

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor penyebab dan dampak terjadinya tindak pidana jual beli *chip Game Higgs Domino Island* dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, **faktor ekonomi**, yaitu dorongan untuk memperoleh keuntungan secara cepat tanpa usaha yang sebanding. Kedua, **kemajuan teknologi dan akses internet yang mudah**, yang memungkinkan aktivitas perjudian dilakukan kapan saja dan di mana saja. Ketiga, **rendahnya kesadaran hukum masyarakat**, sehingga pelaku tidak memahami atau mengabaikan konsekuensi hukum dari perbuatannya. Keempat, **faktor lingkungan dan sosial**, seperti pengaruh teman atau tren masyarakat yang menganggap aktivitas tersebut sebagai hal biasa. Adapun dampak dari tindak pidana ini cukup luas, baik secara individu maupun sosial. Dari sisi individu, perjudian online dapat menyebabkan **kerugian finansial, kecanduan, serta gangguan psikologis**. Dari sisi sosial, aktivitas ini berpotensi **meningkatkan angka kriminalitas, merusak tatanan moral masyarakat, serta menimbulkan konflik dalam keluarga**. Selain itu, praktik jual beli chip yang dikategorikan sebagai perjudian juga **merugikan negara** karena tidak memberikan kontribusi ekonomi yang sah dan melanggar ketentuan hukum yang berlaku.

2. Dalam Perkara tindak pidana judi online terkait jual beli *chip Higgs Domino* pada Putusan Nomor 1018/Pid.Sus/2024/PN Rap pada umumnya didasarkan pada beberapa aspek utama, Pertama, **pertimbangan yuridis**, yakni hakim menilai terpenuhinya unsur-unsur tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku (misalnya ketentuan mengenai larangan perjudian dalam KUHP dan/atau UU ITE). Dalam hal ini, aktivitas jual beli chip yang memiliki nilai ekonomi dan dapat diuangkan dipandang sebagai bentuk perjudian karena mengandung unsur taruhan dan keuntungan yang bersifat spekulatif. Kedua, **alat bukti yang sah**, seperti keterangan saksi, keterangan terdakwa, barang bukti (akun game, riwayat transaksi, perangkat elektronik), serta petunjuk lain yang memperkuat bahwa terdakwa benar melakukan praktik jual beli *chip* yang dikategorikan sebagai perjudian online. Ketiga, **fakta-fakta persidangan**, di mana hakim mempertimbangkan kronologi perbuatan, peran terdakwa, serta bagaimana aktivitas tersebut dilakukan (misalnya melalui platform digital dan transaksi elektronik). Keempat, **pertimbangan non-yuridis**, seperti kondisi pribadi terdakwa, motif melakukan perbuatan (misalnya faktor ekonomi), sikap terdakwa selama persidangan (kooperatif atau tidak), serta dampak perbuatannya terhadap masyarakat. Kelima, **hal-hal yang memberatkan dan meringankan**, misalnya: Memberatkan: perbuatan terdakwa meresahkan masyarakat dan bertentangan dengan norma hukum dan Meringankan: terdakwa mengakui perbuatannya, belum pernah dihukum, atau memiliki tanggungan keluarga.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam Masyarakat diharapkan lebih sadar akan dampak negatif perjudian *online* dan tidak terlibat dalam aktivitas jual beli *chip* yang mengandung unsur perjudian. Perlu adanya peran aktif masyarakat dalam melaporkan praktik-praktik ilegal tersebut kepada pihak berwenang melalui Kementerian Infokom agar menghapus atau menutup server yang berpotensi disalahgunakan untuk praktik perjudian online.
2. Bagi Aparat Penegak Hukum dapat lebih tegas dan konsisten dalam menindak tindak pidana perjudian online, khususnya praktik jual beli *chip* pada game *Higgs Domino*. Selain itu, diperlukan peningkatan kemampuan dalam penelusuran bukti digital agar proses pembuktian di persidangan menjadi lebih efektif dan akurat, serta Hakim diharapkan tetap mempertahankan independensi dan objektivitas dalam memutus perkara, serta lebih memperdalam pertimbangan terhadap perkembangan modus perjudian *online*. Putusan yang dijatuhkan hendaknya tidak hanya berorientasi pada kepastian hukum, tetapi juga memperhatikan aspek keadilan dan kemanfaatan bagi masyarakat.