

**ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME *ONLINE* HIGGS  
DOMINO ISLANDS MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA  
DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION  
1706200282**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila revisi surat ini agar ditunjukkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA**

**UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA**

**BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA 1**

Panitian Ujian Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 13 Oktober 2022, Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

**MENETAPKAN**

**NAMA** : RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION  
**NPM** : 1706200282  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM / PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP *GAME ONLINE HIGGGS DOMINO ISLANDS* MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA

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**

**Dr. FAISAL, S.H., M.Hum**  
NIDN. 0122087502

**Sekretaris**

**Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H**  
NIDN. 0118047901

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. NURSARIANI SIMATUPANG, S.H.M.Hum
2. RACHMAD ABDUH, S.H., M.H
3. MUHAMMAD NASIR SITOMPUL, S.H., M.H

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mengawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [f umsumedan](#) [i umsumedan](#) [t umsumedan](#) [u umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, bagi:

**NAMA** : RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION  
**NPM** : 1706200282  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM / HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP *GAME ONLINE HIGGGS DOMINO ISLANDS* MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA  
**PENDAFTARAN** : TANGGAL 10 OKTOBER 2022

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah lulus dari Ujian Skripsi penulis berhak memakai gelar:

**SARJANA HUKUM (S.H)**

Diketahui

**DEKAN FAKULTAS HUKUM**

**PEMBIMBING**

  
**Dr. FAISAL, S.H., M.Hum**

NIDN. 0122087502

  
**MUHAMMAD NASIR SITOMPUL, S.H., M.H**

NIDN. 0118097203

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**NAMA** : RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION  
**NPM** : 1706200282  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM / HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME ONLINE HIGGS  
DOMINO ISLAND MENURUT PERSPEKTIF HUKUM  
PIDANA DI INDONESIA

Disetujui Untuk Disampaikan kepada  
Panitia Ujian Skripsi

Medan, 06 Oktober 2022

DOSEN PEMBIMBING

MUHAMMAD NASIR SITOMPUL, S.H., M.H  
NIDN. 0118097203

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjabat surat ini agar dikebutkan  
nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [fumsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.linkedin.com/company/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UCumsumedan)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION**  
NPM : **1706200282**  
Program : **Strata – I**  
Fakultas : **Hukum**  
Program Studi : **Ilmu Hukum**  
Bagian : **Hukum Pidana**  
Judul Skripsi : **ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME  
ONLINE HIGGS DOMINO ISLANDS MENURUT  
PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA**

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri. Kecuali bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

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

Medan, 07 Oktober 2022

Saya yang menyatakan



**RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fahum.umsu.ac.id> [fahum@umsu.ac.id](mailto:fahum@umsu.ac.id) [fahum@umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**KARTU BIMBINGAN**  
**SKRIPSI MAHASISWA**

**NAMA** : RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION  
**NPM** : 1706200282  
**PRODI/BAGIAN** : HUKUM/HUKUM PIDANA  
**JUDUL SKRIPSI** : ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME ONLINE  
HIGGS DOMINO ISLAND MENURUT PERSPEKTIF  
HUKUM PIDANA DI INDONESIA  
**PEMBIMBING** : MUHAMMAD NASIR SITOMPUL, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
10-08-2022	BIMBINGAN BAB I TINJAUAN PUSTAKA	
16-08-2022	BIMBINGAN UUD YANG DIGUNAKAN	
25-08-2022	BIMBINGAN REFERENSI SKRIPSI	
31-08-2022	BIMBINGAN PENDAHULUAN MATERI	
07-09-2022	BIMBINGAN PENDAHULUAN KASUS	
12-09-2022	BIMBINGAN PERBAIKAN PENULISAN	
21-09-2022	BIMBINGAN PENAMBAHAN REFERENSI	
28-09-2022	BIMBINGAN MEMINTA DATA WAWANCARA	
04-10-2022	BIMBINGAN PERBAIKAN TITIK PENULISAN	
06-10-2022	ACL WK di f'angles	

a.n. Diketahui Dekan

(Dr. Faisal, S.H., M.Hum)

Dosen Pembimbing

(Muhammad Nasir Sitompul, S.H., M.H)

# **ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME *ONLINE* HIGGS DOMINO ISLANDS MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA.**

**Rinaldi Ahmad Iskandar Nasution**

## **Abstrak**

Perkembangan yang terjadi di kehidupan masyarakat di Indonesia saat ini, aplikasi *Game Higgs Domino Islands* dalam kurun waktu 1-2 tahun belakangan ini sangat terkenal dikalangan masyarakat mulai dari orang tua, remaja, maupun anak-anak. Seiring perkembangan teknologi *game* yang sebelumnya dilakukan secara langsung atau *offline* yang dilakukan di dalam kehidupan masyarakat. adanya fitur pengiriman koin ini, pengguna *Game Higgs Domino Islands* bisa mendapatkan keuntungan diluar dari ketentuan *Game* yang telah menyediakan jasa *Top Up*. Saat ini koin *Game Higgs Domino Islands* menjadi alat transaksi sesama pengguna karena biasanya pengguna yang menjual koin (*chip*) jauh lebih murah dan dapat lebih banyak koin (*chip*) daripada membeli dengan pihak *Game Higgs Domino Islands* sendiri. Akibat dari itu timbul suatu penjualan yang ilegal di dalam *Game Higgs Domino Islands* dikarenakan pengguna menjual koin diluar ketentuan game tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah normatif, yang merupakan penelitian dengan melakukan studi pustaka dan bersifat deskriptif dengan terdiri dari sumber data sekunder dan Al-Islam, menggunakan alat pengumpul data studi dokumen dan menggunakan analisis kualitatif.

Hasil penelitian menyatakan Ketentuan Hukum Terhadap Pidana Perjudian Secara *Online* diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tepatnya pada Pasal 303 untuk bagi yang menyediakan wadah perjudian, sedangkan untuk pengguna atau orang yang memainkan judi dikenakan sanksi pada pasal 303 Bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Kriteria Aplikasi Judi *Online* menurut hukum pidana di Indonesia, sebagaimana diketahui judi merupakan kegiatan yang dilarang menurut hukum positif dan terhadap aplikasi judi *online* dilarang dengan adanya Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan atau Konten Melalui Internet dan Pasal 4 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, dengan kriteria: adanya taruhan harta/materi, suatu permainan, yang menang mengambil harta (sebagian/seluruhnya/kelipatan) yang menjadi taruhan. Analisis Perjudian Terhadap *Game Online Higgs Domino Islands* menurut perspektif hukum pidana di Indonesia merupakan sebagai wadah permainan biasa pada umumnya dan bukan merupakan suatu aplikasi judi *online*.

**Kata Kunci : Tindak Pidana Perjudian, Aplikasi Judi, Higgs Domino**

## **KATA PENGANTAR**

Pertama tama saya ucapkan Puji dan Syukur kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat-Nya dan Rezeki-Nya agar saya dapat menyelesaikan skripsi ini, bahwa yang dapat diketahui Skripsi merupakan salah satu syarat bagi seorang Mahasiswa untuk menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, maka dari itu saya membuat skripsi dengan Judul: **ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLANDS MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA.**

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu saya meminta maaf jika ada kekurangan dan kesalahan kata dalam membuat skripsi ini, dan besar harapan saya agar skripsi ini berguna bagi pembaca sehingga dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu Hukum yaitu Hukum Pidana.

Dengan selesainya skripsi ini tak lupa saya ucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan support dan memotivasi saya dalam hal pembuatan skripsi ini antara lainnya:

1. Terima Kasih Kepada Mama Rita Tercinta dan Papa Rudi Tercinta yang telah membesarkan dan menyayangi saya, juga tak hentinya memberi doa dan dukungan untuk saya agar dapat menjadi anak yang lebih baik dan Inshaa Allah berhasil di hari kedepannya. Dan terima kasih juga kepada diri saya sendiri yang telah berusaha bangkit dengan semaksimal mungkin dari keterpurukan dalam proses mengerjakan skripsi ini.

2. Terima Kasih Kepada Ayahanda Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Prof.Dr.Agussani.,M.AP, atas kesempatan dalam mendorong mahasiswanya untuk menjadi lulusan yang Unggul, Cerdas, dan Terpercaya dan fasilitas yang telah diberikan kepada seluruh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Terima Kasih Kepada Ayahanda Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Dr. Faisal, S.H., M.Hum atas kesempatan dan motivasi yang diberikan semasa saya berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan juga kepada Wakil Dekan I Ayahanda Dr. Zainuddin, S.H., M.H dan Ibunda Wakil Dekan III Atika Rahmi S.H., M.H.
4. Terima Kasih Kepada Ayahanda Muhammad Nasir Sitompul S.H., M.H selaku dosen pembimbing dan Ibunda Nursariyani Simatupang S.H., M.Hum selaku dosen pembeding saya, yang telah memberikan waktu dan ilmunya, dan juga telah membimbing dan memotivasi saya dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.
5. Terima Kasih Kepada seluruh Staff dan Pengajar Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Terima Kasih Kepada pasangan saya Dinda Raina Sari Sarumpaet yang selalu memberikan doa dan dukungan sebesar-besarnya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan semuanya dengan penuh semangat.

7. Terima Kasih Kepada sahabat terbaik saya Muhammad Zikry dan Teguh Alamsyah yang senantiasa membantu dan menyemangati saya selama 5 tahun terakhir.
8. Terima Kasih Kepada teman teman saya Afrizal Muhammad Efendi, Pras Dwitama, Bagas Pranata, Dicky Pramana Putra, Willy Anggara, Ismi Azis dan Keluarga Besar ACEK yang ada diseluruh penjuru dunia yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi saya.

Akhir kata saya ucapkan permohonan maaf saya atas kelakuan dan perkataan yang tidak berkenaan dari saya selama berkuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Semoga kelak ilmu yang saya dapat akan bermanfaat untuk kedepannya untuk saya dan orang-orang yang berada disekitar saya. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan semoga kita dalam lindungan Allah SWT, Amin.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Medan, 11 September 2022  
Hormat saya

Rinaldi Ahmad Iskandar Nasution  
NPM: 1706200282

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	ii
Bab I Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang .....	1
1. Rumusan Masalah .....	4
2. Faedah Penelitian .....	4
B. Tujuan Penelitian .....	6
C. Definisi Operasional.....	6
D. Keaslian Penelitian.....	8
E. Metode Penelitian.....	9
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	10
2. Sifat Penelitian .....	10
3. Sumber Data.....	10
4. Alat Pengumpul Data .....	11
5. Analisis Data .....	12
Bab II Tinjauan Pustaka .....	13
A. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana Perjudian .....	13
B. Tinjauan Umum Tentang Kriteria Aplikasi Judi <i>Online</i> .....	22
C. Tinjauan Umum Tentang <i>Higgs Domino Islands</i> .....	30
Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	32

A. Ketentuan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara <i>Online</i> .....	33
B. Kriteria Aplikasi Judi <i>Online</i> Menurut Hukum Pidana di Indonesia .....	49
C. Analisis Perjudian Terhadap <i>Game Higgs Domino Islands</i> Menurut Perspektif Hukum Pidana di Indonesia .....	57
Bab IV Kesimpulan dan Saran.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran .....	69
Daftar Pustaka	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan yang terjadi di kehidupan masyarakat di Indonesia saat ini, aplikasi *Game Higgs Domino Islands* dalam kurun waktu 1-2 tahun belakangan ini sangat terkenal dikalangan masyarakat mulai dari orang tua, remaja, maupun anak-anak. Tidak jarang ditemukan di dalam masyarakat saat ini tidak mengenal game yang begitu viral ini, diakibatkan game ini mencakup begitu banyak permainan yang terdapat di aplikasi *Game Higgs Domino Islands*, mulai dari permainan catur, ludo, gapple, dan masih banyak yang lainnya.

Seiring perkembangan teknologi *game* yang sebelumnya dilakukan secara langsung atau *offline* yang dilakukan di dalam kehidupan masyarakat, saat ini dapat dimainkan melalui *handphone* terkhusus *smartphone* yang dapat memainkan game apa saja hanya melalui sebuah gadget yang memiliki jaringan internet agar bisa memainkan game secara *online*. Dikarenakan adanya kehadiran *smartphone* semua masyarakat yang memilikinya dapat memainkan game ini ditempat yang memiliki koneksi atau jaringan *internet*, karena untuk memainkan *game online*, biasanya pengguna *smartphone* harus memiliki paket data atau jaringan internet agar bisa memainkan *game online* tersebut.

Saat ini game *online* yang sedang populer saat ini adalah *Game Higgs Domino Islands*. *Game Higgs Domino Islands* merupakan game yang di dalamnya terdapat banyak sekali permainan, mulai dari game seperti catur, poker, slot, tebak-tebakan, gable, qq, dan masih banyak jenis game yang lainnya. *Game* ini bisa dimainkan jika pemilik akun dari game ini memiliki sejumlah koin yang biasa dikenal dengan sebutan *chip*. *Game Higgs Domino Islands* ini memberikan modal sebagai alat untuk bermain setiap harinya sebesar 2.000.000 (dua juta) koin (*chip*) setiap jam 07:00 pagi agar *game* ini dapat dimainkan, jika ingin memiliki banyak koin (*chip*) *game* ini menyediakan sarana untuk pembelian koin melalui pembayaran seperti pulsa, maupun *via* platform atau penyedia layanan pembayaran lainnya. *Game* ini juga menyediakan fitur untuk saling mengirim koin diantara pengguna *Game Higgs Domino Islands*.

