

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Tentang Hakim

Secara normatif menurut Pasal 1 ayat (5) Undang-Undang Nomor 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, yang dimaksud dengan hakim adalah hakim pada Mahkamah Agung dan hakim pada badan peradilan yang berada di bawahnya dalam lingkungan peradilan umum, lingkungan peradilan agama, lingkungan peradilan militer, lingkungan peradilan tata usaha negara, dan hakim pada pengadilan khusus yang berada dalam lingkungan peradilan tersebut. Pengertian hakim juga terdapat dalam Pasal 1 butir 8 KUHAP, hakim adalah pejabat peradilan negara yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk mengadili.

Hakim ialah pejabat negara yang diberi kewenangan oleh undang undang untuk melaksanakan sebagian kekuasaan kehakiman (penanganan perkara) untuk menegakkan hukum dan keadilan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 demi terwujudnya negara hukum Republik Indonesia¹. Hal ini juga disebutkan dala Pasal 11 Ayat 1 UndangUndang Nomor 7 Tahun 1989, Hakim adalah pejabat yang melakukan tugas kekuasaan kehakiman.

Hakim dalam melaksanakan kekuasaan kehakiman mempunyai tugas dan wewenang yang diembannya. Tugas dan wewenang Hakim secara umum adalah

¹ Margono, 2021, *Asas Keadilan, Kemanfaatan dan Kepastian Hukum Dalam Putusan Hakim* (Jakarta Timur: Sinar Grafika Offset,), Hal 66.

menerima, memeriksa, mengadili, memutuskan dan menyelesaikan setiap perkara yang diajukan kepadanya. Hakim dalam menerima perkara bersifat pasif atau menunggu sampai ada perkara yang diajukan kepadanya tanpa mencari atau mengejar perkara tersebut. Tugas hakim tidak berhenti sampai menjatuhkan putusan saja akan tetapi menyelesaikan hingga pada pelaksanaannya. Pada perkara perdata, hakim harus membantu para pencari keadilan dan berusaha untuk mengatasi segala hambatan yang ada sehingga tercapai peradilan yang sederhana, cepat dan dan biaya ringan (Pasal 2 ayat 4 UU Nomor 48 Tahun 2009)².

Hakim sebagai homo juridicus dalam memutus suatu perkara wajib merujuk dan menerapkan peraturan perundang-undangan dan sumber-sumber hukum lainnya karena berdasarkan Pasal 2 ayat 2 Undang-Undang Nomor 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman menyebutkan bahwa fungsi dari peradilan negara menerapkan dan menegakkan hukum dan keadilan berdasarkan Pancasila sehingga Hakim selaku pejabat pemegang kekuasaan kehakiman mempunyai dua fungsi yaitu menerapkan dan menegakkan hukum dan keadilan berdasarkan Pancasila³.

Menurut Antonius Sudirman, dalam memutus suatu perkara hakim harus didahului dengan ucapan demi keadilan berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.

Maksudnya adalah dalam memutus perkara seorang hakim selain bersandar pada Undang-Undang juga tidak boleh mengabaikan suara hati nuraninya demi menguntungkan diri sendiri, memberi kepuasan penguasa, menguntungkan kaum

² Wildan Suyuti Mustofa, 2013, *Kode Etik Hakim*, (Jakarta: Kencana), Hal 22.

³ Sunarto, 2014, *Peran Aktif Hakim dalam Perkara Perdata* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP), Hal 61.

powerfull (secara politik dan ekonomi) atau demi menjaga kepastian hukum semata.⁴

Dengan demikian tugas hakim adalah

1. Tugas pokok dibidang peradilan (yudisial)
 - a. Menerima, memeriksa dan mengadili serta menyelesaikan setiap perkara yang diajukan kepadanya.
 - b. Mengadili menurut hukum dengan tidak medeskriminasi orang.
 - c. Membantu para pencari keadilan dan berusaha dengan sekeras-kerasnya mengatasi segala hambatan dan rintangan demi tercapainya peradilan yang sederhana, cepat dan biaya ringan.
 - d. Tidak boleh menolak untuk memeriksa dan mengadili suatu perkara yang diajukan kepadanya dengan dalih bahwa hukum tidak jelas atau kurang jelas.
2. Tugas yuridis hakim adalah memberikan keterangan, pertimbangan dan nasehat-nasehat tentang persoalan hukum kepada lembaga negara apabila diminta.
3. Tugas akademis hakim adalah hakim wajib menggali, mengikuti dan memahami nilai-nilai hukum dan keadilan yang hidup dimasyarakat.

2.1.1 Putusan Hakim

Putusan hakim atau lazim disebut dengan istilah putusan pengadilan merupakan sesuatu yang sangat diinginkan atau dinantikan oleh pihak-pihak yang berperkara guna menyelesaikan sengketa diantara mereka dengan sebaik-baiknya. Sebab dengan putusan hakim tersebut pihak-pihak yang bersengketa

⁴ Wildan Suyuthi Mustofa, 2013, *Kode Etik Hakim* (Semarang: Prenadamedia Group). Hal 105.

mengharapkan adanya kepastian hukum dan keadilan dalam perkara yang mereka hadapi.⁵

Menurut Sudikno Mertokusumo, putusan hakim adalah suatu pernyataan yang oleh hakim sebagai pejabat negara yang diberi wewenang untuk itu, diucapkan di persidangan dan bertujuan untuk mengakhiri atau menyelesaikan suatu perkara atau masalah antar pihak. Bukan hanya yang diucapkan saja yang disebut putusan, melainkan juga pernyataan yang dituangkan dalam bentuk tertulis dan kemudian diucapkan oleh Hakim di persidangan. Sebuah konsep putusan (tertulis) tidak mempunyai kekuatan sebagai putusan sebelum diucapkan di persidangan oleh hakim.⁶

Dalam Pasal 1 angka 11 Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana, putusan pengadilan adalah pernyataan hakim yang diucapkan dalam sidang pengadilan terbuka, yang berupa pemidanaan atau bebas atau lepas dari segala tuntutan hukum dalam hal serta tuntutan hukum dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam Undang-undang ini.

Putusan hakim yaitu pernyataan oleh hakim sebagai pejabat negara yang memiliki wewenang untuk diucapkan dalam persidangan dan bertujuan untuk mengakhiri atau penyelesaian suatu perkara antara pihak dan harus diucapkan secara terbuka di pengadilan.

⁵ Moh. Taufik Makarao, 2004, *Pokok-pokok Hukum Acara Perdata*, cet. I, (Jakarta: PT. Rineka Cipta). Hal. 124.

⁶ Sudikno Mertokusumo. 2006. *Hukum Acara Perdata Indonesia*. Edisi ketujuh. Yogyakarta: Liberty. Hal 31.

2.1.2 Jenis-Jenis Putusan Hakim

Adapun jenis-jenis putusan hakim dalam perkara pidana antara lain sebagai berikut:

1. Putusan Pemidanaan (*Veroordeling*)

Putusan ini memiliki arti bahwa majelis hakim yang memeriksa perkara tersebut berpendapat bahwa terdakwa bersalah melakukan perbuatan yang dituduhkan kepadanya (perbuatan yang didakwakan kepadanya dalam surat dakwaan.)

Hakim dalam memutuskan perkara harus cermat, ketelitian serta kebijakan dalam memahami setiap perkara yang terungkap dalam persidangan. Sebagai seorang hakim berusaha untuk memberikan suatu hukuman yang seadil-adilnya terdakwa tidak menggulangi perkara tersebut.

