://hukum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya saya bertanda tangan di bawah ini:

**NAMA** : AIDIL AKBAR  
**NPM** : 2206200073  
**Prodi/Bagian** : HUKUM/ HUKUM PIDANA  
**Judul Skripsi** : **CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis, secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Dan apabila ternyata dikemudian hari data-data dari skripsi ini merupakan hasil Plagiat atau merupakan hasil karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, April 2026  
Saya yang menyatakan



**AIDIL AKBAR**  
**NPM. 2206200073**



# FAKULTAS HUKUM

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/PT/III/2024  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 – 66224567 Fax. (061)6625474-6631003  
<https://umsu.ac.id> rektor@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan  
Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : AIDIL AKBAR  
NPM : 2206200073  
Prodi/Bagian : HUKUM/ HUKUM PIDANA  
Judul Skripsi : CHIP GAME DOMINO HIGHS SEBAGAI PERANGKAT  
PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA  
Pembimbing : IBRAHIM NAINGGOLAN, S.H., M.H.

No.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN
1.	22 Agustus 2025	Bimbingan judul	
2.	02 Desember 2025	Revisi proposal	
3.	16 Desember 2025	Perbaikan revisi proposal	
4.	15 Januari 2026	Seminar proposal	
5.	23 Januari 2026	Bimbingan rumusan masalah skripsi	
6.	01 April 2026	Perbaikan bab II	
7.	03 April 2026	Revisi penambahan bab II	
8.	06 April 2026	Perbaikan penulisan & bedah buku	
9.	07 April 2026	Acc skripsi	

Mahasiswa dengan data dan judul tugas akhir tersebut di atas telah melalui proses bimbingan dan telah dilakukan pemeriksaan terhadap daftar pustaka, oleh karenanya tugas akhir tersebut disetujui untuk diujikan.

Medan, 4 April 2026

Diketahui,  
Dekan Fakultas Hukum

Dosen Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Faisal, S.H., M.Hum

NIDN : 0122087502

IBRAHIM NAINGGOLANp, S.H., M.H

NIDN : 0101017406

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* rabbil 'alamin, segenap puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan hidayah serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan Salam senantiasa tercurah kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW dengan mengucapkan *Allahmma Shalli'ala Muhammad Wa'alaahi Syaidina Muhammad* yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang terang menerang yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Kedua orangtua penulis yang tercinta, Bapak Muhammad kadir dan Ibu Sulastri, yang senantiasa tulus memberikan motivasi, do'a, kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran serta pengorbanan dan perhatian yang tak henti-hentinya mengalir untuk penulis juga memberikan dukungan penulis baik materil dan moril dalam memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Kepada Adik tersayang Gilang Rahman dika yang telah banyak membantu penulis dari segi apapun materi maupun tenaga yang telah di berikan kepada penulis. Terima kasih buat Papi saya tercinta Edward panjaitan dan Mami saya Rosmaida tambunan yang sudah mengurus penulis dari bayi hingga saat penulis mengerjakan skripsi nya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima

kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Dr. Agusani. M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan tinggi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Faisal. S.H., M.Hum selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas dukungan dan kebijakan akademik yang diberikan selama proses perkuliahan. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Ibrahim Nainggolan, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan dedikasi telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi kepada penulis sejak awal hingga terselesaikannya skripsi ini. Bimbingan dan nasihat yang diberikan tidak hanya bernilai akademik, tetapi juga menjadi pembelajaran berharga bagi penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Teguh Syuhada Lubis S.H., M.H selaku Kepala Bagian Hukum Pidana atas bantuan dan dukungan yang telah membantu kelancaran urusan administrasi akademik, serta kepada Bapak Dr. Zainuddin, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama masa perkuliahan. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan.

Kepada Al Adha Kafrina Hutajulu, Lutfi Efendi Siregar, M. Aditya Dwi Setiawan selaku teman saya dari masa putih abu-abu dan hingga saat ini yang saya anggap seperti teman curhat yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Nasihat, kepedulian, serta

dorongan yang diberikan menjadi penguat langkah penulis, terutama di saat menghadapi berbagai tantangan. Kehadiran teman bukan hanya sebagai keluarga, tetapi juga sebagai sosok yang selalu siap menyemangati dan menguatkan. Semoga segala kebaikan dan doa yang telah diberikan mendapat balasan terbaik serta membawa keberkahan bagi kita semua.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Sobat Pidana-Pidana Aja, khususnya teman terdekat saya M.Hafiz Dalimunthe, Dian Ambar Pratiwi, Noorfayza Salsabila Harahap yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian bukan sekadar sebagai teman diskusi, tetapi juga sebagai tempat berbagi lelah, cemas, dan harapan. Dukungan, kebersamaan, serta canda yang tulus di tengah tekanan akademik menjadi penguat langkah ketika penulis hampir menyerah. Terima kasih atas kesediaan untuk mendengar, menyemangati tanpa menghakimi, dan menemani proses ini hingga tuntas. Semoga kebersamaan dan kebaikan yang terjalin menjadi kenangan berharga serta terus menyertai langkah kita di masa yang akan datang.

Ucapan terimah kasih penulis sampaikan kepada Kawan Kawan Sapma fakultas Hukum saya Firdaus Maulana, M. Rifky Sihotang, Viqri Ardiansyah, Maulana Mursalin, Ragil Agits Trisaktimurti, yang telah banyak membantu penulis dari semester satu dan hingga pada saat penulis menyelesaikan skripsi ini yang banyak mendengar keluh kesah penulis pada saat pekulihaan dan banyak memberikan masukan kepada penulis hingga saat ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna,

sehingga penulis sangat mengharapkan dan mengucapkan banyak terimakasih atas kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, 04 Februari 2025

Penulis

**AIDILAKBAR**  
**2206200073**

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	v
ABSTRAK .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
1. Rumusan Masalah .....	5
2. Tujuan Penelitian.....	6
B. Manfaat penelitian .....	6
C. Definisi oprasional.....	7
D. Keaslian Penelitian.....	8
E. Metode Penelitian .....	13
1. Jenis Penelitian.....	13
2. Sifat Penelitian .....	14
3. Pendekatan Penelitian .....	14
4. Sumber Data Penelitian .....	15
5. Alat Pengumpul Data .....	16
6. Analisis Data .....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	18
A. <i>Chip Game Domino Higgs</i> .....	18
1. Pengertian tentang <i>game domino higgs</i> .....	18
2. Pengertian tentang <i>chip game domino higgs</i> .....	20
B. Perangkat Perjudian.....	22
1. Pengertian tentang perangkat untuk berjudi.....	22
C. Pengertian Tentang Perjudian.....	23
D. Perspektif Hukum Pidana.....	27
1. Pengertian hukum pidana .....	27
2. Berbagai tindak pidana.....	30
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	36

A. Kategori <i>Game Domino Higgs</i> Dalam Perspektif Hukum Pidana .....	36
1. Pengertian <i>Game Domino Higgs</i> .....	36
2. Pengertian Perjudian dalam Perspektif Hukum Pidana .....	41
3. Tindak Pidana Perjudian Dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE .....	42
4. Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP Baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023) .....	43
B. Unsur Perjudian Dalam <i>Game Domino Higgs</i> Dalam Perspektif Hukum Pidana.....	46
1. Unsur- Unsur Perjudian Menurut Pasal 303 KUHP .....	46
2. Unsur- Unsur Perjudian Menurut Pasal 426 KUHP No 1 Tahun 2023 .....	48
3. Unsur- unsur perjudian menurut Pasal 427 KUHP No 1 Tahun 2023 .....	51
4. Unsur- unsur perjudian menurut Pasal 428 KUHP No 1 Tahun 2023 .....	53
C. Penegakan Hukum Pidana Penggunaan <i>Chip Game Domino Higgs</i> Sebagai Perangkat Perjudian .....	54
1. Penegakan hukum oleh aparat penegak hukum .....	55
2. Penyelidikan.....	56
3. Penyidikan.....	58
4. Kendala yang di hadapi kepolisian untuk membuktikan Tindak Pidana perjudian dalam <i>Domino higgs</i> .....	60
5. Perjudian dalam KUHP baru dan Relevansinya dengan <i>Domino Higgs</i> ..	62
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....	66
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	70

## ABSTRAK

### **CHIP GAME DOMINO HIGGS SEBAGAI PERANGKAT PERJUDIAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PIDANA**

**Aidil Akbar**

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bentuk hiburan digital seperti *game online*. Salah satu fenomena yang berkembang adalah penggunaan *chip* dalam game *Domino Higgs* yang tidak hanya digunakan sebagai sarana permainan, tetapi juga diperjualbelikan dan dimanfaatkan sebagai media perjudian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kategori penggunaan *chip game Higgs Domino* dalam perspektif hukum pidana, mengkaji unsur-unsur perjudian yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Sumber bahan hukum terdiri dari bahan hukum primer berupa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Pasal 426, 427, 428, serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan bahan hukum sekunder berupa buku, jurnal ilmiah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *chip* dalam *game Higgs Domino* dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana perjudian apabila memenuhi unsur-unsur perjudian, yaitu adanya taruhan, unsur untung-untungan, dan kemungkinan memperoleh keuntungan. Selain itu, praktik jual beli *chip* di luar sistem resmi memperkuat indikasi adanya aktivitas perjudian berbasis digital. Penegakan hukum terhadap praktik ini dilakukan oleh aparat kepolisian melalui tahapan penyelidikan dan penyidikan, namun dalam pelaksanaannya menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan regulasi, kesulitan pembuktian, serta perkembangan teknologi yang pesat

**Kata Kunci: Perjudian online, Higgs Domino, Chip game, Penegakan hukum, Hukum pidana.**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang revolusioner telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara masyarakat berinteraksi, berekreasi, dan bahkan bertransaksi. Maraknya perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai bentuk aktivitas baru di masyarakat, termasuk bermain game online sebagai bentuk dari perkembangan digitalisasi itu sendiri dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat modern, khususnya para generasi muda. Pesatnya popularitas permainan digital di Indonesia telah membuka celah baru bagi tindakan-tindakan yang berpotensi melanggar norma dan kaidah hukum yang ada.<sup>1</sup>

Salah satu fenomena yang kian hari menjadi sorotan dari akibat berkembang pesatnya teknologi yakni praktik jual beli *chip* pada *game online*. Praktik ini, meskipun dianggap sepele oleh sebagian orang, sesungguhnya memiliki implikasi hukum yang cukup serius untuk ditanggapi dan dapat dikategorikan sebagai perbuatan pidana. Praktik ini telah bertransformasi dari sekedar kegiatan rekreasi kini menjadi transaksi yang melibatkan nilai ekonomi riil, banyak *chip game* diperjualbelikan dengan uang tunai dan memiliki suatu nilai. *Chip* yang seharusnya berfungsi sebagai alat tukar atau skor internal dalam ekosistem permainan, kini diperdagangkan secara bebas dengan menggunakan mata uang riil, baik melalui

---

<sup>1</sup> Choirul Fajri, "Tantangan Industri Kreatif *Game Online* di Indonesia," *Jurnal Komunikasi* 5, No. 1 (2012), halaman. 443–540.

platform pihak ketiga maupun transaksi langsung antar pemain. Praktik ini dikhawatirkan menyerupai dan bahkan memenuhi unsur-unsur tindak pidana tertentu. Hal ini tidak hanya menimbulkan kerugian finansial bagi individu, tetapi juga mengancam integritas sistem hukum dan norma sosial yang berlaku di Indonesia, terutama tentang hal yang berkaitan dengan larangan perjudian dan transaksi ilegal sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang Hukum Pidana dan peraturan terkait lainnya.<sup>2</sup>

Perjudian merupakan suatu masalah sosial yang sudah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan norma yang ada dalam masyarakat, perjudian juga memberikan dampak yang negatif dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, kini perjudian berevolusi dengan bersaranakan teknologi dan internet yang menyebabkan semakin bertambahnya para pengguna alat-alat elektronik seperti handphone, laptop, computer, dan alat-alat teknologi lainnya yang berbasis jaringan internet.<sup>3</sup> Jika *chip game online* dapat diuangkan atau digunakan sebagai alat taruhan dalam permainan, maka transaksi tersebut dapat dikategorikan sebagai perjudian. Perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), pada KUHP yang baru yang terletak pada Pasal 426 sampai 428 yang melarang segala bentuk perjudian. Oleh karena itu, perlu kajian lebih lanjut untuk menentukan apakah jual beli *chip game online* memenuhi unsur-unsur perjudian dalam KUHP. Jika terbukti sebagai perjudian, maka para pelaku jual beli *chip game*

---

<sup>2</sup> Hardian Iskandar Nur Khabibatus Sadiyah, Ifahdah Pratama Hapsari, "PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PELAKU JUDI ONLINE DI INDONESIA," *Law Review* 5, no. 1 (2022), halaman. 160–166.

<sup>3</sup> *Ibid.*, halaman 167.

*online* dapat dikenakan sanksi pidana.<sup>4</sup> Bahkan dalam perspektif Islam sendiri, larangan terhadap perjudian bahkan memiliki landasan yang lebih kuat dan bersifat fundamental. Al-Qur'an secara jelas menyebutkan bahwa perjudian (*maisir*) termasuk ke dalam perbuatan yang dapat menjerumuskan manusia ke dalam permusuhan, kemalasan, serta menjauhkan dari nilai-nilai spiritual. Melalui ayat-ayatnya, Islam menegaskan bahwa perjudian bukan hanya merugikan individu secara materiil, tetapi juga merusak akhlak, melemahkan tanggung jawab, dan menjauhkan manusia dari tujuan hidup yang penuh keberkahan. Adapun mengenai larangan perjudian didalam Al-Qur'an ditemukan dalam surah Al-baqarah ayat 129 yang berbunyi :

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا  
 أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ  
 الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ﴾

Artinya: "Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, "Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya." Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, "(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan)." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir."

---

<sup>4</sup> Rishanda Rambe, Davit Rahmadan, Tengku Arif Hidayat, "Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Dalam Hukum Pidana Indonesia", *Jurnal Hukum Progresif*, Vol. 8 No. 7 (Juli, 2025), halaman 88.

Dalam tahun 2020 sampai 2021 pada saat covid menyerang Indonesia, praktik jual beli *chip game online* seperti *Higgs Domino Island* semakin banyak ditemukan dan bahkan menjadi bagian dari pencaharian sebagian masyarakat. Transaksi chip yang dilakukan secara bebas melalui media sosial, warung kopi, atau platform digital menimbulkan persoalan hukum karena item virtual tersebut sering digunakan sebagai sarana untuk berjudi secara daring. Meskipun *chip* dalam game bersifat digital, nilai tukarnya yang nyata dan potensinya untuk memperoleh keuntungan finansial telah menjadikan praktik ini sebagai objek hukum pidana, khususnya dalam konteks perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 426 sampai 428 KUHP baru.<sup>5</sup>

Pada kenyataannya, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam implementasi hukum terhadap kasus jual beli *chip game online*. Kenyataannya, interpretasi hukum seringkali menjadi kendala, di mana belum ada pemahaman dan batasan yang seragam mengenai kapan transaksi *chip game online* dapat dikategorikan sebagai perjudian. Aparat penegak hukum mungkin menghadapi kesulitan dalam membuktikan adanya unsur pertaruhan uang riil atau keuntungan finansial di luar konteks permainan yang murni. Kenyataannya, praktik jual beli *chip game online* masih marak terjadi, menunjukkan bahwa penegakan hukum belum sepenuhnya efektif dalam menekan aktivitas ini. Sifat lintas batas dari game online juga mempersulit penegakan hukum dalam hal yurisdiksi dan pengawasan<sup>6</sup> unsur delik pidana,

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, halaman 89.