Adanya fitur pengiriman koin ini, pengguna *Game Higgs Domino Islands* bisa mendapatkan keuntungan diluar dari ketentuan *Game* yang telah menyediakan jasa *Top Up*. Saat ini koin *Game Higgs Domino Islands* menjadi alat transaksi sesama pengguna karena biasanya pengguna yang menjual koin (*chip*) jauh lebih murah dan dapat lebih banyak koin (*chip*) daripada membeli dengan pihak *Game Higgs Domino Islands* sendiri. Akibat dari itu timbul suatu penjualan yang ilegal di dalam *Game Higgs Domino Islands* dikarenakan pengguna menjual koin diluar ketentuan game tersebut.

*Higgs Domino Islands* ini sebagai aplikasi yang menyediakan permainan yang mengakibatkan masyarakat menjual koin (*chip*) menjadi sebuah penjualan yang

dilakukan secara ilegal untuk mencari keuntungan dengan menurunkan sejumlah koin dengan sejumlah uang. Salah satu pengguna *higgs domino islands* di Indonesia tepatnya di Riau ditangkap ditempat oleh pihak Kepolisian karena menjual Chip *higgs domino islands* alasan Kepolisian menangkap pelaku adalah karena perbuatan tersebut adalah tindak pidana perjudian, lebih lanjut pelaku dijerat Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tentang perjudian.

Melihat kejadian tersebut sepertinya kurang tepat menyatakan bahwasannya menjual *higgs domino Island* adalah suatu Tindak Pidana Perjudian, dalam Pasal 303 Ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan: yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Melihat dari bunyi pasal tersebut yang kesimpulannya menyebut judi adalah tiap tiap permainan yang kemungkinan mendapatkan keuntungan, kembali kepada Aplikasi permainan *higgs domino islands* adalah aplikasi yang tidak menawarkan uang bagi pemenang dalam permainannya, sehingga terlihat masih terdapat kerancuan dalam penerapan pasal tersebut. Selain itu karena *higgs domino islands* diakses secara *online* maka dari itu dapat dilihat dalam ketentuan Undang-Undang No 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat 2 yang menyatakan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dengan sanksi pidana dijelaskan pada Pasal 42 Ayat 2 yang mana dengan sanksi paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 miliar. Namun tidak ada dijelaskan lebih lanjut apa yang dimaksud perjudian di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Belum ada secara pasti di dalam Undang-Undang apa yang dimaksud perjudian, pernyataan *higs domino islands* sebagai suatu aplikasi perjudian belum dapat dipastikan kebenarannya, karena belum dapat didudukan apa yang dimaksud dengan perjudian apabila judi *online*. Maka berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul” **ANALISIS PERJUDIAN TERHADAP GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLANDS MENURUT PERSPEKTIF HUKUM PIDANA DI INDONESIA.**

### **1.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dari itu dirumuskan rumusan masalah untuk menjawab hasil penelitian yang akan dikaji antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana Ketentuan Hukum Terhadap Pidana Perjudian Secara *Online*?
- b. Bagaimana Kriteria Aplikasi Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Di Indonesia?
- c. Bagaimana Analis Perjudian Terhadap *Game Online Higgs Domino Islands* Menurut Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia?

### **2.Faedah Penelitian**

Suatu penelitian tentunya memiliki manfaat dalam kajiannya, begitu pula terhadap penelitian ini yang memiliki beberapa faedah. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 faedah antara lain:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi ilmu hukum, terutama dalam bidang hukum pidana, karena pada penelitian ini mengkaji pengaturan dan penegakan hukum, guna mengetahui kriteria perjudian secara online melalui aplikasi *Game Higgs Domino Islands*. Sebagaimana diketahui pada saat ini maraknya situs judi *online* yang tersebar luas di Indonesia, dan judi merupakan suatu hal yang dilarang di Indonesia apabila diperbolehkan terdapat beberapa ketentuan yang harus dipenuhi, dan masih terdapat kerancuan dalam hal keberadaan *higgs domino island* yang dianggap sebagai wadah judi. Maka dalam kajian ini akan melihat secara normatif mengenai wadah judi di Indonesia, sehingga akan memberikan manfaat atas solusi perkembangan hukum positif dalam konteks pidana.

b. Secara Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat guna mengetahui aturan hukum dalam perjudian secara *online* yang sedang marak di Indonesia saat ini, dan membantu aparat penegak hukum agar dapat menegakkan peratutran hukum secara lebih jelas dalam menindak lanjuti tindak pidana perjudian secara online maupun *offline*. Sebagaimana diketahui masih adanya kerancuan atas permasalahan keberadaan *higgs*

*domino island* karena dianggap sebagai wadah judi, maka penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para praktisi hukum dalam mencari kebenaran materil dalam perkara di pengadilan.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini selain memiliki manfaat tentunya memiliki suatu tujuan yang hendak dicapai secara materil dan formil, maka dari itu tujuan dari penelitian ini terdiri dari 3 poin antara lain:

1. Untuk mengetahui ketentuan hukum perjudian secara online di Indonesia.
2. Untuk mengetahui kriteria perjudian secara *online* menurut hukum pidana di Indonesia.
3. Untuk mengetahui analisis perjudian terhadap *Game Online Higgs Domino Islands* menurut perspektif hukum pidana di Indonesia.

## **C. Definisi Operasional**

Penelitian ini terdapat beberapa variabel di dalam judul yang tertera, untuk membatasi variabel pada penelitian ini maka perlu diuraikan terlebih dahulu maksud atau pengertian variabel dalam judul pada penelitian ini, serta memberikan suatu batasan atas variabel tersebut agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar ke pembahasan lain dan fokus pada masalah yang dikaji. Maka dari itu definisi operasional dari variabel tersebut antara lain:

1. Analisis menurut KBBI adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Sedangkan menurut Sugiono (2015: 335), Analisis adalah kegiatan untuk mencari pola, atau cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, serta hubungannya dengan keseluruhan.

2. Perjudian sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 303 KUHP adalah perbuatan yang dilakukan dengan kesengajaan dan yang tanpa izin menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi dimana perbuatan tersebut dilakukan sebagai mata pencaharian, termasuk perbuatan turut serta dalam perusahaan judi. Sedangkan Pengertian Perjudian menurut Kartini Kartono adalah “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu dengan 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 tidak atau belum pasti hasilnya.
3. Menurut kamus bahasa inggris *game* itu adalah permainan sedangkan online menurut Dedik Kurniawan bahwa *online* adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara online seperti halnya untuk searching, mencari berita, stalking, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain. Jika di definisikan *Game Online* adalah permainan yang terhubung ke dalam suatu jaringan atau server untuk dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja secara individu maupun berkelompok yang memerlukan dukungan

perangkat seperti *smartphone* dan komputer. Namun *Game Online* yang dimaksud pada penelitian ini adalah *Game Higgs Domino Islands*.

#### 4. Perspektif Hukum Pidana

Perspektif menurut KBBI adalah sudut pandang; pandangan;. Hukum Pidana menurut Simon adalah perintah - perintah dan larangan - larangan yang diadakan oleh negara dan yang diancam dengan suatu nestapa (Pidana) barangsiapa yang tidak menaati kesemuanya aturan - aturan yang menentukan syarat - syarat bagi akibat hukum itu dan kesemuanya aturan - aturan itu untuk mengadakan (menjatuhi) dan menjalankan pidana tersebut. Maka dari itu perspektif hukum pidana pada penelitian ini adalah Perspektif adalah pandangan, pendapat, dan gambaran, terhadap suatu bentuk peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat dalam perspektif hukum pidana.

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

Pembahasan pada penelitian ini merupakan permasalahan yang layak dikaji, akan tetapi, penulis mengetahui bahwasannya penelitian ini adalah permasalahan yang sebelumnya pernah dibahas oleh peneliti lain, akan tetapi secara substansi tidak ada yang sama persis dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan di Internet terdapat 2 judul penelitian yang hampir mendekati penelitian ini antara lain:

1. Skripsi Mila Puspita, NPM: 1711120064. Mahasiswi Fakultas Hukum Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Bengkulu tahun 2021 dengan judul

“Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino.” Skripsi ini membahas Bagaimana jual beli chip yang dilakukan oleh pengguna aplikasi Game Higgs Domino Island menurut perspektif Hukum Islam. Sedangkan pada penelitian ini akan membahas tentang Permainan yang mengandung unsur perjudian di dalam aplikasi Game Higgs Domino Islands.

2. Skripsi Evi Rahayu, NPM: 24153058. Mahasiswi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan tahun 2020 dengan judul “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Islands Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i. Skripsi ini membahas tentang bagaimana konsep permainan yang diperbolehkan oleh Mahzab Syafi’i, dan apakah permainan game higgs domino islands dibolehkan/dilarang ditinjau dari Mahzab Syafi’i. Sedangkan pada penelitian ini akan membahas tentang bagaimana kriteria permainan perjudian yang ada di game higgs domino islands menurut perspektif hukum positif.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, secara substansi tidak ada yang sama persis dengan penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini. Maka dari itu penelitian ini layak untuk dikaji karena terdapat permasalahan yang harus dipecahkan.

## **E . Metode Penelitian**

Sebagai upaya untuk melakukan cara agar permasalahan dalam penelitian ini terpecahkan, maka akan dilakukan beberapa langkah-langkah dalam penelitian ini untuk mempermudah mencari jawaban dari permasalahan dan rumusan masalah, langkah-langkah tersebut antara lain:

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif, sebagaimana diketahui penelitian normatif merupakan yaitu penelitian yang menggunakan data sekunder sebagai data utama, antara lain seperti dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian atau dapat disebut studi pustaka.<sup>1</sup> Penelitian ini seperti ini adalah cara untuk mendapatkan pengetahuan hukum dengan menganalisis data yang ada.

### **2. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif, karena menganalisis tentang Aplikasi *Higgs Domino Islands* apakah merupakan wadah judi yang berbentuk *game* yang mengandung unsur perjudian sebagaimana di dalam *higgs domino islands* terdapat permainan seperti poker, domino, dan permainan kartu lainnya berdasarkan undang-undang yang berlaku dan mengaitkan dengan permasalahan yang dikaji. Sebagaimana diketahui sifat penelitian deskriptif

---

<sup>1</sup> Ediwarman. 2016. *Metode Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Genta Publishing. Halaman 21

merupakan sifat penelitian yang menggambarkan suatu kondisi permasalahan di daerah tertentu.<sup>2</sup>

### 3. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini menggunakan data sekunder dan data beserta sumber hukum islam. Sumber hukum islam berdasarkan Ayat suci Al-Quran yang berhubungan dengan penelitian ini. Sedangkan data sekunder terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer, merupakan bahan hukum utama yang digunakan dalam penelitian seperti peraturan perundang-undangan.
- b. Bahan hukum sekunder, berupa bahan yang mendukung penelitian seperti: jurnal, skripsi atau karya ilmiah lainnya yang berhubungan dengan penelitian
- c. Bahan hukum tersier, merupakan bahan non hukum yang digunakan untuk mendukung penelitian, seperti: blog, berita, dan lain sebagainya.

### 4. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah studi dokumen baik secara *online* atau *offline*. Secara *online* dilakukan dengan cara melakukan penelusuran melalui internet baik berupa buku-buku, peraturan perundang-undangan atau dokumen resmi lainnya yang memiliki hubungan dengan

---

<sup>2</sup> Suratman dan H.Philips Dillah. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: Alfabeta, CV.  
Halaman 47

masalah yang dikaji pada penelitian ini. Secara *offline* dilakukan dengan melakukan penelitian di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan buku milik pribadi.

## **5. Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif, dengan memperoleh data langsung serta studi dokumen yang dilakukan secara *offline* maupun *online* dan dipadukan serta dihubungkan untuk memecahkan permasalahan pada penelitian ini. Maka setelah akan permasalahan dalam penelitian akan terjawab setelah dilakukannya analisis ini.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana Perjudian

Istilah tindak pidana itu atau dalam bahasa Belanda *Strafbaar feit* sebenarnya merupakan peristiwa resmi yang terdapat dalam *straf wetboek* atau dalam kitab undang-undang hukum pidana yang sekarang berlaku di Indonesia. Adapun dalam istilah bahasa asing adalah *delict*. Menurut Wirjono Prodjodikoro, Tindak pidana berarti suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana, dan pelakunya ini dapat dikatakan merupakan subjek tindak pidana.<sup>3</sup>

Pembahasan tentang istilah, pengertian dan unsur-unsur tindak pidana akan memperlihatkan berbagai istilah yang dipergunakan dalam pembicaraan tentang hukum pidana, berbagai definisi atau batasan pengertian tentang tindak pidana serta unsur-unsur tindak pidana baik menurut teori maupun menurut peraturan perundang-undangan. Pembahasan tentang unsur-unsur tindak pidana ini juga memperlihatkan dua aliran atau pandangan tentang pengertian dan unsur-unsur tindak pidana jika dilihat dari syarat-syarat pemidanaan.<sup>4</sup>

Moeljatno menggunakan istilah perbuatan pidana kemudian Moeljatno mendefinisikan perbuatan pidana yaitu:<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Mukhlis R. 2012. Tindak Pidana Di Bidang Pertanahan Kota Pekanbaru. Jurnal Vol 4. No.1, 2012, Halaman 202-203.

<sup>4</sup> Sudaryono. 2017. *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*. Halaman 92

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

“perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut”

Sudarto menggunakan istilah tindak pidana dengan pertimbangan. Pertama, istilah tindak pidana telah dipergunakan secara lazim/resmi oleh pembentuk undang-undang sebagaimana terdapat di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Kedua, secara sosiologis istilah tindak pidana telah diterima secara luas di dalam masyarakat yang berarti telah mempunyai keberlakuan. Sedangkan Roeslan Saleh dan memilih penggunaan istilah perbuatan pidana dan istilah delik, Oemar Seno Adji memakai istilah tindak pidana bersama-sama dengan istilah delik.<sup>6</sup>

Melihat hal tersebut terdapat perbedaan dalam penggunaan istilah *Strafbaar feit* Selanjutnya tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung suatu pengertian dasar dalam ilmu hukum, sebagai istilah yang dibentuk dengan kesadaran dalam memberikan ciri tertentu pada peristiwa hukum pidana. Tindak pidana mempunyai pengertian yang abstrak dari peristiwa-peristiwa yang kongkrit dalam lapangan hukum pidana, sehingga tindak pidana haruslah diberikan arti yang bersifat ilmiah dan ditentukan dengan jelas untuk dapat memisahkan dengan istilah yang dipakai sehari-hari dalam kehidupan masyarakat.