2. Putusan Bebas (*Vrijspreek/ Acquittal*)

Putusan bebas yaitu hakim berpendapat bahwa hasil dari pemeriksaan di dalam persidangan, menyatakan bahwa terdakwa yang di tuduhkan melakukan suatu tindak pidana tidak terbukti. Alat bukti yang diajukan oleh jaksa penuntut tidak cukup kuat untuk memberikan kesalahan kepada terdakwa, maka dengan ini terdakwa dinyatakan bebas.

Untuk menghindari penafsiran yang kurang tepat, maksud perbuatan yang didakwakan padanya tidak terbukti sah dan meyakinkan adalah tidak cukup terbukti menurut penilaian hakim atas dasar pembuktian dengan menggunakan alat bukti menurut Hukum Acara Pidana.

3. Putusan lepas dari segala tuntutan hukum (*Oonslag van alle rechtsvervolging*)

Majelis hakim yang memeriksa perkara berpendapat bahwa perbuatan yang dituduhkan kepada terdakwa terbukti di persidangan, akan tetapi perbuatan tersebut bukanlah merupakan suatu tindak pidana. Misalnya perbuatan tersebut merupakan lingkup hukum perdata, adat, dagang atau adanya alasan pemaaf dan alasan pembenaran.

Selain itu juga yang termuat dalam ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Adapun Pasal-Pasal dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tersebut sebagai berikut :

- a. Tidak mampu bertanggung jawab terdapat pada Pasal 44 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 - b. Melakukan di bawah pengaruh daya paksa atau *overmacht* terdapat pada Pasal 48 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 - c. Adanya pembelaan terdakwa terdapat pada Pasal 49 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 - d. Adanya ketentuan Undang-Undang terdapat Pasal 50 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
 - e. Adanya perintah jabatan terdapat Pasal 52 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
4. Putusan yang menyatakan dakwaan batal demi hukum.

Ketentuan ini terdapat dalam Pasal 143 ayat (3) dan Pasal 156 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Jaksa penuntut umum tidak menguraikan secara cermat, jelas dan lengkap mengenai tindak pidana yang dituduhkan atau didakwakan dengan menyebutkan waktu dan tempat dimana tindak pidana itu

dilakukan, sebagaimana yang diatur dalam Pasal 143 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

Hal ini dianggap sebagai persoalan serius dalam proses peradilan karena seorang yang dituduh melakukan kejahatan, harus bisa mengetahui dengan jelas apa yang dituduhkan kepadanya supaya ia bisa mengajukan pembelaan diri dengan baik

Syarat dakwaan batal demi hukum dicantumkan dalam Pasal 153 ayat (4) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana yang dirumuskan yaitu surat dakwaan yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana yang dimaksud dalam ayat (2) dan ayat (3) batal demi hukum.

5. Putusan yang menyatakan tidak berwenang mengadili.

Dalam hal menyatakan tidak berwenang mengadili ini dapat terjadi setelah persidangan dimulai dan jaksa penuntut umum membacakan surat dakwaan maka terdakwa atau penasehat hukum terdakwa diberi kesempatan untuk mengajukan eksepsi (tangkisan).

Bentuk putusan seperti ini berarti bahwa pada awal persidangan, terdakwa atau penasehat hukumnya mengajukan keberatan yang isinya, pengadilan yang mengadili perkara itu tidak berwenang baik secara absolut yakni kewenangan untuk setiap lingkungan peradilan atau pengadilan khusus, ataupun yang berkaitan dengan kewenangan relatif yakni kewenangan berdasarkan wilayah hukum. Jika keberatan itu diterima maka pengadilan menyatakan diri tidak berwenang mengadili perkara tersebut. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 84 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

Putusan yang menyatakan kewenangan untuk mengajukan tuntutan gugur. Kewenangan untuk mengajukan tuntutan hukum kepada terdakwa sudah gugur

misalnya ada unsur *nebis in idem* (perkara tersebut sudah pernah diputus dan sudah memperoleh kekuatan hukum yang tetap). Ketentuan ini terdapat dalam Pasal 156 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.⁷

2.2 Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana

2.2.1 Pengertian Tindak Pidana

Istilah Tindak Pidana berasal dari bahasa latin disebut dengan *Delictum* atau *Delicta* yaitu delik, artinya suatu perbuatan yang pelakunya dapat dijatuhkan hukuman. Dalam bahasa Belanda tindak pidana dikenal dengan istilah *Strafbaarfeit*. Perkataan *feit* itu sendiri di dalam bahasa Belanda berarti —sebagian dari suatu kenyataan atau *een gedeelte van de werkelijkheid*, sedang *straffbaar* berarti —dapat dihukum. Sehingga secara harfiah *strafbaarfeit* itu dapat diterjemahkan sebagai bagian dari suatu kenyataan yang dapat dihukum, yang sudah barang tentu tidak tepat karena kelak akan kita ketahui bahwa yang dapat dihukum itu sebenarnya adalah manusia sebagai pribadi dan bukan kenyataan, perbuatan ataupun tindakan⁸. *Strafbaarfeit* dalam artian sempit dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang dapat dihukum.

Tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana. Tindak pidana merupakan suatu pengertian yuridis, lain halnya dengan istilah perbuatan jahat atau kejahatan. Secara yuridis formal, tindak kejahatan merupakan bentuk tingkah laku yang melanggar undang-undang pidana. Oleh sebab itu setiap perbuatan yang dilarang oleh undang-undang harus dihindari dan arang siapa

⁷ Revki Ramadhoni Re, 2023 Skripsi, “*Analisis Putusan Hakim Terhadap Oknum Notaris Dalam Tindak Pidana*”, (Jambi : Universitas BatangHari, 2023), Hal 41.

⁸ P.A.F. Lamintang-Fransiscus T. Lamintang, 2014 *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Jakarta, Sinar Grafika, hal. 179

melanggarnya maka akan dikenakan pidana. Jadi larangan-larangan dan kewajiban-kewajiban tertentu yang harus ditaati oleh setiap warga Negara wajib dicantumkan dalam undang-undang maupun peraturan-peraturan pemerintah, baik di tingkat pusat maupun daerah.

Menurut M. Marwan dan Jimmy, tindak pidana adalah suatu perbuatan pidana yang dapat dijatuhi hukuman; setiap perbuatan yang diancam hukuman sebagai kejahatan atau pelanggaran baik yang disebut dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (selanjutnya disingkat KUHPidana) maupun peraturan perundang-undangan lainnya⁹. Menurut Vos, tindak pidana adalah salah kelakuan yang diancam oleh peraturan perundang-undangan, jadi suatu kelakuan yang pada umumnya dilarang dengan ancaman pidana¹⁰

Menurut Simons, tindak pidana adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggungjawab. Menurut Prodjodikoro, tindak pidana adalah suatu perbuatan yang pelakunya dikenakan hukuman pidana.

Lebih lanjut, menurut Pompe tindak pidana menurut teori adalah suatu pelanggaran terhadap norma, yang dilakukan karena kesalahan sipelanggar dan diancam dengan pidana untuk mempertahankan tata hukum dan menyelamatkan kesejahteraan umum sedangkan menurut hukum positif adalah suatu kejadian yang oleh peraturan undang-undang dirumuskan sebagai perbuatan yang dapat dihukum¹¹.

⁹ M. Marwan, SH & Jimmy P. 2009, *Kamus Hukum*, Surabaya, Reality Publisher, hal.81

¹⁰ Tri Andrisman. 2007 *Hukum Pidana*. Bandar Lampung, Universitas Lampung, hal. 81

¹¹ M. Marwan, SH & Jimmy P. *ibid*, hal. 81.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang memiliki unsur kesalahan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana, dimana penjatuhan pidana terhadap pelaku adalah demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum. Hans Kelsen mengartikan hukum adalah tata aturan (*rule*) sebagai suatu sistem aturan-aturan (*rules*) tentang perilaku manusia. Dengan demikian hukum tidak menumpuk pada satu aturan tunggal (*rule*) tetapi separangkat aturan (*rules*) yang memiliki satu kesatuan sehingga dapat dipahami sebagai suatu sistem, konsekuensinya adalah tidak mungkin memahami hukum jika hanya memperhatikan satu aturan saja.¹²

2.2.2 Unsur -Unsur Tindak Pidana

Dari sudut Pandang undang-undang, unsur-unsur tindak pidana dirumuskan secara lebih khusus dan detail dalam pasal-pasal peraturan perundang-undangan.

