

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian



Gambar 4.1 Pengadilan Negeri Rantauprapat

Pengadilan Negeri Rantauprapat adalah Pengadilan Negeri Klas IB yang terletak di Jalan Sisingamangaraja No. 58 Kelurahan Ujung Bandar, Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhan Batu.

Gedung Pengadilan Negeri Rantauprapat diresmikan pada tanggal 8 Juni 1983 oleh Kepala Kantor Departemen Kehakiman Propinsi Sumatera Utara Drs. M. Dimiyati Hartono dengan Luas tanah 7.500 m² dan Luas bangunan 1.56 m².¹

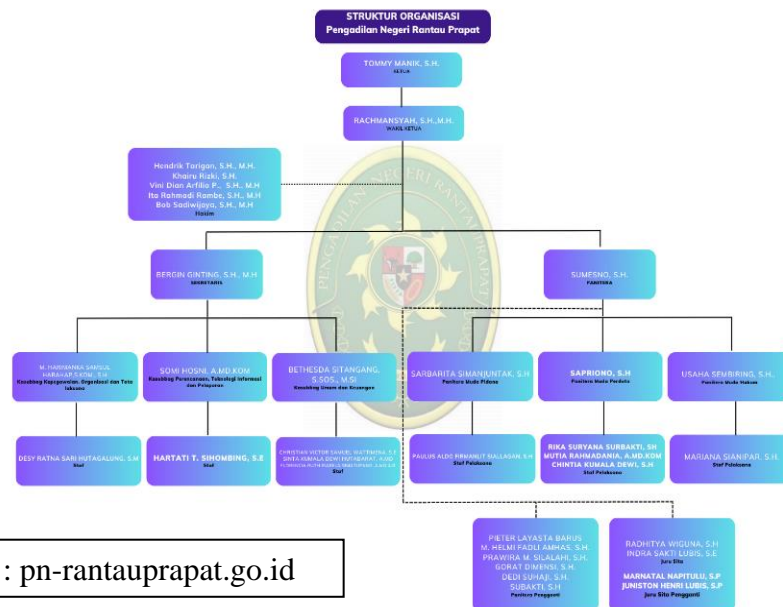
Wilayah Hukum Pengadilan Negeri Rantauprapat meliputi 3 (tiga) Kabupaten yakni;

1. Kabupaten Labuhan Batu dengan Ibu Kota Kabupaten Rantauprapat,
2. Kabupaten Labuhan Batu Selatan dengan Ibu Kota Kabupaten Kota Pinang
3. Kabupaten Labuhan Batu Utara dengan Ibu Kota Kabupaten Aek Kanopan.

¹ <https://pn-rantauprapat.go.id/tentang-pengadilan/profile-pengadilan.com>. Diakses 6 Januari 2026

Kedudukan Pengadilan Negeri Rantau Prapat berada di bawah lembaga Mahkamah Agung RI/Badan Peradilan Umum/Pengadilan Tinggi Medan sebagai penyelenggara Kekuasaan Kehakiman yang bertugas menyelenggarakan peradilan guna menegakkan Hukum dan Keadilan Berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.

Pengadilan Negeri Rantau Prapat dipimpin oleh seorang ketua dan dibantu oleh seorang ketua serta hakim-hakim yang melakukan pengawasan dan bertugas serta bertanggung jawab atas terselenggaranya peradilan dengan baik dan menjaga terpeliharanya citra dan wibawa pengadilan yang didukung oleh keamanan dan kehendak baik dari pimpinan struktural dan pejabat peradilan lainnya



Gambar 4.2 Struktur Organisasi Pengadilan Negeri Rantau Prapat

4.1.1 Visi dan Misi Pengadilan Negeri Rantauprapat

Visi

"Terwujudnya Pengadilan Negeri Rantauprapat Yang Agung"

Misi

1. Menjaga kemandirian badan peradilan
2. Memberikan pelayanan hukum yang berkeadilan kepada pencari keadilan
3. Meningkatkan kualitas kepemimpinan badan peradilan
4. Meningkatkan kredibilitas dan transparansi badan peradilan

4.2 FAKTOR PENYEBAB DAN DAMPAK TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE*

4.2.1. Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian *Online*

Perjudian *online* sudah menjadi isu umum dikalangan masyarakat. Para pemain bukan saja berasal dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga anak. Hal ini tentu sangat menghawatirkan, tidak bisa dibayangkan bagaimana masa depan bangsa ketika anak-anak ini telah terjerumus dalam kejahatan perjudian *online*.

Berbicara mengenai perjudian, hampir semua lapisan masyarakat mengancam adanya perjudian yang menganggap sebagai suatu kejahatan, pelanggaran maupun tindak pidana lain seperti, pembunuhan, prostitusi, pencurian semua mendapat kecaman keras dari masyarakat, uniknya perjudian masih saja terjadi dan dilakukan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, contoh yang gampang terlihat adalah perjudian yang dilakukan oleh kalangan menengah ke bawah seperti: tukang becak, sopir, kuli, pengangguran ikut meramaikan

perjudian. Alasan-alasan yang sering muncul mengapa kalangan menengah kebawah ikut dalam perjudian adalah²:

- a. Mereka khususnya masyarakat kecil dan miskin merasa tidak pasti akan hari esoknya, dan tidak pasti bahwa dengan hasil usahanya yang wajar mereka itu bisa memperoleh hasil yang seimbang, maka salah satu cara untuk mendapatkan keseimbangan perasaan ialah dengan berspekulasi, bermain untung-untungan dan berjudi.
- b. Mereka merasa tidak mendapatkan perlindungan dan keamanan dari pihak yang berwajib, pemerintah dalam usahanya mempertahankan hidup sehari-hari, maka pastilah mereka melakukan banyak tindakan spekulatif dan berjudi, yang kemudian dapat berkembang menjadi perilaku yang menyimpang karena keadaan terpaksa yang dilakukan tidak berulang-ulang atau perilaku penyimpangan ringan (deviasi primer).
- c. Pola tingkah laku judi itu kemudian dijadikan alat untuk memecahkan kesulitan hidup sehari-hari, maka berkembanglah pola judi itu menjadi perilaku penyimpangan yang nyata dan seringkali dilakukan dan barakibat cukup parah serta mengganggu orang lain (deviasi sekunder).

Perjudian *online Higgs Domino* adalah jenis perjudian *online* yang populer di Indonesia dan negara-negara lain di Asia Tenggara dan sangat mudah diakses oleh siapa saja dengan akses internet. *Higgs Domino Island* juga menawarkan berbagai jenis permainan yang bisa dimainkan sehingga para pemain tidak bosan dan terus mencoba jenis permainan baru. Hal Ini membuat orang semakin tertarik untuk mencobanya, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses ke kasino

² Muchlis, 2006, *Porkas Judi Atau Bukan, Panji Masyarakat, Vol. 3, No. 515*, September, hal. 209

fisik.

Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab terjadi perjudian dikalangan masyarakat. Faktor dominan penyebab terjadinya kejahatan perjudian *online* yang adalah faktor lingkungan. Hal ini sesuai dengan teori yang diterbitkan Hirschi yang menganggap bahwa individu di dalam masyarakat mempunyai kecenderungan menjadi baik atau jahat. Baik dan jahatnya seseorang tergantung pada masyarakatnya. Jadi masyarakatlah yang membentuk seseorang menjadi jahat atau baik. Selain faktor lingkungan, faktor penyebab terjadinya judi *online* di adalah faktor keluarga dan internet (teknologi informasi). Keluarga yang seharusnya menjadi pendidik utama dalam perkembangan mental seseorang malah menjadi faktor penyebab terjadinya kejahatan judi *online*. Ini tentu saja sangat memprihatinkan. Perkembangan teknologi juga mengambil peranan penting terhadap perilaku seseorang. Salah satunya dengan media sosialnya. Indonesia adalah pengguna Facebook terbanyak di dunia.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor ekonomi bukanlah menjadi faktor penyebab secara langsung, karena berdasarkan keadaan ekonomi, mereka bukanlah tergolong masyarakat kurang mampu.

Dalam menguraikan faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan perjudian *online*, penulis membagi dua faktor secara garis besar, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang menjadi penyebab seseorang melakukan kejahatan perjudian *online* yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Adapun

beberapa faktor internal adalah³:

a. Rasa keingintahuan

Rasa keingintahuan pada seseorang sangatlah besar, sehingga selalu mencoba hal-hal baru walaupun mereka tahu bahwa hal tersebut adalah sebuah perilaku yang tidak baik. Secara garis besar, para pemain judi sadar bahwa perjudian *online* yang mereka lakukan bukanlah suatu perilaku yang baik. Tetapi karena perasaan keingintahuan lebih besar, maka mereka melakukan perjudian *online* ini.

b. Kehendak ingin bebas

Kehendak ingin bebas adalah merupakan salah satu sifat alamiah manusia. Setiap manusia tentu ingin memiliki kebebasan untuk melakukan apapun yang mereka inginkan. Seseorang selalu menganggap aturan adalah sesuatu yang mengekang kehendak ingin bebas mereka, sehingga para pemain judi memiliki kecenderungan lebih besar melakukan sebuah pelanggaran atau kejahatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor penyebab seseorang melakukan sebuah kejahatan atau pelanggaran berasal dari luar diri mereka. Faktor eksternal penyebab seseorang melakukan kejahatan perjudian *online* adalah :

a. Faktor keluarga

Keluarga adalah tempat pertama seseorang mempelajari segala hal. Di dalam keluargalah seseorang mengenal cinta, kasih sayang, simpati, loyalitas, ideologi, bimbingan, agama dan pendidikan. Peran keluarga sangatlah penting

³ Muchlis, 2006, *Porkas Judi Atau Bukan, Panji Masyarakat*, Vol. 3, No. 515, September, hal. 209.

bagi perilaku seseorang. Pembentukan watak dan menjadi unit sosial terkecil yang merupakan fondasi utama.

b. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan tempat yang sangat berpengaruh bagi perilaku seseorang. Lingkungan dapat memberikan dampak positif, tetapi tidak jarang pula memberikan dampak negatif. Lingkungan yang baik tentu memberikan dampak positif. Faktor lingkungan adalah faktor terbesar penyebab seseorang melakukan sebuah pelanggaran atau kejahatan. Sebagian besar, seseorang yang melakukan tindak pidana perjudian mengenal perjudian *online* dari teman-teman bergaul mereka.

c. Faktor Teknologi Informasi

Indonesia merupakan pengguna terbanyak media sosial facebook dan media sosial lainnya. Tentu hal ini pada saat sekarang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang. Internet dapat berpengaruh baik tapi juga dapat berpengaruh buruk. Berpengaruh baik apabila seseorang menggunakan internet sebagai sarana belajar dan hal-hal positif lainnya. Tetapi berpengaruh buruk apabila digunakan untuk tujuan yang buruk juga salah satunya bermain judi *online*. Kebebasan untuk mengakses internet dari manapun dan kapanpun juga menjadi salah satu penyebab.

4.2.2 Dampak Terjadinya Perjudian *Online* di Indonesia

Permainan judi *online* merupakan salah satu perilaku menyimpang yang terdapat di tengah masyarakat, karena kebanyakan masyarakat menganggap bahwa permainan judi merupakan sesuatu yang dipandang kurang baik dan tidak sesuai dengan norma. Bagi remaja yang melakukan kegiatan bermain judi *online*, maka mereka akan merasakan berbagai dampak yang akan berpengaruh terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada masyarakat yang melakukan judi *online*. Ada beberapa dampak dari terjadinya perjudian *online* yaitu⁴:

1. Nilai Material

Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, kaitannya dengan nilai material tersebut berguna bagi kehidupan jasmani manusia atau kebutuhan ragawi manusia. Maka apapun yang dapat berguna sebagai pengisi rohani maupun fisik memiliki nilai material.

Judi *online* memberi dampak negatif bagi masyarakat yang melakukannya yaitu melemahnya nilai material antara lain habisnya uang yang remaja miliki. Habisnya uang menjadi dampak negatif yang terjadi akibat bermain judi *online* tersebut. Uang jelas menjadi hal yang pokok dalam permainan judi ini. Karena remaja bertaruh dengan uang, jika mereka kalah dalam bertaruh tentunya uang yang mereka pasang akan hilang, dan jika mereka sering kalah dalam berjudi, maka secara pasti uang mereka lama-lama akan habis. Dan hal itu bisa mengakibatkan mereka harus meminjam teman untuk bertahan hidup selama remaja tidak memiliki uang.

⁴ Achmad Zurohman, dkk, 2016, Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai- nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang), *Journal of Educational Social Studies*, Vol 5, No. (2).

2. Nilai Vital

Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat mengadakan aktifitas kehidupan atau berguna bagi manusia untuk dapat melakukan kegiatan atau aktifitas.

Judi *online* memberi dampak negatif terhadap nilai vital bagi masyarakat yang melakukannya yaitu, masyarakat yang melakukan judi *online* Higgs Domino Island ketika kalah bermain judi, sikap atau tindakan yang mereka lakukan adalah menggadaikan barang yang dimiliki seperti yang telah terjadi di lapangan adalah mereka menggadaikan *handphone* dan sepeda motornya demi untuk memenuhi kebutuhan atau kesenangannya bermain judi *online*.

3. Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia rohani sama dengan jiwa atau hati manusia. Nilai kerohanian ini dapat dibedakan atas empat macam: (1) nilai kebenaran, yang bersumber pada akal (*ratio*, budi, cipta) manusia, (2) nilai keindahan atau nilai estetis yang bersumber pada unsur perasaan (*aessthetic*, *gevoel*, rasa) manusia, (3) nilai kebaikan, atau nilai moral, yang bersumber pada kehendak (*will*, *wollen*, karsa) manusia, (4) nilai relegius, yang merupakan nilai kerokhanian tertinggi dan mutlak. Nilai relegius ini bersumber kepada kepercayaan atau keyakinan manusia.

Judi *online* memberi dampak negatif bagi masyarakat yang melakukannya yaitu melemahnya nilai kerohanian diantaranya mereka meninggalkan kewajiban beragama seperti sembahyang atau sholat dan puasa dibulan romadhon, melakukan tindakan yang melanggar norma di masyarakat seperti minum-minuman keras dan sejenisnya.

Dalam sifat rohaninya yaitu seseorang yang baik akan menjadi jahat, orang yang awalnya taat dan giat dapat menjadi jahil, orang yang aktif menjadi pasif, seseorang yang rajin beribadah dapat menjadi malas, seseorang yang ramah dapat menjadi pemaarah, seseorang yang giat bekerja dapat menjadi malas bekerja, dan yang sering dan candu terhadap judi *online*, dan ketika mereka sudah merasakan frustrasi maka mereka akan berani menjual harga dirinya dan tanah airnya, bahkan agamanya demi permainan judi. Kecintaannya terhadap perjudian ini akan mencabut kecintaannya terhadap orang lain, atau hal yang bernilai lainnya.

Orang yang candu perjudian *online* ini, hanya memikirkan kemenangan yang didapatkan tanpa menghiraukan dampak dari perbuatan yang dilakukannya. Yang selalu diharapkan ialah kemenangan yang belum jelas dan pasti nilainya. Dalam sejarah permainan judi tidak ada orang yang sukses dan kaya sepanjang masa dengan bermain judi, namun yang ada sebaliknya hidup dalam kesengsaraan yang diakibatkan oleh kekalahan dalam berjudi⁵. Adapun dampak judi *online* lainnya adalah⁶:

- 1) Mengakibatkan depresi

Ketika seorang pemain memulai permainan, maka ia harus meletakkan taruhannya baik itu berupa uang maupun barang taruhan lainnya. Baik itu dalam jumlah yang kecil maupun besar. Dalam meletakkan taruhan tersebut tentunya terdapat rasa cemas dan takut, sehingga membuat dirinya menjadi tertekan. Hal ini dikarenakan pemain tersebut takut salah dan gagal dalam mengambil langkah Untuk memenangkan permainan tersebut. Pemain yang kalah tentunya akan

⁵ Zaini Dahlan, dkk, 2010, *UII, Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Yogyakarta, Dana Bhakti Wakaf, hal.,386

⁶ Paisol Burlian, 2015, *Patologi Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, hal. 151

merasa kesal dan tidak puas sehingga tidak mampu mengontrol emosi dan pikirannya, maka yang terjadi ialah frustrasi dan tidak semangat dalam menjalani kehidupan.

2) Data pribadi mudah untuk di curi

Dalam mengakses situs judi *online* tidak menutup kemungkinan bahwa data pribadi si pemain akan dicuri oleh orang lain untuk suatu kepentingan. Pada saat pemain mengikuti permainan judi *online* ini, tentunya si pemain akan memasukkan data pribadinya berupa *email*, sandi, nomor rekening dan data penting lainnya. Apabila data tersebut jatuh ke tangan orang yang salah, maka data pribadi si pemain akan disalahgunakan.

3) Terselip konten pornografi di dalamnya.

Konten pornografi, biasanya akan muncul dalam situs judi *online*. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian para pemain dalam melakukan permainan judi *online*. Dapat diketahui bahwa konten yang berbau pornografi dapat mengakibatkan dampak buruk terhadap psikologis seseorang.

4) Penyebab kasus bunuh diri

Banyak kasus bunuh diri yang terjadi, dilatar belakangi oleh kekalahan dalam perjudian *online*. Seseorang yang mengalami kekalahan akan mengalami depresi yang berlebihan. Yang diakibatkan karena kehilangan harta benda yang dimilikinya. Ketika dirinya sudah merasakan depresi, maka ia merasa tidak ada jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi. Hal ini juga didorong oleh kesehatan mental yang terganggu, karena sering melakukan perjudian *online*.

5) Rentan diretas dan serangan *Malware* dan *qaieVirus*

Penyedia layanan situs judi *online* rentan mengalami peretasan dan

terserang *Malware* dan virus. Hal ini dikarenakan situs seperti ini memiliki resolusi yang begitu tinggi dan tidak akuratnya sistem keamanan situs. Sehingga memudahkan orang yang ahli dalam kejahatan digital ini meretas dan menyebarkan virus dan lain-lain.

4.3 PENERAPAN PASAL 303 KUHP TENTANG PERJUDIAN TERHADAP TRANSAKSI PRAKTIK JUAL BELI *CHIP GAME ONLINE HIGGS DOMINO*

4.3.1 Penerapan Pasal 303 KUHP Terhadap Pertimbangan Hakim dalam Putusan Pengadilan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap

1. Kronologi Kasus

Putusan pidana 1018/Pid.Sus/2022/PN Rap tentang sebuah kasus mengenai tindak pidana perjudian jual beli *chip Game Higgs Domino Island* yang dilakukan oleh terdakwa pada kasus ini bernama Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre.

Berdasarkan adanya informasi dari masyarakat sekitar tentang adanya jual beli *chip higgs domino island* terjadi di warung internet (Warnet Arensi Net) yang teletak di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya.

Bahwa Terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre, pada hari Sabtu tanggal 13 bulan Juli tahun 2024 pukul 01.30 Wib atau setidaknya pada suatu waktu lain dalam bulan Juli tahun 2024 atau setidaknya pada tahun 2024, bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di warung internet

(Warnet Arensi Net) milik saksi Roni Paslah atau setidaknya termasuk dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Rantauprapat yang berwenang mengadili, melakukan tindak pidana ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu yang dilakukan.

2. Surat Dakwaan

Menimbang bahwa Terdakwa diajukan ke persidangan oleh Penuntut Umum didakwa berdasarkan surat dakwaan sebagai berikut:

a. Kesatu

Bahwa Terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre, pada hari Sabtu tanggal 13 bulan Juli tahun 2024 pukul 01.30 Wib atau setidaknya pada suatu waktu lain dalam bulan Juli tahun 2024 atau setidaknya pada tahun 2024, bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di warung internet (Warnet Arensi Net) milik saksi Roni Paslah atau setidaknya termasuk dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Rantauprapat yang berwenang mengadili, dengan sengaja dan tanpa hak, Mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Bahwa telah dilakukan penangkapan terhadap terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre oleh pihak Kepolisian Resor Labuhan Batu yang dilakukan oleh saksi Ahmad Mansyursyah, saksi Yogi Romaito dan saksi Ricky Pratama Lubis pada hari Sabtu tanggal 13 Juli 2024 sekira pukul 01.30 Wib bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di sebuah Warnet Arensi Net milik saksi Roni Paslah karena telah melakukan perjudian *online* jenis *Higgs Domino*;

- Bahwa benar terdakwa membeli / menjual *Chip Higgs Domino* di warung/kedai tempat sdri berjualan yaitu orang – orang datang ke kedai terdakwa dan menawarkan kepada terdakwa *Chip* yang mana terdakwa beli dari orang–orang 1B seharga Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah, Lalu terdakwa menjualnya dengan harga 1B sebesar Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, kadang terdakwa jual juga eceran 100 M sebesar Rp 5.000,- (lima ribu) rupiah sehingga terdakwa mendapat keuntungan dari hasil penjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa benar cara menjual atau membeli *Chip Higgs Domino* tersebut yaitu biasanya dibayar secara Cash atau kontan dengan uang tunai yang mana biasanya orang datang membeli *Chip* dengan eceran ataupun langsung 1B dengan harag Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, tergantung kesanggupan masing–masing orang dalam membeli, namun terdakwa lebih sering menjual ecerannya 100 M dengan harga sebesar Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah;
- Bahwa benar 1B berisi 1000 M yang terdakwa beli dari orang dengan harga sebesar Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah dan terdakwa jual 1B dengan harga sebesar Rp 40.000,- (Empat puluh ribu) rupiah. Namun ketika terdakwa menjual eceran 100 M dengan harga Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah, ketika terdakwa habis 1B dengan menjual eceran yang terdakwa jual, terdakwa lebih untung 1B dengan harga sebesar Rp 50.000,- (Lima puluh ribu) rupiah, sehingga terdakwa mendapat keuntungan di 15.000,- (Lima belas ribu) rupiah untuk 1B –nya;
- Bahwa benar dalam sehari apabila ramai orang terdakwa bisa menghabiskan 40B yang terjual, namun apabila sepi kadang bisa habis 15B atau bahkan 10B tergantung rejeki setiap harinya dan terdakwa bisa mendapat keuntungan kurang lebih sekitar Rp. 200.000,- (Dua ratus ribu) rupiah hingga Rp 600.000,- (enam ratus ribu) rupiah setiap harinya, dan kurang lebih sekitar Rp 6.000.000,- (enam juta) rupiah hingga 9.000.000,- (Sembilan Juta) rupiah setiap bulannya dari berjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa terdakwa dalam mendistribusikan dan/atau mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian yaitu permainan judi online jenis *Higgs Domino* tidak memiliki izin dari pihak yang berwenang, melainkan atas kehendak terdakwa sendiri, sehingga terdakwa berikut barang bukti dibawa ke Polres Labuhan Batu untuk diproses lebih lanjut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana melanggar Pasal 45 ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang–Undang RI No. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Kedua

Primair:

Bahwa Terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre, pada hari Sabtu tanggal 13 bulan Juli tahun 2024 pukul 01.30 Wib atau setidaknya-tidakny pada suatu waktu lain dalam bulan Juli tahun 2024 atau setidaknya-tidakny pada tahun 2024, bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di warung internet (Warnet Arensi Net) milik saksi Roni Paslah atau setidaknya-tidakny termasuk dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Rantauprapat yang berwenang mengadili, melakukan tindak pidana 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 sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara, tanpa mendapat izin dari yang berwenang, yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Bahwa telah dilakukan penangkapan terhadap terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre oleh pihak Kepolisian Resor Labuhan Batu yang dilakukan oleh saksi Ahmad Mansyursyah, saksi Yogi Romaito dan saksi Ricky Pratama Lubis pada hari Sabtu tanggal 13 Juli 2024 sekira pukul 01.30 Wib bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di sebuah Warnet Arensi Net milik saksi Roni Paslah karena telah melakukan perjudian *online* jenis *Higgs Domino*;
- Bahwa benar terdakwa membeli / menjual *Chip Higgs Domino* di warung/kedai tempat sdri berjualan yaitu orang – orang datang ke kedai terdakwa dan menawarkan kepada terdakwa *Chip* yang mana terdakwa beli dari orang–orang 1B seharga Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah, Lalu terdakwa menjualnya dengan harga 1B sebesar Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, kadang terdakwa jual juga eceran 100 M sebesar Rp 5.000,- (lima ribu) rupiah sehingga terdakwa mendapat keuntungan dari hasil penjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa benar cara menjual atau membeli *Chip Higgs Domino* tersebut yaitu biasanya dibayar secara *Cash* atau kontan dengan uang tunai yang

mana biasanya orang datang membeli *Chip* dengan eceran ataupun langsung 1B dengan harag Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, tergantung kesanggupan masing-masing orang dalam membeli, namun terdakwa lebih sering menjual ecerannya 100 M dengan harga sebesar Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah;

- Bahwa benar 1B berisi 1000 M yang terdakwa beli dari orang dengan harga sebesar Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah dan terdakwa jual 1B dengan harga sebesar Rp 40.000,- (Empat puluh ribu) rupiah. Namun ketika terdakwa menjual eceran 100 M dengan harga Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah, ketika terdakwa habis 1B dengan menjual eceran yang terdakwa jual, terdakwa lebih untung 1B dengan harga sebesar Rp 50.000,- (Lima puluh ribu) rupiah, sehingga terdakwa mendapat keuntungan di 15.000,- (Lima belas ribu) rupiah untuk 1B –nya;
- Bahwa benar dalam sehari apabila ramai orang terdakwa bisa menghabiskan 40B yang terjual, namun apabila sepi kadang bisa habis 15B atau bahkan 10B tergantung rejeki setiap harinya dan terdakwa bisa mendapat keuntungan kurang lebih sekitar Rp. 200.000,- (Dua ratus ribu) rupiah hingga Rp 600.000,- (enam ratus ribu) rupiah setiap harinya, dan kurang lebih sekitar Rp 6.000.000,- (enam juta) rupiah hingga 9.000.000,- (Sembilan Juta) rupiah setiap bulannya dari berjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa terdakwa tidak memiliki izin dari pihak berwenang untuk melakukan permainan Judi *Online* jenis *Higgs Domino*, melainkan atas kehendak terdakwa sendiri, sehingga terdakwa berikut barang bukti dibawa ke Polres Labuhan Batu untuk diproses lebih lanjut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana Pasal 303 Ayat

(1) Ke-2 KUHPidana.

c. Subsidair:

Bahwa Terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre, pada hari Sabtu tanggal 13 bulan Juli tahun 2024 pukul 01.30 Wib atau setidaknya pada suatu waktu lain dalam bulan Juli tahun 2024 atau setidaknya pada tahun 2024, bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di warung internet (Warnet Arensi Net) milik saksi Roni Paslah atau setidaknya termasuk dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Rantauprapat yang berwenang mengadili, melakukan tindak pidana ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum

atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu, yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Bahwa telah dilakukan penangkapan terhadap terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre oleh pihak Kepolisian Resor Labuhan Batu yang dilakukan oleh saksi Ahmad Mansyursyah, saksi Yogi Romaito dan saksi Ricky Pratama Lubis pada hari Sabtu tanggal 13 Juli 2024 sekira pukul 01.30 Wib bertempat di Jln. SM. Raja Kel. Bakaran Batu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhan Batu tepatnya di sebuah Warnet Arensi Net milik saksi Roni Paslah karena telah melakukan perjudian *online* jenis *Higgs Domino*;
- Bahwa benar terdakwa membeli / menjual *Chip Higgs Domino* di warung/kedai tempat sdri berjualan yaitu orang – orang datang ke kedai terdakwa dan menawarkan kepada terdakwa *Chip* yang mana terdakwa beli dari orang–orang 1B seharga Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah, Lalu terdakwa menjualnya dengan harga 1B sebesar Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, kadang terdakwa jual juga eceran 100 M sebesar Rp 5.000,- (lima ribu) rupiah sehingga terdakwa mendapat keuntungan dari hasil penjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa benar cara menjual atau membeli *Chip Higgs Domino* tersebut yaitu biasanya dibayar secara *Cash* atau kontan dengan uang tunai yang mana biasanya orang datang membeli *Chip* dengan eceran ataupun langsung 1B dengan harag Rp 40.000,- (empat puluh ribu) rupiah, tergantung kesanggupan masing–masing orang dalam membeli, namun terdakwa lebih sering menjual ecerannya 100 M dengan harga sebesar Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah;
- Bahwa benar 1B berisi 1000 M yang terdakwa beli dari orang dengan harga sebesar Rp 35.000,- (Tiga puluh lima ribu) rupiah dan terdakwa jual 1B dengan harga sebesar Rp 40.000,- (Empat puluh ribu) rupiah. Namun ketika terdakwa menjual eceran 100 M dengan harga Rp 5.000,- (Lima ribu) rupiah, ketika terdakwa habis 1B dengan menjual eceran yang terdakwa jual, terdakwa lebih untung 1B dengan harga sebesar Rp 50.000,- (Lima puluh ribu) rupiah, sehingga terdakwa mendapat keuntungan di 15.000,- (Lima belas ribu) rupiah untuk 1B –nya;
- Bahwa benar dalam sehari apabila ramai orang terdakwa bisa menghabiskan 40B yang terjual, namun apabila sepi kadang bisa habis 15B atau bahkan 10B tergantung rejeki setiap harinya dan terdakwa bisa mendapat keuntungan kurang lebih sekitar Rp. 200.000,- (Dua ratus ribu) rupiah hingga Rp 600.000,- (enam ratus ribu) rupiah setiap harinya, dan kurang lebih sekitar Rp 6.000.000,- (enam juta) rupiah hingga 9.000.000,- (Sembilan Juta) rupiah setiap bulannya dari berjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;
- Bahwa terdakwa tidak memiliki ijin dari pemerintah yang berwenang dalam melakukan ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada

izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

- Bahwa terdakwa tidak memiliki izin dari pihak berwenang untuk melakukan permainan Judi *Online* jenis *Higgs Domino*, melainkan atas kehendak terdakwa sendiri, sehingga terdakwa berikut barang bukti dibawa ke Polres Labuhan Batu untuk diproses lebih lanjut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana Pasal 303

Bis Ayat (1) Ke-2 KUHPidana.

3. Tuntutan

Setelah mempertimbangkan keterangan terdakwa dan keterangan saksi-saksi, Jaksa Penuntut Umum menuntut terdakwa sebagai berikut:

MENUNTUT :

Supaya Majelis Hakim Pengadilan Negeri Rantauprapat yang memeriksa dan mengadili perkara ini memutuskan :

1. Menyatakan terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre, telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud Pasal 27 ayat (2)” sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Dakwaan Kesatu: melanggar Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang RI No. 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre dengan pidana penjara selama 3 (Tiga) Tahun 6 (Enam) Bulan penjara dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan dan Pidana denda sebesar Rp. 100.000.000,- (Seratus Juta Rupiah) Subsidair 6 (Enam) Bulan kurungan.
3. Menetapkan barang bukti berupa :
 - 1 (satu) unit handphone merek Vivo warna biru dongker;
Dirampas untuk dimusnahkan.
 - Uang tunai Rp. 681.000,- (enam ratus delapan puluh satu ribu rupiah).
Dirampas untuk negara.
 - 1 (satu) buah akun Higgs Domino dengan ID : 339694474, User name : Rmx2001, Pass : Dragon3hijau;
Dirampas untuk dimusnahkan (dinonaktifkan sehingga tidak dapat dipergunakan lagi) melalui kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan digital.
4. Menghukum terdakwa dibebani membayar biaya perkara sebesar Rp. 5.000,- (lima ribu rupiah).

Penutup :

Demikian surat tuntutan ini kami bacakan dan diserahkan dalam sidang hari ini Rabu tanggal 12 Februari 2024.

4. Pertimbangan Hakim

Mengenai pertimbangan Hakim di Pengadilan, terdakwa yang telah

melakukan tindak pidana perjudian jual beli *chip Game Higgs Domino Island* tersebut akan dikaji terlebih dahulu dan dipertimbangkan oleh Majelis Hakim apakah benar terdakwa telah melakukan tindak pidana sebagaimana yang didakwakan kepadanya tersebut;

Menimbang, bahwa Terdakwa diajukan ke persidangan oleh Penuntut Umum didakwa berdasarkan surat dakwaan Penuntut Umum No. Reg. PDM-74/RP.RAP/11/2024 tanggal 11 November 2024.

Menimbang, bahwa terhadap Dakwaan Penuntut Umum, Terdakwa tidak mengajukan Keberatan ;

Menimbang, bahwa untuk membuktikan Dakwaannya Penuntut Umum telah mengajukan Saksi-Saksi.

Menimbang, bahwa Terdakwa di persidangan telah memberikan keterangan yang pada pokoknya.

Menimbang, bahwa Terdakwa tidak ada mengajukan saksi yang meringankan (*a decharge*) dipersidangan;

Menimbang, bahwa Penuntut Umum dipersidangan telah mengajukan barang bukti.

Menimbang, bahwa berdasarkan alat bukti dan barang bukti maka diperoleh fakta-fakta hukum tersebut diatas Terdakwa dapat dinyatakan telah melakukan tindak pidana yang didakwakan kepadanya;

Menimbang, bahwa selanjutnya Majelis Hakim akan mempertimbangkan apakah berdasarkan fakta-fakta tersebut diatas, Terdakwa dapat dinyatakan telah melakukan tindak pidana yang didakwakan kepadanya;

Menimbang, bahwa Terdakwa telah didakwa oleh Penuntut Umum dengan dakwaan yang berbentuk alternatif, sehingga Majelis Hakim dengan memperhatikan fakta-fakta hukum tersebut di atas memilih langsung dakwaan alternatif kesatu sebagaimana diatur dalam Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang RI Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang unsur-unsurnya adalah sebagai berikut :

1. Unsur Setiap Orang;
2. Unsur Dengan Sengaja Dan Tanpa Hak Mendistribusikan, Mentransmisikan Dan Atau Membuat Dapat Diaksesnya Informasi Elektronik Dan Atau Dokumen Yang Memiliki Muatan Perjudian sebagaimana dimaksud Pasal 27 Ayat (2);

Menimbang bahwa, Majelis Hakim akan mempertimbangkan unsur-unsur tersebut diatas sebagai berikut :

Ad. 1. Unsur Barang Siapa;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan “Setiap Orang” disini adalah merupakan subyek hukum baik perorangan maupun korporasi yang melakukan suatu perbuatan pidana atau subyek pelaku dari suatu perbuatan pidana yang dapat dimintai pertanggungjawaban atas segala tindakannya;

Menimbang, bahwa Terdakwa yang dihadapkan ke persidangan merupakan orang yang mempunyai identitas bernama Terdakwa Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre sebagaimana tercantum dalam surat dakwaan Penuntut Umum yang dipersidangan telah dikenali oleh para saksi dan tidak pula dibantah oleh Terdakwa

sehingga tidak terjadi error in Persona oleh karena itu Majelis Hakim berpendapat unsur ini telah terpenuhi;

Ad. 2. Unsur Dengan Sengaja Dan Tanpa Hak Mendistribusikan, Mentransmisikan Dan Atau Membuat Dapat Diaksesnya Informasi Elektronik Dan Atau Dokumen Yang Memiliki Muatan Perjudian sebagaimana dimaksud Pasal 27 Ayat (2);

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan sengaja dan tanpa hak adalah seseorang yang dengan niat dari dirinya sendiri untuk melakukan suatu kejahatan dengan bertentangan dengan hukum yang berlaku;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan mendistribusikan adalah mengirimkan dan/ atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak Orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan mentransmisikan adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui Sistem Elektronik;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan membuat dapat diakses adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau public;

Menimbang, bahwa berdasarkan ketentuan Pasal 27 Ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Ketentuan pada ayat ini mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagaimata pencaharian, menawarkan atau

memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu;

Menimbang, bahwa yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan yang kemungkinannya hasil kemenangannya pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau kemungkinan itu menjadi bertambah besar karena pemain lebih pandai atau lebih cakap;

Menimbang, bahwa berdasarkan fakta hukum yang terungkap di persidangan bahwa Terdakwa bersama saksi Mhd Nuriman (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Syafrijaldi Nasution (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Amrul Hidayat Sipahutar Alias Dayat (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Diat Saddam Husein (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Ari Irwan Dalimunthe (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Budi Susanto (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Darma Alias Dama (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Fadli Matra (Terdakwa dalam perkara terpisah) dan saksi Aditya Rama Putra Alias Bombom (Terdakwa dalam perkara terpisah) serta saksi Franky Siburian (Terdakwa dalam perkara terpisah) ditangkap oleh saksi Ahmad Mansyursyah dan saksi Yogi Romantio serta Ricky Pratama Lubis (anggota kepolisian Polres Labuhanbatu) pada hari Sabtu tanggal 13 Juli 2024 sekira jam 01.30 Wib di Warnet Arensi di Jin. SM.Raja Kel. Bakaranbatu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu karena bermain judi *online* jenis *Higgs Domino*;

Menimbang, bahwa pada saat penangkapan saksi Mhd Nuriman (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Syafrijaldi Nasution (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Amrul Hidayat Sipahutar Alias Dayat (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Diat Saddam Husein (Terdakwa dalam

perkara terpisah), saksi Ari Irwan Dalimunthe (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Budi Susanto (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Darma Alias Dama (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Fadli Matra (Terdakwa dalam perkara terpisah) dan saksi Aditya Rama Putra Alias Bombom (Terdakwa dalam perkara terpisah) serta saksi Franky Siburian (Terdakwa dalam perkara terpisah) ditemukan barang bukti berupa 11 (sebelas) unit komputer berikut dengan perangkat komputer lainnya seperti : Layar Monitor Komputer, CPU, Mos, Papan / Tombol Kibort, serta akun judi dan Pasword dari pada pemain;

Menimbang, bahwa pada saat penangkapan Terdakwa diamankan barang bukti berupa 1 (satu) unit handphone merek Vivo warna biru dongker dan Uang tunai Rp. 681.000,- (enam ratus delapan puluh satu ribu rupiah) serta 1 (satu) buah akun *Higgs Domino* dengan ID 339694474, *User name* Rmx2001, *Pass* Dragon3hijau;

Menimbang, bahwa awal mulanya Terdakwa berjualan di warung/kedai di Jln. S.M. Raja Kel. Bakaranbatu Kec. Rantau Selatan Kab. Labuhanbatu dengan berjualan rokok, jajan, roti, Aqua dll, lalu sekitar 1 (satu) tahun semenjak maraknya permainan *Sketter / Higgs Domino* Terdakwa berjualan Chip, dengan menggunakan 1 (satu) unit Handpone Android Merk Vivo warna biru dongker dimana Terdakwa membeli dan menjual *Chip Higgs Domino* di warung/kedai tempat Terdakwa berjualan yaitu jika ada orang – orang datang ke kedai Terdakwa dan menawarkan kepada Terdakwa *Chip* lalu Terdakwa beli dari orang–orang 1B seharga Rp 35.000,- (tiga puluh lima ribu rupiah) lalu Terdakwa menjualnya dengan harga 1B sebesar Rp 40.000, - (empat puluh ribu rupiah), kadang Terdakwa jual juga eceran

100 M sebesar Rp 5.000,- (lima ribu rupiah) sehingga Terdakwa mendapat keuntungan dari hasil penjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;

Menimbang, bahwa dalam sehari apabila ramai orang Terdakwa bisa menghabiskan 40B yang terjual, namun apabila sepi kadang bisa habis 15B atau bahkan 10B tergantung rejeki setiap harinya dan Terdakwa bisa mendapat keuntungan kurang lebih sekitar Rp. 200.000,- (Dua ratus ribu rupiah) hingga Rp 600.000,- (enam ratus ribu rupiah) setiap harinya, dan kurang lebih sekitar Rp 6.000.000,- (enam juta rupiah) hingga 9.000.000,- (sembilan juta rupiah) setiap bulannya dari berjualan *Chip Higgs Domino* tersebut;

Menimbang, bahwa peran saksi Franky Siburian (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Mhd Nuriman (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Syafrijaldi Nasution (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Amrul Hidayat Sipahutar Alias Dayat (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Diat Saddam Husein (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Ari Irwan Dalimunthe (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Budi Susanto (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Darma Alias Dama (Terdakwa dalam perkara terpisah), saksi Muhammad Fadli Matra (Terdakwa dalam perkara terpisah) adalah sebagai pemain sedangkan saksi Aditya Rama Putra Alias Bombom (Terdakwa dalam perkara terpisah) adalah sebagai operator warnet sekaligus yang menjualkan *Chip* dan Terdakwa sebagai penjual *chip* juga kepada beberapa pemain Judi *online* lainnya;

Menimbang, bahwa *chip* adalah uang virtual pada akun *Higgs Domino* yang dapat dijual atau ditukarkan dengan uang rupiah, dimana *chip* tersebut dipergunakan sebagai taruhan untuk bermain *Higgs Domino*;

Menimbang, bahwa berdasarkan keterangan Ahli Aprin Gutawa, S.Kom permainan *Higgs Domino* dapat dikategorikan sebagai konten perjudian *online* karena beberapa alasan, selain penjelasan yang telah diberikan sebelumnya. Pertama, adanya fitur transfer *chip* dalam aplikasi yang memungkinkan pertukaran antara *chip* virtual dan uang sungguhan, mencerminkan aktivitas perjudian. Kedua, penggunaan media elektronik dan internet untuk aktivitas yang melibatkan taruhan atau pertukaran nilai dapat dikategorikan sebagai perjudian *online*. Ketiga, dominasi unsur keberuntungan dalam permainan domino yang mirip dengan aktivitas perjudian konvensional;

Menimbang, bahwa Terdakwa tidak ada memiliki ijin dari Pemerintah RI ataupun dari instansi berwenang dalam melakukan perjudian tersebut;

Menimbang, bahwa berdasarkan pertimbangan diatas maka Majelis Hakim berpendapat unsur ini telah terpenuhi ;

Menimbang, bahwa oleh karena semua unsur dari Pasal 45 ayat (3) Jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang RI Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah terpenuhi, maka Terdakwa haruslah dinyatakan telah terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana sebagaimana yang didakwakan dalam Dakwaan Alternatif Kesatu;

Menimbang, bahwa dalam persidangan, Majelis Hakim tidak menemukan hal-hal yang dapat menghapuskan pertanggungjawaban pidana, baik sebagai alasan pembedah dan atau alasan pemaaf, maka Terdakwa harus mempertanggungjawabkan perbuatannya;

Menimbang, bahwa oleh karena Terdakwa mampu bertanggung jawab, maka harus dinyatakan bersalah dan dijatuhi pidana;

Menimbang, bahwa dalam perkara ini terhadap Terdakwa telah dikenakan penangkapan dan penahanan yang sah, maka masa penangkapan dan penahanan tersebut harus dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;

Menimbang, bahwa oleh karena Terdakwa ditahan dan penahanan terhadap Terdakwa dilandasi alasan yang cukup, maka perlu ditetapkan agar Terdakwa tetap berada dalam tahanan;

Menimbang, bahwa terhadap barang bukti yang diajukan di persidangan sebagai berikut:

Menimbang, bahwa barang bukti berupa 1 (satu) unit handphone merek Vivo warna biru dongker merupakan alat yang telah dipergunakan untuk melakukan kejahatan dan dikhawatirkan akan dipergunakan untuk mengulangi kejahatan maka perlu ditetapkan agar barang bukti tersebut dimusnahkan;

Menimbang, bahwa barang bukti berupa Uang tunai Rp. 681.000,- (enam ratus delapan puluh satu ribu rupiah) dipersidangan terungkap masih berhubungan dengan tindak pidana namun karena bernilai ekonomis maka sudah sepatutnya dirampas untuk Negara;

Menimbang, bahwa barang bukti berupa 1 (satu) buah akun *Higgs Domino* dengan ID 339694474, User name Rmx2001, Pass Dragon3hijau dimusnahkan (dinonaktifkan sehingga tidak dapat dipergunakan lagi) melalui kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan digital;

Menimbang, bahwa untuk menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa, maka perlu dipertimbangkan terlebih dahulu keadaan yang memberatkan dan yang meringankan Terdakwa;

Keadaan yang memberatkan :

- perbuatan Terdakwa bertentangan dengan program pemerintah yang sedang giat-giatnya memberantas perjudian;

Keadaan yang meringankan:

- Terdakwa tidak berbelit belit dalam memberikan keterangan dipersidangan;
- Terdakwa belum pernah dihukum;

Menimbang, bahwa oleh karena Terdakwa dijatuhi Pidana maka haruslah dibebani membayar biaya perkara;

Memperhatikan Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana serta Peraturan Perundang-Undang lain yang bersangkutan ;

5. Amar Putusan

Memperhatikan, Pasal 303 Ayat (1) Ke-2 KUHPidana Jo. Pasal 55 Ayat

(1) Ke-1 KUHPidana dan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana serta peraturan perundang-undangan lain yang bersangkutan dan Memperhatikan Pasal 45 Ayat (3) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana serta Peraturan Perundang-Undang lain yang bersangkutan;

MENGADILI:

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;
 1. Menetapkan Terdakwa tetap ditahan;
 2. Menetapkan barang bukti berupa :
 - 1 (satu) unit handphone merek Vivo warna biru dongker;

Dimusnahkan;

- Uang tunai Rp. 681.000,- (enam ratus delapan puluh satu ribu rupiah);

Dirampas untuk Negara;

- 1 (satu) buah akun Higgs Domino dengan ID 339694474, User name Rmx2001, Pass Dragon3hijau;

Dimusnahkan (dinonaktifkan sehingga tidak dapat dipergunakan lagi) melalui kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan digital;

3. Membebaskan kepada Terdakwa untuk membayar biaya perkara sejumlah Rp.5.000,00 (lima ribu rupiah);

B. Analisis Hukum Terhadap Kasus

Analisis penulis terhadap kasus tindak pidana jual beli *chip Game Online Higgs Domino* dengan Putusan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap, dalam hal ini membuktikan bahwa kejahatan perjudian terus saja berkembang di tengah masyarakat dan terus bermunculan dengan jenis yang baru. Hukum pidana dapat dibagi menjadi hukum pidana materil dan hukum pidana formil. Hukum pidana materiil ialah peraturan-peraturan yang menegaskan⁷:

- a. Perbuatan-perbuatan apa yang dapat dihukum.
- b. Siapa yang dapat dihukum.
- c. Dengan hukuman apa menghukum seseorang

Singkatnya hukum pidana materiil mengatur perumusan dari kejahatan dan pelanggaran serta syarat-syarat bila seseorang dapat dihukum.

Sedangkan hukum pidana formil ialah hukum yang mengatur cara-cara

⁷ C.S.T Kansil, 2001, *Latihan Ujian Hukum Pidana Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta, Sinar Grafika, hal. 11

menghukum seseorang yang melanggar peraturan pidana (merupakan pelaksanaan dari hukum pidana materil).⁸

Menurut penulis dalam putusan di atas Majelis Hakim telah membuat putusan yang cukup tepat dengan menerapkan hukum pidana materil memuat perbuatan-perbuatan apa yang dapat dihukum sesuai ketentuan pidana, apakah terdakwa patut dihukum atas kejahatan yang telah diperbuat, serta dengan hukuman apa para terdakwa dihukum.

Tugas pokok hakim adalah mengadili, memeriksa, dan memutuskan suatu perkara dengan alasan hukumnya tidak jelas atau belum ada. Bagi hakim, memutuskan setiap perkara yang diajukan kepadanya merupakan kewajiban.

Tugas utama hakim adalah menghubungkan aturan abstrak dalam undang-undang dengan fakta konkret dari perkara yang diperiksanya. Dalam hubungan ini, apakah hakim hanya menerapkan undang-undang atau hakim harus menggunakan pikirannya atau penalaran logisnya untuk membuat interpretasi terhadap aturan yang ada dalam perundang-undangan.

Adapun karakteristik profesi hakim, bukan untuk menghukum dan menghukum. Pasal 5 Undang-undang Kekuasaan Kehakiman (Undang-Undang No. 48 Tahun 2009) menentukan:⁹

- 1) Hakim dan hakim konstitusi wajib menggali, mengikuti, dan memahami nilai-nilai hukum dan rasa keadilan yang hidup dalam masyarakat.
- 2) Hakim dan hakim konstitusi harus memiliki integritas dan kepribadian

⁸ C.S.T Kansil, *ibid*, hal. 12

⁹ Undang-Undang Nomor 49 Tahun 2009 Tentang Kekuasaan Kehakiman

yang tidak tercela, jujur, adil, profesional, dan berpengalaman di bidang hukum.

3) Hakim dan hakim konstitusi wajib menaati Kode Etik dan Pedoman Perilaku Hakim

Dijelaskan dalam undang-undang yang sama pasal 8 ayat (2) —dalam mempertimbangkan berat ringannya pidana, hakim wajib memperhatikan pula sifat yang baik dan jahat dari terdakwa.

Dengan memahami karakteristik profesi hakim ini, seyogyanya warga masyarakat tidak lagi meneruskan kebiasaan kebablasannya untuk mengecam putusan hakim hanya karena dasar „*like or dislike*” terutama putusan yang belum „*in kracht*” karena dapat dikategorikan sebagai intervensi yang merupakan *contempt of court*.¹⁰

Sebelum proses peradilan berakhir dengan putusan akhir (vonis) dalam menjatuhkan pidana, hakim harus berdasarkan pada dua alat bukti yang sah dan kedua alat bukti tersebut dan dua alat bukti tersebut hakim memperoleh keyakinan bahwa tindak pidana yang didakwakan memang benar terjadi dan terdakwa yang melakukannya. Hal ini tercantum pada pasal 183 KUHAP yang berbunyi:

“Hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwa yang bersalah melakukannya.

¹⁰ Achmad Ali, 2009, Menguak Teori Hukum (Legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicialprudence) Termasuk Interpretasi Undang-Undang (Legisprudence) Volume 1 Pemahaman Awal. Jakarta, Kencana, hal. 508.

Pembuktian merupakan titik sentral pemeriksaan perkara dalam sidang pengadilan. Pembuktian adalah ketentuan pedoman tentang cara ketentuan yang berisi penggarisan dan cara yang dibenarkan undang-undang untuk membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa, melalui alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang untuk selanjutnya dipergunakan hakim dalam membuktikan kesalahan terdakwa. Hakim tidak dapat mempergunakan alat bukti yang bertentangan dengan undang-undang, karena kebenaran atas suatu putusan harus teruji dengan alat bukti yang sah secara hukum serta memiliki kekuatan bukti yang ditemukan

Dengan melihat putusan di atas, penulis berpendapat bahwa hakim telah mempertimbangkan berbagai hal dan melihat dari berbagai sisi sebelum memutus yakni mengenai tuntutan Jaksa Penuntut Umum, keterangan saksi, keterangan terdakwa, barang bukti, dakwaan jaksa penuntut umum, alasan pembenar dan pemaaf yang dalam hal ini tidak ditemukan, masa penahanan terdakwa, serta hal-hal yang memberatkan dan meringankan terdakwa.

Putusan hakim hendaknya memenuhi rasa keadilan, serta memberikan efek jera kepada si pelaku sesuai Undang-undang Kekuasaan Kehakiman. Kedua hal ini penulis kira telah terpenuhi. Seberat atau ringan apapun pidana yang dijatuhkan oleh hakim bukan merupakan masalah selama memenuhi aturan pemidanaan yaitu batas minimum dan maksimum dalam pasal yang bersangkutan, yang menjadi masalah adalah apa yang mendasari hakim atau alasan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan berat ringannya putusan berupa pemidanaan sehingga

putusan yang dijatuhkan secara obyektif dapat diterima dan memenuhi rasa keadilan. Serta dengan mempertimbangkan aspek yuridis, aspek psikologis dan aspek sosiologis hakim harus menjatuhkan putusan yang dapat memberikan efek jera terhadap pelaku.

Pada perkara nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap ini, Majelis Hakim memutuskan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah telah melakukan tindak pidana perjudian.

Putusan hakim ini juga penulis kira sudah cukup tepat yakni pasal 303 ayat

(1) ke-2 KUHP sebagaimana dakwaan alternatif Penuntut Umum. Karena jual beli chip *Game Higgs Domino Island* dilarang berdasarkan Pasal 303 KUHP serta unsur-unsur pidana telah terpenuhi dan begitu pula mengenai alat bukti dalam kasus ini telah terpenuhi berdasarkan Pasal 183 KUHP yaitu keterangan saksi, keterangan terdakwa. Pada diri terdakwa tidak menemukan adanya alasan-alasan yang dapat dipakai sebagai alasan pemaaf, pembenar maupun alasan penghapus pidana lainnya sebagaimana ditentukan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, maka oleh karena Terdakwa telah dinyatakan terbukti bersalah, selanjutnya terdakwa haruslah dijatuhi Hukuman yang setimpal dengan perbuatannya.

Dan jika melihat keputusan hakim yang menjatuhkan pidana kepada Terdakwa **Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre** 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, Menurut penulis, keputusan hakim ini sudah cukup tepat dibanding tuntutan Jaksa Penuntut Umum

yang menuntut Terdakwa **Rosinta Br Nambela Alias Mak Andre** selama 3 (Tiga) Tahun 6 (Enam) Bulan.

Sistem peradilan di Indonesia memberikan kebebasan kepada hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana. Namun, kebebasan tersebut dibatasi dengan adanya sistem pembuktian negative yang dianut di Indonesia dimana selain berdasarkan keyakinan hakim harus didukung dengan alat-alat bukti yang cukup sebagaimana yang ditentukan undang-undang.

Masalah penetapan sanksi merupakan suatu rangkaian kebijakan yang berada dalam suatu sistem dan sebagai suatu sistem tidaklah dapat dikatakan bahwa masing-masing tahap pemberian pidana dapat berdiri sendiri akan tetapi saling terikat bahkan tidak dapat dipisahkan sama sekali.¹¹

Dalam hal ini Menurut penulis, analisis hukum terhadap kasus ini penjatuhan hukuman selama 1 (satu) Tahun, 6 (enam) Bulan lebih ringan daripada 3 tahun penjara seperti dalam tuntutan jaksa penuntut umum dapat dikatakan cukup untuk menjadi pembelajaran bagi terdakwa maupun orang lain yang memainkan *game Higgs Domino* ini, mengingat hal-hal yang meringankan terdakwa karena terdakwa menyesali perbuatannya dan berjanji tidak akan mengulangi perbuatannya, bersikap sopan dan berterus terang selama persidangan dan belum ada sosialisasi dari Negara yang menyatakan bahwasanya memang permainan *Higgs Domino* yang menggunakan cara jual beli chip adalah perbuatan yang dilarang dan aplikasi ini masih bisa diakses sampai saat ini. Hal inilah yang menjadi pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan di atas.

¹¹ Drs. H. Wildan Suyuthi Mustofa, SH.,M.H, 2013, *Kode etik Hakim*, Jakarta, Kencana, hal. 204