<sup>6</sup> *Ibid.*, halaman 89.

baik itu dalam konteks perjudian (Pasal 303 KUHP) dan KUHP No 1 Tahun 2023 Pasal 426, Pasal 427, Pasal 428, penipuan siber, atau bentuk pelanggaran undang-undang lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terkait jual beli *chip game domino highs* dalam perspektif hukum pidana guna mengurai polemik hukum yang terjadi. Dengan demikian, kajian ini akan memberikan kontribusi secara tidak langsung bagi pembaharuan hukum pidana di Indonesia untuk memastikan bahwa perkembangan teknologi tidak dijadikan sebagai sarana untuk melakukan pelanggaran hukum.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji “**Chip Game Domino Highs Sebagai Perangkat Perjudian Dalam Perspektif Hukum Pidana**”, guna memberikan gambaran mengenai pelaksanaan ketentuan hukum serta hambatan dalam penerapannya.

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat ditarik beberapa pokok yang menjadi batasan pembahasan permasalahan pada penelitian ini nantinya, adapun yang menjadi permasalahannya antara lain:

1. Bagaimana kategori perspektif hukum pidana pada *game domino higgs*?
2. Bagaimana unsur perjudian dalam *game domino higgs* dalam perspektif hukum pidana?
3. Bagaimana penegakan hukum pidana penggunaan *chip game domino higgs* sebagai perangkat perjudian?

## 2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kategori perspektif hukum pidana terhadap penggunaan *game Domino Higgs*, sebagai permainan yang bersifat hiburan semata atau telah masuk dalam kategori tindak pidana perjudian menurut ketentuan hukum yang berlaku.
2. Untuk mengetahui unsur-unsur perjudian dalam *game Domino Higgs* dalam perspektif hukum pidana, khususnya dengan mengacu pada ketentuan Pasal 303 KUHP serta UU No. 1 Tahun 2023 KUHP, serta praktik penggunaan *chip* dalam permainan tersebut memenuhi unsur tindak pidana perjudian.
3. Untuk mengetahui penegakan hukum pidana terhadap penggunaan *chip game Domino Higgs* sebagai perangkat perjudian, bentuk Upaya yang dilakukan oleh aparat penegak hukum serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya berdasarkan ketentuan UU ITE dan KUHP No 1 Tahun 2023

### **B. Manfaat penelitian**

- Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.
- a. Secara Teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang penting dalam pengembangan ilmu hukum pidana khususnya pada aspek perjudian digital. Dengan mengkaji jual beli *chip game domino higgs* sebagai perangkat perjudian, penelitian ini memperdalam pemahaman mengenai

penerapan hukum pidana dalam konteks teknologi informasi yang terus berkembang, yang selama ini masih sedikit kajian akademis. Selain itu, penelitian ini memperkuat kerangka teori mengenai tindak pidana perjudian dengan memasukkan fenomena baru berupa transaksi digital yang berkaitan dengan perjudian online.

- b. Secara Praktis, Hasil penelitian dapat menjadi pedoman bagi aparat penegak hukum dalam mengidentifikasi, menindak, dan memproses kasus-kasus perjudian digital secara lebih efektif dan terukur berdasarkan kerangka hukum pidana yang jelas. Selain itu, penelitian ini dapat membantu pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi dan kebijakan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan digitalisasi, khususnya dalam mengatur transaksi virtual yang bersinggungan dengan perjudian. Bagi masyarakat luas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran hukum mengenai risiko dan konsekuensi praktik jual beli *chip* sebagai bagian dari perjudian ilegal sehingga dapat meminimalisir keterlibatan dalam aktivitas yang merugikan secara sosial dan hukum. Secara praktis, penelitian ini juga bisa menjadi bahan edukasi bagi pelaku industri game dan platform digital untuk menerapkan mekanisme pengawasan yang mencegah penyalahgunaan *chip* sebagai alat berjudi.

### **C. Definisi oprasional**

- a. *Chip game domino higgs*, merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, mulai dari *domino*, kartu, *fuzledam*, dan *slot* yang menjadi sarana untuk

mengumpulkan banyak *chip* yang didapat dari kemenangan.<sup>7</sup>

- b. Perangkat perjudian, merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan computer atau smartphome dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya.<sup>8</sup>
- c. Hukum pidana, merupakan suatu sistem norma-norma yang menentukan terhadap tindakan yang mana (hal melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu dimana terdapat suatu keharusan untuk melakukan sesuatu) dan dalam keadaan-keadaan bagaimana hukum itu dapat dijatuhkan, serta hukuman yang bagaimana yang dapat dijatuhkan bagi tindakan-tindakan tersebut.<sup>9</sup>

#### **D. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti ini belum pernah dilakukan penelitian oleh peneliti sebelumnya. Adapun beberapa karya ilmiah pada penelitian sebelumnya yang mendukung keaslian penelitian ini yaitu:

1. Skripsi oleh Muhammad Riast Umar Al Hikam, NIM B011171364, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, 2021, yang berjudul “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli *Chip Game Online Higgs Domino Island* (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/Pn.Bls)”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa fokus penelitian ini mengkaji tentang putusan Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls yang mana kualifikasi tindak pidana

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, halaman 90.

<sup>8</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), halaman. 145

<sup>9</sup> Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), halaman. 1.

perjudian dan jual beli *chip game online Higgs Domino Island* dikategorikan sebagai concursus perbuatan berlanjut, di mana perbuatan pertama yaitu mempertaruhkan *chip* sudah dianggap memenuhi unsur perjudian yang kemudian dilanjut dengan memperjualbelikan *chip* tersebut sebagai bentuk pemenuhan Pasal 303 lainnya yaitu dengan sengaja menawarkan kepada khalayak umum untuk bermain judi. Menurut penulis, penerapan hukum pidana terhadap pelaku tindak pidana jual beli *chip game online Higgs Domino* pada putusan Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls kurang tepat. Sebaiknya Jaksa Penuntut Umum menggunakan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik karena lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan kasus. Jenis dan sumber hukum yang digunakan yakni bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, serta menggunakan teknik pengumpulan berupa studi kepustakaan dan studi dokumen yang kemudian diolah secara kualitatif. Rumusana masalah

1. Bagaimanakah kualifikasi tindak pidana jual beli *chip game online Higgs Domino Island* dalam perspektif Hukum Pidana?
  2. Bagaimanakah penerapan hukum pidana terhadap tindak pidana jual beli *chip game online Higgs Domino Island* dalam perkara pidana No. 121/Pid.B/2021/PN Bls?
2. Skripsi oleh Victor Alan Gumara, NIM 102200108, Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo,

2024, yang berjudul “Jual Beli *Chip Dalam Game Online Higgs Domino* Perspektif Ulama di Ponorogo”. Berdasarkan hasil penelitian, fokus penelitian ini yaitu mengkaji tentang bagaimana pandangan para ulama di Ponorogo terhadap tindakan jual beli *chip* dalam *game online higgs domino*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yakni bahwasanya hukum transaksi jual beli *chip* dalam *game online higgs domino* yang dilakukan masyarakat di Desa Kranggan Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo ini, menurut para ulama Ponorogo baik Nahdlatul Ulama, Muhammadiyah, dan Kyai Pondok Pesantren, transaksi tersebut dihukumi sah karena sudah memenuhi syarat jual beli, namun untuk objeknya (*chip*) dihukumi haram karena *chip* tersebut berasal dari hasil taruhan dalam game, yang mengarah pada perjudian (*maysir*) 2) para ulama Ponorogo mengharamkan penukaran (*chip*) menjadi bentuk uang/rupee, karena sudah dijelaskan bahwasannya objek (*chip*) tersebut terdapat unsur perjudian, yang mana dapat merugikan salah satu pihak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi lapangan (*field research*). Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperkuat penelitian ini. Rumusan masalah

1. Bagaimana pandangan Ulama Ponorogo terhadap transaksi *chip* dalam *game online higgs domino*?
2. Bagaimana pandangan Ulama Ponorogo terhadap penukaran *chip* dengan uang rupee dalam *game online higgs domino*?
3. Skripsi oleh Akhmad Syaifudin, NIM 126101202080, Fakultas Syariah dan

Ilmu Hukum, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, 2024, yang berjudul “Analisis Hukum Islam Jual Beli *Chip Higgs Domino* Ditinjau Dari Undang -Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (Studi Kasus di Desa Rejowinangun Kecamatan Trenggalek)”. Kesimpulan dalam skripsi ini adalah bahwasanya pada praktik transaksi jual beli *chip game online higgs domino*, yang diawali dari pemasaran di sosial media online. Disini penjual dapat yang menerangkan dan membujuk pembeli untuk membeli *chip game online higgs domino* dengan nominal *chip* yang dijual dan juga nominal harga jualnya setelah itu jika transaksi sudah disepakati maka pihak pembeli menanyakan lokasi tempat untuk melakukan sebuah transaksi ataupun bisa juga dikatakan cash on delivery ataupun melalui pembayaran transfer. Praktik jual beli yang terjadi di desa Rejowinangun Kecamatan Trenggalek yang disini tidak sesuai dengan syarat jual beli dalam hukum Islam karena terdapat perjudian (*maysir*) pada kualitas objek transaksi dan ini tidak sesuai dengan Pasal 27 ayat 2 dalam UU ITE karena jual beli dikatakan tidak sah dengan adanya unsur perjudian. Sejalan dengan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan untuk praktik jual beli *chip higgs domino* pihak penjual lebih baik menjual suatu barang dengan objek yang jelas sesuai syariat Islam dan tidak adanya suatu barang yang mengandung sebuah *maysir*. Pembeli sebaiknya lebih memperhatikan atas barang yang mau dibeli agar tidak terbawah ketika pembeli membeli suatu barang yang tidak sesuai oleh syariat Islam. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pola pikir deduktif yang menggunakan teknik

pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Rumusan masalah

1. Bagaimana praktik jual beli *chip* dalam permainan *Higgs Domino* yang terjadi di Desa Rejowinangun Kecamatan Trenggalek?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik jual beli *chip Higgs Domino* tersebut, khususnya terkait unsur maysir (perjudian) dan gharar (ketidakpastian)?
3. Bagaimana ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diterapkan terhadap praktik jual beli *chip Higgs Domino*?
4. Apakah praktik jual beli *chip Higgs Domino* tersebut bertentangan dengan hukum Islam dan hukum positif di Indonesia?

Berdasarkan uraian mengenai penelitian-penelitian sebelumnya terdapat perbedaan di penelitian ini. Penelitian ini memiliki keaslian yang jelas dan berbeda secara substansial. Penelitian sebelumnya memang membahas mengenai perjudian online, penggunaan aplikasi game sebagai sarana perjudian, maupun transaksi *chip* digital, namun belum ada yang secara spesifik mengkaji jual beli *chip Game Domino Highs* sebagai perangkat perjudian melalui analisis yuridis mendalam dalam perspektif hukum pidana, terutama terkait konstruksi unsur delik dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 426 sampai 428 dalam KUHP No 1 Tahun 2023 serta relevansinya dengan perkembangan perjudian digital.

Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan perspektif baru yang tidak dijumpai dalam penelitian terdahulu, baik dari segi objek kajian, ruang lingkup pembahasan, maupun pendekatan analisis. Fokus penelitian yang

menempatkan *chip Game Domino Highs* sebagai alat atau sarana tindak pidana perjudian merupakan pembaruan yang memberikan kontribusi ilmiah dan menegaskan bahwa penelitian ini bersifat orisinal, bukan duplikasi dari penelitian yang sudah ada

### **E. Metode Penelitian**

Metode penelitian hukum adalah ilmu tentang tata cara melakukan penelitian hukum secara teratur (sistematis) yang pada hakikatnya berfungsi untuk memberikan pedoman, tentang tata cara seorang peneliti mempelajari, menganalisis, memahami dalam melakukan penelitian hukum.<sup>10</sup> Guna mendapatkan hasil penelitian yang maksimal, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

#### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (yuridis normatif) atau yang biasa disebut penelitian hukum doctrinal yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan Pustaka atau data sekunder belaka.<sup>11</sup> Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Sistem norma yang dibangun mengenai asas- asas, norma, kaidah dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, serta doktrin (ajaran).<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Eka N.A.M Sihombing Cyinthia Hadita, *Penelitian Hukum* (Malang: PT Citra Intens Selaras, 2022), halaman 2.

<sup>11</sup> Surya Perdana Ramlan, Tengku Erwin Syahbana, *Metode Penelitian Hukum Dalam Pembuatan Karya Ilmiah* (Medan: UMSUPress, 2023), halaman 13

<sup>12</sup> Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif Dan Empiris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), halaman 33.

Penelitian hukum normatif secara garis besar bertujuan untuk menganalisis azas-azas hukum, meneliti sistematika hukum, dan meneliti sinkronisasi hukum.<sup>13</sup>

Penelitian normatif berfungsi memberi argumentasi yuridis ketika terjadi kekosongan, kekaburan dan konflik norma.<sup>14</sup>

## 2. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah deskriptif analisis. Menurut Soerjono Soekanto suatu penelitian deskriptif, dimaksudkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya. Maksudnya adalah terutama untuk mempertegas hipotesa-hipotesa, agar dapat membantu didalam memperkuat teori-teori lama, atau didalam kerangka menyusun teori- teori baru.<sup>15</sup>

## 3. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif atau yang sering disebut dengan penelitian doktrinal, yang mengkaji hukum yang dikonsepsikan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dimasyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang, maka penelitian ini menggunakan pendekatan taraf sinkronisasi hukum atau perundang undangan (*statue approach*).

Penelitian terhadap taraf sinkronisasi (perundang-undangan) yang menjadi objek penelitian adalah sampai sejauh mana hukum positif tertulis (peraturan

---

<sup>13</sup> Imam Jalaludi Rifai, *Metedologi Penelitian Hukum* (Cerenang: PT. Sada Kurnia Pustaka, 2023),halaman 12

<sup>14</sup> Made Pesek Diantha, *Metodologi Peneltian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), halaman 11.

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1986), halaman 11.

perundang-undangan) yang ada sinkron satu sama lainnya.<sup>16</sup>

#### 4. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah bersumber dari Hukum Islam dan juga data sekunder yang menggunakan bahan hukum baik berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier, yaitu sebagai berikut:

- a. Data kewahyuan, yaitu data yang bersumber dari Hukum Islam yaitu Al-Qurandan Hadis, adapun data kewahyuan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada Q.S. Al – Baqarah Ayat 188 dan Q.S Al -Maidah Ayat 38. Bahwadalam penelitian ini dicantumkan berupa ayat Al-Qur’an sebagai dasar mengkaji, menganalisa dan menjawab permasalahan yang diteliti.
- b. Data sekunder data yang diperoleh melalui bahan pustaka yang terdiri dari
  1. Bahan hukum primer: peraturan perundang-undangan yang diurutkan berdasarkan hierarki. Yang terdiri dari Undang-Undang Dasar 1945, KUHP No 303 Tentang perjudian dengan Undang-Undang No 1 Tahun 2023 mencakup Pasal 426 sampai Pasal 428.
  2. Bahan Hukum Sekunder: merupakan bahan hukum yang menjadi penjelas dari adanya bahan hukum primer. Seperti buku dan tulisan ilmiah hukum yang terkait objek penelitian.<sup>17</sup>
  3. Bahan Hukum Tersier: merupakan bahan penunjang dari dua bahan

---

<sup>16</sup> Ramlan, Tengku Erwin Syahbana, Surya Perdana., *Op.Cit*, halaman 103.

<sup>17</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Jakarta: Sinar Grafika, 2019), halaman 24.

hukum sebelumnya, primer dan sekunder. Seperti Kamus Hukum, Ensiklopedia Hukum dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

## 5. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang dilakukan dalam penelitian skripsi ini adalah dengan cara studi kepustakaan (*library research*) untuk memperoleh sumber data dengan cara penelusuran, penghimpunan dan pengumpulan bahan-bahan hukum tertulis yang relevan dengan tema dan judul penelitian ini. Studi kepustakaan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. *Offline*, yaitu menghimpun data studi kepustakaan (*library research*) secara langsung dengan mengunjungi toko-toko buku, perpustakaan kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) guna menghimpun data skunder seperti: buku-buku hukum, dokumen, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan, dan lain sebagainya yang dibutuhkan dalam penelitian dimaksud.
- b. *Online*, yaitu penelitian kepustakaan (*library research*) yang dilakukan dengan mencari di media internet seperti e-book, e-journal dan item-item yang berkaitan dengan topik penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data skunder yang diperlukan untuk proses penelitian ini.

---

<sup>18</sup> Rusdin Tahir, *Metodologi Penelitian Bidang Hukum: Suatu Pendekatan Teori Dan Praktik* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), halaman 101-102.

## 6. Analisis Data

Untuk penelitian hukum yang bersifat normatif, pendekatan kualitatif digunakan untuk memecahkan isu hukum yang diajukan. Hasil yang hendak dicapai adalah memberikan preskripsi mengenai apa yang seyogianya.<sup>19</sup> Untuk menganalisis data yang terhimpun dari studi kepustakaan, maka penelitian ini menggunakan analisis kualitatif berdasarkan metode pendekatan penelitian yang dipilih pada penelitian skripsi ini. Analisis data kualitatif adalah upaya untuk menganalisis atau memeriksa data kualitatif secara cermat dan komprehensif, dengan tujuan memahami fenomena yang diteliti.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021), halaman 125.

<sup>20</sup> *Idem.*, halaman 81.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### **A. *Chip Game Domino Higgs***

##### 1. Pengertian tentang *Game Domino Higgs*

*Game Online Domino Higgs* merupakan salah satu varian perjudian modern yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat. Secara teknis, perjudian jenis ini sangat mudah dan fleksibel untuk dimainkan. Cukup menginstall aplikasi dan membuat akun *game Domino Higgs* sudah bisa mengakses beberapa jenis permainan secara online, diantaranya domino, qiu-qiu, dan yang paling digemari, yaitu permainan *slot*. Pada dasarnya, permainan *slot Domino Higgs* ini menggunakan *Chip*/koin yang digunakan sebagai bahan taruhan untuk bermain. Semakin banyak *chip* yang dimiliki dan dijadikan sebagai modal, potensi kemenangan juga akan semakin besar. Apabila *chip* yang dimiliki kemudian habis, permainan (aplikasi) ini juga menyediakan solusi untuk mengisi ulang *chip*, tetapi dianggap mahal dan tidak sebanding uang yang dikeluarkan dengan *chip* yang didapatkan. Maka dari itu, beberapa masyarakat menggunakan kesempatan ini untuk menjadi bandar *chip* dan melakukan praktik jual beli *chip* yang dianggap masyarakat lebih murah dan sebanding dengan *chip* yang diperoleh.<sup>21</sup>

Permainan slot di *Domino Higgs* mirip dengan sebuah mesin judi kasino. Pemain menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Jika

---

<sup>21</sup> F. Rahman, "Analisis Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino," *Jurnal Juripol Polgan*, Vol. 4, No. 1 (2021), halaman 5

gambar dalam slot sama semua maka pemain bisa dikatakan memenangkan jackpot. *Domino Higgs* merupakan Game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *Game*, mulai dari *domino*, kartu, puzzle, dan *slot* yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *Chip* yang didapat dari kemenangan. Permainan *Domino Higgs* yang populer adalah *slot*, mulai dari *DuoFu DuoCai*, Rezeki Nomplok, *5 Dragons*, dan *FaFaFa*. Permainan *Domino Higgs* menjadi semakin menarik karena *Game Domino Higgs* menyediakan fitur "*Top Up*" (Isi ulang), sedekah, dan kirim *Chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *Chip* yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *Chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *Chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur *Top Up*. Pada fitur ini, pembelian *Chip* dilakukan melalui pihak *provider* dengan cara menukar pulsa.<sup>22</sup>

*Domino Higgs* merupakan *game online* yang bisa di *download* di *playstore* dengan jenis permainan yang sangat banyak seperti *Domino*, Kartu, dan Slot. *Game online* dapat diakses dan dimainkan bila sudah terhubung dengan jaringan internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan koin (*chip*) dapat diperjual belikan dengan meng-*upgrade* akun Perunggu. Setelah menjadi Akun Perunggu, maka pemain hanya boleh melakukan/mengirim *chip/koin* sebanyak 2 Billion *Chip*. Pemain bisa melakukan *Top-Up* sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel,

---

<sup>22</sup> Milla Puspita. 2021. Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino. Skripsi Institute Agama Islam Bengkulu. Halaman 37

Indosat, 3) atau pemain bisa juga melakukan transaksi *Top-Up* dengan media penyedia layanan pembayaran yang lainnya. Setelah melakukan *Top-Up*, maka pemain mendapatkan 120.000.000 (seratus dua puluh juta) *chip* dan 30.000.000 (tiga puluh juta) *chip*, yang dapat dipakai pemain untuk bermain di setiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Domino Higgs*.<sup>23</sup>

## 2. Pengertian tentang *chip game domino higgs*

*Chip* dalam *game higgs domino* adalah sebuah koin (*virtual*) atau dengan kata lain pengganti uang dalam sebuah *game online* maupun *offline*. Fungsi *chip* adalah sebagai alat pengganti uang tunai dalam *game online*, *chip* bernilai uang dalam dunia *gamer*. *Chip* memiliki nilai intrinsik dengan jumlah tertentu untuk memainkan *game* tersebut, karena *chip* dianggap sebagai hal yang paling efektif untuk menghindari berbagai masalah.<sup>24</sup> *Chip* berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam taruhan saat bermain *game online higgs domino*, yang dikenal sebagai BAT (*Buy All Table*) fitur atau mode dimana pemain bisa dengan membeli *chip* otomatis sesuai ketentuan *game* tersebut. Ukuran nilai BAT dapat mempengaruhi peluang kemenangan dalam *game*. Dalam *domino Higgs*, "sedekah" merujuk pada *chip* gratis yang diberikan oleh aplikasi kepada pengguna yang membuka aplikasi setiap hari. Ketika *chip* habis, pengguna dapat mengisi ulang dengan mengirim *chip* melalui nomor ID *game* dari akun pengguna *domino Higgs* lainnya. Fungsi dari *chip* atau koin emas tersebut adalah sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam permainan. Terdapat beberapa cara untuk

---

<sup>23</sup> F. Rahman, *Op.Cit.*, halaman 7

<sup>24</sup> Victor Alan Gumara, *Op. Cit.*, halaman. 230

mendapatkan *chip*, seperti melakukan *top-up* menggunakan pulsa dan juga dengan rutin masuk ke dalam permainan setiap hari.<sup>25</sup>

Dalam permainan ini, pemain diharuskan untuk mengisi saldo dan membeli *chip* agar dapat bermain. Jika menang, pemain akan memenangkan sejumlah uang, sedangkan jika kalah, pemain akan kehilangan uang yang sama seperti dalam permainan judi. Semakin sering gamers memainkan maka semakin berkurang *chip* dalam *game* tersebut karena tidak semua orang beruntung dan mendapat kemenangan, pada akhirnya *gamers* mencari alternatif untuk mendapatkan *chip* tersebut dengan cara transaksi jual beli, yaitu dengan cara membeli *chip* milik orang yang lebih beruntung. Hal ini dilakukan gamers agar bisa terus memainkan *game*.<sup>26</sup>

Keharusan mempunyai *chip* maka akan menimbulkan jual beli *chip* bagi pemain *game* tersebut, dan nantinya memungkinkan kita dapat berbagi *chip* kesesama pemain, kemudian bagi pemain yang mempunyai *chip* dengan jumlah yang banyak untuk dijualbelikan lagi *chip* ini kepada para pengguna atau pemain yang sudah kehabisan *chip*. Maka ini akan menarik minat pemain *game* online tersebut untuk mengumpulkan *chip* dengan jumlah yang banyak agar nanti dapat dijualkan kembali. Namun dalam *game* ini, tidak semua pemain bisa menikmatinya agar dapat menang bahkan ada juga yang kalah dan sampai kehabisan *chip*. Kemudian mereka kembali membeli *chip* untuk digunakan

---

<sup>25</sup> Annisa Dwi Ayuning Tyas, Panggih Nur Adi, "Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat Fenomena Chip Dalam Game Higgs Domino", Jurnal Moral Kemasyarakatan, Vol. 8 No. 2 (Desember, 2023), halaman. 106-107.

<sup>26</sup> Syahrul Ibrahim, "Pertukaran Sosial Pemain Game Online Higgs Domino Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum Universitas Negeri Makassar", Pinisi Journal of Sociology Education Review, Vol. 4 No. 2 (Juli, 2024), halaman. 408.

sebagai modal untuk dapat memenangkan permainan ini.<sup>27</sup>

## **B. Perangkat Perjudian**

### 1. Pengertian tentang perangkat untuk berjudi

Perangkat untuk berjudi harus dipahami tidak hanya berdasarkan bentuknya, melainkan berdasarkan fungsinya. Artinya, suatu alat atau sarana dapat dikategorikan sebagai perangkat perjudian apabila memiliki fungsi untuk mendukung terjadinya aktivitas taruhan yang mengandung unsur untung-untungan dan kemungkinan memperoleh keuntungan. Pendekatan fungsional ini penting karena perkembangan teknologi telah mengaburkan batas antara permainan biasa dan perjudian.<sup>28</sup>

Perangkat digital seperti aplikasi game online, termasuk penggunaan *chip* dalam *game Higgs Domino*, dapat dikualifikasikan sebagai perangkat perjudian apabila memenuhi unsur-unsur perjudian. *Chip* yang pada awalnya hanya merupakan bagian dari sistem permainan berubah fungsi menjadi alat taruhan ketika memiliki nilai ekonomis dan diperjual belikan. Dengan demikian, *chip* tidak lagi sekadar fitur permainan, tetapi telah bertransformasi menjadi instrumen dalam praktik perjudian digital.<sup>29</sup>

Jika di lihat dari sudut pandang kebijakan hukum pidana, penafsiran luas terhadap perangkat perjudian sejalan dengan tujuan hukum pidana untuk

---

<sup>27</sup> Atika Fadhil dan Elsy Renie, “Pengaruh Game Online Higgs Domino Island Terhadap Ketahanan Keluarga Di Negeri Pasie Laweh Menurut Perspektif Hukum Islam”, *ushuly:jurnal mahasiswa syariah dan hukum*. Vol 2, No.1 tahun 2023, halaman 218-221.

<sup>28</sup> Andi Hamzah, *Hukum Pidana Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, 2017, halaman. 102.

<sup>29</sup> Didik Endro Purwoleksono, “Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia”, *Jurnal Hukum*, Vol. 5 No. 2, 2020, halaman. 132

melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian. Barda Nawawi Arief menegaskan bahwa hukum pidana harus bersifat adaptif terhadap perkembangan kejahatan modern, sehingga tidak terjebak dalam pengertian yang sempit dan kaku.<sup>30</sup>

### C. Pengertian Tentang Perjudian

Kemunculan sistem teknologi informasi yang lebih modern telah mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya, serta membawa manfaat besar bagi kehidupan manusia di seluruh dunia. Masyarakat mulai memanfaatkan teknologi informasi ketika melihat bahwa teknologi informasi dianggap sebagai media yang lebih efisien dibandingkan dengan metode *konvensional* terbentuknya *cyberspace* merupakan sebuah konsekuensi dari adanya jaringan internet untuk menghubungkan masyarakat di dunia melalui komputer memunculkan komunitas didalamnya.<sup>31</sup> Penggunaan teknologi internet ini kemudian melahirkan komunitas *virtual (virtual community)* yang merupakan sebuah tempat dimana masyarakat dapat berkomunikasi dan belajar mengenai komunitasnya. Perjudian *Online* di Indonesia dapat diklasifikasikan sebagai salah satu perwujudan dari *Cybercrime*, karena kejahatan tersebut terjadi di dalam ruang siber dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dirasakan oleh seluruh masyarakat dunia. Sejauh ini praktik tindak pidana perjudian online telah

---

<sup>30</sup>Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana, 2018, halaman. 75.

<sup>31</sup> PERSPEKTIF HUKUM ISLAM”, I Ushuliy: Jurnal Mahasiswa Syariah dan Hukum, Vol. 2, No. 1 (2023), halaman. 97.

menjalar didalam kehidupan Masyarakat.<sup>32</sup>

Fenomena tersebut umumnya ditemukan dalam aktifitas-aktifitas yang terjadi di ruang siber, baik itu didalam platform-platform media sosial, hiburan, konten-konten digital, dan sampai masuk kedalam media pesan singkat dalam ranah privat Tidak jarang juga ditemukan secara fisik pengguna atau pemain yang telah kecanduan untuk melakukan kegiatan perjudian online, mengakses website dan memainkanpermainan judi online didalam ruang publik.<sup>33</sup> Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pola hidup masyarakat. Akses internet yang semakin mudah, penggunaan smartphone yang meluas, dan meningkatnya aktivitas digital mendorong masyarakat untuk terlibat dalam berbagai kegiatan daring, termasuk yang bersifat negatif seperti judi online. Fenomena ini tidak hanya berkaitan dengan aspek hiburan, tetapi telah berkembang menjadi persoalan sosial yang kompleks. Judi online memberikan dampak terhadap kondisi ekonomi, psikologis, serta ketertiban masyarakat, sehingga memerlukan perhatian serius dari aparat penegak hukum.<sup>34</sup>

Perjudian *online* merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau smartphone dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian online saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, dikarenakan

---

<sup>32</sup> Daniel Hasianto, Hendarto Riska, dan Sri Handayani, "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat", *Syntax Admiration*, Vol. 5 No. 5, 2024, halaman 1543.

<sup>33</sup> *Ibid.*, Halaman 1544.

<sup>34</sup> Mochamad Alfiansyah, "Strategi Kepolisian Resor Ciamis Dalam Pencegahan Perjudian Online" 3, no. 1 (2026): 74–83.

masyarakat menganggap perjudian online merupakan permainan yang menguntungkan dan menghasilkan uang dengan begitu mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan bermain judi seperti biasanya. Perjudian online merupakan perbuatan yang illegal yang di atur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik.<sup>35</sup> Judi online merupakan permainan yang bertujuan untuk melipat gandakan modal (uang) pada saat bermain, dengan berbagai prediksi terhadap kemenangan. Namun pada hakekatnya kemenangan pada perjudian merupakan faktor keberuntungan, karena kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi dimasa depan, bahkan beberapa menit kedepan dan hanya bisa memprediksikan apa yang akan terjadi. Judi juga diartikan dalam KUHP Pasal 303 ayat 3 yaitu, “yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”<sup>36</sup> Yang di gantikan dengan Pasal 426 dan 427 KUHP Nasional UU No 1 Tahun 2023

a. Pasal 426 ayat (1) menyatakan bahwa Setiap orang yang tanpa izin

---

<sup>35</sup> Lalu Kemal Eka Putra. 2021. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram. Halaman 19

<sup>36</sup> Syafrul Hardiansyah. 2016. “Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru”. *Jom Fisip*. Vol 3. No.1, halaman 5.

menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama sembilan (9) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI sebanyak Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

- b. Pasal 427 ayat (1) menegaskan bahwa Setiap orang yang turut serta dalam permainan judi dipidana dengan pidana penjara paling lama enam (6) tahun atau denda paling banyak kategori IV sebanyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Menurut Isjoni, judi online pada dasarnya adalah aktivitas bertaruh yang mengandalkan jaringan internet sebagai media utamanya. Bagi para pelakunya, kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan untuk melepas penat, tetapi juga menjadi jalan untuk mendapatkan keuntungan finansial bagi mereka yang berhasil menang.<sup>37</sup> Menurut Adli, dalam skema perjudian online, penggunaan jaringan internet menjadi instrumen utama untuk memfasilitasi pertaruhan materi. Karakteristik pembeda dari aktivitas ini terletak pada tahap pre-determinasi, di mana jenis dan jumlah barang atau uang yang dipertaruhkan wajib disepakati oleh para pihak sebagai prasyarat dimulainya permainan.<sup>38</sup>

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang

---

<sup>37</sup> Sarah Putri, Maroni, dan Ahmad Fardiansyah, "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN.Tjk)," *Indonesian Journal of Law and Justice*, Vol. 2, 2025, halaman. 18,

<sup>38</sup> *Ibid.*, halaman 19.

tidak atau belum diketahui hasilnya. Perjudian menjelma menjadi salah satu bentuk penyakit yang berkembang dimasyarakat, dan menjadi salah satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah dimulai sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak awal peradaban manusia.<sup>39</sup>

#### **D. Perspektif Hukum Pidana**

##### **1. Pengertian Hukum Pidana**

Tindak Pidana dalam bahasa Belanda adalah strafbaar feit, yang merupakan istilah resmi dalam Strafwetboek atau kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang sekarang berlaku di Indonesia. Ada istilah dalam bahasa asing atau kepustakaan, yaitu delik. Tindak pidana berarti suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenai hukuman pidana. Dan, pelaku ini dapat dikatakan merupakan “subjek” tindak pidana. Pembuat undang-undang memakai istilah peristiwa pidana, perbuatan pidana, tindak pidana.<sup>40</sup>

Pidana berasal kata *straf* (Belanda), yang adakalanya disebut dengan istilah hukuman. Istilah pidana lebih tepat dari istilah hukuman, karena hukum sudah lazim merupakan terjemahan dari *recht*. Dalam hukum pidana, “pidana” (*punishment*) merupakan suatu alat berupa penderitaan atau rasa tidak enak bagi yang bersangkutan (*terpidana/the punished*).<sup>41</sup>

Menurut Simons, Menurut Simon, pidana atau straf itu adalah suatu

---

<sup>39</sup> Umiyati, “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls),” Vol. 4, 2021.

<sup>40</sup> Wirjono Prodjodikoro, 2003, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*, Penerbit Refika Aditama, Bandung, halaman. 59

<sup>41</sup> Ainal Hadi. Mukhlis, Tarmizi, *Hukum Pidana* (Banda Aceh: Percetakan Bandar di Lamgugob Banda Aceh, 2018), halaman 49.

penderitaan yang oleh undang-undang pidana telah dikaitkan dengan pelanggaran terhadap suatu norma, yang dengan suatu putusan hakim telah dijatuhkan bagi seseorang yang bersalah. Van Hamel mengartikan pidana sebagai suatu penderitaan yang bersifat khusus, yang telah dijatuhkan oleh kekuasaan yang berwenang untuk menjatuhkan pidana atas nama negara sebagai penanggung jawab dari keterlibatan hukum umum bagi seorang pelanggar, yakni semata-mata karena orang tersebut telah melanggar suatu peraturan hukum yang harus ditegakkan oleh negara<sup>42</sup>

Istilah hukum pidana menurut Wirjono Prodjodikoro digunakan sebagai terjemahan dari istilah strafrecht dalam bahasa Belanda pada era kolonial Jepang. Strafrecht dalam kamus hukum diartikan sebagai ketentuan-ketentuan yang di dalamnya terdapat perintah dan larangan, terdapat sanksi yakni sebuah penderitaan khas yang disiapkan bagi si pelanggar sebagai karakteristik hukum pidana. Hal ini selaras dengan apa yang diutarakan oleh Moeljatno dengan tambahan bahwa pengertian hukum pidana mencakup tiga hal, yakni

- a. Perbuatan-perbuatan tertentu yang dilarang oleh negara serta ancaman sanksi terhadapnya
- b. Kondisi apa yang membuat pelanggar tersebut dapat dihukum
- c. Bagaimana cara pelanggar tersebut dapat dihukum.

Moeljatno kemudian menjelaskan bahwa cakupan yang pertama dan yang kedua inilah yang disebut dengan hukum pidana materiil dan pada cakupan yang

---

<sup>42</sup> Suhariyono Ar, "Penentuan Sanksi Pidana Dalam Suatu Undang-Undang," Jurnal Legislasi Indonesia 6, No. 4 (2009), halaman 616

terakhir disebut dengan hukum pidana formil.<sup>43</sup> Pidana adalah nestapa yang dikenakan negara, kepada seorang yang melakukan pelanggaran terhadap ketentuan undang-undang. Pidana dijatuhkan secara sengaja agar dirasakan sebagai nestapa. Ukuran kenestapaannya, yang patut diterima oleh seseorang, merupakan persoalan yang tidak terpecahkan. Pidana baru dirasakan secara nyata apabila sudah dilaksanakan secara efektif. Tujuan tujuannya tidaklah selalu dengan jalan menjatuhkan pidana, tetapi juga dengan jalan menggunakan tindakan-tindakan. Pemidanaan adalah bentuk yang semestinya diberikan oleh hukum pidana, karena telah terganggunya kehidupan sosial masyarakat, pemidanaan yang ideal menjadi pusat perhatian hukum pidana modern sekarang ini.<sup>44</sup>

Roeslan Saleh mengartikan pidana adalah reaksi atas delik yang banyak berwujud suatu nestapa yang dengan sengaja ditimpakan negara pada pembuat delik. Dirumuskan pula oleh R. Soesilo bahwa hukum adalah suatu perasaan yang tidak enak (sengsara) yang dijatuhkan oleh Hakim dengan vonis, kepada orang-orang yang melanggar undang-undang hukum pidana.<sup>45</sup>

Beberapa pendapat para ahli hukum pidana tersebut dapat dipahami bahwa hukum pidana memuat perbuatan yang dilarang dan diancam dengan sanksi. Perbuatan yang oleh hukum pidana dilarang dan diancam dengan sanksi disebut dengan delik atau tindak pidana.<sup>46</sup> Dimana hukum pidana atau sanksi pidana

---

<sup>43</sup> Imron Rosyadi, *Hukum Pidana* (Surabaya: Revika Prima Media, 2022), halaman 24.

<sup>44</sup> Syaiful Bakhri, *Hukum Sanksi Di Berbagai Praktik Peradilan* (Jakarta: UM Jakarta Press, 2020), halaman 19.

<sup>45</sup> Bambang Waluyo, *Pidana & Pemidanaan* (Jakarta: Sinar Grafika, 2018), halaman 9.

<sup>46</sup> Faisal Riza, *Hukum Pidana Teori Dasar* (Depok, PT Rajawali Buana Pusaka, 2020), halaman 5.

bersifat subordinatif yaitu kedudukan individu berada lebih rendah dari kedudukan masyarakat atau Negara. Yang artinya menitikberatkan pada kepentingan umum, kepentingan masyarakat. Dengan demikian sejalan dengan sebagaimana tujuan hukum pada umumnya untuk melindungi masyarakat.<sup>47</sup>

## 2. Berbagai Tindak Pidana

Kitab Undang-undang Hukum Pidana KUHP telah menetapkan jenis-jenis pidana yang termaktub dalam Pasal 10. Diatur dua pidana yaitu pidana pokok pidana tambahan. Pidana pokok terdiri atas empat jenis pidana, dan pidana tambahan terdiri atas tiga jenis pidana. Namun dalam KUHP Nasional, sistem pemidanaan mengalami perkembangan dengan pengaturan yang lebih luas, karena selain pidana pokok dan pidana tambahan, juga dikenal pidana yang bersifat khusus, yang diterapkan untuk tindak pidana tertentu.

Jenis-jenis pidana menurut Pasal 10 KUHP ialah sebagai berikut.

### a. Pidana Pokok, meliputi:

- 1) Pidana mati
- 2) Pidana penjara
- 3) Pidana kurungan
- 4) Pidana denda.

### b. Pidana Tambahan

- 1) Pencabutan beberapa hak-hak tertentu
- 2) Perampasan barang-barang tertentu
- 3) Pengumuman putusan hakim.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> *Idem.*, halaman 22-23.

<sup>48</sup> Bambang Waluyo, *Op.Cit.*, halaman 10.

**Pasal 64**

Pidana terdiri atas:

- a. pidana pokok
- b. pidana tambahan
- c. pidana yang bersifat khusus untuk Tindak Pidana tertentu yang ditentukan dalam Undang-Undang.<sup>49</sup>

**Pasal 65**

Pidana pokok sebagaimana dimaksud dalam Pasal 64 huruf a terdiri atas:

- a. Pidana penjara
  - b. Pidana tutupan
  - c. Pidana pengawasan
  - d. Pidana denda
  - e. Pidana kerja sosial.
2. Urutan pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menentukan berat atau ringannya pidana.<sup>50</sup>

**Pasal 66**

1. Pidana tambahan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 64 huruf b terdiri atas:
  - a. Pencabutan hak tertentu
  - b. Perampasan Barang tertentu dan/ atau tagihan
  - c. Pengumuman putusan hakim
  - d. Pembayaran ganti rugi
  - e. Pencabutan izin tertentu
  - f. Pemenuhan kewajiban adat setempat.
2. Pidana tambahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dikenakan

---

<sup>49</sup> Indonesia, Undang -Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), LN.2023/No.1, TLN No.6842, Pasal 64.

<sup>50</sup> Pasal 65, Undang -Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

dalam hal penjatuhan pidana pokok saja tidak cukup untuk mencapai tujuan pemidanaan

3. Pidana tambahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dijatuhkan 1 (satu) jenis atau lebih.
4. Pidana tambahan untuk percobaan dan pembantuan sama dengan pidana tambahan untuk Tindak Pidananya
5. Pidana tambahan bagi anggota Tentara Nasional Indonesia yang melakukan Tindak Pidana dalam perkara koneksitas dikenakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan bagi Tentara Nasional Indonesia.<sup>51</sup>

### **Pasal 67**

Pidana yang bersifat khusus sebagaimana dimaksud dalam Pasal 64 huruf c merupakan pidana mati yang selalu diancamkan secara alternatif.<sup>52</sup>

#### **A. Pidana pokok**

##### 1. Pidana mati

Berdasarkan Pasal 69 KUHP, pidana mati adalah pidana yang terberat, yang pelaksanaannya berupa penyerangan terhadap hak hidup bagi manusia, yang sesungguhnya hak ini berada di tangan Tuhan, maka tidak heran sampai saat ini menimbulkan pro dan kontra.<sup>53</sup> Dalam KUHP Nasional pidana mati disebut pidana yang bersifat khusus. Dari aturan tindak pidana mati, terlihat adanya perubahan dan inovasi ketentuan yang selama ini dianut. Misalnya, adanya masa

---

<sup>51</sup> Pasal 66, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*

<sup>52</sup> Pasal 67, *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*.

<sup>53</sup> Ainal Hadi, Mukhlis, Tarmizi., *Op.Cit.*, halaman 52

percobaan selama 10 tahun sebagai penundaan pelaksanaan pidana mati, pidana mati dapat diubah menjadi pidana seumur hidup atau dua puluh tahun dengan Keputusan Menteri Kehakiman dan sebagainya.<sup>54</sup>

## 2. Pidana penjara

Penjara adalah suatu tempat yang khusus dibuat dan digunakan para terhukum (*the sentenced*) dalam menjalankan hukumannya sesuai dengan putusan hakim. Penjara yang ada sekarang kebanyakan merupakan peninggalan penjajah.<sup>55</sup> Pidana penjara adalah suatu pidana yang berupa pembatasan bergerak dari seorang terpidana, yang dilakukan dengan menutup orang tersebut didalam sebuah lembaga pemasyarakatan, dengan mewajibkan orang itu mentaati semua peraturan tata tertib yang berlaku di dalam lapas, yang dikaitkan dengan sesuatu tindakan tata tertib bagi mereka yang melanggar peraturan tersebut. Dalam KUHP Nasional diatur dalam Pasal 68 sedangkan di KUHP Lama pada Pasal 12. Dalam Pasal 68 KUHP Nasional mengatur bahwa pidana penjara (*gevangenisstraf*) itu bisa dua macam, yaitu (1).Pidana penjara seumur hidup (*levenslang*) dan (2). Pidana penjara waktu tertentu (*tijdelijk*).<sup>56</sup>

## 3. Pidana kurungan

Perbedaan penting antara pidana kurungan dengan pidana penjara ialah bahwa orang yang dikenakan pidana dapat dipindahkan kemana saja untuk menjalani pidananya, sedangkan yang dipidana kurungan tanpa persetujuannya tidak dapat dipindahkan ke luar daerah dimana ia bertempat tinggal pada waktu

---

<sup>54</sup> Bambang Waluyo., *Op.Cit*, halaman 14-15.

<sup>55</sup> Ainal Hadi, Mukhlis, Tarmizi., *Op.Cit.*, halaman 54.

<sup>56</sup> Eddy O.S. Hiariej, Topo Santoso, *Anotasi KUHP Nasioanal*, (Depok: Rajawali Pers, 2025), halaman 88.

ia dijatuhi pidana. Perbedaan kedua ialah berupa pekerjaan yang lebih ringan, hak orang dipidana kurungan untuk memperbaiki keadaanya atas biaya sendiri. Hak inilah disebut dengan pistole. Adapun minimum hukum kurungan adalah satu hari, sedangkan maksimal hukuman kurungan adalah satu tahun.<sup>57</sup>

#### 4. Pidana tutupan

Pidana tutupan ditambahkan ke dalam Pasal 10 KUHP melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 1946. Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang ini. Secara sederhana pidana tutupan ini adalah karantina di tempat tertentu atau pengasingan. Dalam praktik belum ada putusan pengadilan terkait dengan pidana tutupan ini. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 1946, pidana tutupan diterapkan dalam peristiwa peristiwa yang ada unsur politiknya. Mr. Utrecht dalam buku hokum pidana II berpendapat rumah tutupan bukan suatu penjara biasa tetapi merupakan suatu tempat yang lebih baik dari penjara biasa selain orang yang dihukum bukan orang biasa, perlakuan terhadap hukuman tutupan juga Istimewa.<sup>58</sup>

#### 5. Pidana Denda

Pidana denda adalah sanksi finansial yang mewajibkan pelaku membayar sejumlah uang kepada negara sebagai hukuman atas tindak pidana yang dilakukannya. Pidana denda biasanya dijatuhkan untuk tindak pidana ringan atau sebagai alternatif pengganti pidana penjara dalam jumlah yang kecil. Tujuan pidana denda yaitu sebagai retribusi finansial, pencegahan, dan pemasukan

---

<sup>57</sup> Ainal Hadi, Mukhlis, Tarmizi., Op.Cit., halaman 55.

<sup>58</sup> Abdul Fatah, Emy Rosna Wati, *Buku Ajar Hukum Pidana* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2020), halaman 29.

negara.<sup>59</sup>

#### 6. Pidana Pengawasan

Pidana pengawasan adalah inovasi penting dalam Pasal 76 KUHP Nasional yang mencerminkan tren global menuju pidana alternatif yang tidak selalu memerlukan penahanan fisik. Pidana ini memungkinkan pelaku tetap berada di masyarakat, namun dibawah pengawasan ketat dari pihak yang berwenang. Tujuan pidana pengawasan diantaranya sebagai reintegrasi sosial, rehabilitasi, pencegahan rekidivisme, dan efisiensi biaya.<sup>60</sup>

#### 7. Pidana Kerja Sosial

Pidana kerja sosial bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat sambil mengurangi dampak negatif yang sering kali timbul dari pidana penjara. Penjatuhan pidana ini diatur dalam Pasal 85 KUHP Nasional, yang menyatakan bahwa pidana kerja sosial dapat dijatuhkan kepada terdakwa yang diancam pidana penjara kurang dari 5 tahun atau pidana denda kategori II. Selain memberikan manfaat praktis, pidana kerja sosial juga mencerminkan nilai-nilai keadilan restoratif, yang menekankan pemulihan hubungan antara pelaku, korban, dan Masyarakat.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Jumanudin, *Hukum Pidana* (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2025), halaman 40.

<sup>60</sup> *Idem.*, halaman 39.

<sup>61</sup> Taufiq Akbar Al Falah, "Analisis Pidana Kerja Sosial Sebagai Alternatif Pidana Jangka Pendek Perspektif KUHP Baru Indonesia," MAHKAMAH 2, no. 1 (2025), halaman 153.

## BAB III

### PEMBAHASAN

#### A. Kategori Game Domino Higgs Dalam Perspektif Hukum Pidana

##### 1. Pengertian Game Domino Higgs

*Domino Higgs* merupakan salah satu permainan online game yang dapat diunduh secara mudah melalui platform distribusi aplikasi digital seperti *Play Store*. Permainan ini cukup populer di kalangan masyarakat karena menyediakan berbagai jenis permainan yang beragam dalam satu aplikasi, seperti permainan *domino*, permainan kartu, serta permainan mesin slot. Beragamnya jenis permainan yang tersedia membuat aplikasi ini banyak diminati oleh pengguna dari berbagai kalangan usia. Untuk dapat memainkan permainan tersebut, pengguna harus terlebih dahulu mengunduh dan memasang aplikasi *Domino Higgs* pada perangkat telepon pintar yang dimilikinya. Sebagai permainan berbasis *daring*.<sup>62</sup>

*Domino Higgs* hanya dapat diakses dan dimainkan apabila perangkat yang digunakan telah terhubung dengan jaringan internet. Tanpa adanya koneksi internet yang stabil, pemain tidak dapat menjalankan permainan maupun mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi tersebut. Dalam permainan ini, pemain memiliki kesempatan untuk memperoleh berbagai keuntungan dalam bentuk pulsa maupun *chip* atau koin virtual yang digunakan sebagai alat untuk

---

<sup>62</sup> Higgs Domino Island, "Domino Higgs," Google Play Store, diakses 26 april 2026, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.higgs.domino>.

memainkan berbagai jenis permainan yang ada di dalam aplikasi.<sup>63</sup> *Chip* atau koin yang dimiliki oleh pemain dalam permainan *Domino Higgs* juga memiliki nilai ekonomi tertentu karena dapat diperjualbelikan di antara para pemain. Untuk dapat melakukan transaksi jual beli *chip* tersebut, pemain biasanya perlu melakukan peningkatan status akun menjadi akun Perunggu (*Bronze*). Proses peningkatan akun ini memberikan akses tambahan bagi pemain untuk melakukan aktivitas transaksi *chip*, baik mengirim maupun menerima *chip* dari pemain lain. Namun demikian, setelah akun berhasil ditingkatkan menjadi akun Perunggu, terdapat batasan tertentu yang diberlakukan oleh sistem permainan.

Salah satu batasan tersebut adalah jumlah maksimal *chip* atau koin yang dapat dikirimkan oleh pemain kepada pemain lain, yaitu sebanyak 2 *Billion chip*. Batasan ini diberlakukan sebagai bentuk pengaturan dalam sistem permainan agar aktivitas transaksi *chip* tetap berada dalam kendali pihak pengembang aplikasi. Selain itu, pemain juga dapat menambah jumlah *chip* yang dimilikinya melalui proses pengisian saldo atau yang dikenal dengan istilah *Top-Up*. Salah satu nominal *Top-Up* yang tersedia adalah sebesar Rp10.000 (sepuluh ribu rupiah). Proses pengisian saldo ini dapat dilakukan melalui beberapa metode pembayaran, seperti menggunakan pulsa dari berbagai penyedia layanan jaringan telekomunikasi, antara lain Telkomsel, Indosat, dan Tri. Tidak hanya melalui pulsa, pemain juga dapat melakukan pembayaran menggunakan layanan dompet digital seperti *GoPay* yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Asruddin Khalil Harahap. 2021. *Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*. Halaman 260

<sup>64</sup> *Ibid*, halaman 261.

Setelah pemain berhasil melakukan proses *Top Up*, sistem permainan akan secara otomatis menambahkan sejumlah *chip* ke dalam akun pemain. Jumlah *chip* yang diperoleh dari proses tersebut biasanya mencapai 120.000.000 (seratus dua puluh juta) *chip* disertai dengan tambahan bonus sebesar 30.000.000 (tiga puluh juta) *chip*. *Chip-chip* tersebut kemudian dapat digunakan oleh pemain untuk mengikuti berbagai jenis permainan yang tersedia di dalam aplikasi *Domino Higgs*, seperti permainan *domino*, kartu, maupun *slot*. Dengan demikian, *chip* berfungsi sebagai alat utama dalam menjalankan aktivitas permainan yang ada di dalam aplikasi tersebut.<sup>65</sup>

Terdapat banyak laporan dan pengaduan dari masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *Domino Higgs* diduga menjadi sarana atau media terjadinya praktik perjudian. Aplikasi permainan ini telah dikenal luas oleh berbagai kalangan masyarakat dan sering dimainkan di berbagai tempat, baik oleh kalangan remaja maupun orang dewasa. Popularitas permainan tersebut juga menimbulkan kekhawatiran di tengah masyarakat karena adanya dugaan bahwa aktivitas yang terjadi di dalamnya berkaitan dengan praktik perjudian, khususnya melalui transaksi *chip* yang diperjualbelikan. Selain itu, dalam beberapa kasus telah ditemukan sejumlah orang yang ditangkap oleh aparat penegak hukum karena diduga terlibat dalam tindak pidana perjudian yang berkaitan dengan permainan *Domino Higgs*. Penangkapan tersebut biasanya berhubungan dengan aktivitas jual beli *chip* yang kemudian dikonversikan menjadi uang. Kondisi ini semakin memperkuat pandangan sebagian masyarakat bahwa permainan

---

<sup>65</sup> F. Rahman , *Op.Cit.*, halaman 7

tersebut telah berkembang menjadi sarana perjudian dalam praktiknya. Namun demikian, di sisi lain masih terdapat perdebatan dan kerancuan mengenai apakah permainan *Domino Higgs* secara hukum dapat dikategorikan sebagai bentuk perjudian. Hal ini dikarenakan pada dasarnya permainan yang terdapat di dalam aplikasi tersebut, seperti permainan domino maupun permainan hiburan lainnya, secara konseptual tidak selalu dapat diklasifikasikan sebagai perjudian.

R. Soesilo dalam pembahasan mengenai perjudian, permainan seperti *domino* atau permainan hiburan lainnya pada dasarnya bukan merupakan bentuk perjudian apabila permainan tersebut semata-mata dilakukan untuk hiburan dan tidak melibatkan unsur taruhan. Keberadaan permainan *Domino Higgs* di tengah masyarakat Indonesia semakin menunjukkan pengaruh yang kuat seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna aktif dari waktu ke waktu. Pertumbuhan jumlah pemain ini juga diikuti dengan terbentuknya berbagai komunitas pemain yang berkembang secara informal.<sup>66</sup> Komunitas-komunitas tersebut tidak hanya berinteraksi melalui media daring seperti media sosial dan platform komunikasi digital, tetapi juga melakukan pertemuan secara langsung (*luring*) di berbagai tempat. Fenomena ini menunjukkan bahwa permainan *Domino Higgs* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan digital, tetapi juga telah berkembang menjadi bagian dari aktivitas sosial di kalangan para penggunanya.<sup>67</sup> Ketertarikan masyarakat terhadap permainan ini tidak semata-mata disebabkan oleh aspek hiburan yang ditawarkan, tetapi juga karena adanya fitur dalam

---

<sup>66</sup> Muhammad Adam Hr, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Higgs Domino ; Eksistensi," Vol 10, no. 2 (2025): halaman1–18.

<sup>67</sup> *Ibid.*, halaman 19.

permainan yang memungkinkan pemain untuk melakukan pertukaran koin emas atau *chip*. Fitur tersebut memberikan kesan kompetitif bagi para pemain karena mereka dapat mengumpulkan, memenangkan, maupun menukarkan *chip* yang diperoleh selama bermain. Kondisi ini menjadikan permainan *Domino Higgs* terasa lebih menantang dan mendorong pemain untuk terus berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan yang tersedia di dalam aplikasi tersebut.

Di beberapa wilayah di Indonesia, permainan ini bahkan telah berkembang menjadi suatu tren tersendiri, khususnya di kalangan orang dewasa. Banyak pemain yang menjadikan permainan tersebut sebagai aktivitas yang dilakukan secara rutin, baik untuk mengisi waktu luang maupun sebagai sarana untuk berinteraksi dengan teman atau komunitas pemain lainnya. Dengan demikian, *Domino Higgs* tidak lagi dipandang hanya sebagai permainan digital semata, tetapi juga sebagai media untuk bersosialisasi, membangun relasi, serta mengasah strategi dalam permainan. Meskipun demikian, tingginya popularitas permainan *Domino Higgs* di masyarakat juga menimbulkan berbagai tanggapan yang beragam. Sebagian pihak memberikan apresiasi karena permainan ini dinilai mampu memberikan hiburan serta mempererat interaksi sosial antar pemain. Namun di sisi lain, terdapat pula pandangan kritis yang menyoroti beberapa aspek dalam permainan tersebut, terutama yang berkaitan dengan sistem pertukaran *chip* serta adanya nilai tukar virtual yang dapat dikaitkan dengan nilai ekonomi tertentu. Hal inilah yang kemudian memunculkan perdebatan di tengah masyarakat mengenai dampak serta implikasi dari

penggunaan permainan tersebut.<sup>68</sup>

## 2. Pengertian Perjudian Dalam Perspektif Hukum Pidana

Perjudian merupakan salah satu bentuk permainan yang telah dikenal sejak lama dalam kehidupan masyarakat di berbagai negara di dunia. Hampir setiap negara memiliki bentuk permainan yang dikategorikan sebagai perjudian, yang pada umumnya didasarkan pada unsur keberuntungan atau untung-untungan. Dalam praktiknya, perjudian tidak hanya dipandang sebagai suatu bentuk hiburan semata, tetapi juga sering dianggap sebagai permasalahan sosial karena berbagai dampak negatif yang ditimbulkannya bagi kehidupan masyarakat.<sup>69</sup> Dari sudut pandang sosial, perjudian dapat menimbulkan berbagai konsekuensi yang merugikan, baik bagi individu maupun bagi kepentingan masyarakat secara luas. Dampak tersebut dapat mempengaruhi stabilitas sosial serta menghambat upaya pembangunan nasional. Hal ini terutama terlihat pada kalangan generasi muda yang rentan terpengaruh oleh praktik perjudian. Keterlibatan generasi muda dalam aktivitas perjudian dapat menyebabkan menurunnya semangat untuk bekerja secara produktif karena mereka cenderung mengharapkan keuntungan secara instan melalui permainan yang bergantung pada keberuntungan.<sup>70</sup>

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, halaman 20.

<sup>69</sup> Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta: PT. Tatanusa. halaman 45-47.

<sup>70</sup> *Ibid.*, halaman 49.

menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.<sup>71</sup> R. Soesilo, perjudian adalah suatu permainan yang memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memperoleh keuntungan dengan cara mempertaruhkan sejumlah uang atau barang yang memiliki nilai ekonomi, di mana hasil permainan tersebut sangat bergantung pada faktor keberuntungan.<sup>72</sup>

### 3. Tindak Pidana Perjudian Dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE

Pasal 27 ayat (2) UU ITE menerangkan barang siapa dengan sadar dan tidak memiliki wewenang menyebarkan, mengirimkan, atau membuka akses ke informasi atau dokumen elektronik bermuatan perjudian dapat dipidana." Hal ini secara eksplisit melarang segala bentuk penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian, baik dalam bentuk situs web, aplikasi, maupun konten media sosial. Ketentuan ini tidak hanya menasar pelaku utama, seperti bandar dan pemain, tetapi juga perantara yang turut menyebarkan akses ke konten perjudian tersebut . Sanksi pidana untuk pelanggaran Pasal 45 Ayat (2) UU ITE, yaitu: "Dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah)." Pasal ini memberikan landasan hukum guna menindak pelaku penyebaran konten perjudian melalui media elektronik. Namun, efektivitas dari Pasal ini dalam praktik masih menjadi persoalan.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, halaman. 56.

<sup>72</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, (Bogor: Politeia, 1996), halaman. 222

<sup>73</sup> Wilson Fernando and Hery Firmansyah, "Jurnal Tana Mana" Vol 6, no. 1 (2025).

*Cybercrime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Cybercrime dapat dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan computer sebagai sarana atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.<sup>74</sup>

Menurut Donn B. Parker, penyalahgunaan komputer didefinisikan secara luas sebagai suatu kejadian yang berhubungan dengan teknologi komputer di mana seorang korban menderita atau akan telah menderita kerugian dan seorang pelaku dengan sengaja memperoleh keuntungan atau akan telah memperoleh keuntungan<sup>75</sup>

#### 4. Tindak Pidana Perjudian Dalam KUHP (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023)

Perjudian merupakan salah satu bentuk tindak pidana yang sejak lama menjadi perhatian dalam sistem hukum pidana di Indonesia. Praktik perjudian dinilai memiliki dampak negatif terhadap kehidupan sosial masyarakat karena dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti kerugian ekonomi, meningkatnya kriminalitas, serta terganggunya ketertiban umum. Oleh karena itu, negara melalui hukum pidana menetapkan aturan yang tegas untuk mengendalikan dan menindak kegiatan perjudian. Dalam sistem hukum pidana yang baru, pengaturan mengenai perjudian terdapat dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Ketentuan

---

<sup>74</sup> Nofa Hermawan and Indra Afrita, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Jenis Permainan Secara Online” 4 (2024): 30–46.

<sup>75</sup> *Ibid.*, halaman 47.

mengenai tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 426 sampai dengan Pasal 428.<sup>76</sup> Pengaturan ini pada dasarnya merupakan pembaruan dari ketentuan sebelumnya yang terdapat dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP lama. Salah satu ketentuan utama mengenai perjudian dalam KUHP baru terdapat dalam Pasal 426. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang tanpa hak dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk melakukan perjudian dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam perusahaan perjudian, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI.<sup>77</sup> Ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum pidana tidak hanya menjerat pelaku yang bermain judi, tetapi juga pihak yang menyediakan sarana atau fasilitas perjudian.

Menurut Eddy O.S. Hiariej dan Topo Santoso dalam *Anotasi KUHP Nasional*, Pasal 426 bertujuan melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian tidak terkendali melalui sanksi berat, yaitu pidana penjara paling lama 9 tahun atau denda kategori VI (Rp2 miliar), yang mencerminkan keseriusan negara terhadap judi ilegal.<sup>78</sup>

Dalam konteks hukum pidana, perjudian dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang melibatkan taruhan uang atau barang yang bernilai dengan harapan memperoleh keuntungan yang hasilnya sangat bergantung pada unsur keberuntungan. Aktivitas semacam ini dianggap bertentangan dengan nilai-nilai

---

<sup>76</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426–428.

<sup>77</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426.

<sup>78</sup> Eddy O.S. Hiariej & Topo Santoso, *Anotasi KUHP Nasional* (Jakarta: Kanimas Press, 2023), halaman. 456

moral, kesusilaan, serta dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kehidupan Masyarakat.<sup>79</sup> oleh karena itu, negara melalui KUHP memberikan sanksi pidana bagi siapa saja yang terlibat dalam kegiatan perjudian. Selain Pasal 426, pengaturan mengenai perjudian juga terdapat dalam Pasal 427 dan Pasal 428 KUHP. Pasal 427 pada dasarnya mengatur mengenai pihak yang turut serta dalam kegiatan perjudian atau menggunakan kesempatan berjudi yang disediakan oleh pihak lain. Sedangkan Pasal 428 mengatur mengenai perjudian yang dilakukan di tempat umum atau tempat yang dapat diakses oleh masyarakat luas.<sup>80</sup> Dengan demikian, KUHP baru memberikan pengaturan yang lebih sistematis mengenai berbagai bentuk kegiatan perjudian.

Pengaturan tindak pidana perjudian dalam KUHP baru juga menunjukkan bahwa negara tetap memandang perjudian sebagai perbuatan yang harus dikendalikan melalui hukum pidana. Hal ini sejalan dengan tujuan hukum pidana, yaitu melindungi masyarakat dari perbuatan yang dapat menimbulkan kerugian atau mengganggu ketertiban sosial.<sup>81</sup> Melalui ketentuan tersebut, diharapkan praktik perjudian dapat ditekan sehingga tidak berkembang secara luas di masyarakat. Perkembangan teknologi informasi juga membawa tantangan baru dalam penegakan hukum terhadap perjudian. Saat ini, perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga melalui media elektronik atau internet yang dikenal sebagai perjudian online. Kondisi ini menuntut aparat penegak hukum untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar

---

<sup>79</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014, halaman. 58.

<sup>80</sup> *Loc.cit.*

<sup>81</sup> Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Jakarta: Kencana, 2010, halaman. 203.

penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian dapat dilakukan secara efektif.

## **B. Unsur Perjudian Dalam Game Domino Higgs Dalam Perspektif Hukum Pidana**

*Game Domino Higgs* memenuhi unsur Pasal 426 KUHP No 1 Tahun 2023 sebagai "menawarkan kesempatan berjudi" melalui mekanik *top-up chip* (uang nyata ke *virtual currency*) untuk taruhan di mode *gagle, poker, slot, dan ludo*. Pengembang/aplikasi berperan sebagai "perusahaan judi" dengan menyediakan platform RNG (*random number generator*) yang bergantung keberuntungan, ditambah jual-beli *chip* antar pemain (Rp60.000-Rp70.000 per 1 miliar chip).<sup>82</sup>

Dewi Bunga dalam "Kebijakan Formulasi Judi Online dalam Hukum Indonesia" menganalisis bahwa game seperti *Domino Higgs* termasuk judi digital karena unsur *gharar* (ketidakpastian) dan taruhan ekonomi, yang selaras dengan Pasal 426 KUHP No 1 Tahun 2023 yang menargetkan "mata pencaharian" via agen *top-up*.<sup>83</sup> Analisis yuridis menunjukkan pemenuhan kumulatif, permainan kompetitif taruhan *chip* konvertibel uang nyata kesengajaan *developer/pemain*.<sup>84</sup>

### 1. Unsur- Unsur Perjudian Menurut Pasal 303 KUHP

Dalam Pasal 303 dan 303 bis, maka ada 5 unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, kelima unsur tersebut adalah

#### 1. Permainan/perlomban unsur permainan yang dilakukan biasanya berbentuk

---

<sup>82</sup> "Analisis Yuridis Aplikasi Game Higgs Domino Online Terhadap Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE", Lib. UNNES (2023)

<sup>83</sup> Dewi Bunga, "Kebijakan Formulasi Judi Online dalam Hukum Indonesia", *Vyavahara Duta*, Vol. 14 No. 1 (2019), halaman. 21-34

<sup>84</sup> Aman Syukur, Putri Ramadhani Belikan Di Tinjau Dari, "Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjualkan" 4, no. September (2021): 331-41.

permainan atau perlombaan. Perbuatan ini dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi pada dasarnya bersifat rekreatif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan<sup>85</sup>

2. Taruhan Unsur ini merupakan ciri utama dari perjudian, yaitu adanya sesuatu yang dipertaruhkan, baik berupa uang maupun benda yang memiliki nilai ekonomis. Tanpa adanya taruhan, suatu permainan tidak dapat dikategorikan sebagai perjudian dalam perspektif hukum pidana.<sup>86</sup>
3. Untung-untungan dalam perjudian, hasil dari permainan sebagian besar bergantung pada faktor kebetulan atau keberuntungan, bukan semata-mata pada keahlian pemain. Unsur ini menjadi pembeda antara perjudian dan permainan biasa yang mengandalkan keterampilan.<sup>87</sup>
4. kemungkinan memperoleh keuntungan setiap aktivitas perjudian selalu mengandung harapan untuk mendapatkan keuntungan. Keuntungan tersebut bisa berupa uang, barang, atau bentuk lain yang memiliki nilai ekonomis. Unsur ini berkaitan erat dengan motivasi pelaku dalam melakukan perjudian.<sup>88</sup>
5. Unsur melawan hukum perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh

---

<sup>85</sup> Waney, Gerald. "Kajian hukum terhadap tindak pidana perjudian (penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP)." *Lex Crimen* 5.3 (2016): 3433.

<sup>86</sup> R. Soesilo, *Op.cit.* halaman. 222.

<sup>87</sup> Andi Hamzah, *op.cit.* halaman. 100

<sup>88</sup> Didik Endro Purwoleksono, *Op.cit.* halaman. 131.

hukum, sehingga setiap aktivitas yang memenuhi unsur-unsur di atas dan dilakukan tanpa izin dari pihak yang berwenang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana.<sup>89</sup>

## 2. Unsur- Unsur Perjudian Menurut Pasal 426 KUHP No 1 Tahun 2023

Pengaturan tindak pidana perjudian dalam hukum pidana Indonesia pada saat ini di atur dalam undang-undang Nomor 1 tahun 2023 khusus nya pada Pasal 426 sampai dengan 428. Di dalam Pasal 426 mengatur tentang aturan utama mengenai larangan terhadap perbuatan yang berkaitan tentang penyelenggaraan atau memberikan kesempatan untuk melakukan perjudian. Pasal 426 dasarnya mengatur bahwa setiap orang yang tanpa hak dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk melakukan perjudian dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam Perusahaan perjudian, dapat di kenakan sanksi pidana. Ketentuan ini mengingatkan kita bahwa hukum di Indonesia tidak hanya bermain judi saja yang di kenakan pidana tetapi Perusahaan yang memberikan kesempatan atau memfasilitasi jugak dapat di pidana.<sup>90</sup>

Dalam hukum pidana, unsur tindak pidana merupakan komponen penting yang harus dipenuhi agar suatu perbuatan dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana.<sup>91</sup> Terdapat beberapa unsur dalam Pasal 426 KUHP No 1 Tahun 2023

- a. Unsur setiap orang: Unsur pertama dalam Pasal 426 adalah setiap orang.

Dalam hukum pidana, istilah ini merujuk pada setiap subjek hukum yang

---

<sup>89</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303 ayat (1).

<sup>90</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 426.

<sup>91</sup> Moeljatno, *Op.cit.*, halaman. 63.

dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Artinya, ketentuan ini berlaku secara umum bagi siapa saja tanpa memandang status sosial, profesi, maupun kedudukan tertentu. Penggunaan istilah setiap orang menunjukkan bahwa tindak pidana perjudian dapat dilakukan oleh siapa saja yang melakukan perbuatan sebagaimana diatur dalam Pasal tersebut. Dengan kata lain, baik individu yang bertindak secara pribadi maupun pihak yang terlibat dalam suatu kelompok atau usaha perjudian dapat dikenakan sanksi pidana apabila memenuhi unsur-unsur yang ditentukan dalam undang-undang.<sup>92</sup>

- b. Unsur tanpa hak dan dengan sengaja: Unsur berikutnya adalah Tanpa hak dan dengan sengaja. Unsur ini berkaitan dengan aspek kesalahan dalam hukum pidana. Suatu perbuatan hanya dapat dipidana apabila dilakukan dengan adanya kesengajaan atau kelalaian yang dapat dipertanggungjawabkan kepada pelaku. Kata tanpa hak menunjukkan bahwa perbuatan tersebut tidak memiliki dasar hukum yang sah. Artinya, pelaku tidak memiliki izin atau kewenangan untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan perjudian. Sementara itu, unsur dengan sengaja menunjukkan bahwa pelaku secara sadar mengetahui bahwa perbuatannya berkaitan dengan kegiatan perjudian, namun tetap melakukan perbuatan tersebut. Dalam teori hukum pidana, kesengajaan merupakan salah satu bentuk kesalahan yang menunjukkan adanya kehendak atau kesadaran dari pelaku untuk melakukan suatu perbuatan

---

<sup>92</sup> Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, halaman. 145.

yang dilarang oleh hukum.<sup>93</sup>

- c. Unsur menawarkan atau memberi kesempatan untuk melakukan perjudian: Unsur berikutnya adalah menawarkan atau memberi kesempatan untuk melakukan perjudian. Unsur ini berkaitan dengan Perusahaan game *Domino Higgs* yang memberikan kesempatan kepada pelaku perjudian untuk melakukan perjudian. Perbuatan menawarkan dengan memberikan kesempatan untuk berjudi ada berbagai macam bentuk nya seperti menyediakan tempat berjudi online maupun offline, Menyediakan sarana untuk orang melakukan perjudian. Unsur ini memberikan kita pandangan tentang bahwan hukum pidana berupaya untuk mencegah perkembangan praktik perjudian yang ada di Indonesia yang berperan sebagai penyelenggaraan untuk orang yang melakukan perjudia
- d. Unsur menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam Perusahaan perjudian; Unsur berikutnya menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam Perusahaan perjudian. Unsur ini mengingatkan bahwa kegiatan perjudian dilakukan secara berkelanjutan atau sebagai suatu usaha yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Membuat perjudian sebagai mata pencaharian bahwa pelaku memperoleh penghasilan secara terus menerus dari kegiatan perjudian dan turut serta dalam Perusahaan perjudian bahwa pelaku terlibat dalam suatu organisasi atau kelompok yang menjalankan kegiatan perjudian

---

<sup>93</sup> Barda Nawawi Arief, *Loc.cit.* halaman. 203.

sebagai suatu usaha seperti menjual belikan *chip domino higgs*.<sup>94</sup>

### 3. Unsur- unsur perjudian menurut Pasal 427 KUHP No 1 Tahun 2023

Pasal 427 pada dasarnya mengatur mengenai orang yang turut serta bermain judi atau menggunakan kesempatan berjudi yang disediakan oleh pihak lain. Ketentuan ini menegaskan bahwa tidak hanya penyelenggara perjudian yang dapat dikenakan sanksi pidana, tetapi juga orang yang ikut berpartisipasi dalam permainan judi tersebut. Dengan demikian, hukum pidana berupaya menekan<sup>95</sup> praktik perjudian dari dua sisi sekaligus, yaitu penyelenggara maupun pemainnya.

- a. Unsur setiap orang; Unsur pertama yang tercantum dalam Pasal 427 adalah frasa setiap orang. Istilah ini menunjukkan bahwa ketentuan tersebut berlaku secara umum bagi seluruh subjek hukum tanpa membedakan status, kedudukan, maupun latar belakang tertentu. Dengan demikian, siapa pun yang melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal tersebut dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Dalam konteks hukum pidana, penggunaan istilah setiap orang dimaksudkan untuk menegaskan bahwa norma hukum tersebut bersifat universal dan mengikat seluruh anggota Masyarakat.<sup>96</sup>
- b. Unsur turut serta dalam permainan perjudian; Unsur selanjutnya adalah turut serta dalam permainan judi. Unsur ini menunjuk pada perbuatan s

---

<sup>94</sup>*Ibid.*, halaman 204.

<sup>95</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 427.

<sup>96</sup> Moeljatno, *Op.cit.*, halaman. 63

eseorang yang secara langsung terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas perjudian. Bentuk partisipasi tersebut dapat berupa ikut memainkan permainan yang mengandung unsur taruhan, baik dengan mempertaruhkan uang maupun barang lain yang memiliki nilai ekonomi. Keterlibatan seseorang dalam permainan judi menunjukkan adanya kesadaran dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan yang dilarang oleh hukum. Oleh karena itu, dalam perspektif hukum pidana, pemain yang ikut serta dalam perjudian juga dapat dikenakan sanksi pidana karena dianggap turut berperan dalam berlangsungnya praktik perjudian.<sup>97</sup>

- c. Unsur menggunakan kesempatan untuk berjudi; Pasal 427 juga mengatur mengenai perbuatan memanfaatkan kesempatan untuk melakukan perjudian. Unsur ini menunjukkan bahwa seseorang menggunakan peluang yang telah disediakan oleh pihak lain untuk terlibat dalam kegiatan perjudian. Dengan demikian, meskipun seseorang tidak berperan sebagai penyelenggara perjudian, apabila ia memanfaatkan kesempatan tersebut untuk berjudi, maka ia tetap dapat dikenakan sanksi pidana. Ketentuan ini dibuat sebagai upaya untuk membatasi dan mencegah keterlibatan masyarakat dalam praktik perjudian. Dengan adanya ancaman pidana terhadap para pemain, diharapkan masyarakat tidak lagi memanfaatkan kesempatan berjudi sehingga praktik perjudian dapat ditekan dan diminimalisir dalam kehidupan sosial.<sup>98</sup>

---

<sup>97</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 427.

<sup>98</sup> *Ibid*

d. Unsur adanya permainan yang mengandung unsur taruhan; Unsur lain yang menjadi bagian penting dalam tindak pidana perjudian adalah adanya permainan yang memuat unsur taruhan. Dalam praktik perjudian, para pemain umumnya mempertaruhkan sejumlah uang atau barang yang memiliki nilai ekonomi dengan harapan memperoleh keuntungan apabila mereka memenangkan permainan tersebut. Hasil dari permainan tersebut pada umumnya sangat dipengaruhi oleh faktor keberuntungan, meskipun dalam beberapa jenis permainan juga terdapat unsur kemampuan atau keterampilan dari pemain. Adanya unsur taruhan inilah yang menjadi pembeda utama antara perjudian dan permainan hiburan biasa. Apabila suatu permainan tidak melibatkan taruhan atau tidak menggunakan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi, maka pada umumnya permainan tersebut tidak dapat diklasifikasikan sebagai perjudian.<sup>99</sup>

#### 4. Unsur- unsur perjudian menurut Pasal 428 KUHP No 1 Tahun 2023

Unsur Dilakukan di Tempat Umum atau Tempat yang Dapat Dikunjungi Umum ialah Salah satu unsur penting yang terdapat dalam Pasal 428 adalah dilakukannya kegiatan perjudian di tempat umum atau di lokasi yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Tempat umum yang dimaksud dapat berupa berbagai lokasi yang terbuka bagi masyarakat, seperti tempat hiburan, warung, jalan, maupun tempat lain yang memungkinkan masyarakat untuk menyaksikan atau bahkan ikut terlibat dalam aktivitas perjudian tersebut. Pengaturan ini

---

<sup>99</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014, halaman. 58.

dimaksudkan untuk menjaga ketertiban dan ketenteraman dalam kehidupan masyarakat serta mencegah berkembangnya praktik perjudian secara luas. Kegiatan perjudian yang dilakukan secara terbuka di tempat umum dinilai berpotensi memberikan pengaruh negatif kepada masyarakat sekitar, karena dapat mendorong orang lain untuk ikut serta dalam aktivitas perjudian.<sup>100</sup>

### **C. Penegakan Hukum Pidana Penggunaan *Chip Game Domino Higgs* Sebagai Perangkat Perjudian**

Penegakan hukum pidana dapat dipahami sebagai suatu proses penerapan norma-norma hukum pidana ke dalam praktik kehidupan sehari-hari melalui tindakan aparat penegak hukum. Menurut Soerjono Soekanto, penegakan hukum merupakan upaya untuk menyelaraskan nilai-nilai yang terkandung dalam aturan hukum dengan perilaku masyarakat, sehingga tercipta ketertiban dan rasa keadilan.<sup>101</sup> Dalam kerangka KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023), terdapat pembaruan dalam sistem hukum pidana yang menitikberatkan pada keseimbangan antara kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. KUHP tersebut tidak lagi semata-mata berfokus pada aspek pembalasan (retributif), melainkan juga mengedepankan pendekatan korektif, restoratif, serta rehabilitatif. Perjudian dalam KUHP Baru diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427, yang menggantikan Pasal 303 KUHP lama. Pasal 426 menegaskan bahwa setiap orang yang tanpa izin menawarkan atau memberikan kesempatan untuk

---

<sup>100</sup> Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 428.

<sup>101</sup> Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), halaman. 5

perjudian dapat dipidana penjara maksimal 9 tahun atau denda kategori VI.<sup>102</sup>

### 1. Penegakan Hukum Oleh Aparat Penegak Hukum

Kepolisian Negara Republik Indonesia memiliki peran yang sangat strategis dalam penegakan hukum pidana, termasuk dalam menangani tindak pidana perjudian berbasis digital seperti penggunaan *chip* pada *game Higgs Domino*. Kewenangan tersebut secara yuridis diatur dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang menegaskan bahwa kepolisian berfungsi sebagai alat negara yang bertugas memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan dan pelayanan kepada Masyarakat.<sup>103</sup>

Dalam sistem peradilan pidana, peran kepolisian dimulai dari tahap penyelidikan. Penyelidikan merupakan serangkaian tindakan untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan. Dalam konteks penggunaan *chip game Higgs Domino* sebagai sarana perjudian, penyelidikan dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi awal, seperti memantau aktivitas permainan, menelusuri praktik jual beli *chip*, serta menerima laporan dari masyarakat terkait dugaan perjudian online.

Apabila dalam tahap penyelidikan ditemukan adanya unsur tindak pidana perjudian, maka proses tersebut ditingkatkan ke tahap penyidikan. Penyidikan merupakan serangkaian tindakan penyidik untuk mencari serta mengumpulkan

---

<sup>102</sup> [https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/hukum-judi-online-kian-berat-ini-aturan-terbaru?utm\\_source](https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/hukum-judi-online-kian-berat-ini-aturan-terbaru?utm_source)

<sup>103</sup> Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.

bukti guna membuat terang suatu tindak pidana dan menemukan tersangkanya.<sup>104</sup> Dalam tahap ini, kepolisian memiliki kewenangan yang lebih luas, termasuk melakukan tindakan upaya paksa seperti penangkapan, penahanan, penggeledahan, dan penyitaan terhadap barang bukti yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian.

Dalam kasus perjudian berbasis digital seperti Higgs Domino, peran kepolisian juga mencakup penanganan bukti elektronik. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengakui bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik merupakan alat bukti hukum yang sah.<sup>105</sup> Oleh karena itu, kepolisian perlu memiliki kemampuan teknis dalam melakukan digital forensik untuk mengungkap aktivitas perjudian yang dilakukan melalui platform online.

## 2. Penyelidikan

Pengaturan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi online merupakan bagian dari penegakan hukum yang dilakukan oleh institusi hukum, seperti Kepolisian, Kejaksaan, dan Pengadilan. Penegakan hukum bertujuan untuk menciptakan kepastian hukum, memberikan manfaat bagi masyarakat, dan menjaga keadilan. Dalam penegakan hukum, keempat institusi tersebut bekerja secara terkoordinasi dalam sistem peradilan pidana. Hukum tidak dapat tegak dengan sendirinya, artinya hukum tidak mampu mewujudkan apa yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan. Dalam hal penegakan

---

<sup>104</sup> Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), Pasal 1 angka 2.

<sup>105</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

hukum membutuhkan institusi-institusi hukum dalam merealisasikan tujuan hukum. Pentingnya integrasi antara keempat institusi ini dalam membentuk integrated criminal justice system adalah untuk menghindari kesulitan dalam menilai keberhasilan atau kegagalan masing-masing instansi, memecahkan masalah-masalah pokok yang muncul, dan memperhatikan efektivitas keseluruhan dari sistem peradilan pidana.<sup>106</sup>

Penegakan hukum terhadap judi online menantang polisi untuk mengikuti perkembangan teknologi dan modus kejahatan yang berkaitan dengan judi online. Dalam hal ini, polisi perlu melakukan penanggulangan secara penal terhadap judi online melalui tindakan penyelidikan dan penyidikan. Pengaturan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi online juga berhubungan dengan yuridiksi suatu negara, di mana negara memiliki kekuasaan untuk menentukan hukum pidana, menegakkan hukum melalui tindakan administratif dan yudisial, dan mengadili perkara-perkara yang melibatkan faktor asing.<sup>107</sup>

Dalam menjalankan tugasnya, penyelidik memiliki beberapa kewenangan yang diatur dalam Pasal 5 ayat (1) huruf a KUHAP, antara lain:

1. Menerima laporan atau pengaduan adanya tindak pidana.
2. Mencari keterangan dan barang bukti.
3. Menyuruh berhenti seseorang yang dicurigai dan memeriksa tanda pengenal diri.
4. Melakukan tindakan lain yang sesuai dengan hukum yang bertanggung

---

<sup>106</sup> Anggada Perkasa, Kartina Pakpahan, and Universitas Prima Indonesia, “Kebijakan penegak hukum dalam penanggulangan tindak pidana perjudian melalui media elektronik” Vol 2, no. 7 (2023): halaman 150–152

<sup>107</sup> *Ibid.*, halaman 154.

jawab.

Selain itu, berdasarkan perintah penyidik, penyidik dapat melakukan beberapa Tindakan, yaitu:

- a. Melakukan penangkapan, larangan meninggalkan tempat, penggeledahan, dan penyitaan.
- b. Melakukan pemeriksaan dan penyitaan surat.
- c. Mengambil sidik jari dan memotret orang.
- d. Membawa dan menghadapkan seseorang kepada penyidik.

Dalam penyelidikan judi online, berdasarkan Pasal 12 ayat (2) Perkap No. 14 Tahun 2012, terdapat beberapa sasaran penyelidikan, seperti orang, benda atau barang, tempat, peristiwa atau kejadian, dan kegiatan. Penyidik wajib dilengkapi dengan surat perintah penyelidikan yang ditandatangani oleh atasan penyidik selaku penyidik.<sup>108</sup>

### 3. Penyidikan

Penyidikan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh penyidik untuk mencari dan mengumpulkan bukti guna mengungkap tindak pidana yang terjadi serta menemukan tersangkanya. Menurut Pasal 1 butir 2 KUHAP, penyidikan bertujuan untuk membuat terang tindak pidana yang terjadi. Berdasarkan Pasal 43 UU ITE, institusi yang memiliki kewenangandalam melakukan penyidikan terkait judi online adalah kepolisian dan pejabat pegawai negeri sipil (PPNS) yang bertanggung jawab di bidang teknologi

---

<sup>108</sup> *Ibid.*, halaman 155.

informasi dan transaksi elektronik. Lingkup dan tanggung jawab di bidang tersebut terdapat pada Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo).

Pasal 43 ayat (5) UU ITE memberikan beberapa kewenangan kepada penyidik PPNS Kominfo, antara lain:

1. Menerima laporan atau pengaduan mengenai tindak pidana berdasarkan UU ITE.
2. Memanggil orang atau pihak lain untuk diperiksa sebagai tersangka atau saksi terkait dugaan tindak pidana yang terkait dengan ketentuan UU ITE.
3. Melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan terkait tindak pidana berdasarkan UU ITE.
4. Melakukan pemeriksaan terhadap orang dan/atau badan usaha yang diduga melakukan tindak pidana berdasarkan UU ITE.
5. Melakukan pemeriksaan terhadap alat dan/atau sarana yang berkaitan dengan kegiatan teknologi informasi yang diduga digunakan untuk melakukan tindak pidana berdasarkan UU ITE.
6. Melakukan penggeledahan terhadap tempat tertentu yang diduga sebagai tempat untuk melakukan tindak pidana judi berdasarkan UU ITE.
7. Melakukan penyegelan dan penyitaan terhadap alat dan/atau sarana kegiatan teknologi informasi dan komunikasi yang diduga digunakan secara menyimpang dari ketentuan peraturan perundang-undangan.
8. Meminta bantuan ahli yang diperlukan dalam penyidikan terhadap

tindak pidana berdasarkan UU ITE dan mengadakan penghentian penyidikan berdasarkan UU ITE dan hukum acara pidana yang berlaku.

Tindak pidana judi online termasuk dalam ketentuan UU ITE, yaitu Pasal 27 ayat (2) BAB VII. Pasal tersebut melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian<sup>109</sup>

#### **4. Kendala Yang Di Hadapi Kepolisian Untuk Membuktikan Tindak Pidana Perjudian Dalam *Domino higgs***

Penegakan hukum yang berasal dari masyarakat bertujuan untuk mencapai kedamaian dan rasa keamanan bersama di dalam masyarakat. Di sini peran masyarakat mempunyai pengaruh yang besar terhadap penanganan kasus tindak pidana khususnya perjudian, namun kurang kepedulian masyarakat untuk membantu aparat kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian begitu kurang. Pada kasus perjudian ini yang paling merasakan dampak perjudian adalah keluarga. Karena keluarga yang akan merasakan imbas dari perjudian apabila pelaku mengalami kekalahan dalam bermain judi. Masyarakat harusnya lebih peka dan ikut berpartisipasi untuk membantu aparat kepolisian dalam penanganan memberantas tindak pidana perjudian yang ada di sekitarnya. Kadang kala juga ada sebagian masyarakat yang resah akan adanya perjudian namun di sisi lain ada pula masyarakat yang acuh akan hal itu.<sup>110</sup>

---

<sup>109</sup> *Ibid.*, halaman 156.

<sup>110</sup> Wahyudi, Tri. "Hambatan penyidikan terhadap tindak pidana kejahatan (Studi di Kepolisian Resort Kediri Kota)." PhD dis., Universitas Brawijaya, 2015.

kendala yuridis berkaitan dengan masih adanya kekaburan norma hukum dalam mengatur perjudian online. Meskipun ketentuan mengenai perjudian telah diatur dalam KUHP dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, namun pengaturan yang secara spesifik menyoal praktik perjudian dalam game online seperti *Domino Higgs* masih belum sepenuhnya jelas.<sup>111</sup> Tetapi dengan keluarnya KUHP No 1 Tahun 2023 tentang perjudian khususnya *game Domino Higgs* sudah memenuhi unsur Tindak Pidana perjudian

kendala teknis menjadi tantangan utama dalam penanganan perjudian berbasis digital. Pelaku sering menggunakan identitas palsu, akun anonim, serta memanfaatkan server yang berada di luar negeri sehingga menyulitkan aparat kepolisian dalam melakukan pelacakan. Selain itu, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat menuntut kepolisian untuk memiliki kemampuan khusus di bidang *cyber crime* dan digital forensic.<sup>112</sup>

kendala dalam aspek pembuktian. Dalam tindak pidana perjudian online, alat bukti yang digunakan sebagian besar berbentuk elektronik, seperti data transaksi, riwayat permainan, dan komunikasi digital. Meskipun Undang-Undang ITE telah mengakui alat bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah, namun dalam praktiknya pengumpulan dan validasi bukti elektronik membutuhkan keahlian khusus agar dapat diterima di persidangan<sup>113</sup>

kendala koordinasi antar lembaga. Penegakan hukum terhadap perjudian online membutuhkan kerja sama antara kepolisian dengan berbagai instansi,

---

<sup>111</sup> Barda Nawawi Arief, *Op.cit.* halaman. 112

<sup>112</sup> Didik Endro Purwoleksono, *Op.cit.* halaman. 130.

<sup>113</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

seperti Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dalam hal pemblokiran situs atau aplikasi, serta lembaga keuangan dalam menelusuri aliran dana. Namun, dalam praktiknya koordinasi ini tidak selalu berjalan optimal, baik karena perbedaan kewenangan maupun keterbatasan sistem integrasi data antar Lembaga.<sup>114</sup>

## **5. Perjudian Dalam KUHP No 1 Tahun 2023 Dan Relevansinya Dengan *Domino Higgs***

Menurut doktrin hukum pidana, suatu perbuatan dikategorikan sebagai perjudian apabila memenuhi unsur:

### 1. Adanya taruhan,

Unsur “adanya taruhan” merupakan komponen mendasar dalam menentukan apakah suatu perbuatan dapat digolongkan sebagai perjudian. Dalam doktrin hukum pidana, taruhan dimaknai sebagai sesuatu yang dipertaruhkan oleh seseorang dengan tujuan memperoleh keuntungan yang lebih besar berdasarkan hasil dari suatu permainan atau peristiwa yang bersifat tidak pasti.<sup>115</sup> Dalam konteks hukum positif Indonesia, baik dalam KUHP lama maupun KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023), unsur taruhan tidak selalu disebutkan secara eksplisit dalam rumusan pasal, namun secara implisit terkandung dalam frasa “permainan yang mengandung unsur untung-untungan. Dalam praktik di

---

<sup>114</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, “Penanganan Konten Perjudian Online di Indonesia”, 2022

<sup>115</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Perjudian*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2002), halaman. 24.

masyarakat, *chip* tidak hanya digunakan dalam game, tetapi juga: Diperjualbelikan antar pemain, Ditukar dengan uang melalui pihak ketiga. Hal ini memperkuat bahwa *chip* bukan sekadar alat permainan, melainkan telah menjadi instrumen ekonomi yang dipertaruhkan, sehingga memenuhi unsur taruhan dalam perjudian.

## 2. Adanya unsur untung-untungan

Unsur “untung-untungan” merupakan salah satu elemen pokok dalam tindak pidana perjudian. Unsur ini menegaskan bahwa hasil suatu permainan tidak sepenuhnya ditentukan oleh kemampuan atau keterampilan, melainkan sangat dipengaruhi oleh faktor kebetulan atau keberuntungan.<sup>116</sup> unsur untung-untungan memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Hasil permainan tidak dapat diprediksi secara pasti,
- b. Bergantung pada sistem acak (random),
- c. Tidak sepenuhnya dapat dikendalikan oleh pemain,
- d. Memberikan peluang menang dan kalah secara tidak seimbang.

Dalam perspektif KUHP Baru (UU No. 1 Tahun 2023), unsur untung-untungan terkandung dalam konsep “permainan judi” sebagaimana diatur dalam Pasal 426 dan Pasal 427. Permainan yang mengandung:

- a. Ketidakpastian hasil,
- b. Bergantung pada peruntungan, dapat dikualifikasikan sebagai

---

<sup>116</sup> Andi Hamzah, *Delik-Delik Tertentu dalam KUHP*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), halaman. 153.

perjudian, terlebih jika dikombinasikan dengan unsur taruhan.

c. Adanya kemungkinan keuntungan.

Di samping unsur taruhan dan unsur untung-untungan, terdapat unsur penting lainnya dalam tindak pidana perjudian, yaitu adanya kemungkinan memperoleh keuntungan (gain). Unsur ini mengindikasikan bahwa setiap kegiatan perjudian selalu disertai dengan harapan untuk mendapatkan keuntungan, baik berupa uang maupun benda lain yang memiliki nilai ekonomi.<sup>117</sup> unsur kemungkinan keuntungan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Adanya harapan memperoleh nilai lebih dari yang dipertaruhkan
- b. Keuntungan bersifat tidak pasti
- c. Keuntungan bergantung pada hasil permainan yang bersifat spekulatif
- d. Keuntungan dapat dikonversi dalam bentuk nilai ekonomis.

Penelitian menunjukkan bahwa *game Domino Higgs* memiliki kesamaan dengan unsur perjudian sebagaimana diatur dalam hukum pidana karena mengandung “kemungkinan untung karena peruntungan” sebagaimana definisi perjudian klasik.<sup>118</sup> keberadaan fitur pengiriman *chip* antar pemain serta praktik jual beli *chip* yang dilakukan di luar sistem resmi yang disediakan oleh pengembang permainan menyebabkan terjadinya pergeseran fungsi permainan tersebut. Aktivitas yang pada awalnya hanya dimaksudkan sebagai sarana hiburan semata, dalam praktiknya berkembang menjadi kegiatan yang

---

<sup>117</sup> P.A.F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997), halaman. 487.

<sup>118</sup> Kasjim Salenda, Hamza Hasan, and Nasaruddin Mera, “*Game Online Di Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*” 11, no. 2 (2023): halaman 78–161.

bernuansa ekonomi. Bahkan, karena transaksi tersebut dilakukan secara tidak sah dan tidak berada dalam pengawasan otoritas yang berwenang, hal ini pada akhirnya menjadikan permainan tersebut bertransformasi menjadi suatu aktivitas ekonomi yang bersifat ilegal dan berpotensi melanggar ketentuan hukum yang berlaku.<sup>119</sup>

Dengan demikian dalam KUHP No 1 Tahun 2023 penggunaan *chip* pada *game domino higgs* dapat di kategorikan sebagai perjudian karena memenuhi unsur perjudian sebagai alat taruhan dan media perjudian online terselubung.

---

<sup>119</sup> Jurnal Kajian and Pendidikan Kewarganegaraan, “Civilia : *ANALISIS HUKUM PERJUDIAN ONLINE DENGAN MODUS GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLANDS MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA* Dimainkan ,Kajian and Kewarganegaraan.

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Kategori *Game Domino Higgs* dalam Perspektif Hukum Pidana  
*Game Domino Higgs* pada dasarnya merupakan permainan digital berbasis hiburan. Namun, dalam praktiknya permainan ini telah mengalami pergeseran fungsi karena adanya fitur *chip* yang memiliki nilai ekonomis dan dapat diperjualbelikan. Ketika *chip* digunakan sebagai alat taruhan dan dapat dikonversikan menjadi uang, maka permainan tersebut tidak lagi sekadar hiburan, melainkan berpotensi dikategorikan sebagai aktivitas perjudian. Dengan demikian, secara yuridis, game *Domino Higgs* dapat masuk dalam kategori permainan yang mengandung unsur perjudian apabila memenuhi unsur-unsur yang ditentukan dalam hukum pidana.
2. Unsur-Unsur Perjudian dalam *Game Domino Higgs*  
Berdasarkan ketentuan dalam KUHP Baru (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023), khususnya Pasal 426, 427, dan 428, Pasal 27 Ayat (2) UU ITE praktik dalam *game Domino Higgs* telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian, yaitu Adanya unsur taruhan, berupapenggunaan *chip* yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dipertukarkan dengan uang Adanya unsur untung-untungan, karena hasil permainan sangat bergantung padakeberuntungan (random system)

Adanya kemungkinan keuntungan, di mana pemain berharap memperoleh keuntungan finansial dari kemenangan permainan. Adanya kesengajaan, baik dari pemain maupun pihak yang memfasilitasi. Adanya pihak yang menawarkan atau memberikan kesempatan berjudi, termasuk penyedia platform maupun pelaku jual beli *chip*. Dengan terpenuhinya unsur-unsur tersebut, maka praktik penggunaan *chip* dalam *game Higgs Domino* dapat dikualifikasikan sebagai bentuk perjudian dalam perspektif hukum pidana.

3. Penegakan Hukum terhadap Penggunaan *Chip* sebagai Perangkat Perjudian. Penegakan hukum terhadap praktik perjudian berbasis game online seperti *Domino Higgs* masih menghadapi berbagai kendala, antara lain kesulitan pembuktian, belum adanya keseragaman penafsiran hukum, serta sifat digital yang lintas batas. Meskipun demikian, secara normatif, aparat penegak hukum memiliki dasar hukum yang kuat melalui KUHP Baru dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) untuk menindak pelaku, baik sebagai pemain, penjual *chip*, maupun pihak yang memfasilitasi. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan efektivitas penegakan hukum melalui pendekatan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta sinergi antara aparat penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat dalam mencegah dan memberantas praktik perjudian digital.

## B. Saran

1. Bagi Aparat Penegak Hukum Diharapkan kepada aparat penegak hukum agar lebih meningkatkan pengawasan dan penindakan terhadap praktik perjudian berbasis digital, khususnya yang menggunakan media game online seperti *Domino Higgs*. Selain itu, diperlukan pemahaman yang lebih komprehensif terkait perkembangan kejahatan siber agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dalam menentukan suatu perbuatan sebagai tindak pidana perjudian. Penegakan hukum juga harus dilakukan secara tegas dan konsisten guna memberikan efek jera kepada para pelaku.
2. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan Pemerintah diharapkan dapat menyusun regulasi yang lebih spesifik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, terutama yang berkaitan dengan transaksi virtual seperti *chip* dalam game online. Selain itu, perlu dilakukan penguatan terhadap regulasi yang sudah ada, baik dalam KUHP maupun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), agar mampu menjangkau berbagai bentuk perjudian online yang terus berkembang. Pemerintah juga perlu bekerja sama dengan penyedia platform digital untuk membatasi atau mengawasi fitur-fitur yang berpotensi disalahgunakan sebagai sarana perjudian.
3. Bagi Masyarakat Masyarakat diharapkan dapat lebih meningkatkan kesadaran hukum terhadap risiko dan konsekuensi dari praktik jual beli *chip* game online yang mengarah pada perjudian. Selain merugikan secara finansial, aktivitas tersebut juga dapat menimbulkan sanksi

pidana. Oleh karena itu, masyarakat perlu lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan tidak terlibat dalam aktivitas yang melanggar hukum.

4. Bagi Pengembang Aplikasi/Game Pengembang game diharapkan dapat melakukan evaluasi terhadap sistem dan fitur dalam permainan, khususnya yang memungkinkan terjadinya transaksi *chip* secara bebas. Diperlukan mekanisme pengawasan yang lebih ketat untuk mencegah penyalahgunaan fitur game sebagai sarana perjudian. Selain itu, pengembang juga perlu berperan aktif dalam mendukung kebijakan pemerintah untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan bebas dari praktik ilegal.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Akbar Taufiq Al Falah. 2025. "Analisis Pidana Kerja Sosial Sebagai Alternatif Pidana Jangka Pendek: Perspektif KUHP Baru Indonesia." *MAHKAMAH* 2, no. 1.
- Ali, Zainuddin. 2019. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Arief, Barda Nawawi. 2010. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Kebijakan Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana.
- Bakhri, Syaiful. 2020. *Hukum Sanksi di Berbagai Praktik Peradilan*. Jakarta: UM Jakarta Press.
- Chazawi, Adami. 2002. *Tindak Pidana Perjudian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Diantha, Made Pesek. 2017. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fajar, Mukti dan Yulianto Achmad. 2017. *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif Dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fatah, Abdul dan Emy Rosna Wati. 2020. *Buku Ajar Hukum Pidana*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Geraldly, Waney. 2016. "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian."
- Hadi, Ainal Mukhlis dan Tarmizi. 2018. *Hukum Pidana*. Banda Aceh: Percetakan Bandar di Lamgugob.
- Hamzah, Andi. 2010. *Delik-Delik Tertentu dalam KUHP*. Jakarta: Sinar Grafika.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Hukum Pidana Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hiariej, Eddy O.S. dan Topo Santoso. 2025. *Anotasi KUHP Nasional*. Depok: Rajawali Pers.

- Jumanudin. 2025. *Hukum Pidana*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Lamintang, P.A.F. 1997. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Moeljatno. 2008. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perdana Surya, Ramlan dan Tengku Erwin Syahbana. 2023. *Metode Penelitian Hukum Dalam Pembuatan Karya Ilmiah*. Medan: UMSU Press.
- Prodjodikoro, Wirjono. 2003. *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Rifa'i, Imam Jalaluddin. 2023. *Metodologi Penelitian Hukum*. Cerenang: PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Riza, Faisal. 2020. *Hukum Pidana Teori Dasar*. Depok: PT Rajawali Buana Pusaka.
- Rosyadi, Imron. 2022. *Hukum Pidana*. Surabaya: Revika Prima Media.
- Sihombing, Eka N.A.M dan Cyinthia Hadita. 2022. *Penelitian Hukum*. Malang: PT Citra Intens Selaras.
- Sitompul, Josua. *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Tatanusa.
- Soekanto, Soerjono. 1986. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Soesilo, R. 1996. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia.
- Solikin, Nur. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Suhariyanto, Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tahir, Rusdin. 2023. *Metodologi Penelitian Bidang Hukum: Suatu Pendekatan Teori dan Praktik*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tri Wahyudi. 2015. "Hambatan Penyidikan Terhadap Tindak Pidana Kejahatan (Studi di Kepolisian Resort Kediri Kota)." Skripsi, Universitas Brawijaya.

Waluyo, Bambang. 2018. *Pidana & Pemidanaan*. Jakarta: Sinar Grafika.

### **Jurnal dan Karya Ilmiah**

Adam, Muhammad Hr. 2025. Alfiansyah, Ar, Suhariyono. 2009. "Penentuan Sanksi Pidana Dalam Suatu Undang-Undang". *Jurnal Legislasi Indonesia*. Vol. 6 No. 4.

Bunga. Dewi. 2019. "Kebijakan Formulasi Judi Online dalam Hukum Indonesia". *Vyavahara Duta*. Vol. 14 No. 1.

Endro, Didik Purwoleksono. 2020. "Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia", *Jurnal Hukum*, Vol. 5 No. 2,.

Fadhil, Atika dan Elsy Renie. 2023. "Pengaruh Game Online Higgs Domino Island Terhadap Ketahanan Keluarga di Nagari Pasie Laweh Menurut Perspektif Hukum Islam". *Ushuliy: Jurnal Mahasiswa Syariah dan Hukum*. Vol. 2, No. 1.

Fajri, Choirul. 2012. "Tantangan Industri Kreatif Game Online di Indonesia," *Jurnal Komunikasi*. Vol. 5 No. 1.

Fernando, Harahap, Asruddin Khalil. 2021. *Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum*.

Hardiansyah, Syafrul. 2016. "Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar dan Mahasiswa di Kota Pekanbaru". *Jom Fisip*. Vol 3. No.1.

Haryanti, Lily. 2015. "Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penipuan Atas Jual Beli Barang Elektronik Secara Online di Indonesia dan Malaysia". *Jurnal Universitas Internasional Batam*.

Hasiyanto, Daniel. Hendarto Riska, dan Sri Handayani. 2024. "Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia Dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat". Vol. 5 No. 5.

Hermawan Ibrahim, Syahrul. 2024. "Pertukaran Sosial Pemain Game Online Higgs Domino Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar." *Pinisi Journal of Sociology Education Review*. Vol. 4 No. 2.

Iskandar, Hardian Nur Khabibatus Sadiyah, Ifahdah Pratama Hapsari. 2022. "Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Judi Online di Indonesia". *Law Review*. Vol. 5 No. 1.

Kartono, Kartini. 2005. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Putri, Sarah, Maroni, dan Ahmad Fardiansyah. 2025. "Pertanggungjawaban Pidana terhadap Affiliator Judi Online (Studi Putusan Nomor: 871/Pid.Sus/2022/PN.Tjk)." *Indonesian Journal of Law and Justice*, Vol. 2.

- Putra, Lalu Kemal Eka. 2021. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Skripsi*. Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Puspita, Milla. 2021. "Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli *Chip* Pada Game Online Higgs Domino". *Skripsi*. Institute Agama Islam Bengkulu.
- Perkasa anggada, Kartina Pakpahan. 2023. and Universitas Prima Indonesia, "Kebijakan penegak hukum dalam penanggulangan tindak pidana perjudian melalui media elektronik" Vol 2. No.7.
- Tyas, Annisa Dwi Ayuning, Panggih Nur Adi. 2023. "Peran Orang Tua Terhadap Moral Menyimpang Remaja Akibat Fenomena Chip Dalam Game Higgs Domino". *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. Vol. 8 No. 2.
- Rambe, Rishanda, Davit Rahmadan, Tengku Arif Hidayat. 2025. "Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Dalam Hukum Pidana Indonesia". *Jurnal Hukum Progresif*. Vol. 8 No. 7.
- Rahman F, 2021. "Analisis Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino," *Jurnal Juripol Polgan*, Vol. 4, No. 1
- Ushuliy, 2023. "PERSPEKTIF HUKUM ISLAM" : Jurnal Mahasiswa Syariah dan Hukum, Vol. 2, No. 1 (2023),
- Umiyati. 2021. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/PN.Bls)". Vol. 4.
- Syukur Aman, Putri Ramadhani. 2021. Belikan Di Tinjau Dari, "Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/ Koin di Perjualkan ". No 4.
- Novaisal,Ahmad,danSumarno.2024. "Analisis Hukum Perjudian Online dengan Modus Game Online Higgs Domino Islands Menurut Perspektif Hukum Pidana di Indonesia." *Civilia: Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 3, No. 2,

### **3. Undang-Undang dan Peraturan Lainnya**

- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 303.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat (2)

### **4. Artikel**

- [https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/hukum-judi-online-kian-berat-ini-aturan-terbaru?utm\\_source](https://jdih.sukoharjokab.go.id/berita/detail/hukum-judi-online-kian-berat-ini-aturan-terbaru?utm_source)
- [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.higgs.domino.](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.higgs.domino)