---

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

Istilah-istilah yang pernah digunakan baik dalam perundang-undangan yang ada maupun dalam berbagai literatur hukum sebagai terjemahan dari istilah *Strafbaar feit* adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

1. Tindak pidana, dapat dikatakan berupa istilah resmi dalam perundang-undangan pidana Indonesia. Hampir seluruh peraturan perundang-undangan menggunakan istilah tindak pidana, seperti dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 Jo Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 Tentang Tindak Pidana Korupsi. Ahli hukum yang menggunakan istilah ini seperti Wirjono Prodjodikoro dalam bukunya tindak-tindak pidana tertentu di Indonesia
2. Peristiwa pidana, digunakan oleh beberapa ahli hukum misalnya Mr.R.Tresna dalam bukunya Asas-Asas Hukum Pidana dan Zainan Abidin dalam bukunya Hukum Pidana
3. Delik yang sebenarnya berasal dari bahasa latin *delictum* juga digunakan untuk menggambarkan tentang apa yang dimaksud dengan *strafbaar feit*. Istilah ini ditemukan dalam literatur yang dikarang oleh E.Utrecht walaupun juga menggunakan istilah peristiwa pidana. begitu juga dengan Andi Hamzah menggunakan istilah delik
4. Pelanggaran pidana, dapat ditemukan dalam buku Pokok-Pokok Hukum Pidana yang ditulis oleh Mr.MH Tirrtaamidjaja

---

<sup>7</sup> Fitri Wahyuni. 2017. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Tangerang Selatan: PT Nusantara Persada Utama. Halaman 36

5. Perbuatan yang boleh dihukum, istilah ini digunakan oleh Mr. Karni dalam bukunya Ringkasan Tentang Hukum Pidana
6. Perbuatan yang dapat dihukum, istilah ini digunakan oleh pembentuk undang-undang dalam Undang-Undang Nomor 12/Drt/1951 Tentang Senjata Api dan Bahan Peledak

Tindak Pidana atau yang di kenal sebagai Delik adalah dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dikenal dengan istilah *Strafbaarfeit*. Menurut Jonkers. S.R. Sianturi berpendapat bahwa Tindak pidana adalah suatu tindakan baik, tempat, waktu, dan keadaan tertentu yang dilarang (atau diharuskan) sehingga diancam dengan pidana. istilah dari tindak merupakan singkatan dari kata "tindakan" artinya pada orang yang melakukan tindakan dinamakan sebagai penindak.<sup>8</sup>

Simons, menerangkan bahwa *strafbaar feit* adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggung jawab. Van Hamel, merumuskan *strafbaar feit* sebagai kelakuan orang (*menselijke gedraging*) yang dirumuskan dalam wet, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (*strafwaardig*) dan dilakukan dengan kesalahan.<sup>9</sup>

Menurut Pompe "*strafbaar feit*" secara teoritis dapat merumuskan sebagai suatu: "suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun dengan tidak disengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, di mana

---

<sup>8</sup>Muhammad Iqbal, Suhendar, Ali Imron. 2019. *Hukum Pidana*. Banten: Unpam Press. Halaman 33

<sup>9</sup>Suyanto. 2018. *Pengantar Hukum Pidana*. Yogyakarta: Deepublish. Halaman 69

penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan hukum.<sup>10</sup>

Berbicara tentang jenis-jenis pidana tidak terlepas dari ketentuan yang diatur di dalam Pasal 10 KUHP yang dapat dijatuhkan terhadap seseorang yang telah melakukan tindak pidana atau delik, yaitu pidana pokok dan pidana tambahan. Berdasarkan penjelasan di atas yang dimaksud Tindak Pidana adalah suatu perbuatan ataupun tindakan yang melanggar undang-undang yang sudah ditetapkan baik disengaja ataupun tidak disengaja. Kemudian pelaku yang melanggar peraturan tersebut akan dikenakan sanksi atau hukuman sesuai dengan perbuatan yang dilanggar.

Jenis-Jenis Tindak Pidana adalah sebagai berikut :

- a. Pidana mati merupakan pidana terberat dalam sistem pemidanaan. Pidana mati ini sudah dikenal sejak zaman perundang-undangan Nabi Musa, kemudian zaman hukum Yunani, Romawi, Jerman dan Kanonik, dan pelaksanaannya sangat kejam terutama pada zaman Imperium Romawi.
- b. Pidana penjara merupakan bentuk pidana yang merampas kemerdekaan terhadap pelaku tindak pidana yang ditempatkan di Rumah Tahanan Negara (Rutan) atau di Lembaga Pemasyarakatan (Lapas). Pidana penjara paling banyak dicantumkan di dalam Pasal-pasal KUHP. Di dalam KUHP pada Pasal 12 disebutkan bahwa pidana penjara bervariasi, yaitu ada pidana penjara

---

<sup>10</sup>Erdianto Effendi. 2018. *Hukum Pidana Indonesia – Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Refika Aditama. Halaman 97

seumur hidup, dan ada pidana penjara sementara waktu. Pidana penjara seumur hidup berarti terpidana menjalani pidana penjara sampai yang bersangkutan meninggal dunia.<sup>33</sup> Pidana penjara sementara waktu paling rendah satu hari dan paling tinggi 15 tahun. Pidana penjara sementara waktu dapat dijatuhkan selama-lamanya 20 tahun apabila terdapat hal-hal yang memberatkan misalnya residivis, perbarengan tindak pidana dan tindak pidana yang dilakukan dalam keadaan tertentu.

- c. Pidana kurungan pada prinsipnya sama dengan pidana penjara, yakni sama-sama bersifat merampas kemerdekaan bagi si terhukum. Akan tetapi, secara yuridis pidana kurungan lebih ringan dari pada pidana penjara. Pidana kurungan paling rendah 1 (satu) hari dan paling tinggi 1 (satu) tahun, dan dapat dinaikkan 1 (satu) tahun 4 (empat) bulan (Pasal 18 KUHP). Sementara itu, pidana penjara paling rendah 1 (satu) hari, dan maksimal 15 (lima belas) tahun bahkan dapat ditambah sampai dengan 20 (dua puluh) tahun, (Pasal 12 KUHP).
- d. Pidana denda merupakan hukuman berupa kewajiban seseorang untuk mengembalikan keseimbangan hukum atau menebus dosanya dengan pembayaran sejumlah uang tertentu.<sup>35</sup> Pidana denda biasanya dijatuhkan terhadap tindak pidana ringan, misalnya pelanggaran atau kejahatan ringan. Pidana denda boleh dibayar oleh siapa saja, seperti keluarga ataupun teman, kenalan dapat membayarnya.

- e. Pidana tutupan merupakan salah satu bentuk pidana yang tercantum di dalam KUHP sebagai pidana pokok berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 1946, berita Republik Indonesia Tahun II Nomor 24 halaman 287 dan 288. Dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 1946 dijelaskan bahwa: “dalam mengadili orang yang melakukan kejahatan yang diancam dengan pidana penjara karena terdorong oleh maksud yang patut dihormati, hakim boleh menjatuhkan pidana tutupan”.<sup>11</sup>

Mengenai tindak pidana perjudian diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada Pasal 303 yang berbunyi:

- (1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barangsiapa dengan tidak berhak :
- 1e. menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi;
  - 2e. sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.
  - 3e. turut main judi sebagai pencaharian.

---

<sup>11</sup>Ishaq. 2019. *Hukum Pidana*. Jambi: Raja Grafindo Persada. Halaman 9-19

- (2) Kalau seseorang melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
- (3) Yang dikatakan main judi yaitu tiap2 permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.

Mengetahui unsur-unsur tindak pidana perjudian ada beberapa unsur-unsur sebagai berikut :

- a. Ada permainan atau perbuatan manusia
- b. Bersifat untung-untungan atau tidak
- c. Dengan menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya.<sup>12</sup>

Alasan pidanaan dapat digolongkan dalam tiga golongan pokok, yaitu sebagai termasuk golongan teori pembalasan, golongan teori tujuan, dan kemudian ditambah dengan golongan teori gabungan, yang akan diuraikan dibawah ini:<sup>13</sup>

#### 1. Teori pembalasan

---

<sup>12</sup>Anonim, [http://eprints.umm.ac.id/39530/3/BAB\\_II.pdf](http://eprints.umm.ac.id/39530/3/BAB_II.pdf), diakses pada tanggal 15/02/2022, pukul 18:39.

<sup>13</sup> Erdianto Efendi. 2014. *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama Halaman 141-144

Teori pembalasan membenarkan pembedaan karena seseorang telah melakukan tindak pidana. Yang menganjurkan teori ini adalah Immanuel Kant yang menyatakan bahwa *fiat justitia ruat coelum* walaupun besok dunia akan runtuh dan kiamat namun penjahat terakhir harus menjalankan pidananya. Kant mendasarkan teorinya dengan prinsip moral etika. Penganjur lain adalah Hegel yang menyatakan bahwa hukum adalah suatu tantangan kepada hukum dan keadilan. Maka dari itu menurutnya penjahat harus dilenyapkan. Sedangkan menurut Thomas Aquinas pembalasan sesuai dengan ajaran Tuhan karena itu harus dilakukan pembalasan kepada penjahat.

## 2. Teori tujuan

Menurut teori ini yang mendasarkan pandangan kepada maksud dari pembedaan yaitu untuk perlindungan masyarakat atau pencegahan terjadinya kejahatan. Artinya, dipertimbangkan juga pencegahan untuk masa mendatang. Yang mengemukakan teori ini adalah Paul Anselm Van Feurbach yang mengemukakan hanya dengan mengadakan ancaman pidana saja tidak akan memadai, melainkan diperlukan penjatuhan pidana kepada penjahat. Pengertian dalam teori tujuan ini berbeda sekali dengan teori mutlak. Kalau dalam teori mutlak itu tindakan pidana dihubungkan dengan kejahatan, maka pada teori relatif ditujukan kepada hari-hari yang akan datang, yakni dengan maksud mendidik orang yang telah berbuat jahat tadi, agar dapat kembali menjadi baik.

Mengenai tujuan-tujuan tersebut terdapat tiga teori yakni:

- a) Untuk menakuti, teori ini dari Anselm Von, hukuman itu harus diberikan sedemikian rupa sehingga orang takut untuk melakukan kejahatan
- b) Untuk memperbaiki hukuman yang dijatuhkan dengan tujuan untuk memperbaiki si terdakwa sehingga dikemudian hari ia menjadi orang berguna bagi masyarakat
- c) Untuk melindungi, tujuan hukum itu sendiri untuk melindungi masyarakat terhadap perbuatan jahat. Dengan diasingkannya penjahat tersebut untuk sementara, masyarakat akan terlindungi atas perbuatan-perbuatan jahat tersebut.

### 3. Teori Gabungan

Kemudian timbul golongan ketiga yang mendasarkan pembedaan kepada perpaduan teori pembalasan dan teori tujuan, yang disebut sebagai teori gabungan. penganutnya adalah Binding, dasar dari teori ini adalah bahwa pembedaan bukan saja untuk masa lalu tetapi juga untuk masa yang akan datang, karena pembedaan harus dapat memberi kepuasan bagi hakim, penjahat itu sendiri atau kepada masyarakat.

## **B. Tinjauan Umum Tentang Kriteria Aplikasi Judi Online**

Judi didalam Ensikloepedia Indonesia diartikan suatu kegiatan pertaruhan untuk memperoleh keuntungan dari hasil suatu pertandingan, permainan, atau kejadian yang

hasilnya tidak dapat diduga sebelumnya. Judi dalam pandangan agama juga merupakan sebuah kegiatan yang dilarang dan sifatnya akan merugikan manusia.

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 pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.<sup>14</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.

Perjudian sebuah permainan yang mengasyikan dan banyak disukai oleh masyarakat diberbagai belahan dunia karena memberikan keuntungan. Sejarah judi ada dan sama panjangnya dengan sejarah peradaban manusia itu sendiri. Para penjudi primitif adalah para dukun yang membuat ramalan ke masa depan dengan menggunakan batu, tongkat atau tulang hewan yang dilempar ke udara dan jatuh

---

<sup>14</sup>Syafrul Hardiansyah. 2016 Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru. Jom Fisip Vol 3. No.1, 2016, Halaman 5.

ditanah. Biasanya yang diramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang. Alice Hewing dalam bukunya *Something for Nothing: A History of Gambling* mengemukakan bahwa orang-orang Mesir kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang dimainkan oleh anak-anak pada masa kini dimana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang-orang Romawi kuno menyenangi permainan melempar koin dan lotere, yang dipelajari dari Cina. Orang Yunani Kuno juga menggunakan hal yang sama. Selain itu, mereka juga menyenangi permainan dadu. Pada jaman Romawi kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para Raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah Benteng Arab bernama Hazart, semasa perang salib. Setelah dadu diperkenalkan lagi di Eropa sekitar tahun 1100an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak lagi. Banyak kerabat kerajaan dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi ditempat yang disebut Hazard (mungkin diambil dari nama tempat dimana dadu tersebut diketemukan kembali). Sampai abad ke 18, Hazard masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi.<sup>15</sup>

Abad ke 14, permainan kartu juga mulai memasuki Eropa, dibawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama yang dibuat di Eropa dibuat di Italia

---

<sup>15</sup> <https://bataviadigital.perpusnas.go.id/> Diakses Pada Tanggal 5 September Pukul 20.00  
Wib

dan berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad 15, Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini Ratu Inggris, Elizabeth I sudah memperkenalkan lotere guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan.<sup>16</sup>

Permainan judi di Indonesia sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia. Sejak masa Souw Beng Kong, Kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat judi tapi juga pembuatan koin dan rumah timbang untuk barang-barang orang Tionghoa. Ia juga diberi hak menarik cukai sebesar 20 persen dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi. Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotre ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> *Ibid.*,

<sup>17</sup> *Ibid.*,

Permainan judi *online* merupakan perkembangan dari kemajuan zaman tentang teknologi yang mengaplikasikan judi ke media elektronik atau internet, dengan adanya judi online para pemain judi yang biasanya bermain secara langsung atau tatap muka sekarang telah beralih bermain secara *online*. Pemain yang biasanya bermain secara sembunyi-sembunyi sekarang bisa bermain terang-terangan secara bebas tanpa adanya rasa takut terhadap petugas hukum.

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 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>18</sup>

Kejahatan yang memakai sistem teknologi yang kompleks digolongkan sebagai kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan (*cyber crime*). *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan personal komputer menjadi indera kriminal utama. Kejahatan perjudian *online* dilakukan dengan menggunakan personal komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet,

---

<sup>18</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

yang biasanya bisa ditemukan pada warnet/*cyber*, atau memakai laptop pribadi menggunakan koneksi internet *wireless fidelity* (wifi) dari warnet/warung *hotspot* yang menyediakannya. Kemudian menjadi barang taruhannya berupa uang yang telah terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat pada dalam rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai didalam situs perjudian *online*. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan & secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi *online* yang diinginkan pada dalamnya.<sup>19</sup>

Adapun bentuk-bentuk perjudian Online yang lainnya :<sup>20</sup>

1. *Sbobet* adalah permainan judi bola *online*. Merek dagang *Sbobet* ini mungkin adalah merek dagang paling sukses dan terkenal di bidang perjudian *online*. *Sbobet* sendiri merupakan singkatan dari taruhan olahraga *online*, dimana pasaran bola diupdate setiap hari sesuai dengan permainan yang akan datang dan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, meskipun bola sedang berjalan, anggota dapat bermain sepak bola.
2. *Ibcbet* adalah judi *online* yang sebenarnya sama saja misalnya *Sbobet*. Tidak banyak yang membedakan antara *Ibcbet* & *Sbobet*. Kedua merek ini bersaing menggunakan begitu ketat di global judi online. Kalaupun ada satu kelebihan yang dimiliki sang *Ibcbet*, maka itu merupakan varian permainan yang terdapat di dalam *Ibcbet*, dimana mereka sekaligus jua menyediakan

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, Halaman 20

<sup>20</sup> *Ibid.*, Halaman 24-25

permainan seperti casino, *number game*, dan beberapa mini game lainnya yang tentu jua adalah saran menghasilkan uang.

3. 338a atau *Sbobet Casino* merupakan jenis permainan *online*, yang pada dasarnya didasarkan pada permainan kasino *online*. Ada banyak game yang mampu dimainkan melalui *website* 338a ini. Beberapa di antaranya merupakan *Baccarat, Blackjack, Sic Bo (Craps) & Roulette*.
4. SGD777 adalah judi *online* casino yang beroperasi di le macau club. SGD777 merupakan galat satu merek dagang casino yang pertumbuhannya sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Permainan yang terdapat pada di pada situs ini lebih kurang sama dengan 338a. Hanya saja mereka memiliki User Interface (tampilan gambar) yang berbeda menurut 338a.
5. Bola tangkas 2 merupakan permainan peluang tangkas online. Mungkin, bila Anda pernah berada di era permainan Mickey Mouse, Anda akan mencicipi perasaan ini lagi, hanya secara online. Dengan semakin kencangnya pertumbuhan teknologi & murahnya harga internet di Indonesia serta kehadiran judi *online*, permainan micky mouse pun menjadi sangat aman dan mampu dimainkan menggunakan aman dan nyaman pada tempat tinggal tanpa takut.
6. Isin 4D adalah mesin slot *online* yang disediakan untuk pasar lotere. Karena peminatnya yang begitu banyak dan dari kalangan bawah, menengah hingga atas, maka game ini langsung menjadi versi game online. Dalam waktu

singkat, permainan ini telah menarik banyak pengguna karena sangat efisien dan bermain kartu online memang satusatunya cara yang aman dan efisien

Tetapi keliru satu jenis permainan yang mulai berkembang pada Indonesia dalam umumnya dan judi *online* dalam khususnya, seperti: permainan sepak bola *online*, *qiuqiu*, *poker*, dll. Judi *online* merupakan galat satu jenis permainan judi yang biasa dimainkan pada tempat generik lantaran hanya diperlukan hp *android* buat bermain judi *online*. *Game online*, meskipun resmi dan *underground*, *game* ini hampir dimainkan & dikenal di seluruh Indonesia bahkan di semua dunia.

Menurut ajaran agama Islam Judi merupakan perbuatan yang dilarang sebagaimana dijelaskan dalam Surah Al-Maidah Ayat 90 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ

عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

### C. Tinjauan Umum Tentang Game *Higgs Domino Islands*

Perkembangan Game *Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya Game *Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games *Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika Games *Online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, *computer* hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *Game*. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan *Game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game *Online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *Game-Game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *Game-Game* ini kemudian menginspirasi *Game Game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai *Game Online* semakin cepat. Perkembangan Games *Online* di Indonesia menurut Liga Game Indonesia (liga Games.com), *Game Online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game Online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, *sport*, maupun *RPG (role-playing Game)*.

Tercatat lebih dari 20 judul *Game Online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *Gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *Games* di Indonesia.<sup>21</sup>

*Higgs Domino* 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 *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons, dan FaFaFa. Permainan *Higgs Domino* menjadi semakin menarik karena *Game Higgs Domino* 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>

*Higgs Domino Island* 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

---

<sup>21</sup> Milla Puspita. 2021. *Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*. Skripsi Institute Agama Islam Bengkulu. Halaman 36

<sup>22</sup> *Ibid.*, Halaman 37

bisa melakukan *TopUp* sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) atau pemain bisa juga melakukan transaksi *TopUp* 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 *Higgs Domino Islands*.

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Ketentuan Hukum Terhadap Pidana Perjudian Secara *Online*

Indonesia sebagai negara hukum yang mana disebutkan di dalam Pasal 1 Ayat 3 UUD 1945 yang berbunyi: Negara Indonesia adalah negara hukum, maka dari itu segala aktivitas masyarakat harus diatur berdasarkan hukum yang berlaku, begitu juga dengan tindak pidana perjudian yang dalam penerapannya harus berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku. Sebelum membahas ketentuan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, perlu diketahui terlebih dahulu konsep negara hukum yang dianut Indonesia.

Konsep negara hukum sebagaimana dijelaskan oleh Bagir Manan sangat terkait dengan sistem hukum yang dianut oleh negara yang bersangkutan. berdasarkan literatur lama pada dasarnya sistem hukum di dunia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yakni: sistem hukum *Eropa Kontinental* dan *sistem Anglo saxon*. Lebih lanjut disampaikan oleh Bagir Manan selain dua sistem tersebut, terdapat juga sistem hukum lain, seperti: Hukum Islam, sistem sosialis dan lain-lain.<sup>23</sup> Namun pengelompokan tersebut lebih bercorak historis atau akademik, karena dalam kenyataannya dijumpai hal-hal berikut:<sup>24</sup>

1. Terdapat sistem hukum yang sekaligus menganut ciri tradisi hukum *continental* dan tradisi hukum *anglo saxon* atau gabungan antara tradisi

---

<sup>23</sup> Nurul Qamar. 2018. *Hak Asasi Manusia dalam negara hukum demokrasi (Human Rights In Democratic Rechtsstaat)* Jakarta: Sinar Grafika. Halaman 32

<sup>24</sup> *Ibid.*,

*continental* dan tradisi hukum sosialis, atau gabungan antara *anglo saxon* dan sosialis

2. Terdapat sistem hukum yang tidak dapat digolongkan ke dalam salah satu dari kelompok di atas. Seperti: negara-negara yang mengidentifikasi diri dengan tradisi berdasarkan ajaran agama Islam.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka akan menjadi tanda tanya, konsep negara hukum manakah yang dianut oleh Indonesia, apakah termasuk dalam kelompok-kelompok seperti yang dijelaskan Bagir Manan yakni *eropa continental* dan *anglo saxon* atau tidak termasuk di dalam kelompok-kelompok tersebut.

Menurut Thahir Azary dalam pustakanya ditemukan lima konsep negara hukum, antara lain sebagai berikut:<sup>25</sup>

1. Nomokrasi Islam, merupakan konsep negara hukum yang pada umumnya ditetapkan di negara-negara Islam
2. *Rechtsstaat*, merupakan konsep negara hukum yang diterapkan di negara-negara *eropa continental* seperti: Belanda, Jerman, Prancis
3. *Rule of law*, merupakan konsep negara hukum yang diterapkan di negara-negara *anglo saxon*, seperti: Inggris, Amerika Serikat.
4. *Socialist Legality*, merupakan konsep negara hukum yang diterapkan di negara komunis
5. Konsep Negara Hukum Pancasila merupakan konsep negara hukum yang diterapkan di Indonesia.

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, Halaman 33

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka konsep negara hukum yang dianut oleh Indonesia adalah Konsep negara hukum Pancasila. Lebih lanjut dijelaskan oleh Tahir Azhary meskipun dalam Undang-Undang Dasar 1945 digunakan istilah *rechtsstaat*, akan tetapi konsep negara hukum yang dianut oleh Indonesia bukan lah *rechtsstaat* atau *anglo saxon*, tetapi Konsep Negara Hukum Pancasila yang memiliki ciri sebagai berikut:

1. Hubungan erat antara agama dan negara
2. Bertumpu pada ketuhanan yang maha esa
3. Kebebasan beragama dalam arti positif
4. Ateisme tidak dibenarkan dan komunis dilarang
5. Asas kekeluargaan dan kerukunan

Artinya, berdasarkan pemaparan tersebut, Indonesia memiliki cirinya tersendiri jika dibandingkan dengan Konsep-konsep negara hukum seperti yang dijelaskan oleh Bagir Manan dan Tahir Azhary. Maka dari itu Implikasi dari Pasal 1 Ayat 3 UUD 1945 yakni: bahwa segala aspek penyelenggaraan negara harus berdasarkan hukum dan bukan berdasarkan kekuasaan dengan Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum negara dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 sebagai hukum dasar dan hierarki tertinggi dalam peraturan perundang-undangan.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>FHUMJ.<https://fh.umj.ac.id/arah-pembangunan-hukum-nasional-menurut-undang-undang>  
Diakses pada tanggal 29 Mei 2022

Pengertian judi menurut KBBI adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan. Kartini Kartono menjelaskan bahwa perjudian merupakan tindakan taruhan dengan sengaja dilakukan dengan mempertaruhkan nilai suatu hal dengan kesadaran terhadap resikonya dalam sebuah permainan, perlombaan, dan kegiatan yang tidak atau belum pasti hasilnya. Menurut Dali Mutiara, perjudian merupakan seluruh pertaruhan atas menang kalahnya terhadap sebuah pertandingan atau perlombaan. Menurut hukum Indonesia, khususnya pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) permainan judi adalah tiap permainan yang terdapat kemungkinan menguntungkan dengan bergantung pada peruntungan belaka atau pada kemahiran pemain dalam bermain.<sup>27</sup>

Perjudian adalah, suatu permainan yang memiliki peruntungan di dalamnya, dalam artian peruntungan yang dimaksud ada keuntungan berupa nominal uang yang akan di dapat apabila memenangkan suatu permainan judi tersebut. Pada saat ini permainan judi memiliki banyak jenis, kalau dulu permainan judi berupa ding-dong, togel, dan sabung ayam. Namun pada saat ini judi berkembang tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi dapat juga dilakukan secara online. Contoh perjudian online yaitu Judi Bola, Slot Online, dan Bandar QQ. Menurut Undang-Undang Tentang Penertiban Perjudian, Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu pada tingkat dewasa ini perlu

---

<sup>27</sup> Delfi Aurelia Kuasa dan Febri Jaya. 2022. *Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat*. Jurnal Hukum Widya Yuridika, Vol, 5 Nomor 2 Desember 2022. Halaman 353

dusahakan agar masyarakat menjauhi melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya, dan terhindarnya akses-akses negatif yang lebih parah, untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian.<sup>28</sup>

Mengenai aturan perjudian, itu diatur dalam KUHP tepatnya pada Pasal 303 ayat 1 sampai dengan ayat 3 dan 303 bis. Untuk Agen Judi diatur dalam Pasal 303 ayat 1 sampai dengan ayat 3, sedangkan untuk yang ikut bermain judi diatur dalam Pasal 303 bis. Selain daripada itu terdapat aturan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Meskipun aturan Undang-Undang tersebut hanya berubah mengenai ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat 1, 542 ayat 1, 542 ayat 2, merubah Pasal sebutan 542 menjadi 303 bis, dan mencabut ordonansi tanggal 7 Maret 1912. Khususnya dalam hal tindak pidana perjudian online dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.<sup>29</sup>

Konteks perjudian pada KUHP meliputi tindakan pertaruhan yang tidak mendapatkan izin pada hasil perlombaan atau permainan yang bukan diadakan oleh partisipan lomba atau pemain serta segala bentuk pertaruhan lainnya. Pada bagian penjelasan umum dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian (UU Penertiban Perjudian) dijelaskan bahwa kegiatan perjudian merupakan

---

<sup>28</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Briпка Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

<sup>29</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Briпка Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

kegiatan yang bertentangan dengan moral, kesusilaan, agama, dan Pancasila. Tindakan perjudian juga dipandang sebagai tindakan yang dapat membahayakan kehidupan masyarakat dan kepentingan nasional. Perjudian dianggap sebagai penyakit masyarakat dari generasi ke generasi yang sulit untuk dihilangkan. Oleh karena itu, dasar hukum ini mengkategorikan segala bentuk tindak pidana perjudian sebagai tindakan kejahatan yang terdapat ancaman hukuman bagi pelanggarnya.<sup>30</sup>

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana telah mengatur mengenai tindak pidana perjudian dan golongan perjudian pada buku II bab XIV sebagai kejahatan kesusilaan. Larangan perjudian telah dirumuskan ancaman pidana dan penjelasannya dalam Pasal 303 Ayat 1-3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.<sup>31</sup>

Pada ayat 1 dijelaskan diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah barang siapa tanpa mendapat izin.