Unsur-unsur tindak pidana secara umum dibagi menjadi unsur **subjektif** (berkaitan dengan batin pelaku, seperti kesengajaan/kelalaian, maksud, atau perencanaan) dan unsur **objektif** (berkaitan dengan perbuatan itu sendiri, seperti adanya perbuatan yang dilarang/diperintahkan undang-undang, bersifat melawan hukum, ada akibat, dilakukan oleh subjek yang dapat dipertanggungjawabkan, serta terjadi dalam waktu, tempat, dan keadaan tertentu). Agar suatu perbuatan dapat dipidana, unsur-unsur ini harus terpenuhi secara keseluruhan sesuai rumusan dalam undang-undang.

¹² Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi IV Cet.1*, Jakarta, Gramedia Pustaka. hal. 589

A. Unsur Subjektif (Batin Pelaku)

Unsur ini melekat pada diri pelaku dan berhubungan dengan niat atau sikap batinnya.

- 1) **Kesengajaan (*Dolus*) atau Kelalaian (*Culpa*):** Adanya niat untuk melakukan kejahatan atau karena kurang hati-hati.
- 2) **Maksud (*Voornemen/Oogmerk*):** Niat lebih spesifik untuk mencapai tujuan tertentu (misal, maksud untuk memiliki barang curian).
- 3) **Perencanaan (*Voorbedachte Raad*):** Melakukan perbuatan dengan perencanaan matang (misal, pembunuhan berencana).
- 4) **Perasaan Takut (*Vrees*):** Sikap batin yang berkaitan dengan rasa takut.

B. Unsur Objektif (Perbuatan dan Keadaan)

Unsur ini berkaitan dengan hal-hal yang terlihat dari luar.

- a. **Adanya Subjek (Pelaku):** Harus dilakukan oleh manusia yang mampu bertanggung jawab (orang pribadi atau badan hukum).
- b. **Perbuatan/Kelakuan (*Actio*):** Suatu tindakan melakukan (commission) atau tidak melakukan (omission) sesuatu.
- c. **Akibat (*Resultaat*):** Adanya akibat yang timbul dari perbuatan tersebut (jika disyaratkan oleh undang-undang).
- d. **Bersifat Melawan Hukum (*Wederrechtelijk*):** Perbuatan tersebut bertentangan dengan hukum (baik hukum pidana maupun hukum lainnya).
- e. **Waktu, Tempat, dan Keadaan Tertentu:** Kondisi di mana perbuatan itu dilakukan (misal, di malam hari, dengan kekerasan).
- f. **Ancaman Pidana (*Strafmaat*):** Adanya ancaman sanksi pidana dalam undang-undang.

2.2.3 Jenis Jenis Tindak Pidana

Menurut Moeljatno, jenis-jenis tindak pidana dibedakan atas dasar-dasar tertentu, antara lain sebagai berikut:

a. Menurut Kitab Undang-Undang Pidana (KUHP) dibedakan antara lain kejahatan yang dimuat dalam Buku II dan Pelanggaran yang dimuat dalam Buku III. Pembagian tindak pidana menjadi “kejahatan” dan “pelanggaran” itu bukan hanya merupakan dasar bagi pembagian KUHP kita menjadi Buku ke II dan Buku III melainkan juga merupakan dasar bagi seluruh sistem hukum pidana di dalam Perundang-undangan secara keseluruhan.

b. Cara merumuskannya, dibedakan dalam tindak pidana formil (*Formeel Delicten*) dan tindak pidana materil (*Materiil Delicten*). Tindak pidana formil adalah tindak pidana yang dirumuskan bahwa larangan yang dirumuskan itu adalah melakukan perbuatan tertentu. Misalnya Pasal 351 KUHP yaitu tentang penganiayaan. Tindak pidana materil inti larangannya adalah pada menimbulkan akibat yang dilarang, karena itu siapa yang menimbulkan akibat yang dilarang itulah yang dipertanggung jawabkan dan dipidana.

c. Dilihat dari bentuk kesalahan, tindak pidana dibedakan menjadi tindak pidana sengaja (*dolus delicten*) dan tindak pidana tidak sengaja (*culpose delicten*).

Contoh tindak pidana kesengajaan (*dolus*) yang diatur di dalam KUHP antara lain sebagai berikut: Pasal 310 KUHP (penghinaan) yaitu sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seorang, Pasal 322 KUHP (membuka rahasia) yaitu dengan sengaja membuka rahasia yang wajib disimpannya karena jabatan atau pencariannya. Pada delik kelalaian (*culpa*) orang juga dapat dipidana jika ada kesalahan, misalnya Pasal 360 Ayat 2 KUHP yang menyebabkan orang lain luka-

luka.

d. Berdasarkan macam perbuatannya, tindak pidana aktif (positif), perbuatan aktif juga disebut perbuatan materil adalah perbuatan untuk mewujudkannya diisyaratkan dengan adanya Gerakan 20 tubuh orang yang berbuat, misalnya Pencurian (Pasal 362 KUHP) dan penipuan (Pasal 378 KUHP).

2.3 Jual beli *Chip Game*

Kegiatan jual beli *online* saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli *online* ini semakin baik dan beragam. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa dalam sistem jual beli *online* produk yang ditawarkan hanya berupa penjelasan spesifikasi barang dan gambar yang tidak bisa dijamin kebenarannya. Untuk itu sebagai pembeli, maka sangat penting untuk mencari tahu kebenaran apakah barang yang ingin dibeli itu sudah sesuai atau tidak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jual beli adalah persetujuan saling mengikat antara penjual, yakni pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual¹⁷. Menurut Rahmat Syafe'i, secara bahasa jual beli adalah pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain¹³

Kata *Online* terdiri dari dua kata, yaitu *On* yang berarti hidup atau di dalam, dan *Line* yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan. Secara bahasa *online* bisa diartikan —di dalam jaringan‖ atau dalam koneksi. *Online* adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam keadaan *online*, seseorang

¹³ Rahmat Syafe'i, 2001, *Fiqh Muamalah*. Cet. X, Bandung, Pustaka Setia, hal. 73

dapat melakukan kegiatan secara aktif sehingga dapat menjalin komunikasi, baik komunikasi satu arah seperti membaca berita dan artikel dalam website maupun komunikasi dua arah seperti *chatting* dan saling berkirim *e-mail*. *Online* bisa diartikan sebagai keadaan dimana sedang menggunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya saling terhubung sehingga dapat saling berkomunikasi. *Chip* adalah kepingan-kepingan seperti koin virtual (maya) yang umumnya terbuat dari plastik sebagai pengganti uang. *Chip* digunakan untuk memainkan game online sebagai benda pertaruhan. *Chip* adalah alat permainan sebagai pengganti uang, *chip* ini diberi nilai selayaknya uang. Dalam poker nyata, seperti kasino, capsas susun *chip-chip* tersebut memang mempunyai nilai sebesar nilai instrinsik yang diberikan. Dan bisa diuangkan kembali ke penerbitnya, jika *player* sudah tidak memerlukan lagi untuk bermain¹⁴

Berikut arti dari warna-warna pada chip adalah *chip* warna merah, warna ini paling populer yang ada di ruang kasino. Untuk *chip* merah mewakili nominal sebesar \$ 5,00, *chip* warna putih, putih mewakili uang \$ 10,00 saat sedang berhadapan dengan warna ini serta biru harus meningkatkan kewaspadaan dan berhati-hati, *chip* warna hijau, *chip* hijau mewakili \$ 25,00 dan dipakai pada permainan saham lebih tinggi, *chip* warna hitam, untuk warna hitam nilai chipnya adalah \$ 100,00 dan *chip* warna ungu, ungu clay chipnya mewakili nominal sebesar \$ 500,00.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jual beli *chip* adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga

¹⁴ Ahmad Syarifudin, 2011, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Virtual Poker Online Dalam Facebook*, Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, hal. 30

barang yang dijual. Jual beli *chip* secara *online* menerapkan sistem jual beli di internet. Tidak ada kontak secara langsung antara penjual dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan handphone, komputer, tablet, dan lain-lain.

2.4 Game Online Higgs Domino

2.4.1 Pengertian Game Online Higgs Domino

Game online mulai muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001. Dalam kurun waktu beberpa tahun terakhir ini *game online* telah mengalami perkembangan yang amat pesat sampai sekarang. Bahkan dikalangan anak-anak dan remaja dewasa *game online* menjadi sebuah gaya hidup yang biasa mereka lakukan ketika mempunyai waktu luang. Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik. *Game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.¹⁵

Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa genre yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

¹⁵ Zebeh Chandra Aji, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* , Yogyakarta, Bouna Books, hal 1

Di dalam *Game online* terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

Jadi, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan. Secara sosiologis, permainan tersebut juga dapat dilakukan secara berkelompok, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, di mana para pemain dapat mengenali pihak-pihak lain secara pribadi karena di antara mereka sudah saling mengenal secara akrab, misalnya karena mereka berasal dari satu sekolah atau berasal dari satu kelompok sepermainan di luar sekolah. Sedangkan secara tidak langsung, di mana para pemain tidak saling mengenal satu sama lain secara fisik. Mereka hanya kebetulan berhubungan ketika sama-sama bermain *game online* dalam satu jaringan permainan saat itu¹⁶.

Salah satu *game online* yang sedang populer saat ini adalah *Higgs Domino Island*. *Game Online Higgs Domino Island* merupakan salah satu varian permainan modern yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat. Secara teknis, perjudian jenis ini sangat mudah dan fleksibel untuk dimainkan. Cukup menginstall aplikasi dan membuat akun *game Higgs Domino Island* sudah bisa mengakses beberapa jenis permainan secara *online*, diantaranya domino, qiu-qiu,

¹⁶ Zebeh Chandra Aji, *ibid*, hal. 2

dan yang paling digemari, yaitu permainan slot.

Pada dasarnya, permainan slot *Higgs Domino Island* ini menggunakan *Chip*/koin yang digunakan sebagai bahan taruhan untuk bermain. Semakin banyak *chip* yang dimiliki dan dijadikan sebagai modal, potensi kemenangan juga akan semakin besar. Apabila *chip* yang dimiliki kemudian habis, permainan (aplikasi) ini juga menyediakan solusi untuk mengisi ulang *chip*, tetapi dianggap mahal dan tidak sebanding uang yang dikeluarkan dengan *chip* yang didapatkan. Maka dari itu, beberapa masyarakat menggunakan kesempatan ini untuk menjadi bandar *chip* dan melakukan praktik jual beli *chip* yang dianggap masyarakat lebih murah dan sebanding dengan *chip* yang diperoleh.

Permainan slot di *Higgs Domino Island* mirip dengan sebuah mesin judi kasino. Pemain menekan tombol dan gambar akan berubah sesuai keberuntungan. Jika gambar dalam slot sama semua maka pemain bisa dikatakan memenangkan *jackpot*.

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 TopUp sebesar Rp.10.000 (sepuluh ribu rupiah) yang bisa dilakukan menggunakan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) 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*.¹⁷

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. 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 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

Sebagai gambaran, bila seorang gamer menang jackpot sebesar 11 B (11 miliar) *chip*, jika dijual maka ia akan mendapatkan uang berkisar antara Rp.660.000 sampai Rp. 880.000. Uang yang didapatkan akan menyesuaikan bergantung pada jumlah chip yang di transaksikan, bisa lebih sedikit maupun lebih banyak. Itu jika dikalikan dengan harga pasaran yang biasa dicantumkan oleh para pelaku bandar chip yaitu Rp. 65.000 per 1 B.

2.5 Perjudian

2.5.1 Pengertian Perjudian

Menurut Kamus Hukum, judi atau perjudian adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan seperti main dadu, kartu dan sebagainya¹⁸.

¹⁷ Ramadhani, P. 2021, Unsur Pidana dalam Game Online Higgs Domino yang chip/koin diperjualbelikan ditinjau dari perspektif Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif. *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)*, Vol. 4, No. 2, Februari, hal. 331–341

¹⁸ Sudarsono, 2007, *Kamus Hukum*. Jakarta: Rhineka Cipta., hal. 200

Demikian pula menurut Mas Soebagio mengatakan bahwa perjudian adalah setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main, dan juga meliputi segala macam pertaruhan dengan catatan bahwa yang bertaruh tidak ikut dalam perlombaan tersebut, juga mereka yang tergolong dimaksud disini para Bandar atau penyelenggara.¹⁹ Dapat juga diartikan perjudian merupakan pertaruhan dengan, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.²⁰

Untuk lebih jelasnya, perjudian adalah suatu permainan yang hasil kemenangannya hanya tergantung pada untung-untungan saja. Permainan adalah cara bermain, dimana para pihak turut serta secara aktif, sedangkan pertaruhan adalah menentukan suatu hadiah atas kebenaran suatu perkiraan atau terkaan yang disangkal dan tetap.

2.5.2. Jenis-Jenis Tindak Pidana Perjudian

Secara garis besar, perjudian dibagi kedalam dua jenis, yaitu:

1. Perjudian yang bukan merupakan tindak pidana kejahatan yang apabila pelaksanaannya telah mendapat ijin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang, seperti:
 - 1) Casino dan petak Sembilan di Jakarta;
 - 2) Undian berhadiah yang sudah berubah menjadi undian social berhadiah;

Jenis perjudian di atas, bukan merupakan kejahatan karena mendapat ijin

¹⁹ Mas Soebagio, 2003, *Permasalahan Dalam Bidang Hukum Pidana, Perdata Dan Dagang*. Bandung: Alumni., hal. 14

²⁰ Kartini Kartono, 2005 *Patologi Sosial*, Cet. 1, Jilid I. Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 56

dari pemerintah dengan berlandaskan Undang-Undang No. 22 Tahun 1954 tentang Undian dimana peraturan hukum yang mengatur penyelenggaraan undian di Indonesia, menetapkan bahwa undian memerlukan izin dari Menteri Sosial, mengaturnya agar tidak menjadi perjudian, dan menentukan kewajiban perizinan serta pemajakan bagi pemenang, meskipun pemenang undian tidak wajib membayar pajak undian, tetapi penyelenggara dan pihak terkait dapat dikenakan sanksi jika melanggar ketentuan dalam izin tersebut merumuskan bahwa undian yang diadakan itu ialah oleh²¹:

- a) Negara;
 - b) Oleh suatu perkumpulan yang terbatas pada anggota untuk keperluan social
2. Perjudian yang merupakan tindak pidana kejahatan, apabila pelaksanaannya tanpa mendapat ijin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang, seperti main kartu joker. Bentuk permainan ini sifatnya yaitu mencari siapa yang lebih mahir memainkan kartu joker tersebut setiap satu putaran permainan serta sifatnya juga hanya untung-untungan saja karena pemain hanya bergantung pada kartu yang diterima setiap satu putaran permainan kartu joker.

Terdapat juga perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan.

Contohnya perjudian kartu joker yang amat marak dilakukan masyarakat Indonesia karena jauh dari tempat keramaian dan secara sembunyi-sembunyi. Dan

²¹ Undang-Undang No. 22 Tahun 1954 tentang Undian

beberapa tahun kemudian terbitlah Undang-Undang tentang Penertiban Pejudian nomor 7 Tahun 1974 yang antara lain menyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun merupakan suatu kejahatan.

Dan seiring dengan perkembangan zaman perjudian pun mengalami perkembangan pesat dengan munculnya berbagai jenis judi baru seperti perjudian menggunakan kartu domino yang merupakan sejenis kartu. Perjudian jenis ini pun sama meresahkannya dengan perjudian kartu joker sebab dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Serta adanya perjudian *online* yang semakin susah pembuktiannya karena melakukan transaksi *online*.

2.5.3. Judi Online

Perjudian *online* adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan uang sebagai alat taruhannya, dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian *online*, untuk memajukan judi *online* ini menggunakan media elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet.

Secara umum, *cyber crime* adalah suatu tindak pidana yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. Dengan kata lain, seseorang yang melakukan kejahatan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk melakukan aksi kejahatan.

Cyber crime dalam arti sempit merupakan perbuatan-perbuatan, yaitu tergolong kedalam perbuatan mengakses sistem komputer tanpa hak, dan tanpa hak merusakkan data informasi. Sedangkan *cybercrime* dalam arti yang lebih luas, adalah perbuatan yang terkait dengan komputer, meliputi kejahatan terkait pornografi anak, perjudian, pelanggaran tanpan hak lainnya.

Judi *online* dikatakan sebagai kejahatan *cyber* karena dalam memainkan

judi *online* ini memerlukan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan jaringan internet. Dalam perjudian *online* ini seseorang akan lebih mudah untuk mengakses dan memainkannya, sebab cara memainkan judi *online* berbeda dengan judi biasanya. Judi *online* dapat dimainkan oleh pemainnya tanpa hadir langsung ke tempat perjudian. Sedangkan perjudian biasa, dilakukan secara langsung dan harus ada ditempat perjudian.

Dengan berkembangnya teknologi juga dapat menyebabkan kejahatan jadi lebih sulit untuk diusut, dan diatasi, karena sifatnya yang lebih tertutup maka kejahatan tersebut dapat dilakukan oleh semua pihak tanpa terlihat oleh orang lain dan dapat dilakukan dimana saja. Kejahatan yang sering dilakukan di internet adalah perjudian (*internet gambling*). Perjudian *online* merupakan tindak pidana yang dilakukan secara visual, yang mana kata *visual* di sini merujuk kepada suatu alat ataupun media penggambaran yang dapat terbaca oleh indra penglihatan.²² Perjudian juga *online* bisa dilakukan dengan adanya jaringan internet yang dihubungkan ke alat komunikasi baik itu hp maupun laptop serta alat komunikasi lainnya. perjudian berbasis *online* dapat menjangkau lokasi manapun yang ingin dituju tanpa adanya batas teritorial.

Ketika dihadapkan dengan persoalan judi *online*, terdapat masalah baru dimana terkait barang bukti dari kejahatan ini, biasanya barang bukti perjudian biasa hanya menggunakan dadu dan barang taruhan berupa yang digunakan, sudah cukup dijadikan barang bukti. Namun berbeda dengan internet gambling ini, yang menggunakan media komunikasi sebagai alatnya, dan taruhannya

²² Hetty Hasanah, 2019, Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Internet (*internet Gambling*) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Jurnal Ilmiah Unikom: Program Studi Ilmu Hukum Universitas Komputer Indonesia, Vol. 8, No.2, April, hal., 231

dibayar bukan dari tangan ke tangan melainkan ditransfer ke rekening lainnya yang juga menggunakan internet. Hal inilah yang dapat memudahkan orang dalam melakukan perjudian, selain caranya yang mudah, namun sifatnya juga tertutup.

Dalam hukum yang ada di Indonesia, perjudian merupakan perbuatan yang dilarang, karena perjudian bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia baik dari segi norma agama dan kesusilaan bahkan juga menentang moral Pancasila. Perjudian juga termasuk perbuatan yang dapat meresahkan masyarakat sebagaimana tertuang dalam pasal 1 Undang-Undang nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian yang mana dikatakan bahwa semua tindak pidana yang memuat perjudian adalah kejahatan.

Berkaitan dengan perumusan delik yang mempunyai beberapa elemen, di antara para ahli mempunyai jalan pikiran yang berlainan. Sebagian besar berpendapat membagi element perumusan delik secara mendasar saja, dan ada pendapat lain yang mebagi elemen delik secara terperinci. Di antaranya unsur subjektif dan unsure objektif. Unsur objektif dalam hal perumusan delik *cybercrime* mengalami beberapa terobosan dari sifat-sifat umum dari KUHP. Hal ini disebabkan kegiatan *cyber* meskipun bersifat virtual tetapi dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis untuk ruang *cyber* sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan *cyber* adalah kegiatan virtual, tetapi berdampak sangat nyata meskipun alat bukti elektronik, dengan subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai melakukan perbuatan hukum secara nyata.²³

²³ Abdul Wahid dan M. Labib, 2011 *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*, Bandung, Refika Aditama, hlm. 76

Dunia hukum sebenarnya sudah sejak lama memperluas penafsiran asas dan normanya ketika menghadapi persoalan benda tak berwujud, misalnya dalam kasus pencurian listrik sebagai perbuatan pidana. Dalam kenyataan kegiatan *cyber* tidak lagi sederhana karena kegiatannya tidak lagi dibatasi oleh wilayah suatu negara, yang mudah diakses kapanpun dan dari mana pun. Kerugian dapat terjadi baik pada pelaku transaksi maupun pada orang lain yang tidak pernah melakukan transaksi, misalnya pencurian kartu kredit melalui pembelanjaan internet.²⁴

Para pengamat mengemukakan bahwa pendapatan dari perjudian yang resmi (*legal gambling*), yaitu perjudian secara tradisional di dunia nyata, mencapai kurang lebih \$3 miliar setahun dalam tahun 1976. Pada 1994, pendapatan dari perjudian secara resmi tersebut mencapai jumlah \$ 39 miliar per tahun. Suatu kenaikan jumlah yang luar biasa. Demikian besarnya minat masyarakat pencandu judi untuk berjudi. Pastilah apabila perjudian dimungkinkan dilakukan secara *online*, melalui internet, pasti perjudian akan berkembang dengan pesat. Memang demikianlah kenyataannya. Perjudian internet ternyata merupakan industri yang berkembang sangat pesat sejak kelahirannya. Diperkirakan oleh para pengamat bahwa perjudian internet akan menjadi industri yang mencapai nilai \$ 10 miliar.²⁵

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi²⁶:

²⁴ Penjelasan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Paragraf 5

²⁵ Sutan Remy Syahdeni, 2009, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, Jakarta, Pustaka Utama Grafiti, hal. 170

²⁶ Undang-Undang ITE Pasal 27 ayat (2)

—setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi:

—setiap orang yang memenuhi unsure sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

2.5.1.1 Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata

—dengan sengaja;

2.5.1.2 Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata —tanpa hak;

2.5.1.3 Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata —mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

2.6 Hukum dan Perundang -undangan Pidana Perjudian

2.6.1 Dalam KUHP

Istilah Tindak Pidana adalah terjemahan dari bahasa Belanda yaitu “*Strafbaar Feit* atau *Delict*”. Sedangkan perkataan Pidana berasal dari bahasa Sanskerta. Dalam bahasa Belanda disebut “*Straf*” dan dalam bahasa Inggris disebut “*Penalty*”, artinya Hukuman. Tindak pidana merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan melakukan suatu kejahatan atau pelanggaran pidana yang merugikan kepentingan orang lain atau merugikan kepentingan umum. Sedangkan Vos merumuskan, bahwa —Tindak Pidana adalah suatu kelakuan manusia diancam pidana oleh peraturan-peraturan undang-undang, jadi

suatu kelakuan pada umumnya dilarang dengan ancaman pidana.²⁷

Tindak pidana perjudian sendiri telah diatur dalam Pasal 303 KUHP²⁸:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a) Ke-1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 - b) Ke-2. Dengan sengaja menawarkan atau member kesempatan pada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;
 - c) Ke-3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.

Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap 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 pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.

Yang menjadi objek disini ialah —permainan judi dalam bahasa asingnya "*hazardspel*". Tidak semua permainan termasuk *hazardspel*. Yang diartikan *hazardspel* yaitu (ayat 3) tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga termasuk *hazardspel* ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertarungan-pertarungan yang lain. Yang biasa disebut *hazardspel* yaitu misalnya main dadu, main selikuran, main jemeh, kodok-ulo, roulette, bakarat, kemping keles, kocok, keplek, tombola dll. Juga masuk totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola dsb. Tidak termasuk

²⁷ Tri Andriaman, 2009, *Hukum Pidana*, Lampung, Universitas Lampung, hal.83

²⁸ Kitab Undang—Undang Hukum Pidana Pasal 303

hazardspel misalnya: domino, bridge, ceki, koah, pei, yang biasa dipergunakan untuk hiburan.

Yang dihukum menurut pasal ini ialah :

- a) 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 di tempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup, asal perjudian itu belum mendapat izin dari yang berwajib.
- b) 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;
- c) Turut main judi sebagai pencaharian.

Sedangkan orang yang mengadakan main judi dihukum menurut pasal ini, maka orang-orang yang ikut pada permainan itu dikenakan hukuman menurut Pasal 303 bis.

Pasal 303 bis :

- (1) dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah dihukum :
 1. Barang siapa mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan Pasal 303 ;
 2. Barang siapa turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah member izin untuk mengadakan judi itu.
- (2) jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lalu dua tahun, sejak ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama- lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Dulu seorang yang sebagai perusahaan membuka perjudian diancam pidana dalam Pasal 303 KUHP. Sedangkan orang-orang yang mempergunakan

kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303 tersebut dikenakan pasal 542 KUHP. Kemudian dengan Undang-undang Penertiban Perjudian tanggal 6 November 1974 Pasal 542 KUHP tersebut diganti dengan Pasal 303 bis KUHP.

Unsur-unsur Pasal 303 (1)

Ke-1. :

- a. dengan tidak berhak;
- b. Mengadakan :
Atau
- c. Memberikan kesempatan:
 1. Berjudi
- d. Sebagai mata pencaharian Atau
- e. Turut campur :
 1. Dalam perusahaan main judi
- f. Dengan sengaja Unsur-unsur Pasal

303 (1):

Ke-2 :

- a. Dengan tidak syah;
- b. Mengadakan atau memberi kesempatan berjudi :
- c. Kepada umum;
- d. Turut campur dalam perusahaan perjudian itu;
- e. Biar pun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.

Unsur-unsur Pasal 303 (1):

Ke-3 :

- a. turut main judi
- b. Sebagai mata pencaharian²⁹

Dalam ayat 1 ini terdapat dua jenis kejahatan :

- a. Mengadakan atau memberikan kesempatan berjudi sebagai mata pencaharian
- b. Turut campur dalam perusahaan main judi.

Berikut beberapa pengertian istilah penting dalam pasal-pasal diatas:

²⁹ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303

Memberi kesempatan

Memberi kesempatan adalah setiap perbuatan membuka kesempatan, bukan memperkenankan. Menyediakan tempat atau alat-alat judi.

Sebagai mata pencaharian (*berdijf*)

Mata pencaharian pada umumnya merupakan usaha untuk mencari makan guna kelangsungan hidupnya. Dan ini dapat dinyatakan; apabila dilakukan secara berulang. Suatu perbuatan dalam mata pencaharian dapat tampak secara nyata apabila perbuatan dibayar, tetapi juga dapat disimpulkan dari pembayaran, bahwa terdapat perbuatan dalam mata pencaharian, meskipun tidak terjadi pengulangan atas perbuatan itu.

Turut campur dalam perusahaan main judi.

Turut campur atau turut serta dalam suatu perusahaan dapat meliputi perbuatan-perbuatan :

- a. Menyediakan keuangan usaha untuk usaha itu;
- b. Turut serta dalam organisasi;
- c. Membina atau meningkatkan pendirian atas usaha itu.

Pelaku-pelaku itu melakukan perbuatan-perbuatan turut serta untuk kepentingan peningkatan atau pemberian kesempatan permainan judi.

Pasal 303 (2).

Ketentuan Pasal 303 (1) ke-1 dan ke-2 menetapkan hukuman tambahan bagi pelaku yang melakukan kejahatan ini karena pekerjaannya. Hukuman tambahan itu adalah pencabutan hak melakukan pekerjaan itu.

Pasal 303 (2) Jika pada waktu melakukan kejahatan itu, belum lalu dua tahun sejak penghukuman dahulu terhadap sibersalah, karena salah satu kejahatan itu, menjadi boleh dijatuhkan hukuman penjara selama- lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Unsur-unsur :

- a. Pada waktu melakukan kejahatan itu;
- b. Belum lalu dua tahun;
- c. Sejak penghukuman dahulu;

- d. Terhadap sibersalah;
- e. Karena salah satu kejahatan itu;
- f. Menjadi tetap.

Ketentuan ini mengatur ancaman hukuman yang diperberat atas pengulangan kejahatan itu.

Pasal 303 (3).

Penjelasan lihat pada Pasal 303 (1) ke-1 tentang pengertian perjudian. Ketentuan dalam ayat 3 ini merupakan penafsiran secara autentik atas istilah —Berjudil.

Ayat 3 memuat ketentuan tentang pengertian berjudi; ayat 3 ini merupakan interpretasi autentik.

Unsur-unsur ayat 3 adalah sebagai berikut :

- a. Main judi yaitu :
- b. Tiap-tiap permainan yang :
 - 1. Mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada :
- c. Untung-untungan saja;
- d. Juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar;
- e. Karena kepintaran atau kebiasaan pemain.
- f. Main judi meliputi juga :
- g. Segala pertarungan tentang :
 - 1. Hasil keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang :
- h. Yang tidak diadakan oleh mereka yang :
 - c. Turut berlomba;
 - d. Turut bermain;
- i. Pertarungan-pertarungan lain³⁰.

Berdasarkan rumusan Ayat 3, suatu permainan dapat dinyatakan sebagai permainan judi, apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Penentuan kemenangan tergantung pada untung-untungan, yang berarti, bahwa terdapat spekulasi dari para pelaku;
- b. Juga hasil kemenangan yang tergantung pada untung-untungan itu, akan bertambah besar, karena orang-orang yang bermain dalam permainan lebih pintar, lebih cakap, lebih trampil;

Di sini terdapat pengurangan resiko yang mungkin akan diderita atas spekulasi. Mungkin orang-orang yang bermain dalam suatu permainan lebih pintar, lebih trampil, lebih cakap, lebih ulung, hingga hasil kemenangan bagi

³⁰ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 (2)

pelaku akan tambah besar, tetap permainan itu dinyatakan sebagai permainan judi. Dalam ayat 3 itu selanjutnya diadakan perluasan penafsiran atas pengertian permainan judi sebagai berikut:

- a. Permainan judi meliputi juga setiap jenis pertaruhan, atas keputusan :
- b. Setiap jenis perlombaan ;
- c. Setiap jenis permainan;

Dimana para pelaku tidak turut serta dalam perlombaan atau permainan itu, misalnya:

- a. Pertandingan sepak bola : para pelaku tidak turut serta;
- b. Dalam permainan ketangkasan : misalnya lempar panah, seorang melempar panah, sedangkan para pelaku yang tidak melempar, memasang.

Ketangkasan yang menentukan hasil kemenangan tidak termasuk permainan judi, kecuali orang-orang yang tidak melakukan ketangkasan turut serta melakukan pertaruhan.

Selanjutnya dapat dikemukakan, bahwa undian atau lotere tidak termasuk permainan judi, berhubung undian bukan merupakan permainan. Penyelenggaraan undian didasarkan atas Undang-Undang No 22 tahun 1954 tentang undian, dimana ditetapkan, bahwa penyelenggaraan undian harus ada izin Menteri Sosial.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian menjelaskan:

Pasal 1.

Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. *(Dengan ketentuan pasal ini, maka Pasal 542 (2) menjadi kejahatan).* Pasal 2 (1).

Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang- Undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah. *(Ancaman hukuman dalam Pasal 303 (1) KUHP diubah menjadi*

hukuman penjara selama- lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah).

Pasal 2 (2).

Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang- Undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. (*Ancaman hukuman dalam Pasal 542(2) KUHP menjadi hukum penjara setinggi-tingginya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah*)³¹.

Pada kasus posisi, diterangkan bahwa sebelum menjual *chip Higgs Domino Island*, pemain terlebih dahulu harus bermain permainan tersebut dengan cara mempertaruhkan *chip* tersebut terlebih dahulu untuk mendapatkan *chip* yang lebih besar lagi jika mendapatkan kemenangan. Dikarenakan ada sejumlah *chip* yang dipertaruhkan sebelumnya, maka penulis menganalisis bahwa pada kasus posisi seperti ini dikategorikan sebagai *concursum* atau perbarengan tindak pidana mengingat bahwa pertaruhan *chip* sebelumnya termasuk ke dalam unsur perjudian, yaitu ada taruhan dan bersifat untung-untungan tanpa membutuhkan suatu keahlian khusus.

Concursum adalah terjadinya dua tindak pidana atau lebih oleh satu orang atau beberapa orang dimana tindak pidana yang dilakukan pertama kali belum dijatuhi pidana, atau antara tindak pidana yang awal dengan tindak pidana berikutnya belum dibatasi oleh suatu putusan³². *Concursum* terbagi menjadi 3 (tiga) bentuk, yaitu :

1) *Concursum Idealis*

Suatu perbuatan yang masuk ke dalam lebih dari satu aturan pidana.

³¹ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

³² P.A.F Lamintang, 2002, *Hukum Penitensier Indoneisa*. Bandung: Armico, hal. 671

Disebut juga sebagai gabungan berupa satu perbuatan (*eendaadsche samenloop*), yakni suatu perbuatan meliputi lebih dari satu pasal ketentuan hukum pidana. Sistem pemberian pidana yang dipakai dalam *concurus idealis* adalah sistem absorbs yaitu hanya dikenakan pidana pokok yang terberat.

2) *Concurus Realis*

Suatu gabungan beberapa perbuatan terjadi apabila seseorang melakukan beberapa perbuatan terjadi apabila seseorang melakukan beberapa perbuatan, dan masing-masing perbuatan itu berdiri sendiri sebagai suatu tindak pidana. Hal ini bisa dikategorikan apabila seseorang sekaligus merealisasikan beberapa perbuatan.

3) *Perbuatan berlanjut*

Terjadi apabila seseorang melakukan beberapa perbuatan (kejahatan atau pelanggaran), dan perbuatan-perbuatan itu ada hubungan sedemikian rupa sehingga harus dipandang sebagai suatu perbuatan berlanjut. Dalam menentukan suatu perbuatan tersebut berlanjut, maka yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Harus ada satu niat, kehendak, atau keputusan.
- b. Perbuatan-perbuatannya harus sama atau sama macamnya
- c. Tenggang waktu dalam perbuatan-perbuatan itu tidak terlalu lama.

Berdasarkan kasus posisi yang dibahas, maka perbuatan ini dapat dikategorikan sebagai *concurus* perbuatan berlanjut, dimana perbuatan pertama yaitu mempertaruhkan chip sudah dianggap memenuhi unsur perjudian yang kemudian dilanjut dengan memperjual-belikan chip tersebut sebagai bentuk pemenuhan unsur Pasal 303 Ayat (1) Ke-2 KUHP yaitu dengan sengaja menawarkan kepada khalayak umum untuk bermain judi.

2.6.2 Diluar KUHP

1. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang menetapkan dan merubah beberapa ketentuan yang ada dalam KUHP. Adapun perumusan dan penetapan ketentuan sanksi pidana oleh pembentuk undang-undang diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal tersebut adalah kejahatan.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Muatan dalam Pasal 1 ini tidak bersesuaian dengan penertiban perjudian dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 sebab implikasi dari pengertian penertiban walaupun memiliki arti mengatur ataupun menata, namun tercantum juga kemungkinan bahwa judi belum tentu dikategorikan sebagai kejahatan atau delik bilamana kegiatan judi itu telah mendapatkan ijin dari instansi yang berwenang. Dalam Undang-Undang Nomor Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dipaparkan dalam beberapa pasal sebagai berikut³³:

Pasal 1: —Menyatakan seluruh tindak pidana perjudian merupakan sebuah kejahatan.¶

Pasal 2 (1) —Merubah ancaman dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP, dari awalnya hukuman selama 2 tahun 8 bulan ataupun denda sebanyak Rp.90.000,- menjadi hukuman penjara selama 10 tahun ataupun denda sebanyakRp.25.000.000,-.—

—Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) KUHP, yang mulanya hukuman kurungan selama 3 bulan ataupun denda sebanyak- banyaknya Rp.4.500,- menjadi hukuman penjara 4 tahun ataupun denda sebanyak-banyaknya Rp. 10.000.000

—Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) KUHP dari awalnya hukuman kurungan selama-lamanya 3 bulan ataupun denda sebanyak-banyaknya

³³ Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974

Rp.7.500 menjadi hukuman kurungan penjara selama-lamanya 6 tahun ataupun denda sebanyak-banyaknya Rp.15.000.000,-.

—Perubahan istilah Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis KUHP.¶

Pasal 3

1. Pemerintah mengatur penertiban perjudian yang sesuai dengan jiwa serta iktikad dari Undang-Undang ini
2. Penerapan ayat (1) pasal ini diatur dengan perundang-undangan

Pasal 4

—Terhitung sejak berlakunya Peraturan Perundang-Undangan dalam rangka penertiban perjudian yang dimaksud pada pasal 3 Undang-Undang ini, mencabut ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (*staatsblad* tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambahkan, terakhir dengan ordonansi tanggal 31 oktober 1935 (*staatsblad* tahun 1935 Nomor 526).¶

Pasal 5

—Undang-Undang ini berlaku pada tanggal diundangkan. Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-Undang ini dengan penempatannya dalam lembaran Negara Republik Indonesia.¶ Ancaman pidana yang dikenakan oleh Pasal 303 ayat (1) KUHPidana adalah pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda setinggi- tingginya dua puluh lima juta rupiah yang ketentuannya yaitu barang siapa tanpa ijin;

- 1) Sengaja memberikan penawaran ataupun peluang untuk berjudi serta menjadikan itu sebagai pencaharian, ataupun sengaja ikut dalam usaha untuk tujuan tersebut;
- 2) Sengaja menawarkan ataupun memberikan peluang kepada khalayak untuk berjudi ataupun dengan kesengajaan memakai peluang adanya sesuatu ketentuan ataupun dipenuhinya suatu tata cara;
- 3) Menjadikan turut serta pada games judi sebagai pencaharian

KUHPidana mengatur mengenai Kejahatan dan Pelanggaran pada Buku II dan Buku III. Rumusan Pasal 542 di dalam Buku III KUHPidana ditiadakan tergantikan oleh Pasal 303 bis di dalam Buku II KUHPidana berdasarkan Undang-Undang Nomor Tahun 1974. Pergantian ini berdampak pula pada ancaman hukuman menjadi diperberat dikenakan dimana mulanya kurungan maksimal 1 (satu) bulan atau denda setingginya Rp. 4500,00 (empat ribu lima ratus) menjadi ancaman pidana penjara 4 (empat) tahun atau denda sebesar sepuluh juta rupiah.³⁴ Pemberatan ancaman pidana maupun pidana denda dimaksudkan untuk

³⁴ Enik Isnaini, 2010, *Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online menurut Hukum Positif di Indonesia*, Jurnal Independent vol. 5, no.1, hal. 231

memberikan efek jera kepada pelaku tindak pidana perjudian.

2. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Muatan larangan perjudian online diatur secara spesifik dalam pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan: —Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Adapun uraian mengenai unsur-unsur perbuatan yang dilarang, yaitu³⁵:

1) Dengan Sengaja

Dengan sengaja artinya sikap dan/atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan secara sadar dan dapat menduga akibat yang akan timbul dari perbuatannya.

2) Tanpa Hak

Perbuatan yang dilakukan berlawanan atau bertentangan dengan hak orang lain atau perbuatan yang dilakukan tanpa kewenangan orang lain.

3) Mendistribusikan dan/atau Mentransmisikan

Membagikan dan/atau mengirimkan dan/atau dokumen elektronik kepada orang lain atau pihak lain dengan menggunakan media elektronik.

4) Membuat Dapat Diakses

Semua bentuk perbuatan yang dapat membuat informasi tersalur sehingga bisa diketahui oleh pihak lain atau publik melalui sistem elektronik.

³⁵ Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*

5) Muatan Perjudian

- 6) Muatan perjudian berarti segala bentuk perbuatan yang dapat memenuhi unsur perjudian, yaitu permainan yang menggunakan sistem taruhan dan untung-untungan.
- 7) Berdasarkan penjelasan di atas, maka kualifikasi pasal yang mengatur terkait delik perjudian berdasarkan peraturan hukum pidana adalah Pasal 27 Ayat 2
- 8) Perumusan unsur-unsur tindak pidana dalam pasal 27 ayat (2) ini pada dasarnya merupakan formulasi ulang dari pasal-pasal yang mengatur mengenai perjudian dalam KUHP. Sebagai permainan yang pada umumnya bertujuan untuk mencari keuntungan dengan melibatkan suatu hal untuk dipertaruhkan, karakteristik judi online-pun mengikuti karakteristik dari sebuah permainan judi konvensional. Meskipun demikian unsur-unsur tindak pidana judi online tidak tercantum dalam undang-undang ini dan mengikuti aturan dalam KUHP Pasal 303. Hal tersebut membuat muatan tindak pidana judi online pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sangat bergantung pada undang-undang lain yang telah mengatur mengenai tindak pidana judi konvensional, dengan kata lain Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik belum dapat menjadi peraturan yang mandiri dalam penegakan tindak pidana judi online.³⁶

³⁶ Sri Setiawati, 2023, Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online di Indonesia, Jurnal Pro Hukum, Vol.12 No.1, hal.192

9) Sedangkan aturan pidana terhadap tindak pidana perjudian secara online diatur dalam pasal 45 ayat (1) yang berbunyi:

10) —Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

3. Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981

Pada Pasal 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian menyatakan:

1. Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.
2. Izin penyelenggaraan perjudian yang sudah diberikan, dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981³⁷.

Jadi Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian berfokus pada pemberi izin penyelenggaraan segala bentuk jenis perjudian dilarang.

Dalam penjelasan Peraturan Pemerintah Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa bentuk dan jenis perjudian yaitu:

- a. Perjudian di Kasino, antara lain:
 - 1) Roulette.
 - 2) Blackjack.
 - 3) Baccarat.
 - 4) Creps.
 - 5) Keno.
 - 6) Tombola.
 - 7) Super Ping-Pong.

³⁷ Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Tindak Pidana Perjudian

- 8) Lotto Fair.
 - 9) Sattan.
 - 10) PayKyu.
 - 11) Slot Machine (Jackpot).
 - 12) Ji Si Kie.
 - 13) Big Six Wheel.
 - 14) Chuc a Luck.
 - 15) Lempar Paser/Bulu Ayam pada sasaran atau papan berputar (Paseran).
 - 16) Pachinko.
 - 17) Poker.
 - 18) Twenty One.
 - 19) Hwa-Hwe.
 - 20) Kiu-Kiu.
- b. Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain:
- 1) Lempar Paser atau Bulu Ayam atau sasaran yang tidak bergerak.
 - 2) Lempar Gelang.
 - 3) Lempar Uang (Coin).
 - 4) Kim.
 - 5) Pancingan.
 - 6) Menembak sasaran yang tidak berputar.
 - 7) Lempar Bola.
 - 8) Adu Ayam.
 - 9) Adu Sapi.
 - 10) Adu Kerbau.
 - 11) Adu Domba/Kambing.
 - 12) Pacu Kuda.
 - 13) Karapan Sapi.
 - 14) Pacu Anjing.
 - 15) Hailai.
 - 16) Mayong/Macak.
 - 17) Erek-erek.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan:
- 1) Adu Ayam.
 - 2) Adu Sapi.
 - 3) Adu Kerbau.
 - 4) Pacu Kuda.
 - 5) Karapan Sapi.
 - 6) Adu Domba³⁸

Dalam Peraturan Perundang-undangan ini, tidak ada unsur yang secara khusus dibahas pada setiap pasalnya. Akan tetapi, undang-undang ini dibuat sebagai bentuk penegasan pemerintah Republik Indonesia untuk menghapuskan

³⁸ Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Tindak Pidana Perjudian

segala bentuk perjudian sampai ke lingkup terkecil dan juga menyatakan bahwa segala bentuk perjudian merupakan kejahatan. Undang-undang ini juga menghapuskan perizinan penyelenggaraan semua bentuk dan jenis perjudian menjadi dilarang, entah itu perjudian yang dilakukan di tempat-tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.³⁹

Adapun rujukan dari peraturan perundang-undangan ini yaitu Pasal 5 Ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan segala bentuk perjudian yang dimaksud dalam peraturan perundang-undangan ini merujuk pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Kemudian mengingat permainan *Higgs Domino Island* ini masih tergolong bentuk perjudian yang baru ditemukan, maka penulis memiliki analisis bahwa kualifikasi tindak pidana perjudian merupakan delik formil apabila menggunakan Pasal 303 Ayat (1) Ke-2 KUHP dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Yang ditujukan dalam beberapa rumusan pasal di atas menguraikan mengenai perbuatan yang dilarang. Sedangkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menguraikan tentang akibat dari perbuatan yang dilarang dalam arti lain Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memuat delik materil. Terkait hubungan dari selesainya tindak pidana, apabila tindakan yang dilarang itu telah selesai dilakukan, maka hal itu dikatakan sudah cukup tanpa perlu mempertimbangkan akibat yang timbul dari perbuatan yang dilarang tersebut.

³⁹ Pasal 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian