

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupan ini, diatur oleh sebuah norma-norma atau peraturan-peraturan hukum. Adanya norma dan peraturan-peraturan hukum tersebut bertujuan agar terciptanya kehidupan yang aman, tenteram dan damai dalam bermasyarakat, salah satu aturan hukum yang dikenal khususnya di Indonesia adalah hukum pidana positif. Di dalam aturan hukum tersebut, banyak aturan-aturan yang harus dilaksanakan dan aturan-aturan yang dilarang untuk dikerjakan oleh manusia sebagai objek hukum. Salah satu aturan hukum yang harus dihindari adalah tindak pidana perjudian.

Masalah perjudian sudah dikenal sejak lama sepanjang sejarah ditengah-tengah masyarakat. Sejak zaman dahulu hingga sekarang, masalah perjudian merupakan suatu kenyataan atau gejala sosial yang sangat sulit untuk dihilangkan di dalam kehidupan di dalam masyarakat hingga sampai sekarang ini. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD RI 1945), bahwa Negara Indonesia adalah negara hukum¹, yang dalam hal ini mengatur segala aspek kehidupan di masyarakat Indonesia. Dalam Negara hukum, hukum dijadikan sebagai dasar di dalam sarana kontrol sosial di dalam masyarakat, sehingga hukum ada untuk menjaga masyarakat agar tetap dalam pola

¹ Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

tingkah laku dan tetap berada dalam aturan- aturan yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Perjudian pada dasarnya merupakan salah satu perbuatan yang sangat bertentangan dengan norma hukum maupun norma agama. Secara umum perjudian merupakan suatu perbuatan dimana pemain bertaruh untuk memilih salah satu di antara beberapa pilihan lainnya yang dimana hanya satu saja pilihan yang benar. Peraturan taruhan di lakukan sebelum pertandingan di mulai.

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat di pungkiri ditemukan di dalam masyarakat. Seiring dengan berkembangnya zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk, berjudi secara umum di pandang sebagai sebuah kejahatan, hal ini di atur di dalam Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, di dalam KUHP juga mengatur mengenai ketentuan pidana dalam Pasal 303 KUHP kemudian diperkuat dengan adanya PP No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 yang ditujukan kepada Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah agar melarang atau mencabut izin perjudian dalam bentuk dan tujuan apapun. Semua peraturan tersebut dianggap sebagai perangkat hukum yang jelas untuk melarang kegiatan perjudian.

Seiring dengan berjalannya waktu tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan zaman semakin maju dan pesat. Terutama dibidang teknologi yang makin berkembang disetiap harinya. Sebenarnya perkembangan dibidang teknologi ini bagus dan dapat mempermudah segala urusan yang ada dalam hal teknologi tersebut. Namun siapa sangka justru ini menjadi serangan balik terhadap masyarakat. Pada saat ini kejahatan tidak hanya dilakukan melalui internet, atau

sering disebut sebagai kejahatan dunia maya.²

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sedang mengarah kepada konvergensi yang memudahkan kegiatan manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi itu sendiri. Salah satunya dapat dilihat dari perkembangan media internet yang sangat pesat. Dengan perdagangan lewat internet ini berkembang pula sistem bisnis *virtual*, seperti *virtual store* dan *virtual company* di mana pelaku bisnis menjalankan bisnis dan perdagangannya melalui media internet dan tidak lagi mengandalkan bisnis perusahaan konvensional yang nyata.³

Akhirnya kecanggihan teknologi komputer disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia.⁴ Seiring dengan perkembangan tersebut, ternyata teknologi informasi yang berkembang dalam jaringan internet juga menyebabkan terjadinya kejahatan pada dunia internet itu sendiri. Permasalahan hukum yang sering kali dihadapi adalah ketika terkait dengan komunikasi dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Dalam **Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)**, yang secara khusus mengubah beberapa ketentuan, termasuk **Pasal 27** menjadi **Pasal 27A** (pencemaran nama baik) dan **Pasal 27B** (ancaman pencemaran/penghinaan), memperjelas unsur delik aduan absolut untuk pencemaran nama baik, serta menyesuaikan sanksi pidananya agar

² Enik Isnaini, 2010, Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online menurut Hukum Positif di Indonesia, Jurnal Independent vol. 5, no.1,hal. 231.

³ Tetanoe, Bernada, 2017, Upaya Perlindungan Hukum Pada Konsumen Dalam Transaksi E-Commerce Untuk Mendukung Pertumbuhan Ekonomi Digital Di Indonesia Journal Jurnal Hukum dan Peradilan, Vol. 6 Nomor 1, Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, hlm.2

⁴ Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta, Kencana. hal. 17

lebih proporsional, seperti penjara paling lama 2 tahun dan/atau denda Rp 400 juta untuk pencemaran nama baik, dan pidana lebih berat untuk ancaman melalui media elektronik.

Hukum pada dasarnya merupakan batasan bagi masyarakat dalam bertingkah laku dan terhadap pelanggarannya dikenakan sanksi yang memaksa oleh otoritas tertinggi dalam satu negara. Hukum diperlukan untuk menciptakan ketertiban dalam masyarakat dan memberikan keadilan. Ketertiban dan keadilan tersebut dicapai dengan menjaga kepentingan tertentu, baik individu maupun kolektif. Dalam masyarakat terjadi dinamika dan didalam masyarakat pula muncul kejahatan. Teknologi dan masyarakat bersifat dinamis karena terus berkembang, sedangkan hukum bersifat statis. Teknologi menuntut respon hukum, dan hukum berada di persidangan pada satu sisi berusaha mengakomodir perkembangan teknologi demi kepentingan masyarakat, tetapi di sisi lain hukum memiliki tanggung jawab untuk tetap menjaga teknologi yang ada sekarang, sehingga tetap menjaga berbagai kepentingan atau kebutuhan masyarakat luas yang telah terpenuhi dengan teknologi yang telah ada itu.⁵

Salah satu kejahatan yang kerap dilakukan dalam dunia maya adalah perjudian. Perjudian ini sulit untuk diatasi, menurut pandangan hukum sendiri, judi juga termasuk kejahatan yang dapat meresahkan masyarakat.⁶ Tindak pidana perjudian sulit diatasi karena sifatnya yang tertutup sehingga memudahkan orang untuk melakukannya. Perjudian bukan hanya menjadi masalah nasional, tetapi

⁵ Budi Suharyanto, 2013, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, Jakarta, Rajawali Pers. hal. 3

⁶ Christianata, 2010, Perjudian Online Dalam Perspektif Undang-Undang No 11 tahun 2008 perubahann nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 4, No. 1, hal. 70

sudah menjadi masalah internasional, karena di tiap-tiap negara pun memiliki kasus perjudian didalamnya. Tindakan kriminal ini setiap harinya terus meningkat, dan bentuknya pun juga terus berubah-ubah.

Salah satu bentuk perjudian yang semakin marak terjadi di Indonesia adalah perjudian melalui *game online*. *Game Online* adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman website yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.⁷

Keberadaan *game online* memberikan nuansa baru khususnya dalam *gadget/smartphone*, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain *game* dan menggunakannya dalam waktu lama⁸. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi internet, maka berdampak pula semakin maraknya *game online* yang dapat di download dan digunakan oleh seluruh masyarakat. Adapun *game online* yang sering digunakan oleh penggunanya ialah seperti *Mobile Legend*, *Higgs Domino Island*, *Free Fire*, *PUBG* dan lain sebagainya.

Higgs Domino Island merupakan sebuah aplikasi *game online* yang bisa di *download* di *playstore*, aplikasi ini memuat berbagai jenis permainan yang sangat banyak seperti domino, kartu, dan slot.⁹ Permainan ini dapat diakses dan

⁷ C Bek, Jhon, 2007, *Gamers Juga Bisa Sukses*, Jakarta, Grasindo. hal. 92

⁸ Rajagukguk, T. P., & Sofianto, K., 2020, *Simulakra Hiperrealitas Dan Reproduksi Tanda Game Online-PUBG*. *Metahumaniora*, vol. 10(1). hal. 118–136

⁹ Pratama, L. R. (2023). Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya. Diambil 11 Januari 2026, dari <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya?page=all>

dimainkan jika sudah terhubung dengan jaringan internet.

Game Online Higgs Domino Island sangat mudah untuk dimainkan, pemain hanya bermodalkan smartphone, kuota internet dan juga *chip*. *Chip* adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada *game* baik *online* maupun *offline* semuanya menggunakan *chip* sebagai alat pembayaran. Adapun fungsi *chip* adalah sebagai pengganti uang tunai dalam permainan *game online*. Dan *Game online higgs domino* adalah *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet dan *Higgs Domino* adalah *game* yang berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *game*, mulai dari domino, kartu, fuzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan *chip* yang didapat dari bermain *game*. *Chip* dapat diperoleh secara gratis namun dengan jumlah yang sedikit dan terbatas dalam setiap hari.

Pemain bisa mendapatkan pulsa dan *chip* kemudian dapat diperjual belikan dengan terlebih dahulu meng-upgrade akun perunggu. Pemain yang ingin mengupgrade akun perunggu diharuskan untuk melakukan *top-up* senilai Rp.10.000 yang dapat dibayarkan dengan menggunakan *Google Play*, Pulsa, ShopeePay, Dana, Doku, OVO, ataupun melalui merchant seperti Alfamart maupun Indomaret. Setelah melakukan *top-up* pemain akan mendapatkan 120.00.000 (120 M) *Chip*, 30.000 (30 M) *Chip* dan anggota perunggu.

Adanya fitur kirim *chip* membuat para pemain lebih sering membeli *chip* dari pemain lainnya dikarenakan harganya akan lebih murah dibanding jika pemain membeli melalui aplikasi/mitra aplikasi. Harga 1 *Billion* bila dibeli dari pemain dikisaran Rp.55.000-Rp.65.000, sementara pada mitra aplikasi di harga

Rp.250.000/2B.

Kemajuan teknologi komunikasi, memudahkan orang untuk melakukan transaksi tanpa 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.

Fenomena game ini mendapatkan perhatian yang sangat luar biasa, banyak *gamer* yang diuntungkan dari permainan ini tidak sedikit menjadikan sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari permainan ini dan menjadi lahan bisnis serta tidak sedikit yang menjadikan *game higgs domino* sebagai peluang baru untuk mendapatkan penghasilan tambahan maupun penghasilan tetap.¹⁰

Kondisi ini secara otomatis mengubah peran dari aplikasi *Higgs Domino Island* dari sebelumnya yang hanya berupa permainan online untuk hiburan para pengguna handphone android beralih menjadi sebuah bentuk perjudian yang melibatkan sejumlah nominal uang tertentu dalam proses permainannya. Adanya harapan dan rasa penasaran untuk mendapatkan kemenangan besar menjadi pemicu utama untuk para pemain aplikasi ini untuk selalu bermain walaupun harus mengeluarkan sejumlah uang tertentu untuk membeli *chip* sebagai modal untuk kemenangan besar tersebut.¹¹

¹⁰ Raynaldi, Haykal, 2022, Fenomena dan Dampak Domino Island dalam Masyarakat, Jurnal Keadilan (Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Muhammadiyah Kisaran Asahan) Vol. 2 No.2 , Juli, hal. 111

¹¹ Simbolon, Welly Jupalman, 2022, Aplikasi Game Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial, JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama, Vol,5 No.1, Juni, hal. 77

Banyaknya pengguna aplikasi ini dengan praktek dan tindakan yang serupa dalam memainkan permainan ini menjadikan praktek perjudian pada permainan *Higgs Domino Island* ini menjadi sangat marak dan sudah terjadi pada waktu yang cukup lama.

Dari Perspektif kriminologi, analisis terhadap putusan tersebut dapat memberikan wawasan mendalam mengenai perjudian yang secara online pada saat ini. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diidentifikasi pertimbangan hukum yang diambil oleh hakim dan implikasinya dalam penegakkan hukum serta memahami lebih dalam aspek social dan psikologis dari tindak pidana perjudian yang terjadi saat ini. Dimana hal pentingnya agar mendorong kesadaran terhadap pelaku perjudian yang semakin canggih teknologi di dunia maya.

Dalam hal penelitian ini, peneliti memilih judul analisis hukum terhadap Putusan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap didasarkan pada kompleksitas yuridis dalam mengklasifikasikan aktivitas jual beli *chip* dalam aplikasi permainan sebagai tindak pidana perjudian.

Berikut adalah poin-poin utama yang melatarbelakangi pemilihan judul tersebut:

1. **Maraknya Fenomena Judi Online Berkedok *Game*:** Perkembangan teknologi memunculkan modus perjudian baru melalui aplikasi seperti *Higgs Domino Island*, di mana batasan antara hiburan (*game*) dan perjudian menjadi kabur akibat adanya transaksi ekonomi riil melalui jual beli koin atau *chip*.
2. **Ketidakpastian Hukum Kualifikasi *Chip*:** Terdapat kebutuhan untuk menganalisis bagaimana hakim memandang *chip* sebagai instrumen judi. Secara hukum, perdebatan berfokus pada apakah *chip* memenuhi unsur "barang yang digunakan sebagai taruhan" dalam Pasal 303 KUHP atau muatan perjudian dalam

UU ITE.