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu
2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara

---

<sup>30</sup> *Ibid.*,

<sup>31</sup> Enik Isnaini. 2017. *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*. Jurnal Independent Vol, 5 No. 1 2017. Halaman 26

### 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian

Pada ayat 2 dijelaskan kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu. Pada ayat 3 yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain. Demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Selain dari pada itu di dalam Pasal 303 bis ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana juga mengatur mengenai perjudian, pasal tersebut menyatakan: Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah

1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303
2. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat di kunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

Pasal 303 bis ayat 2 menyatakan jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari

pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Berdasarkan aturan mengenai tindak pidana tersebut, sudah jelas bahwa perjudian merupakan hal yang dilarang oleh aturan hukum pidana, karena telah memenuhi rumusan sebagaimana yang telah dijelaskan tersebut, Sejak berlakunya Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981, pemerintah telah melarang pemberian izin bagi perjudian, maka segala jenis dan bentuk perjudian merupakan kegiatan *ilegal* dan dapat dikenai sanksi pidana disertai pelaksanaannya atas proses hukum acara pidana.<sup>32</sup>

Ancaman tindak pidana sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 303 Ayat 1 yang di dalam pasal tersebut memuat unsur tanpa izin, maka perjudian dapat digolongkan menjadi dua macam yakni:<sup>33</sup>

1. Perjudian yang bukan merupakan tindak pidana kejahatan apabila pelaksanaannya telah mendapat izin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang, seperti: Petak sembilan di Jakarta, Kasino, Sari Empay di Jalan Kelenten Bandung, Toto Grey Hound di Jakarta (tutup 1 oktober 1978 oleh Pemerintah DKI), Undian harapan yang sudah berubah menjadi undian sosial berhadian, pusatnya ada di Jakarta, Surabaya terdapat undian sampul rejeki, sampul Borobudur di Solo, Sampul Danau Toba di Medan, Sampul sumber harapan di Jakarta, semuanya berhadian Rp.80.000.000.

---

<sup>32</sup> *Ibid.*,

<sup>33</sup> *Ibid.*, Halaman 25

Berdasarkan contoh tersebut, bukanlah suatu kejahatan karena sudah mendapatkan izin dari pemerintah daerah atau setempat dengan dasar Pasal 1 dan 2 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 Tentang Undian. Kemudian undian tersebut harus diberitahukan kepada instansi pemerintah dalam artian kepala daerah. izin untuk mengadakan undian hanya dapat diberikan untuk keperluan sosial yang bersifat umum.<sup>34</sup>

2. Perjudian yang merupakan tindak kejahatan, apabila pelaksananya tanpa izin terlebih dahulu oleh pejabat yang memiliki wewenang sebagaimana di dalam Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dengan unsur: menggunakan kesempatan untuk main judi, dengan melanggar ketentuan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.<sup>35</sup>

R.Soesilo menyatakan atas komentarnya terhadap Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang menjadi objek permainan judi bukan semua permainan, akan tetapi tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan kalau juga pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang termasuk judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertaruhan yang lain. yang biasa disebut judi adalah main dadu, main selikuran, main jemeh, kodok ulo, *roulette*, bakarat, keping keles, kocok, keplek tombola dan lain sebagainya

---

<sup>34</sup> *Ibid.*,

<sup>35</sup> *Ibid.*,

dan juga termasuk totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepakbola. Akan tetapi tidak termasuk judi yaitu: Domino, bridge, ceki, koah, pei dan lain sebagainya yang biasa digunakan untuk menghibur.<sup>36</sup>

Lebih lanjut dijelaskan oleh R.Soesilo yang dihukum menurut pasal ini adalah:<sup>37</sup>

1. Mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai pencaharian, jadi seorang bandar atau orang lain yang sebagai perusahaan membuka perjudian. Orang yang turut campur dalam hal ini juga dihukum. Disini tidak perlu perjudian itu ditempat umum atau untuk umum, meskipun ditempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup, asal perjudian itu belum mendapatkan izin dari yang berwajib
2. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Disini tidak perlu sebagai pencaharian, tetapi harus ditempat umum atau yang dapat dikunjungi oleh umum. Inipun apabila telah ada izin dari yang berwajib tidak dihukum
3. Turut main judi sebagai pencaharian

R.Soesilo mengakhiri komentarnya atas pasal tersebut, bahwa orang yang mengadakan main judi dihukum menurut Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, sedangkan bagi yang ikut permainan itu akan dikenakan hukuman

---

<sup>36</sup> R. Soesilo 1986. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bandung: PT Karya Nusantara. Halaman 222

<sup>37</sup> *Ibid.*,

sebagaimana dijelaskan di dalam Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.<sup>38</sup>

Berdasarkan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai perjudian yang dilakukan secara *online*, maka perlu dilihat dari aturan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2019 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik karena karena dalam hal ini di dalam aturan tersebut terdapat ketentuan khusus mengenai tindak pidana perjudian. Namun dalam konteks ini hanya berfokus kepada penyedia layanan perjudian saja. Karena sebagaimana fokus dalam pembahasan pada penelitian ini adalah pada pemberi wadah perjudian.

Teknologi Internet memudahkan kehidupan manusia baik dalam komunikasi, melakukan transaksi elektronik, berbelanja, melakukan *video teleconference*, melakukan peradilan secara elektronik. Teknologi membuat hubungan masyarakat menjadi tidak terbatas pengembangan teknologi memiliki peluang untuk melakukan usaha di bidang bisnis teknologi namun harus menjunjung tinggi prinsip persaingan usaha sehat dan prinsip kehati-hatian. Akan tetapi dibalik perkembangan internet yang baik terdapat oknum yang menyalahgunakan kepintarannya untuk melakukan perbuatan melawan hukum.<sup>39</sup>

Pemerintah telah berupaya untuk mengejar ketertinggalan hukum dari teknologi, pada tahun 2008 pemerintah telah menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah

---

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

<sup>39</sup> Rizky P.P Karo-Karo dan Teguh Prasetyo. 2020. *Pengaturan Perlindungan Data Pribadi Di Indonesia*. Bandung: Nusa Media. Halaman 7

menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Dengan pertimbangan dibentuknya Undang-Undang tersebut yakni:<sup>40</sup>

1. Bahwa pembangunan nasional adalah suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat
2. Bahwa globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar keseluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa
3. Bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru
4. Bahwa penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan peraturan perundang-undangan demi kepentingan nasional

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, Halaman 6

5. Bahwa pemanfaatan teknologi informasi berperan penting dalam perdagangan dan tumbuh perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat
6. Bahwa pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaan dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Perjudian secara *online* terdapat penyedia layanan perjudian secara *online* dan pemakai layanan perjudian secara *online* memerlukan suatu komputer *server* yang bisa melayani permintaan untuk mengakses perjudian secara *online* dalam skala besar, pemilik layanan perjudian secara *online* juga memiliki *website* perjudian secara *online* yang dapat diakses oleh pengguna layanan perjudian secara *online*. penyedia layanan perjudian secara *online* di Indonesia terkadang memilih untuk menyewa *server* yang terletak di luar wilayah yurisdiksi negara Indonesia untuk menghindari penegak hukum, penyedia layanan perjudian secara *online* cenderung memilih untuk menyewa *server* yang terletak di negara-negara yang memperbolehkan perjudian, di dalam *server* inilah tersimpan semua data pemain, daftar rekening yang dipakai dan semua data terkait pelayanan perjudian secara *online* ini.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Dody Tri Purnawinata. 2021. *Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online*. Jurnal Solusi Vol, 19 No. 2 Mei 2021. Halaman 259

Adanya perilaku masyarakat yang membuat situs judi terus berkembang, perilaku tersebut timbul atas beberapa faktor: yang pertama dari segi ekonomi masyarakat selalu ingin mendapatkan uang secara instant tanpa ada usaha terlebih dahulu yang bertujuan meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan hidup. Faktor yang kedua adalah faktor lingkungan, lingkungan sedikit banyaknya mempengaruhi pola pikir dan perilaku setiap individu yang apabila berada di lingkungan yang notabene para pemain judi maka tak menutup kemungkinan akan merambah ke individu yang lain. Faktor yang ketiga yaitu faktor penasaran, apabila menang sekali tentunya akan membuat timbulnya rasa kecanduan ingin memainkan kembali dan apabila belum menang timbul rasa penasaran yang membuat seseorang tersebut ingin mencobanya berkali-kali hingga ia mendapatkan kemenangan. Yang ke-empat, ada faktor keyakinan setiap orang yang bermain judi selalu yakin akan memenangkannya dan mendapat keuntungan yang banyak, dan yang terakhir merasa adanya keahlian khusus dalam bermain judi.<sup>42</sup>

Saat ini Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih relevan dengan perkembangan masyarakat terutama dalam hal perjudian, karena uu ite juga mengatur mengenai larangan dalam penyebaran konten yang memuat perjudian, namun dalam hal efektifitasnya tentunya harus didukung dengan aparat penegak hukum yaitu kepolisian.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

<sup>43</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

Menetapkan seseorang sebagai pelaku tindak pidana, haruslah dipenuhi unsur-unsur tindak pidana yang disangkakan kepadanya. Maka dari itu, terhadap penyedia layanan perjudian secara *online* dapat dikenakan Pasal 27 Ayat 2 Jo Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Mengenai penetapan penyediaan layanan perjudian secara *online*, harus dipenuhi unsur subjektif dan objektif perjudian secara *online* harus dipenuhi unsur wilayah hukum.<sup>44</sup>

Unsur subjektif perjudian secara *online* adalah unsur yang melekat pada subjek hukum, dalam hal perjudian secara *online* adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

1. Setiap orang
2. Dengan sengaja dan tanpa hak

Unsur objektif perjudian secara *online* dalam hal perjudian secara *online* adalah sebagai berikut:<sup>46</sup>

1. Mendistribusikan
2. Mentransmisikan
3. Membuat dapat diaksesnya
4. Informasi atau dokumen elektronik
5. Muatan perjudian

Ancaman terhadap pelanggaran Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diatur dalam Pasal 45 Ayat 2 yang menyatakan “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, Halaman 261

<sup>45</sup> *Ibid.*,

<sup>46</sup> *Ibid.*, Halaman 262

mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat 2 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar”Sebagaimana yang kita tahu bahwa yang dimaksud dengan “mendistribusikan” dapat diartikan sebagai mengirimkan ataupun menyebarkan informasi melalui elektronik kepada orang lain atau pihak lain. Dan “membuat dapat diakses” diartikan sebagai perbuatan yang menyebabkan suatu informasi atau dokumen dapat diketahui orang lain atau publik. Kemudian dalam Pasal 63 Ayat 2 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan bahwa: “Jika suatu perbuatan masuk dalam suatu aturan pidana yang umum, diatur pula dalam aturan pidana yang khusus, maka hanya yang khusus itulah yang diterapkan.” Pasal tersebut menerangkan diberlakukannya *asas lex specialis derogat legi generalis* yang mana lebih memberlakukan aturan yang khusus dibanding aturan yang umum.<sup>47</sup>

Apabila mengacu pada Pasal 303 Ayat 3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga sebala pertarungan lainnya.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Muhammad Yulianto dan Titiék Guntari. 2022. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Halaman 3284

<sup>48</sup> Dody Tri Purnawinata. *Op.,Cit.* Halaman 262

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka ketentuan hukum terhadap tindak pidana perjudian di Indonesia diatur di dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, baik terhadap penggunanya ataupun sebagai penyelenggara judi tersebut.

### **B.Kriteria Aplikasi Judi *Online* Menurut Hukum Pidana Di Indonesia**

Sebagaimana telah dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya bahwa judi merupakan suatu hal yang dilarang tanpa adanya izin terlebih dahulu, apabila memiliki izin maka dapat dikatakan sebagai judi, pada pembahasan kali ini akan diuraikan mengenai kriteria aplikasi judi *online* menurut hukum pidana di Indonesia. Sebelum membahas mengenai kriteria tersebut, maka akan dibahas mengenai sejarah website dan larangan aplikasi judi *online* di Indonesia.

Pada tanggal 4 Oktober tahun 1957 terjadi suatu peristiwa yang akan mengubah dunia. Uni Soviet berhasil meluncurkan satelit pertama, disebut Sputnik 1, ke orbit bumi. Peristiwa ini mengejutkan dunia, terutama Amerika Serikat, yang memiliki program yang sama tetapi belum meluncurkan satelit. Kejadian ini menyebabkan dibentuknya Departemen Pertahanan AS, yaitu ARPA. Proyek mereka yang paling terkenal dan yang paling banyak digunakan adalah penciptaan Internet. Pada tahun 1960, ilmuwan psikologi dan komputer Joseph Licklider mempublikasikan sebuah makalah berjudul Simbiosis Manusia-Komputer, gagasan tentang suatu jaringan komputer yang menyediakan penyimpanan dan pengambilan informasi yang canggih. Pada tahun 1962, sementara bekerja untuk ARPA sebagai

kepala kantor pengolahan informasi, ia membentuk sebuah kelompok untuk penelitian komputer lebih lanjut, tetapi meninggalkan grup sebelum menghasilkan karya nyata dari gagasan tersebut. Rencana jaringan komputer ini (yang akan disebut ARPANET) disajikan pada bulan Oktober 1967 dan bulan Desember 1969 jaringan pertama empat komputer sudah dibangun dan berjalan.<sup>49</sup>

Masalah utama dalam menciptakan jaringan ini adalah bagaimana menghubungkan jaringan fisik yang terpisah tanpa menghabiskan sumber daya jaringan untuk sambungan yang konstan. Teknik yang memecahkan masalah ini dikenal sebagai packet switching yang memecah data menjadi potongan kecil (paket) yang dapat diproses dengan cepat tanpa menghalangi komunikasi dari pihak lain. Prinsip ini masih digunakan untuk menjalankan Internet saat ini. Konsep ini diadopsi secara luas, beberapa jaringan lain bermunculan menggunakan teknik paket *switching* yang sama, misalnya X.25 (yang dikembangkan oleh *International Telecommunication Union*) yang membentuk dasar bagi jaringan universitas pertama Inggris, JANET (memungkinkan universitas-universitas Inggris untuk mengirim dan menerima *file* dan *email*). Lalu jaringan publik Amerika, *CompuServe* (sebuah perusahaan komersial yang memungkinkan perusahaan kecil dan individu akses ke sumber daya komputer bersama, yang kemudian diikuti oleh akses internet). Jaringan ini, walaupun memiliki banyak koneksi, lebih menyerupai jaringan pribadi daripada Internet hari ini. Maraknya protokol jaringan yang berbeda ini segera menjadi

---

<sup>49</sup> Repository Dinus. <https://repository.dinus.ac.id/> Diakses Pada Tanggal 4 September 2022 Pukul 14.00 Wib

masalah, ketika mencoba untuk menyambungkan semua jaringan yang terpisah untuk berkomunikasi. Robert Kahn, yang bekerja pada sebuah proyek jaringan paket satelit untuk ARPA, mulai mendefinisikan beberapa aturan untuk arsitektur jaringan yang lebih terbuka untuk menggantikan protokol yang saat ini digunakan dalam ARPANET. Dia kemudian bergabung dengan Vinton Cerf dari *Stanford University*, keduanya menciptakan sebuah sistem yang menyembunyikan perbedaan antara protokol jaringan dengan menggunakan standar baru. Dalam publikasi draft spesifikasi pada bulan Desember 1974, standar baru ini disebut Internet Transmission Control Program. Spesifikasi ini mengurangi peran dari jaringan dan memindahkan tanggung jawab menjaga integritas transmisi ke komputer host. Hasilnya adalah bahwa hal ini menjadi memungkinkan untuk menggabungkan hampir semua jaringan bersama-sama. ARPA mendanai pengembangan perangkat lunak ini, dan pada tahun 1977 sebuah demonstrasi yang sukses dari tiga jaringan yang berbeda untuk berkomunikasi dilakukan. Pada tahun 1981, spesifikasi diselesaikan, diterbitkan dan diadopsi, dan pada tahun 1982 sambungan ARPANET dari luar AS dikonversi untuk menggunakan protokol TCP/IP baru. Internet seperti yang kita tahu saat ini telah lahir.<sup>50</sup>

Perkembangannya lebih lanjut suatu website atau aplikasi mulai memuat ketentuan-ketentuan yang menyimpang dari perilaku masyarakat, seperti website yang mengandung unsur-unsur yang melanggar kesusilaan judi, pornografi dan lain

---

<sup>50</sup> *Ibid.*,

sebagainya, akan tetapi dalam pembahasan ini hanya akan berfokus pada website atau aplikasi yang mengandung konten perjudian.

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan atau Konten Melalui Internet disebutkan bahwa layanan aplikasi dan atau konten melalui internet dilarang memiliki konten yang bermuatan negatif salah satunya judi, dengan bunyinya antara lain sebagai berikut:

Penyedia Layanan *Over the Top* dilarang menyediakan layanan yang memiliki muatan:

1. Bertentangan dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, mengancam keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia;
2. Menimbulkan konflik atau pertentangan antar kelompok, antar-suku, antar-agama, antar-ras, dan antar-golongan (SARA), menistakan, melecehkan, dan/atau menodai nilai-nilai agama;
3. Mendorong khalayak umum melakukan tindakan melawan hukum, kekerasan, penyalahgunaan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya, merendahkan harkat dan martabat manusia, melanggar kesusilaan dan pornografi, perjudian, penghinaan, pemerasan atau ancaman, pencemaran nama baik, ucapan kebencian (*hate speech*), pelanggaran hak atas kekayaan intelektual; dan/atau
4. Bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sebagai informasi penyediaan layanan aplikasi dan/atau konten melalui internet (*over the top*) terdiri dari:

1. Layanan aplikasi melalui internet adalah pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yang memungkinkan terjadinya layanan komunikasi dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, dan daring percakapan (*chatting*), transaksi finansial dan komersial, penyimpanan dan pengambilan data, permainan (*game*), jejaring dan media sosial, serta turunannya.
2. Layanan konten melalui internet adalah penyediaan semua bentuk informasi digital yang terdiri dari tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film, permainan (*game*) atau kombinasi dari sebagian dan/atau semuanya, termasuk dalam bentuk yang dialirkan (*streaming*) atau diunduh (*download*) dengan memanfaatkan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet.
3. Penyediaan layanan aplikasi dan/atau konten melalui internet (*over the top*), yang selanjutnya disebut Layanan *Over the Top*, adalah penyediaan Layanan Aplikasi Melalui Internet dan/atau penyediaan Layanan Konten Melalui Internet.

Berdasarkan Surat Edaran Menkominfo tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuat aplikasi internet dilarang untuk menyediakan layanan yang berkonten negatif yang memuat konten perjudian, sedangkan jerat hukum bagi pembuat aplikasi yang berkonten negatif baik *game* berbasis aplikasi atau berbasis web terhubung

dengan *internet Protocol* yang berwujud domain, apabila suatu web mengandung konten negatif maka yang akan diblokir adalah domainnya.<sup>51</sup>

Pemblokiran yang dimaksud menurut Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif merupakan Pemblokiran Situs Internet Bermuatan Negatif yang selanjutnya disebut Pemblokiran adalah upaya yang dilakukan agar situs internet bermuatan negatif tidak dapat diakses.

Dijelaskan dalam Pasal 4 peraturan tersebut, jenis situs internet bermuatan negatif yang ditangani sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a, yaitu:

- a. pornografi; dan
- b. kegiatan ilegal lainnya berdasarkan ketentuan peraturan perundangundangan.

Kegiatan *ilegal* lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat 1 huruf b merupakan kegiatan *ilegal* yang pelaporannya berasal dari Kementerian atau Lembaga Pemerintah yang berwenang sesuai ketentuan peraturan perundangundangan.

Suatu aplikasi yang bisa dikatakan sebagai aplikasi judi, apabila di dalam atau muatan aplikasi tersebut terdapat konten yang isinya memenuhi nilai-nilai atau unsur perjudian seperti adanya taruhan harta/materi (yang berasal dari kedua pihak yang berjudi), (2) ada suatu permainan, yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah, dan (3) pihak yang menang mengambil harta

---

<sup>51</sup> Hukum *Online* <https://www.hukumonline.com/> Diakses Pada Tanggal 3 September 2022 Pukul 15.00 Wib

(sebagian/seluruhnya/kelipatan) yang menjadi taruhan, sedang pihak yang kalah akan kehilangan hartanya. Biasanya saat ini banyak sekali aplikasi yang menerapkan modus-modus tertentu agar mengelabui para penegak hukum supaya tidak ditindak lanjuti. Umumnya modus yang diterapkan oleh aplikasi aplikasi judi online tersebut dengan mengaku sebagai aplikasi permainan atau game hanya untuk hiburan. Selanjutnya, adanya nominal tertentu yang hendak dibayarkan pada saat ingin memainkan aplikasi tersebut yang biasa disebut dengan deposit terlebih dahulu. Kemudian adanya nominal yang harus dibayar apabila ingin mengambil hasil dari permainan yang dimenangkan.<sup>52</sup>

Situs-situs judi *online* ini menggunakan jasa selebgram dalam bentuk mempromosikan situsnya, tetapi bentuk promosinya tidak secara jelas, contohnya selebgram tidak mengucapkan secara langsung akan tetapi menggunakan suatu barang tertentu seperti kaos yang bertuliskan situs judi tersebut. Mengadakan promosi dalam bentuk kode referal yang diberikan kepada masyarakat yang apabila digunakan akan mendapatkan bonus tertentu. Selanjutnya adanya iming-iming mendapatkan keuntungan yang banyak secara instant.<sup>53</sup>

Aplikasi judi di Indonesia memiliki beberapa kriteria yang sering terjadi dipasaran, yakni antara lain agen judi *online* yang melakukan penipuan dan agen judi

---

<sup>52</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

<sup>53</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

*online* yang tidak melakukan penipuan, dalam artiany benar adanya website judi tersebut, maka akan diuraikan dibawah ini mengenai kriteria tersebut.

Kriteria mengenai agen judi *online* yang melakukan penipuan, terdapat ciri atau kriterianya, antara lain:<sup>54</sup>

1. Tidak memiliki banyak member aktif

Salah satu ciri dan kriteria dari agen judi penipu adalah tidak banyaknya member aktif. Bahkan tidak terlihat banyak aktivitas member dalam melakukan taruhan. Tentunya hal ini menjadi pertimbangan mengenai reputasi dari agen tersebut. Para pemain yang memang bsia wapada melihat member aktif merupakan salah satu cara yang mudah untuk dilakukan.

2. Tidak memiliki izin resmi

Agen taruhan resmi terpercaya memiliki izin untuk operasi. Sedangkan agen judi *online* yang melakukan penipuan sama sekali tidak memiliki izin untuk melakukan operasi sehingga perlu diwaspadai

3. Layanan tidak responsif

Layanan mengenai livechat tidak respon dan tidak memberikan layanan secara *fulltime* 24 jam.

Kriteria situs judi yang sering digunakan dan tidak melakukan penipuan antara lain sebagai berikut:<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Magicprintingusa <https://magicprintingusa.com/> Diakses Pada Tanggal 1 September 2022 Pukul 14.00 Wib

<sup>55</sup> Cirqueasylum <https://cirqueasylum.com/> Diakses Pada Tanggal 1 September 2022 Pukul 14.00 Wib

1. Batas deposit yang terjangkau

Tanpa perlu membawa modal dalam jumlah besar, keuntungan bisa didapatkan secara maksimal apabila taruhan dilakukan dengan prosedur yang benar. Kemudian deposit bisa dilakukan lewat beberapa media seperti: pulsa, *e-wallet* dan bank.

2. Pelayanan Kenyamanan Terbaik

Pada agen judi *online* yang resmi pelayanan yang diberikan selama 24 jam, maka tidak perlu khawatir terhadap pemberian pelayanan

3. Mendapatkan tanggapan positif

Agen judi resmi pasti diberikan tanggapan yang positif bagi para penggunanya yang sebelumnya bermain di *website* tersebut, maka jika sebuah situs mendapatkan respon yang positif maka para penggunanya puas dan nyaman saat melakukan taruhan di *website* tersebut.

### **C. Analisis Perjudian Terhadap *Game Online Higgs Domino Islands* Menurut Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia**

Setiap suatu permainan atau suatu kegiatan lainnya yang memiliki unsur untung-untungan dalam memainkannya dan mendapatkan suatu nominal tertentu apabila memenangkannya dapat dikatakan suatu perjudian. Karena judi, adalah permainan yang mengandalkan keuntungan dalam memainkan ataupun ikut

berpartisipasi dalam suatu wadah perjudian tersebut. Bentuk partisipasi yang dimaksud adalah ikut bermain judi, menyediakan wadah judi, atau mengelola judi.<sup>56</sup>

*Higgs Domino Island* 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 *chip* (koin) 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, Indosat, *threee*) atau pemain bisa juga dengan Dompot Digital Gopay. 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 disetiap jenis permainan yang tersedia di aplikasi *Higgs Domino Islands*.<sup>57</sup>

Para pemain lebih sering membeli chip dari pemain lainnya dikarenakan harganya akan lebih murah dibanding jika pemain membeli melalui Aplikasi/mitra aplikasi [www.topbos.com](http://www.topbos.com). Harga 1 *Billion* bila dibeli dari pemain dikisaran Rp.55.000 - Rp.65.000, sementara pada Mitra Aplikasi di harga Rp.70.000. kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan orang untuk melakukan transaksi tanpa

---

<sup>56</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripta Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

<sup>57</sup> Nasruddin Khalil Harahap. 2021. *Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*. Halaman 260

berjumpa untuk melakukan transaksi jual beli. Dengan memanfaatkan media, tidak hanya dapat menjual chip secara langsung kepada pembeli, pemain (penjual) yang mempunyai chip dapat menjualnya juga di online shop semisal Shopee, Tokopedia, Bukalapak.<sup>58</sup>

Banyak aduan dari masyarakat bahwasannya *higgs domino islands* merupakan wadah kejahatan bermain Judi, *higgs domino Island* sudah dikenal oleh berbagai kalangan dan sering dimainkan diberbagai tempat, bahkan sudah banyak orang yang tertangkap karena diduga telah melakukan tindak pidana perjudian, akan tetapi terdapat kerancuan apakah *game Higgs Domino Islands* merupakan suatu wadah perjudian. Karena sebagaimana sudah dijelaskan di bab sebelumnya oleh R. Soesilo bahwasanya permainan domino atau yang menghibur lainnya bukan merupakan perjudian.

Harus diakui bahwasanya aparat penegak hukum sangat sulit untuk memberantas aplikasi perjudian, karena aplikasi perjudian banyak yang berasal dari luar Indonesia, jadi banyak aplikasi yang merupakan buatan luar dan kemudian dipasarkan di Indonesia, maka dalam hal ini tindakan yang dapat dilakukan oleh aparat kepolisian hanya sebatas melakukan pemblokiran, dan itu pun harus bekerja sama dengan instansi lain seperti kominfo.<sup>59</sup>

Menurut Erdianto Efendi *Higgs Domino Islands* sebagai aplikasi perjudian *online* dapat dijerat dengan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, Halaman 260

<sup>59</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lebih lanjut dijelaskan bagi orang yang mengadakan permainan judi dapat dijerat Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana bagi mereka yang mengadakannya, Apabila permainan judi dilakukan secara *online* maka permainan judi tersebut dapat dijerat dengan Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>60</sup>

Keterangannya lebih lanjut, erdianto menyatakan bahwa perlu diperjelas bahwa menjual *chip* dapat dikualifikasi sebagai permainan judi, maka perlu dilihat apakah *chip* memiliki fungsi lain seperti untuk aplikasi komputer. Seperti contoh: terdapat orang yang bermain judi dengan menggunakan domino atau kartu premi, maka apakah domino dan kartu remi tersebut digunakan untuk permainan lain kecuali judi. Pada kenyataannya domino dan kartu remi adalah suatu cabang olahraga yang dipertandingkan, maka membeli domino atau kartu remi tidak dapat serta merta dianggap sebagai bagian dari judi. Inti dari judi adalah adanya pertaruhan yang bersifat untung-untungan tanpa melakukan usaha yang benar-benar serius secara untung-untungan bisa mendapatkan hadiah yang jauh lebih besar dari pada usaha yang dilakukan. Maka dari itu perlombaan olahraga yang memerlukan usaha dan keseriusan lalu kemudian orang mendapatkan hadiah dari lomba tersebut tidak dapat dikualifikasikan sebagai judi.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Harian Haluan <https://riau.harianhaluan.com/> Diakses Pada Tanggal 2 September 2022 Pukul 13.00 Wib

<sup>61</sup> *Ibid.*,

Contoh perjudian yang sederhana itu adalah lotre dimana dengan hanya membeli satu kupon memiliki peluang untuk mendapatkan hadiah dengan jumlah nilai yang lebih besar. Kembali pada *chip* yang semata-mata digunakan untuk permainan judi *online* atau tidak. Apabila *chip* tersebut tidak memiliki kegunaan dalam kegiatan lain dan hanya semata-mata untuk kegiatan permainan judi secara *online*, maka dapat disebut jual beli *chip* dikalangan masyarakat dapat dikualifikasi sebagai judi.<sup>62</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka *higgs domino Island* dapat dikatakan judi apabila adanya penjualan *chip* kepada orang lain sebagai sarana untuk memainkan game tersebut, yang mana *chip* hanya memiliki nilai jual tersendiri dan tidak dapat digunakan untuk aktivitas lain, selain untuk memainkan *higgs Domino Island*. Maka dalam hal ini pelaku yang menjual *chip* akan masuk keranah tindak pidana perjudian. Sedangkan mengenai *game Higgs Domino Island* belum tentu sebagai wadah judi *online*. Maka dari itu akan dipaparkan penjelasan mengenai legalitas dari *game Higgs Domino Island* oleh pemerintah yang memiliki wewenang untuk mengawasi, pemerintah yang dimaksud disini adalah Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Kementrian Komunikasi dan Informatika menyatakan sejumlah aplikasi yang diduga sebagai wadah judi *online* seperti *Domino Qiu-Qiu*, *Higgs Domino Island* dan sejenisnya merupakan suatu kategori aplikasi game biasa atau permainan biasa. Hal tersebut diutarakan oleh Direktur Jenderal Aplikasi Informatika pada Kementrian

---

<sup>62</sup> *Ibid.*,

Kominfo Samuel Abrijani Pangarepan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, tim Kominfo telah melakukan penelusuran dan evaluasi terhadap aplikasi-aplikasi yang diduga bermuatan sebagai permainan judi *online*.<sup>63</sup> Dilakukannya penelusuran tersebut imbas dari dari penyelenggara sistem elektronik harus mendaftar ke Kominfo.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Pasal 2 Ayat 1-3 menyatakan:

1. Penyelenggara sistem elektronik dilaksanakan oleh penyelenggara sistem elektronik
2. Penyelenggara sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 meliputi:
  - a. Penyelenggara sistem elektronik lingkup publik dan
  - b. Penyelenggara sistem elektronik lingkup privat
3. Penyelenggara sistem elektronik lingkup publik meliputi:
  - a. Instansi
  - b. Intitusi yang ditunjuk oleh Instansi
4. Penyelenggara sistem elektronik lingkup publik sebagaimana dimaksud pada ayat 2 huruf a tidak termasuk penyelenggara sistem elektronik lingkup publik yang merupakan otoritas pengatur dan pengawas sektor keuangan
5. Penyelenggara sistem elektronik lingkup privat sebagaimana dimaksud pada ayat 2 huruf b meliputi:

---

<sup>63</sup> Pedoman Tangerang. <https://pedomantangerang.pikiran-rakyat.com/> Diakses Pada Tanggal 19 September 2022 Pukul 13.00 Wib.

- a. Penyelenggara sistem elektronik yang diatur atau diawasi oleh Kementrian atau lembaga berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan
- b. Penyelenggara sistem elektronik yang memiliki portal, situs atau aplikasi dalam jaringan melalui internet yang dipergunakan untuk:
  1. Menyediakan, mengelola dan atau mengoperasikan penawaran atau perdagangan barang atau jasa
  2. Menyediakan, mengelola dan atau mengoperasikan layanan transaksi keuangan
  3. Pengiriman materi atau muatan digital berbayar melalui jaringan data baik dengan cara unduh melalui portal atau situs, pengiriman lewat surat elektronik, atau melalui aplikasi lain ke perangkat pengguna
  4. Menyediakan, mengelola, dan atau mengoperasikan layanan komunikasi meliputi namun tidak terbatas pada pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, surat elektronik dan percakapan dalam jaringan dalam bentuk *platform digital*, layanan jejaring dan media sosial
  5. Layanan mesin pencari, layanan penyediaan informasi elektronik yang berbentuk tulisan, suara, gambar, animasi, musik, video, film dan permainan atau kombinasi dari sebagai atau seluruhnya

6. Pemrosesan data pribadi untuk kegiatan operasional melayani masyarakat yang terkait dengan aktivitas transaksi elektronik

Lebih lanjut dijelaskan dalam Pasal 6 Ayat 1-4 menyatakan:

1. Setiap penyelenggara sistem elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat 2 wajib melakukan pendaftaran
2. Kewajiban melakukan pendaftaran bagi penyelenggara sistem elektronik dilakukan sebelum sistem elektronik mulai digunakan oleh pengguna sistem elektronik
3. Pendaftaran penyelenggara sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 diajukan kepada menteri melalui pelayanan perizinan berusaha terintegrasi secara elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
4. Ketentuan lebih lanjut mengenai pendaftaran penyelenggara sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 3 mengacu pada norma, standar, prosedur dan kriteria yang diatur dengan peraturan menteri.

Setiap penyelenggara sistem elektronik lingkup privat wajib melakukan pendaftaran sebagai dijelaskan dalam Pasal 3 Ayat 1-5 Peraturan Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 yang menyatakan:

1. Pendaftaran PSE lingkup privat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat 1 diajukan kepada menteri;

2. Pengajuan permohonan pendaftaran PSE lingkup privat sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dilakukan melalui OSS, kecuali yang ditentukan lain oleh ketentuan peraturan perundang-undangan;
3. Pengajuan permohonan pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat 2 dilakukan dengan mengisi formulir pendaftaran yang memuat informasi yang benar mengenai:
  - a. Gambaran umum pengoperasian sistem elektronik
  - b. Kewajiban untuk memastikan keamanan informasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
  - c. Kewajiban melakukan perlindungan data pribadi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
  - d. Kewajiban untuk melakukan uji kelaikan sistem elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
4. Informasi mengenai gambaran umum pengoperasian sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada Ayat 3 huruf a terdiri atas:
  - a. Nama sistem elektronik
  - b. Sektor sistem elektronik
  - c. *Uniform resource locator*
  - d. Sistem nama domain
  - e. Deskripsi model bisnis
  - f. Deskripsi singkat fungsi sistem elektronik dan proses bisnis sistem elektronik

- g. Keterangan data pribadi yang diproses
  - h. Keterangan lokasi pengelolaan, pemrosesan dan atau penyimpanan sistem elektronik dan data elektronik
  - i. Keterangan yang menyatakan bahwa PSE lingkup privat menjamin dan melaksanakan kewajiban pemberian akses terhadap sistem elektronik dan data elektronik dalam rangka memastikan efektivitas pengawasan dan penegakan hukum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
5. Pendaftaran PSE lingkup privat yang dikecualikan untuk melakukan pendaftaran melalui OSS sebagaimana dimaksud pada ayat 2 dilakukan dengan menyampaikan informasi sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dan ayat 4 serta menyampaikan informasi yang benar mengenai:
- a. Nama badan hukum, alamat badan hukum, bentuk badan hukum, akta perusahaan dan akta perubahan terakhir
  - b. Nomor pokok wajib pajak
  - c. Nama, nomor induk kependudukan, dan nomor telepon dan
  - d. Keterangan yang menyatakan bahwa PSE lingkup privat telah memiliki legalitas dalam menyelenggarakan kegiatan berusaha dari kementerian atau lembaga yang memiliki kewenangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang dibuktikan dengan dokumen terkait.

Prosedur tersebut harus dilakukan oleh setiap penyelenggara elektronik karena apabila tidak dilaksanakan, sebagaimana disampaikan oleh Kementerian Kominfo akan memberikan sanksi bagi penyelenggara sistem elektronik lingkup privat yang tidak mendaftar sampai dengan batas waktu yang ditentukan. Sanksi yang diberikan bertahap mulai dari teguran tertulis, denda administratif, hingga pemutusan akses atau pemblokiran. Kewajiban pendaftaran tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020.<sup>64</sup>

*Higgs domino island* ini bukan aplikasi perjudian, karena sebagaimana juga disampaikan oleh kominfo bahwa di dalam higs domino tidak terdapat konten yang memuat perjudian, namun di dalam masyarakat higgs domino sering disalahgunakan untuk menjadi wadah perjudian, dan dijadikan alat untuk meraih uang dengan cara undian.<sup>65</sup> Akan tetapi, apabila ada transaksi jual beli chip secara *online* atau konvensional, hal ini merupakan suatu hal yang dilarang dan merupakan perjudian, karena membuat chip menjadi suatu alat untuk bermain dan apabila tanpa alat tersebut maka tidak dapat bermain higgs domino island dan dari chip tersebut dapat memperoleh keuntungan untuk mendapatkan chip kembali untuk diperjual belikan. Sehingga membuat chip menjadi wadah peruntungan dan disinilah letak unsur perjudiannya.

---

<sup>64</sup> Aptika Kominfo <https://aptika.kominfo.go.id/> Diakses Pada Tanggal 5 September 2022 Pukul 16.00 Wib

<sup>65</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak Bripka Okma Brata Staff Tindak Pidana Umum pada tanggal 5 Oktober 2022 Pukul 14.00 Wib.

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

1. Ketentuan Hukum Terhadap Pidana Perjudian Secara *Online* diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tepatnya pada Pasal 303 untuk bagi yang menyediakan wadah perjudian, sedangkan untuk pengguna atau orang yang memainkan judi dikenakan sanksi pada pasal 303 Bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. dikarenakan perjudian yang dikaji pada penelitian ini merupakan perjudian yang dilakukan secara *online*, maka dari itu dapat dilihat ketentuan sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang melarang mengenai konten yang berisi muatan perjudian dan sanksi pidananya diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Kriteria Aplikasi Judi *Online* menurut hukum pidana di Indonesia, sebagaimana diketahui judi merupakan kegiatan yang dilarang menurut hukum positif dan terhadap aplikasi judi *online* dilarang dengan adanya Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan atau Konten Melalui Internet dan Pasal 4 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 19 Tahun 2014 Tentang Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif dan kriteria judi *online* yang berada di Indonesia, dikatakan aplikasi judi apabila di dalamnya

tergantung muatan yang memenuhi nilai-nilai atau unsur perjudian seperti adanya taruhan harta/materi, ada suatu permainan, yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah, pihak yang menang mengambil harta (sebagian/seluruhnya/kelipatan) yang menjadi taruhan, sedang pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.

3. Analisis Perjudian Terhadap *Game Online Higgs Domino Islands* menurut perspektif hukum pidana di Indonesia merupakan sebagai wadah permainan biasa pada umumnya dan bukan merupakan suatu aplikasi judi *online*, hal ini didukung dengan adanya penjelasan dari Kominfo bahwa *higgs domino Islands* merupakan wadah permainan biasa dan bukan wadah judi pendapat ahli dan pendapat aparat penegak hukum, hanya saja *game online higgs domino islands* sering disalahgunakan untuk menjadi wadah perjudian.. Maka dari itu *higgs domino island* hanya dipersalahkan oleh para pihak tertentu.

## **B. Saran**

1. Seharusnya aturan mengenai perjudian diperjelas kembali karena pada saat ini banyak modus-modus perjudian yang sudah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, maka dari itu hukum juga harus mengikuti perkembangan tersebut, karena jika tidak akan memberikan rasa tidak aman kepada masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas.

2. Seharusnya terhadap aplikasi judi *online* dilakukan tindakan tegas dengan dilakukan pemblokiran dan kemudian melakukan pengawasan yang ketat karena biasanya aplikasi yang diblokir akan membuat atau muncul kembali dengan mengganti namanya, dan hal ini terus berulang terjadi. maka dari itu perlu dilakukan upaya pengawasan secara sistematis
3. Seharusnya para pengguna yang menyalahgunakan *higgs domino island* yang harus diawasi karena sebenarnya perbuatan dari oknum-oknum lah yang mengakibatkan *higgs domino island* sebagai wadah perjudian, karena pada dasarnya *higgs domino island* merupakan wadah permainan biasa.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Ediwarman. 2016. *Metode Penelitian Hukum*. Yogyakarta: Genta Publishing.
- Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, PT Refika Aditama, Bandung, 2018
- Fitri Wahyuni. 2017. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Tangerang Selatan: PT Nusantara Persada Utama.
- Ishaq, *Hukum Pidana*, Raja Grafindo Persada, Jambi, 2019.
- Muhammad Iqbal, Suhendar, Ali Imron, *Hukum Pidana*, Unpam Press, Banten, 2019.
- Nurul Qamar. 2018. *Hak Asasi Manusia dalam negara hukum demokrasi (Human Rights In Democratiche Rechtsstaat)* Jakarta: Sinar Grafika
- Rizky P.P Karo-Karo dan Teguh Prasetyo. 2020. *Pengaturan Perlindungan Data Pribadi Di Indonesia*. Bandung: Nusa Media.
- R. Soesilo 1986. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bandung: PT Karya Nusantara
- Suratman dan H.Philips Dillah. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: Alfabeta
- Sudaryono. 2017. *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*.
- Suyanto, *Pengantar Hukum Pidana*, Deepublish, Yogyakarta, 2018.

### B. Jurnal

- Anonim, [http://eprints.umm.ac.id/39530/3/BAB II.pdf](http://eprints.umm.ac.id/39530/3/BAB%20II.pdf), diakses pada tanggal 15/02/2022, pukul 18:39.
- Delfi Aurelia Kuasa dan Febri Jaya. 2022. Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. *Jurnal Hukum Widya Yuridika*, Vol, 5 Nomor 2 Desember 2022

Dody Tri Purnawinata. 2021. *Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online*. Jurnal Solusi Vol, 19 No. 2 Mei 2021.

Enik isnaini. 2017. *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia*. Jurnal Independent Vol, 5 No. 1 2017.

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.

Mukhlis R. 2012. *Tindak Pidana Di Bidang Pertanahan Kota Pekanbaru*. Jurnal Vol 4. No.1, 2012.

Milla Puspita. 2021. *Perspektif Hukum Islam Dalam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*. Skripsi Institute Agama Islam Bengkulu.

Muhammad Yulianto dan Titiiek Guntari. 2022. *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

Nasruddin Khalil Harahap. 2021. *Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat ( Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)*.

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

### **C. Internet**

Aptika Kominfo <https://aptika.kominfo.go.id/> Diakses Pada Tanggal 5 September 2022 Pukul 16.00 Wib

Cirqueasylum <https://cirqueasylum.com/> Diakses Pada Tanggal 1 September 2022 Pukul 14.00 Wib

FHUMJ.<https://fh.umj.ac.id/arah-pembangunan-hukum-nasional-menurut-undang-undang> Diakses pada tanggal 29 Mei 2022

Hukum Online <https://www.hukumonline.com/> Diakses Pada Tanggal 3 September 2022 Pukul 15.00 Wib

Harian Haluan <https://riau.harianhaluan.com/> Diakses Pada Tanggal 2 September 2022 Pukul 13.00 Wib

<https://bataviadigital.perpusnas.go.id/> Diakses Pada Tanggal 5 September Pukul 20.00 Wib

Idntimes.<https://www.idntimes.com/news/indonesia/> diakses pada tanggal 18/01/2022 jam 21:15

Magicprintingusa <https://magicprintingusa.com/> Diakses Pada Tanggal 1 September 2022 Pukul 14.00 Wib

Pedoman Tangerang. <https://pedomantangerang.pikiran-rakyat.com/> Diakses Pada Tanggal 19 September 2022 Pukul 13.00 Wib.

Repository Dinus. <https://repository.dinus.ac.id/> Diakses Pada Tanggal 4 September 2022 Pukul 14.00 Wib.



KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA  
DAERAH SUMATERA UTARA  
RESOR KOTA BESAR MEDAN

Medan, 12 Oktober 2022

Nomor : B / 1114 / X/RES.1.24./ 2022  
Klasifikasi : BIASA  
Lampiran : satu Berkas  
Perihal : hasil penelitian

Kepada

Yth. REKTOR UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
SUMATERA UTARA

di

Medan

u.p. Dekan Fakultas Hukum

1. Rujukan surat Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 1413/II.3.AU/UMSU-06 /F/2022 tanggal 22 September 2022 perihal mohon izin penelitian.
2. Sehubungan dengan rujukan tersebut di atas, bersama ini diberitahukan kepada Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara bahwa Mahasiswa/i yang tersebut dibawah ini:
  - a. Nama : RINALDI AHMAD ISKANDAR NASUTION
  - b. N P M : 1706200282
  - c. Fakultas : Hukum

dengan judul Skripsi " Analisis Perjudian Terhadap Game Online Higgs Domino Islands Menurut Perspektif Hukum Pidana di Indonesia " Benar telah melakukan penelitian di Sat Reskrim Polrestabes Medan.

3. Demikian untuk menjadi maklum.

a.n. KEPALA KEPOLISIAN RESOR KOTA BESAR MEDAN  
KASAT RESKRIM

TEUKU FATHIR MUSTAFA, S.I.K., M.H.  
KOMISARISIPONSI NRP 85072069

Tembusan :

1. Kapolrestabes Medan
2. Kabag SDM Polrestabes Medan.

Narasumber : Bripka Okma Brata

Pewawancara : Rinaldi Ahmad Iskandar Nasution

## **HASIL WAWANCARA**

### **1. Menurut bapak, apakah yang dimaksud dengan perjudian?**

Jawaban: Yang dimaksud dengan perjudian adalah, suatu permainan yang memiliki peruntungan di dalamnya, dalam artian peruntungan yang dimaksud ada keuntungan berupa nominal uang yang akan di dapat apabila memenangkan suatu permainan judi tersebut. Pada saat ini permainan judi memiliki banyak jenis, kalau dulu permainan judi berupa ding-dong, togel, dan sabung ayam. Namun pada saat ini judi berkembang tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi dapat juga dilakukan secara online. Contoh perjudian online yaitu Judi Bola, Slot Online, dan Bandar QQ. Menurut Undang-Undang Tentang Penertiban Perjudian, Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu pada tingkat dewasa ini perlu diusahakan agar masyarakat menjauhi melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya, dan terhindarnya akses-akses negatif yang lebih parah, untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian.

### **2. Selain KUHP, apakah ada aturan lain yang menjerat penyedia pelayanan perjudian (Agen Judi)?**

Jawaban: Mengenai aturan perjudian, itu diatur dalam KUHP tepatnya pada Pasal 303 ayat 1 sampai dengan ayat 3 dan 303 bis. Untuk Agen Judi diatur dalam Pasal

303 ayat 1 sampai dengan ayat 3, sedangkan untuk yang ikut bermain judi diatur dalam Pasal 303 bis. Selain daripada itu terdapat aturan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Meskipun aturan Undang-Undang tersebut hanya berubah mengenai ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat 1, 542 ayat 1, 542 ayat 2, merubah Pasal sebutan 542 menjadi 303 bis, dan mencabut ordonansi tanggal 7 Maret 1912. Khususnya dalam hal tindak pidana perjudian online dalam Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah.

**3. Menurut bapak, setiap permainan yang berbau peruntungan, apakah aplikasi game itu bisa dikatakan perjudian?**

Jawaban: Setiap suatu permainan atau suatu kegiatan lainnya yang memiliki unsur untung-untungan dalam memainkannya dan mendapatkan suatu nominal tertentu apabila memenangkannya dapat dikatakan suatu perjudian. Karena judi, adalah permainan yang mengandalkan keuntungan dalam memainkan ataupun ikut berpartisipasi dalam suatu wadah perjudian tersebut. Bentuk partisipasi yang dimaksud adalah ikut bermain judi, menyediakan wadah judi, atau mengelola judi.

**4. Pada saat ini banyak sekali aplikasi judi online yang beredar di dunia maya, menurut bapak bagaimana kriteri aplikasi yang dikatakan perjudian?**

Jawaban: Suatu aplikasi yang bisa dikatakan sebagai aplikasi judi, apabila di dalam atau muatan aplikasi tersebut terdapat konten yang isinya memenuhi nilai-nilai atau unsur perjudian seperti adanya taruhan harta/materi (yang berasal dari kedua pihak yang berjudi), (2) ada suatu permainan, yang digunakan untuk menentukan pihak yang menang dan yang kalah, dan (3) pihak yang menang mengambil harta (sebagian/seluruhnya/kelipatan) yang menjadi taruhan, sedang pihak yang kalah akan kehilangan hartanya. Biasanya saat ini banyak sekali aplikasi yang menerapkan modus-modus tertentu agar mengelabui para penegak hukum supaya tidak ditindak lanjuti. Umumnya modus yang diterapkan oleh aplikasi judi online tersebut dengan mengaku sebagai aplikasi permainan atau game hanya untuk hiburan. Selanjutnya, adanya nominal tertentu yang hendak dibayarkan pada saat ingin memainkan aplikasi tersebut yang biasa disebut dengan deposit terlebih dahulu. Kemudian adanya nominal yang harus dibayar apabila ingin mengambil hasil dari permainan yang dimenangkan.

**5. Apa yang menyebabkan maraknya situs-situs judi online yang ada di Indonesia?**

Jawaban: Karena adanya perilaku masyarakat yang membuat situs judi terus berkembang, perilaku tersebut timbul atas beberapa faktor: yang pertama dari segi ekonomi masyarakat selalu ingin mendapatkan uang secara instant tanpa ada usaha terlebih dahulu yang bertujuan meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan hidup. Faktor yang kedua adalah faktor lingkungan, lingkungan sedikit banyaknya mempengaruhi pola pikir dan perilaku setiap individu yang apabila berada di lingkungan yang notabene para pemain judi maka tak menutup kemungkinan akan

merambah ke individu yang lain. Faktor yang ketiga yaitu faktor penasaran, apabila menang sekali tentunya akan membuat timbulnya rasa kecanduan ingin memainkan kembali dan apabila belum menang timbul rasa penasaran yang membuat seseorang tersebut ingin mencobanya berkali-kali hingga ia mendapatkan kemenangan. Yang ke-empat, ada faktor keyakinan setiap orang yang bermain judi selalu yakin akan memenangkannya dan mendapat keuntungan yang banyak, dan yang terakhir merasa adanya keahlian khusus dalam bermain judi.

**6. Biasanya, apa modus-modus dari aplikasi perjudian untuk mempromosikan aplikasinya?**

Jawaban: Biasanya situs-situs judi online ini menggunakan jasa selebgram dalam bentuk mempromosikan situsnya, tetapi bentuk promosinya tidak secara jelas, contohnya selebgram tidak mengucapkan secara langsung akan tetapi menggunakan suatu barang tertentu seperti kaos yang bertuliskan situs judi tersebut. Mengadakan promosi dalam bentuk kode referal yang diberikan kepada masyarakat yang apabila digunakan akan mendapatkan bonus tertentu. Selanjutnya adanya iming-iming mendapatkan keuntungan yang banyak secara instant.

**7. Kenapa aplikasi perjudian ini terus ada dan sulit untuk diberantas?**

Jawaban: Harus diakui bahwasanya aparat penegak hukum sangat sulit untuk memberantas aplikasi perjudian, karena aplikasi perjudian banyak yang berasal dari luar Indonesia, jadi banyak aplikasi yang merupakan buatan luar dan kemudian dipasarkan di Indonesia, maka dalam hal ini tindakan yang dapat dilakukan oleh

aparatus kepolisian hanya sebatas melakukan pemblokiran, dan itu pun harus bekerja sama dengan instansi lain seperti kominfo.

**8. Apakah menurut bapak regulasi tentang perjudian online yang diatur undang-undang ITE ini masih relevan atau tidak relevan lagi dengan perkembangan kejahatan perjudian saat ini?**

Jawaban: Pada saat ini undang-undang ite masih relevan dengan perkembangan masyarakat terutama dalam hal perjudian, karena uu ite juga mengatur mengenai larangan dalam penyebaran konten yang memuat perjudian, namun dalam hal efektifitasnya tentunya harus didukung dengan aparat penegak hukum yaitu kepolisian

**9. Higgs Domino Islands, menurut bapak sendiri apakah aplikasi ini termasuk ke dalam aplikasi judi online? Dan apa alasannya?**

Jawaban: Dalam hal ini menurut kami, higgs domino island ini bukan aplikasi perjudian, karena sebagaimana juga disampaikan oleh kominfo bahwa di dalam higgs domino tidak terdapat konten yang memuat perjudian, namun di dalam masyarakat higgs domino sering disalahgunakan untuk menjadi wadah perjudian, dan dijadikan alat untuk meraih uang dengan cara undian.

**10. Kalau seseorang bermain Higgs Domino Islands tanpa melakukan transaksi jual beli chip, apakah seseorang tersebut dapat dikatakan melakukan perjudian?**

Jawaban: Melakukan jual beli chip secara online atau konvensional, hal ini merupakan suatu hal yang dilarang dan merupakan perjudian, karena membuat chip

menjadi suatu alat untuk bermain dan apabila tanpa alat tersebut maka tidak dapat bermain higgs domino island dan dari chip tersebut dapat memperoleh keuntungan untuk mendapatkan chip kembali untuk diperjual belikan. Sehingga membuat chip menjadi wadah peruntungan dan disinilah letak unsur perjudiannya.

Medan 05 Oktober 2022



Bripka Okma Brata