3. **Kajian Terhadap Pertimbangan Hakim (Ratio Decidendi):** Putusan di Pengadilan Negeri Rantauprapat tahun 2024 ini menjadi objek studi untuk membedah dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan vonis, terutama mengenai pembuktian unsur pidana "mendistribusikan" atau "menjual" konten yang memiliki muatan perjudian.
4. **Dampak Sosial dan Penegakan Hukum:** Aktivitas jual beli *chip* telah dilarang di berbagai wilayah dan dinyatakan haram oleh otoritas keagamaan (seperti MUI), namun praktik di lapangan tetap tinggi, sehingga efektivitas penerapan hukum melalui putusan pengadilan perlu diuji secara akademis.
5. **Studi Kasus Konkret :** Penggunaan studi kasus spesifik (Putusan No. 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap) bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai penerapan hukum pidana materiil dan formil terhadap pelaku transaksi *chip* di wilayah hukum tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan analisis tindak pidana jual beli *chip game online Higgs Domino* yang terjadi di Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara, yang dilakukan oleh terdakwa **Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre** terdakwa merupakan agen atau pengumpul *chip higgs domino island* untuk dijual kembali kepada pemain judi *Higgs Domino*. Terdakwa di vonis oleh Majelis Hakim Pengadilan Negeri Rantauprapat telah terbukti secara sah bersalah melakukan tindak pidana perjudian. Adapun kutipan putusan Majelis Hakim terhadap terdakwa sebagai berikut:

1. Menyatakan Terdakwa **Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre** tersebut diatas terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan Tindak Pidana “Dengan Sengaja Dan Tanpa Hak Mentransmisikan Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum, menjadikan sebagai mata pencaharian serta turut serta dalam perusahaan untuk itu” sebagaimana dalam Dakwaan Alternatif Kesatu;
2. Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa oleh karena itu dengan pidana penjara selama 1 (satu) Tahun, 6 (enam) Bulan dan denda sejumlah Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana kurungan selama 1 (satu) Bulan;
3. Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani Terdakwa tersebut dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;

Dari kutipan putusan di atas, terlihat jelas bahwa terdakwa telah melanggar Pasal 303 Ayat (1) Ke-2 KUHPidana. Akibat perbuatan tersebut, terdakwa dipidana penjara selama 1 (satu) Tahun, 6 (enam) Bulan.

Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan suatu penelitian dengan judul — **Analisis Hukum Putusan Hakim Perkara Tindak Pidana Judi Online Terkait Jual Beli *Chip Higgs Domino Game Online* (Studi Putusan Nomor : 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap)**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan tujuan untuk memecahkan masalah pokok yang timbul secara jelas dan sistematis. Perumusan masalah dimaksudkan untuk lebih menegaskan masalah yang akan diteliti, sehingga dapat ditentukan suatu pemecahan masalah yang tepat dan mencapai tujuan yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penulisan hukum ini dirumuskan, antara lain:

1. Apa faktor penyebab dan dampak tindak pidana perjudian *online*?
2. Bagaimana dasar pertimbangan Hakim memutus perkara tindak pidana judi *online* jual beli *chip game online Higgs Domino* berdasarkan Putusan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap?

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penyebab dan dampak tindak pidana *game online Higgs Domino* yang dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian.
2. Untuk mendeskripsikan dasar Hakim memutus perkara tindak pidana judi *online* jual beli *chip game online Higgs Domino* berdasarkan Putusan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap.

Manfaat Penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih tentang keilmuan dan menjadi acuan serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan tindak pidana jual beli *chip online* khususnya mengenai mekanisme transaksi jual beli *chip* pada *game online* yang ditinjau dari sisi hukum.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pemain *Game*

Sebagai pengetahuan dan himbauan kepada masyarakat terutama kepada

para pemain untuk mengetahui mengenai aturan-aturan hukum tentang *game-game* yang mengandung unsur perjudian sehingga pemain *game* tidak terjerumus kedalam hal-hal yang dilarang oleh Undang-Undang.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan rujukan dan khasanah keilmuan kepada praktisi hukum untuk mengembangkan penelitian dengan tema yang sama.

1.4 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengenai gambaran isi penelitian atau skripsi yang akan ditulis, maka penulis membagi secara sistematis dalam 5 bab dimana tiap-tiap bab dibagi dalam sub-sub bagian yang dimaksud untuk mempermudah pemahaman terhadap keseluruhan hasil penelitian, dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan yang diuraikan mengenai tinjauan kepustakaan yang terdiri dari teori-teori yang membahas tentang yang berkaitan dengan judul penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi metode penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data dan cara kerja penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa agar tersusun rapi ke dalam hasil penelitian dan pembahasan

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari masalah yang telah diteliti oleh penulis dalam kajian penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA