

SKRIPSI
KARAKTERISTIK GAME *HIGGS DOMINO ISLAND* JIKA
DIKAITKAN DENGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN



Oleh:

SEFTIAN DANDI DEWANTARA

19.11.11.11.32

UNIVERSITAS BHAYANGKARA

FAKULTAS HUKUM

SURABAYA

2023

**KARAKTERISTIK *GAME HIGGS DOMINO ISLAND* JIKA
DIKAITKAN DENGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat Untuk
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum Di Fakultas Hukum Universitas
Bhayangkara Surabaya**

Oleh:

SEFTIAN DANDI DEWANTARA

19.11.11.11.32

UNIVERSITAS BHAYANGKARA

FAKULTAS HUKUM

SURABAYA

2023

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

PADA TANGGAL

Oleh

Pembimbing

Wredha Danang Widioko., SH., MH.

Mengetahui :

Ketua Program Studi Ilmu Hukum

Siti Ngaisah., S.H., M.H.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dinilai oleh Tim Penguji

Skripsi Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara

Surabaya

Pada Tanggal

TIM PENGUJI SKRIPSI

1. Wredha Danang Widioko., S.H., M.H. (.....)

2. Prof. Dr. Sadjiono., S.H., M.Hum. (.....)

3. Indi Nuroini., S.H., S.H.I., M.H. (.....)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya

Dr. Karim., S.H., M.H.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Seftian Dandi Dewantara

Tempat /Tgl. Lahir : Surabaya, 07 September 2001

NIM : 1911111132

Program Studi : Ilmu Hukum

Alamat : Jalan Basoka No. 26 Rumah Dinas Marinir

Karang Pilang, Surabaya

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penulisan Skripsi dengan judul

” Karakteristik Game *Higgs Domino Island* Jika Dikaitkan Dengan Tindak Pidana Perjudian” dalam memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, yang saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan hasil jiplakan (plagiat).

Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dituntut di depan pengadilan dan dicabut gelar Sarjana Ilmu Hukumnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya serta dengan penuh tanggung jawab atas segala akibat hukumnya.

Surabaya, Juni 2023

Seftian Dandi Dewantara

ABSTRAK

Game *Higgs Domino Island* adalah salah satu permainan yang populer di kalangan pengguna perangkat *mobile*. Namun, dalam beberapa kasus, game ini juga dikaitkan dengan tindak pidana perjudian karena adanya transaksi uang riil yang terjadi di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik dari game *Higgs Domino Island* yang memiliki potensi untuk terlibat dalam tindak pidana perjudian.

Dalam penelitian ini, kami menggunakan metode yuridis sosialis atau bisa di sebut dengan empiris dengan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap gameplay, menganalisis fitur-fitur yang ada dalam game, dan melakukan tinjauan literatur terkait tindak pidana perjudian. Hasil analisis kami mengungkapkan beberapa karakteristik penting dari game *Higgs Domino Island* yang dapat dikaitkan dengan tindak pidana perjudian.

Dalam kesimpulannya, karakteristik-karakteristik yang ditemukan dalam game *Higgs Domino Island*, termasuk transaksi uang riil, interaksi sosial, berbagai jenis permainan, dan sistem hadiah, memiliki potensi untuk mempengaruhi pemain dengan cara yang mirip dengan tindak pidana perjudian. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada para pengembang game, penjual *chip*, dan pemain tentang potensi risiko yang terkait dengan game semacam ini, serta mendorong pengembangan kebijakan yang lebih bijaksana dalam mengatur perjudian virtual.

Kata Kunci : Perjudian, Tindak pidana, Game Online

ABSTRACT

Higgs Domino Island game is one of the popular games among mobile device users. However, in some cases, this game is also associated with criminal acts of gambling due to the real money transactions that occur in it. This study aims to identify the characteristics of the Higgs Domino Island game that has the potential to be involved in criminal acts of gambling.

In this study, we used socialist juridical methods or can be called empirical by collecting data through direct observation of gameplay, analyzing features in games, and conducting literature reviews related to gambling crimes. The results of our analysis revealed several important characteristics of the Higgs Domino Island game that can be associated with criminal acts of gambling.

In conclusion, the characteristics found in Higgs Domino Island games, including real money transactions, social interactions, different types of games, and reward systems, have the potential to influence players in ways similar to criminal gambling. The research could provide insight to game developers, chip sellers, and players about the potential risks associated with these kinds of games, as well as encourage the development of wiser policies governing virtual gambling.

Keywords : *Gambling, Criminal Offences, Online Games*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, maha besar Allah dengan segala keindahan, keserasian dan keteraturan kehidupan. Ia sumber inspirasi dan motivasi tanpa henti, sumber eksplorasi eksistensi diri, sumber dari segala sumber yang menciptakan hati dan Nurani.

Allah memberikan kehidupan kepada kita dengan porsi yang sama, takaran dan kadar yang sama pula. Allah tidak pernah membedakan hidup seseorang. Semuanya di berikan hak dan kewajiban yang sama, potensi diri yang berkeadilan. Karena dasar manusia adalah kefitrahan yang dibawanya sejak dia dilahirkan. Itulah muara dari skripsi ini.

Dengan tulus penulis sampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Kepada Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya Irjen. Pol (purn) Drs. Anton Setiadji, SH., M.Hum, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu di Universitas Bhayangkara Surabaya.
2. Kepada Dekan Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya Dr. Karim, SH., MH, atas arahnya.
3. Kepada Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum, Siti Ngaisah, SH., M.H.
4. Kepada Dosen Pembimbing Wredha Danang Widioko., S.H., M.H. yang dengan kebesaran jiwa membimbing selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Kepada semua dosen Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu selama proses perkuliahan.

6. Kepada Ayah Mama yang telah memberikan dukungan moral serta memfasilitasi dengan baik.
7. Kepada Savi Nadine yang telah men-support saya selama proses pengerjaan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman saya dari Spontan Uhuy dan PSKS yang selalu menemani saya saat lelah dalam menyusun skripsi ini.

Akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu kritik dan saran yang bermanfaat, sangat di perlukan demi perbaikan.

Surabaya, 27 Mei 2023

Penulis

Seftian Dandi Dewantara

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum.....	7
2. Tujuan Khusus.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Praktis.....	8
2. Manfaat Teoritis	8
E. Kajian Pustaka	9
1. Pengertian Perjudian.....	9
2. <i>Bentuk perjudian</i>	13
3. Macam-macam perjudian	14
4. Pengertian Perjudian <i>Online</i>	18
3. Pengertian <i>Higgs Domino Island</i>	20
F. Metode Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian	21
2. Pendekatan Masalah	21
3. Sumber Bahan Hukum	22
4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	22
5. Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum	25
G. Sistematika Penulisan.....	25
BAB II SIFAT PERJUDIAN MENURUT HUKUM PIDANA	27
A. Pengaturan Perjudian online di indonesia	27

B.	Landasan Hukum Mengenai Sifat Perjudian.....	33
C.	Implikasi Hukum terhadap Game Higgs Domino Island	40
BAB III	KARAKTERISTIK GAME HIGGS DOMINO ISLAND	42
A.	DESKRIPSI DAN FITUR GAME HIGGS DOMINO ISLAND	42
C.	KETERSEDIAAN AKSES DAN PENYEBARAN GAME.....	51
D.	SUDUT PANDANG DARI PERMAINAN HIGGS DOMINO ISLAND MENURUT	53
BAB IV	PENUTUP	57
A.	KESIMPULAN	57
B.	SARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Gambaran Game Higgs Domino	43
Gambar 4.2. Mekanisme transaksi penjualan chip highss domino	45

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 WAWANCARA	61
LAMPIRAN 2 DOKUMENTASI	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semakin mudah masyarakat mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi saat ini, maka akan semakin merugikan apa yang dapat langsung dirasakan oleh masyarakat, terutama bagi mereka yang tergolong menengah ke bawah. tingkat pendidikan dan ekonomi. Seiring dengan perubahan kehidupan manusia, ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi, tingkat dan bentuk kejahatan juga berubah baik kualitas maupun kuantitasnya. Demikian juga perilaku judi yang merupakan masalah klasik telah menjadi kebiasaan buruk bagi masyarakat.

Secara psikologis, masyarakat Indonesia tidak bisa dikatakan pemalas, melainkan manja dan menyukai berbagai gadget dan impian, yang mendorong permainan semakin subur. Sulit untuk memisahkan perilaku judi dari masyarakat Indonesia. Juga masyarakat kita atau orang Jawa khususnya judi itu memang darah daging .¹

Dampak perjudian sangat merugikan masyarakat dan moral bangsa. Pada dasarnya, kejahatan-kejahatan tersebut mengganggu ketertiban, ketenteraman, dan keamanan masyarakat. Selain itu, dampaknya terhadap anak juga penting. Mereka akan berpartisipasi dalam kejahatan perjudian yang mereka lihat terjadi di sekitar dan akan menyebabkan kerugian material bagi pelakunya. Perjudi kemungkinan

¹ Nurdin H Kistanto, "Kebiasaan Masyarakat Berjudi," *Harian Suara Merdeka* 4 (2001). hlm 8

besar akan ditangkap dan dituntut di pengadilan dan penjudi tidak menjadi kaya karena berjudi.

Judi atau permainan untung-untungan atau judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “permainan yang menggunakan uang untuk bertaruh”.² Perjudian melibatkan "mempertaruhkan sejumlah uang atau properti dalam permainan tebak-tebakan berdasarkan peluang, dengan tujuan memenangkan jumlah atau properti yang lebih besar dari jumlah atau aset awal"³. Gim adalah gim di mana pemain bertaruh untuk memilih satu opsi dari banyak opsi di mana hanya satu yang benar dan menang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Aturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai.

Seiring perkembangan teknologi, begitu pula perjudian. Game yang sebelumnya hanya dapat dimainkan dengan pertemuan minimal 2 (dua) pemain, kini Anda dapat memainkan game tersebut tanpa harus saling bertemu. Tidak hanya mudahnya bertemu dengan para pemain yang ditawarkan judi *online*, namun fleksibilitas dalam permainan judi online memberikan daya tarik tersendiri bagi para pemain yang berjudi *online*, menggunakan internet, berjudi Judi *online* dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja dengan banyak cara yang mudah. untuk mengakses penyedia layanan (situs *web*) untuk perjudian.

Ponsel bersistem operasi Android (Gadget) merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk mengakses judi di dunia maya, selain mengakses situs judi hanya

² Poerwadarminta, “Poerwadarminta. 1982. ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’. Jakarta: Balai Pustaka,,” *Balai Pustaka*, 1982. hlm 418

³ Poerwadarminta. Hlm 148

pada saat ada koneksi internet, ada fungsi lain yaitu mudah dibawa kemana saja, sehingga Anda dapat mengakses situs game, di mana saja dan kapan saja. Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 45 Ayat (2) mengatakan akan memberikan hukuman penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak Rp.1.000.000.000. Pasal tersebut berbunyi: “*setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.*”⁴

Sebagai negara hukum, pastinya negara Indonesia melandaskan segala bentuk perlakuan atas dasar hukum. Dimana hal ini secara jelas tertuang dalam kitab Undang-Undang Dasar tahun 1945 Pasal 1 Ayat 3 yang berbunyi negara Indonesia adalah negara hukum, sehingga ketentuan konstitusi ini bermakna, bahwa segala aspek kehidupan dalam kemasyarakatan, kenegaraan dan pemerintahan harus senantiasa berdasarkan atas hukum sebagaimana hukuman bagi pelaku judi *online*.

Sifat permainan tersebut bertentangan dengan agama, ritual dan moralitas serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara serta kepentingan nasional. Perjudian berdampak negatif pada moralitas dan psikologi masyarakat, terutama

⁴ Putri Ramadhani and Aman Syukur, “Unsur Pidana Dalam Game Online HIGGS Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif,” *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)* 4, no. 2 (2021): 331–41.

generasi muda. Di satu sisi, judi merupakan masalah sosial yang sulit diatasi, dan judi sudah ada sejak peradaban manusia ada.⁵

Perjudian *internet (gambling internet)* terjadi dengan memasang taruhan pada aktivitas olahraga atau kasino melalui Internet. Perjudian online benar-benar keseluruhan proses, baik itu bertaruh, bermain, atau mengumpulkan uang melalui internet. Dalam semua kasus perjudian internet, pemain akan diminta untuk melakukan setoran awal sebelum dapat bermain online. Itu berarti Anda harus mentransfer jumlah tertentu ke situs perjudian.⁶

Walaupun permainan ditujukan untuk anak-anak, banyak orang dewasa yang memainkannya, bahkan banyak orang yang mencari nafkah dengan bermain game untuk mendapatkan penghasilan. Game online juga memiliki dampak yang besar, terutama pada perkembangan fisik dan mental anak usia dini. Meski bisa bersosialisasi di game online dengan gamer lain, game online seringkali membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial kehidupan nyata.

Game online yang akan menjadi subjek penelitian ini adalah game Higgs Domino Island. Permainan Higgs Domino Island merupakan permainan yang didalamnya terdapat banyak permainan mulai dari permainan seperti catur, poker, slot, tebak-tebakan, gable, qq dan masih banyak lagi. Permainan ini dapat dimainkan jika pemilik akun permainan ini memiliki beberapa koin yang biasa disebut dengan token. Permainan Higgs Domino Island ini menawarkan modal sebagai alat bermain harian hingga 2.000.000 (dua juta) koin (token) setiap 07

⁵ Agus Raharjo, *Cybercrime: Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi* (Citra Aditya Bakti, 2002).

⁶ S Spector and S Wong, *The Complete Idiot's Guide to Gambling Like a Pro*, Complete Idiot's Guides (Alpha Books, 1996), <https://books.google.co.id/books?id=ETRYC0QaRIUC>. Hlm 122

jam:00 jam untuk memainkan game ini, jika Anda ingin koin (token) yang banyak, game ini menyediakan cara untuk membeli koin melalui pembayaran seperti kredit atau melalui platform pembayaran rumah atau layanan penawaran lainnya. Game ini juga menawarkan pertukaran koin antar pengguna Game Higgs Domino Island.

Melalui fitur deposit ini, pemain game Higgs Domino Island bisa mendapatkan keuntungan di luar ketentuan in-game yang menyediakan layanan deposit tersebut. Saat ini, permainan koin Higgs Domino Island adalah alat perdagangan antar pengguna, karena pengguna sering menjual koin (chip) jauh lebih murah dan mendapatkan lebih banyak koin (chip) daripada membeli dari permainan Higgs Domino Island itu sendiri. Akibatnya, terjadi perdagangan ilegal di dalam game Higgs Domino Island di mana pengguna menjual koin di luar aturan permainan.

Higgs Domino Islands adalah aplikasi yang menawarkan permainan yang mengelabui orang agar menjual koin (keripik) dalam perdagangan ilegal untuk mendapat untung dengan mengurangi sejumlah koin dengan jumlah tertentu. Salah satu pemain Higgs Domino Island di Indonesia tepatnya di Riau ditangkap di tempat oleh pihak kepolisian karena menjual token Higgs Domino Island. Alasan polisi menangkap pelaku karena merupakan tindak pidana perjudian, dan pelaku juga dijerat Pasal 303 KUHP tentang perjudian.

Melihat kejadian tersebut sepertinya kurang tepat menyatakan bahwasannya menjual *Chip Higgs Domino Island* adalah suatu Tindak Pidana Perjudian, dalam Pasal 303 Ayat 3 Ki⁷tab Undang-Undang Hukum Pidana menyatakan: yang disebut

⁷ M Irsan, Zuleha Zuleha, and Andi Rachmad, "Penegakan Hukum Terhadap Wanita Yang Melakukan Tindak Pidana Perjudian Di Kota Langsa," *Meukuta Alam: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 1 (2019): 147–55.

permainan judi adalah tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Melihat dari bunyi pasal tersebut yang kesimpulannya menyebut judi adalah tiap tiap permainan yang kemungkinan mendapatkan keuntungan, kembali kepada Aplikasi permainan *Higgs Domino island* adalah aplikasi yang tidak menawarkan uang bagi pemenang dalam permainannya, sehingga terlihat masih terdapat kerancuan dalam penerapan pasal tersebut. Selain itu karena *Higgs Domino Island* diakses secara *online* maka dari itu dapat dilihat dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 Ayat 2 yang menyatakan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Dengan sanksi pidana dijelaskan pada Pasal 42 Ayat 2 yang mana dengan sanksi paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 miliar. Namun tidak ada dijelaskan lebih lanjut apa yang dimaksud perjudian di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁸

Belum ada secara pasti di dalam Undang-Undang apa yang dimaksud perjudian, pernyataan *Higgs domino island* sebagai suatu aplikasi perjudian belum dapat dipastikan kebenarannya, karena belum dapat didudukan apa yang dimaksud dengan perjudian apabila judi *online*.

⁸ Ibid.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sifat perjudian menurut hukum pidana?
2. Bagaimana karakteristik *game Higgs Domino Island* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dalam penelitian dan penulisan skripsi ini yang dimaksud oleh penulis. Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan seperti diatas, maka apa yang dituangkan di sini diarahkan untuk mencapai tujuan penelitian, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaturan hukum tentang perjudian *online* di Indonesia
2. Untuk mengetahui karakteristik *game* yang mengandung unsur perjudian *online* dalam *Higgs Domino Island*

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum seperti yang telah dijelaskan diatas, adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu sebagai persyaratan akademik. Penelitian ini ditujukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Diharapkan tulisan ini dapat bermanfaat bagi :

- a.) Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi pemerintah dan masyarakat dalam mengetahui bagaimana pengaturan hukum tentang perjudian online di Indonesia dan bagaimana karakteristik *game* yang mengandung unsur perjudian *online* dalam *Higgs Domino Island*
- b.) Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi pada Fakultas Hukum Universitas Bhayangkara Surabaya serta sekaligus menjadi referensi penelitian sejenis pada masa yang hendak datang.

2. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan sumbangan pemikiran bagi teori hukum pidana khususnya terkait karakteristik aplikasi *game* yang mengandung unsur perjudian *online* (studi pada *game Higgs Domino Island*)
- b) Mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah penulis terima selama mengikuti perkuliahan di fakultas hukum Universitas Bhayangkara Surabaya, Khususnya pada karakteristik aplikasi *game* yang mengandung unsur perjudian *online* (studi pada *game Higgs Domino Island*)

E. Kajian Pustaka

1. Pengertian Perjudian

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia dan hampir semua negara tahu bahwa itu adalah permainan untung-untungan. Perjudian juga merupakan masalah sosial karena berdampak sangat negatif terhadap kepentingan nasional, terutama bagi generasi muda, karena membuat anak muda malas dan uang yang ditanamkan dalam permainan ini cukup besar untuk dijadikan modal awal. Pembangunan bukan karena judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan adat istiadat. Perjudian adalah salah satu masalah sosial. Perjudian adalah permainan di mana pihak bertaruh satu sama lain, memilih opsi dari beberapa level, dan hanya satu opsi yang menjadi pemenang sebenarnya. Undang-undang membingungkan masyarakat umum bahwa perjudian adalah kegiatan kriminal atau ilegal. Perkembangan praktik perjudian tidak hanya mempromosikan perjudian tradisional seperti permainan kartu dan permainan tebak-tebakan, tetapi juga perjudian online. Perjudian merupakan masalah sosial karena berdampak sangat negatif terhadap kepentingan nasional terutama bagi generasi muda, karena membuat generasi muda pada umumnya malas dan modal yang ditanamkan dalam permainan ini cukup besar untuk mendapatkan dana awal. Perjudian juga bertentangan dengan agama, moralitas, dan kesusilaan. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan agama, etika dan moral Pancasila serta membahayakan hajat hidup dan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Perjudian adalah salah satu penyakit sosial yang terkait dengan kejahatan yang tidak dapat dengan mudah diberantas sepanjang sejarah yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Oleh karena itu, kita harus berusaha menjauhkan orang dari perjudian, membatasi perjudian ke area terkecil, menghindari perilaku negatif berlebihan yang lebih serius, dan terakhir berhenti berjudi.⁹

Sebagaimana yang telah dikutip oleh Andry Hadiansyah, jenis-jenis *gambling* menurut *Stanford Wong dan Susan Spector* (1996), dalam buku *gambling Like a Pro*, membagi lima kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:¹⁰

1.) *Sociable Games*

Dalam *Sociable Games*, Semua orang menang atau kalah bersama. Pemain bertaruh pada alat atau lingkungan yang ditentukan, bukan melawan satu sama lain. Dalam jenis judi ini Anda akan sering melihat pemain berbicara, tertawa atau tegang satu sama lain. Meskipun pemain selalu ingin menang, mereka mengerti bahwa jika tidak, setidaknya mereka memiliki peluang bagus untuk mencoba permainan tersebut. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, *Baccarat*, *BlackJack*, *Pai Gow Poker*.

2.) *Analytical Games*

Analytical games sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan

⁹ Irsan, Zuleha, and Rachmad, "Penegakan Hukum Terhadap Wanita Yang Melakukan Tindak Pidana Perjudian Di Kota Langsa."

¹⁰ Spector and Wong, *The Complete Idiot's Guide to Gambling Like a Pro*.

menganalisis berbagai kejadian seperti pacuan kuda, *Sports Betting* (sepakbola, balap mobil dan motor).

3.) *Games You Can Beat*

Dalam *games you can beat*, penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga berusaha keras untuk dapat menguasai permainan, dalam kategori ini penjudi menganggap kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah : *Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting*.

4.) *Escape from Reality*

Pada permainan *escape from reality*, para pemain yang menjalankan *slot machine* atau *video games* dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain. Permainan ini bukan hanya menyuguhkan hal-hal yang menarik tetapi juga membuat penjudi terbuai menunggu hasil yang tidak terduga, meski penjudi pada akhirnya selalu mengalami kekalahan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Slot Machines* dan *Video Games*.

5.) *Patience Games*

Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka *patience games* merupakan pilihan yang paling

digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Lottery, Keno, Bingo*.

Perjudian adalah pertarungan sejumlah dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib dan setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang main, dimana perjudian ini juga dapat dijumpai diberbagai lingkungan masyarakat. Perilaku berjudi telah menjadi sebuah tradisi atau kebiasaan dalam masyarakat. Meskipun hukum yang berlaku tidak mengizinkannya perjudian, kegiatan tersebut bisa dilakukan secara sembunyi-sembunyi.

Dari pengertian perjudian diatas, suatu perjudian harus memiliki faktor-faktor untuk disebut perjudian, faktor tersebut adalah:

- a. *Game*/perlombaan, perbuatan yang biasanya berlangsung dalam bentuk permainan atau balapan. Jadi dilakukan hanya untuk bersenang-senang atau bekerja untuk mengisi waktu luang untuk menghibur hati, jadi hiburan. Tapi di sini, pelakunya tidak harus ada di sana. Karena mereka bisa menjadi penonton atau peserta taruhan pada kemajuan pertandingan atau balapan.
- b. Untung-untungan, artinya untuk memperlunak pertandingan atau persaingan, ia lebih mengandalkan faktor spekulasi/acak atau

keberuntungan. Atau faktor kemenangan diperoleh melalui kebiasaan atau kecerdasan pemain yang sudah dikenal atau telah terlatih kemampuannya.

- c. Ada taruhan, dalam permainan atau kontes ini di mana pemain memasang taruhan di rumah, dalam bentuk uang atau properti lainnya.¹¹

2. Bentuk perjudian

Bentuk perjudian itu ada 2 jenis yaitu perjudian yang mendapat izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya :

1. Bentuk legal dari permainan dan lotere yang disahkan oleh pemerintah. Bentuk perjudian legal ini disetujui negara, operasinya memiliki lokasi resmi, menjamin operasi yang aman dan diketahui publik. Contohnya Kasino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di Jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk-bentuk perjudian yang dilegalkan oleh pemerintah antara lain untuk tujuan sebagai berikut: untuk mengembangkan sumber pendapatan non-tradisional dan untuk memenuhi hasrat perjudian masyarakat, yang pada dasarnya tidak dapat ditekan atau diberantas. Kasino adalah bangunan atau rumah yang menyediakan fasilitas latihan atau alat untuk berjudi. Kasino adalah tempat berkumpulnya orang-orang

¹¹ ANDI KUMALA YUSRI TANRA, "TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN," n.d. hlm 16

untuk bermain sesuai dengan keinginan para pemainnya. Kasino biasanya memiliki orang atau organisasi yang meminjamkan uang untuk berjudi dengan suku bunga tinggi, seperti rentenir.

2. Permainan ilegal dan lotere. Pada saat yang sama, bentuk perjudian ini tidak mendapat persetujuan negara, termasuk lotere. Sebelumnya diberitakan di media bahwa pemerintah akan melegalkan perjudian ini, namun hingga saat ini pemerintah belum mengambil keputusan.

3. Macam-macam perjudian

Ada banyak sekali macam-macam dari perjudian, diantaranya adalah :¹²

1. Roulette adalah jenis perjudian di mana Anda mempertaruhkan uang pada salah satu dari 36 angka dan dua angka tambahan (total 38 angka). Jika tebakannya benar, kemenangannya adalah 36 kali taruhan.
2. Blackjack atau Tutelage yaitu bandar yang melayani beberapa pemain, jika kartu bandar memiliki angka tertinggi maka semua pemain kalah taruhannya, begitu juga sebaliknya, jika bandar mendapat kartu terendah maka harus membayar taruhannya. Namun biasanya bandar hanya kalah dari satu atau dua pemain saja.
3. Dalam lotere Tail Nalo, yaitu. dua angka terakhir bab Nalo, petaruh harus menebak salah satu angka 0-99. Jika rekannya berhasil, dia mendapat 65x taruhan.

¹² Budi Mastono, "Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian Di Indonesia Dan Di Singapura" (Universitas Internasional Batam, 2013).

4. Tekpo adalah permainan dengan kartu domino, siapa yang memiliki angka tertinggi dialah pemenangnya. Jumlah peserta terbatas dan taruhan kecil dibuat. Biasanya tekpo dibuat pada acara pernikahan adat Tionghoa dan sebagai hobi.
5. Permainan kebetulan Dadu atau Glodog dimainkan dengan dadu. Caranya adalah dengan menebak jumlah lingkaran di atas kubus. Jika perkiraannya cocok dengan jumlah lingkaran di atas dadu, permainan dimenangkan.
6. Dokding adalah permainan dadu dengan gambar binatang di wajahnya. Kemudian pemain meletakkan gambar binatang tersebut pada kolom kertas yang dibentangkan di lantai. Kemudian dadu dihancurkan atau dilempar ke atas.
7. Pertempuran burung, yaitu 2 ekor burung merpati dilepasliarkan pada tempat yang telah disepakati, kemudian burung merpati yang datang lebih awal dinyatakan sebagai pemenang.
8. Okeh adalah permainan untung-untungan di mana dua koin dipasang dan dilempar. Jika bergambar burung hinggap di uang logam maka dinyatakan mati, dan jika bergambar uang rupiah dinyatakan hidup.
9. sabung ayam adalah dua ayam jantan yang diperebutkan di mana petaruh menyukai salah satu dari dua ayam. Jika ayam menang di pihak mereka, petaruh dinyatakan sebagai pemenang. Biasanya ayam-ayam tersebut diadu hingga salah satunya kalah, bahkan sampai mati. Permainan ini biasanya diikuti dengan perjudian yang

berlangsung di dekat arena sabung ayam. Permainan sabung ayam disebut juga dengan sabung ayam. Permainan ini sudah dimainkan sejak masa pemerintahan Demak.

10. Togel adalah salah satu jenis permainan Toto Gelap, suatu bentuk perjudian dimana anda mempertaruhkan uang dengan cara menebak angka selanjutnya. Hal ini berbeda-beda sesuai dengan aturan permainan yang diterapkan oleh masing-masing bandar togel di setiap daerah. Pemain togel hanya perlu membayar sejumlah uang tertentu untuk memilih nomor togel dan kemudian tinggal menunggu nomor togel tersebut dipublikasikan. Togel sudah lama dimainkan di Indonesia, bahkan pada era orde lama togel dilegalkan. Anda bisa mendapatkan informasi lebih detail tentang permainan uang lotere di sini, penulis menjelaskan permainan tersebut. Nomor undian mulai dari 01-100 (yaitu 100), 1 nomor berharga 1000 rupee. Walaupun permainan ini memiliki 3 angka yang berbeda yaitu 2 angka yang disebut Bete, 3 angka yang disebut Kop-Kopan dan 4 angka yang disebut As-Asan. 2 nomor mendapatkan 60.000 rupee, 3 nomor mendapatkan 300.000 rupee dan 4 nomor mendapatkan 2.000.000 rupee. Ini juga berlaku untuk kelipatan seperti: Jika anda membeli kertas surat bernomor yaitu 3 angka sebanyak empat kali, maka jika muncul 3 angka maka anda akan mendapatkan 300.000 rupiah dikalikan 4 yaitu 1.200.000 rupiah. Walaupun total angka yang keluar adalah 4 digit. Seminggu ada 4 hari yaitu senin, kamis,

sabtu dan minggu. Dimulai pukul 09:00 WIB pagi dan berakhir pukul 14:00 WIB sore. Notifikasi numerik keluar sekitar tengah hari atau sekitar pukul 18.00 WIB yaitu sampai Maghrib.

11. Mahjong adalah permainan empat pemain dari Cina. Ini adalah permainan yang membutuhkan keterampilan, strategi, kecerdasan, perhitungan, dan keberuntungan. Bergantung pada varian permainannya, faktor keberuntungan bisa rendah atau dominan. Mahjong adalah permainan judi yang populer di Asia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk membangun satu set lengkap (biasanya tiga set) dari 13 atau 16 batu bata. Yang pertama mencapai tujuan ini adalah pemenangnya. Batu pemenang melengkapi rangkaian menjadi 14 atau 17 batu.¹³

12. Perjudian online adalah bentuk perjudian yang populer akhir-akhir ini. Pemain tidak perlu bertemu langsung, cukup menggunakan teknologi online, pemain bisa memainkan permainan judi yang mereka inginkan, jadi jarak bukan halangan untuk berjudi, karena pemain dari satu negara bisa menyeberang dengan pemain dari negara lain melalui media internet. Berhubungan. Hingga saat ini judi online sudah tersebar di seluruh dunia dan sangat sulit diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia maupun negara lainnya.

¹³ Amy Lo, *The Book of Mah Jong: An Illustrated Guide* (Tuttle Publishing, 2013). Hlm 3

13. Taruhan sepak bola adalah salah satu taruhan paling populer.

Taruhan bola adalah taruhan pada pihak atau tim bola mana yang akan memenangkan pertandingan sepak bola atau jenis permainan bola lainnya. Pada umumnya saat bermain sepak bola, Anda sering kali bertaruh pada hasil pertandingan bola atau jumlah poin.

Di antara berbagai macam bentuk perjudian yang disajikan di atas, masih banyak lagi jenis dan bentuk perjudian, dan dapat diasumsikan bahwa jenis permainan yang paling sederhana biasanya bersifat rekreatif atau rekreasional. Karena ini sering kali melibatkan pertarungan, akhirnya juga berbentuk perjudian.

4. Pengertian Perjudian *Online*

Judi online adalah permainan untung-untungan yang dimainkan di komputer atau smartphone dengan koneksi internet dan melibatkan taruhan. Judi online saat ini banyak dimainkan oleh masyarakat karena menganggap judi online sebagai permainan yang menguntungkan untuk mendapatkan uang dengan mudah, aman dan cepat dibandingkan dengan judi biasa. Perjudian online merupakan perbuatan melawan hukum yang diatur dalam Pasal 27 Ayat 2 UU No. 19 Tahun 2016, Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008, Undang-Undang Informasi Elektronik. ¹⁴

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut judi online atau judi internet biasanya terjadi sebagai akibat dari taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Perjudian online benar-benar keseluruhan proses, baik itu bertaruh,

¹⁴ Hery Sulistyono and Lindu Ardjayeng, "TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK," *Dinamika Hukum & Masyarakat* 1, no. 2 (2020). Hlm 1 - 19

bermain, atau mengumpulkan uang melalui internet. Pemain harus melakukan setoran awal sebelum mereka dapat bermain online. Artinya, Anda perlu mentransfer sejumlah uang ke pengelola situs judi sebagai setoran awal. Setelah petaruh melakukan deposit, dia akan menerima sejumlah koin untuk perjudian online. Jika Anda menang, taruhan akan dikirim melalui transfer bank dan jika Anda kalah, jumlahnya akan dikurangi .¹⁵

Jika mengetahui adanya perjudian di Internet dan untuk memastikan bukti keberadaan perjudian ini, Anda harus mendaftar atau mendaftar terlebih dahulu. Saat pendaftaran, agen salah satu situs judi tersebut memberikan username dan password pribadi. Dia memiliki alamat email, nomor telepon atau ponsel dan juga dapat langsung membuat nama pengguna dan kata sandi yang diinginkan oleh penulis. Dalam hal ini, administrator akan memberikan petunjuk tentang cara mengikuti permainan dan menginformasikan tentang fungsi dari permainan.

Dalam interaksi antara pemain dan pengelola judi juga menggunakan layanan transfer bank dengan media online. Untuk bertaruh, Anda harus mentransfer uang (setoran) ke rekening bank yang disiapkan oleh penyedia judi online dengan setidaknya jumlah yang ditentukan dalam forum pengiriman situs judi online (setoran), di mana uang itu kemudian masuk. akun permainan pribadi yang dipilih oleh para pemain dalam bentuk Koin, yang dapat digunakan untuk bertaruh pada permainan online pilihan mereka. Selain komunikasi online dengan anggota,

¹⁵ Onno W Purbo, "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi," *Computer Network Research Group, ITB, Bandung*, 2007.

administrator situs menggunakan ponsel dengan nomor tertentu yang digunakan antar anggota.

5. Pengertian *Higgs Domino Island*

Ada jutaan *Game* yang ada didunia maya saat ini. Mulai dari *Game* yang sangat simple hingga yang kompleks, rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau koin (*Chip*). Adapun salah satu *Game* yang digemari saat ini adalah *Higgs Domino Island*.

Higgs Domino Island merupakan *Game* yang dapat diunduh melalui *Play Store* atau *App Store* yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai *Game*, mulai dari domino, kartu, *fuzle*, *dam*, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak koin (*Chip*) yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino Island* yang populer adalah slot, mulai dari *DuoFu Duo Cai*, *Rezeki Nomplok*, *Panda*, *5 DRAGONS*, *FaFaFa*, *Inji Baox*, *Golden Arwana*, *777 Crazy*, *Buto Ijo*, *4 Player Room*, dan *Golden Fishing*. Permainan *Higgs Domino Island* menjadi semakin menarik karena *Game Higgs Domino Island* menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah, dan kirim *Chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *Chip* yang diberikan terbatas.

Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *Chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *Chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan

fitur *Top Up*. Pada fitur ini, pembelian *Chip* dilakukan melalui pihak *provider* dengan cara menukar pulsa.¹⁶

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini, penulis akan menggunakan metode penelitian hukum eksperimen. Penelitian hukum empiris adalah penelitian hukum yang menggunakan data primer yang diperoleh langsung dari masyarakat sebagai sumber primer melalui kerja lapangan.¹⁷ Penelitian yuridis empiris merupakan penelitian yang membahas bagaimana hukum beroperasi dalam masyarakat.

dimana hal ini mengharuskan pengetahuan untuk dapat diamati dan dibuktikan secara terbuka. Titik pengamatan ini terletak pada kenyataan atau fakta-fakta sosial yang ada dan hidup di tengah-tengah masyarakat sebagai budaya hidup masyarakat.

2. Pendekatan Masalah

Berdasarkan penelitian empiris, maka pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan lapangan. Karena yang akan diteliti adalah isu hukum yang terjadi di lapangan dan efektivitas hukum apakah sudah sesuai dengan peraturan yang seharusnya. Selain itu, studi yang digunakan oleh penulis untuk mempermudah pemahaman masalah adalah bersumber dari seluruh masyarakat yang terlibat langsung dengan inti permasalahan ini .

¹⁶ Mila Puspita, "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino" (UIN FAS Bengkulu, 2021). Hlm 35

¹⁷ Bambang Waluyo, "Penelitian Hukum Dalam Praktek, Sinar Grafika" (Jakarta, 2002). Hlm 17

3. Sumber Bahan Hukum

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Sumber data ini menggunakan penelitian hukum Empiris yang memiliki 2 (dua) jenis, yaitu data primer dan data sekunder :

4. Bahan Hukum Data Primer

Data primer adalah data yang diambil atau diperoleh langsung dari sumbernya ataupun dari pengamatan langsung yang menyangkut permasalahan yang diteliti lewat wawancara, observasi, kuisisioner ataupun laporan dalam wujud dokumen tidak formal yang setelah itu di olah dengan periset. Data ini pula merupakan data utama yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu dari pemain, penjual dan pembeli koin (*chip*), dan *game higgs domino Island*.

5. Bahan Hukum Data Sekunder

Data sekunder adalah data pendukung atau pelengkap dari data sebelumnya yakni data primer. *Soerjo Soekamto* berpendapat bahwa data sekunder ialah data yang antara lain terdiri dari dokumen-dokumen resmi, buku, bahkan hasil penelitian yang bersifat laporan.¹⁸ Data sekunder ini meliputi dokumen-dokumen yang resmi, buku-buku maupun hasil penelitian yang menjadi bahan pijakan dan bahan referensi.

6. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Adapun teknik pengumpulan bahan hukum yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

¹⁸ Soerjono Soekanto, "Pengantar Penelitian Hukum, UI," *Press, Jakarta*, 2008. hlm 2

1. Studi Lapangan (*field research*)

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data primer, yang diperoleh dengan metode membaca, menekuni, serta menganalisa bermacam-macam sumber yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti. Study lapangan dilakukan dengan *interview*, *interview* merupakan suatu diskusi yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk mendapatkan informasi dari wawancara (*interviewer*).¹⁹ Suatu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab kepada pihak yang bersangkutan, dilakukan dengan sistematis didasarkan pada tujuan penelitian.

2. Studi Kepustakaan (*library research*)

Studi kepustakaan ini dilakukan dengan mempelajari serta mengutip dari buku-buku serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini ataupun bermacam bahan hukum yang cocok dengan kajian tersebut di atas suatu pengumpulan data dengan cara menekuni buku-buku kepustakaan untuk mendapatkan data sekunder. Penulis menggunakan beberapa buku referensi tentang efek keterlambatan. Teknik ini merupakan cara untuk mendapatkan informasi tentang literatur ilmiah dan beberapa buku referensi tentang bahan tertulis. Penggunaan buku perpustakaan dan sumber online akan membantu penulis dalam menyusun karya ini. Montase selalu membutuhkan kombinasi teori dari buku teks, buku perpustakaan, dan pengalaman penulis.

¹⁹ Arikunto Suharsimi, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," *Jakarta: Rineka Cipta* 134 (2006). hlm 143

3. Wawancara

Wawancara adalah sumber data yang bersifat primer, yang dimana dalam pelaksanaannya dilakukan secara langsung berhadapan dengan subjek penelitian atau informan selaku responden penelitian di lapangan. Oleh karenanya, secara sederhana wawancara dapat diartikan sebagai “pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.²⁰ Wawancara adalah pertemuan antara dua orang di mana informasi dan ide dipertukarkan melalui tanya jawab untuk memberi makna pada topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui masalah yang sedang diteliti, tetapi juga ketika dia ingin mengetahui lebih banyak tentang responden.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi adalah cara memperoleh pengetahuan dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, gambar dan gambar tertulis dalam bentuk laporan dan informasi untuk mendukung penelitian. Studi dokumenter melengkapi penggunaan metode observasi atau

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pariwisata (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D)*, Alfabeta, 2020. hlm 33

wawancara dan lebih dapat diandalkan atau kredibel bila didukung oleh foto atau tulisan ilmiah yang ada. Namun tidak semua dokumen memilih kredibilitas yang tinggi. Misalnya, banyak foto yang tidak mewakili kondisi aslinya karena gambar mungkin dibuat untuk tujuan tertentu.

7. Pengolahan dan Analisis Bahan Hukum

Setelah data terkumpul maka data yang ada dikumpulkan serta di analisis secara kualitatif yaitu sesuatu ulasan yang dilakukan dengan cara menggabungkan antara riset kepustakaan dan penelitian lapangan serta menafsirkan data mendiskusikan data-data primer yang sudah diperoleh serta diolah sebagai satu yang utuh. Tidak memakai data berupa angka-angka ataupun perhitungan-perhitungan lainnya. Pendekatan kualitatif ini merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu apa yang dinyatakan responden secara tertulis ataupun lisan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian hukum ini, penulis membagi dalam empat bab dan masing-masing bab terdiri atas sub bab yang bertujuan agar mempermudah pemahaman. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I :

Merupakan bab yang memuat pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, kategori teori, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II :

Bab ini mencakup materi-materi yang mempunyai ikatan serta diperlukannya dalam membantu, menguasai, dan memperjelas permasalahan yang hendak diteliti. Bab ini menguraikan tinjauan umum mengenai pidana dan pemidanaan, sistem peradilan pidana, pertanggung jawaban pidana, dan bagaimana pengaturan hukum tentang perjudian *online* di Indonesia

BAB III :

Dalam bab ini berisi mengenai uraian pembahasan karakteristik game yang mengandung unsur perjudian *online* dalam *Higgs Domino Island* yang diangkat oleh penulis, serta analisa terhadap permasalahan yang akan dikomparasikan dengan peraturan perundang-undangan dan beberapa hasil wawancara dengan didukung oleh teori-teori yang relevan dengan permasalahan dalam penulisan ini.

BAB IV :

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan di bab-bab sebelumnya, serta berisikan saran penulis dalam menanggapi permasalahan yang diangkat dalam penulisan skripsi ini.

BAB II

SIFAT PERJUDIAN MENURUT HUKUM PIDANA

A. Pengaturan Perjudian online di Indonesia

Menurut *Onno W. Purbo*, yang disebut judi *online* atau judi internet biasanya muncul dari taruhan olahraga atau kasino melalui internet. Perjudian online sebenarnya adalah keseluruhan proses, apakah itu bertaruh, berjudi, atau menghasilkan uang secara *online*. Pemain harus melakukan deposit terlebih dahulu sebelum bermain online. Artinya sebagai deposit pertama Anda harus mentransfer sejumlah uang ke operator taman bermain. Ketika seorang petaruh mengirimkan uang, mereka mendapatkan beberapa koin untuk dimainkan. Jika menang, uang hasil taruhan akan ditransfer melalui transfer bank, dan jika kalah, koin akan berkurang.²¹

1. Sifat Perjudian

Perjudian diatur oleh hukum pidana karena dianggap memiliki sifat-sifat tertentu yang berpotensi merugikan masyarakat atau individu. Beberapa sifat perjudian yang umumnya dianggap oleh hukum pidana:²²

- a. Keberuntungan: Perjudian melibatkan unsur keberuntungan atau kebetulan dalam menentukan hasilnya. Hasil perjudian seringkali tidak dapat diprediksi dan bergantung pada faktor-faktor acak.

²¹ Purbo, "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi."

²² Universitas Islam An Nur Lampung, "Judi Dalam Islam: Pengertian, Unsur, Contoh, Akibat Dan Hikmah Meninggalakannya," <https://An-Nur.Ac.Id/> (Lampung, November 2022), <https://an-nur.ac.id/judi-dalam-islam-pengertian-unsur-contoh-akibat-dan-hikmah-meninggalakannya/>. Diakses pada 15 Mei 2023

- b. Taruhan atau taruhan nilai: Perjudian melibatkan taruhan atau taruhan nilai, di mana individu atau pihak-pihak yang terlibat mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi, seperti uang atau properti, pada hasil yang tidak pasti.
- c. Keuntungan atau kerugian finansial: Perjudian melibatkan kemungkinan keuntungan finansial bagi pemenang dan kerugian finansial bagi yang kalah. Ini bisa menyebabkan perubahan dalam situasi keuangan individu dan dapat menciptakan masalah seperti kecanduan judi atau kebangkrutan.
- d. Kriminalitas terkait: Karena sifatnya yang berpotensi merugikan, perjudian sering dikaitkan dengan aktivitas kriminal seperti pencucian uang, penipuan, atau kegiatan ilegal lainnya. Hukum pidana sering berusaha untuk melindungi masyarakat dari risiko-risiko ini.

Taruhan atau taruhan nilai: Perjudian melibatkan taruhan atau taruhan nilai, di mana individu atau pihak-pihak yang terlibat mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi, seperti uang atau properti, pada hasil yang tidak pasti.

2. Sistematis perjudian online

Menurut *Onno W. Purbo*, perjudian melalui teknologi informasi khususnya perjudian *online* melalui internet saat ini berkembang pesat. Apa yang disebut perjudian *online* atau perjudian Internet (perjudian *online*) biasanya dihasilkan dari taruhan pada kegiatan olahraga atau di kasino di Internet. Perjudian *online* sebenarnya adalah keseluruhan proses, apakah itu

bertaruh, berjudi, atau menghasilkan uang secara *online*. Pemain harus melakukan deposit terlebih dahulu sebelum bermain *online*. Artinya, Anda harus mentransfer sejumlah uang ke operator taman bermain sebagai 26 setoran pertama. Ketika seorang petaruh mengirimkan uang, mereka mendapatkan beberapa koin untuk dimainkan. Jika menang, uang hasil taruhan akan ditransfer melalui transfer bank, dan jika kalah, koin akan berkurang.²³

Mengetahui bahwa perjudian di Internet adalah kejahatan dan memperkuat bukti keberadaan perjudian ini dengan mendaftarkan anggota ke administrator situs untuk menerima nama pengguna untuk berpartisipasi dalam permainan ini. Jika Anda sudah memiliki nama pengguna, administrator akan memberi Anda petunjuk tentang cara bermain dan memberi tahu Anda tentang fitur permainan. Oleh karena itu, mereka juga menggunakan layanan transfer bank dengan media online untuk transaksi antara pemain/bettor dengan pengelola judi. Selain menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan anggota, pengelola situs menggunakan ponsel dengan nomor tertentu yang digunakan antar anggota.²⁴

3. Sifat Taruhan

Taruhan adalah suatu kegiatan di mana seseorang atau pihak-pihak yang terlibat memasang sejumlah uang atau barang berharga pada suatu hasil atau kejadian yang belum pasti atau tidak dapat diprediksi dengan

²³ Purbo, "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi."

²⁴ Y U S ALDIANSYAH, "TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS GAME ONLINE DI KOTA MEDAN" (2022). Hlm 253

akurat. Tujuan dari taruhan umumnya adalah untuk memperoleh keuntungan atau hadiah tertentu jika hasil taruhan tersebut sesuai dengan prediksi yang dibuat.²⁵

Taruhan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan dalam berbagai konteks, termasuk dalam perjudian, olahraga, permainan kartu, acara-acara sosial, dan bahkan dalam aspek kehidupan sehari-hari seperti tebak-tebakan atau pertarungan tidak resmi antara teman-teman.

Dalam taruhan, biasanya terdapat dua pihak atau lebih yang saling berinteraksi. Setiap pihak akan memberikan kontribusi taruhan dalam bentuk uang atau barang berharga ke dalam suatu pot atau hadiah. Kemudian, taruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil yang dipilih atau diharapkan. Pihak yang berhasil memprediksi hasil dengan benar akan memenangkan taruhan dan berhak atas hadiah yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁶

A. Konsep Taruhan

Konsep taruhan melibatkan proses memasang taruhan pada suatu peristiwa atau hasil tertentu dan kemudian mengharapkan hasil yang menguntungkan. Taruhan biasanya dilakukan dengan menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan. Beberapa elemen penting dalam konsep taruhan:

²⁵ Azwar Effendi and others, "Definisi Judi Menurut Fatwa Mui Dan Ibrahim Hosen (Analisis Pendekatan Bayani)" (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018). Hlm 18

²⁶ Universitas Islam An Nur Lampung, "Judi Dalam Islam: Pengertian, Unsur, Contoh, Akibat Dan Hikmah Meninggalakannya." Diakses 13 mei 2023

- a. Taruhan: Ini adalah jumlah uang atau barang berharga yang dipertaruhkan pada hasil tertentu. Taruhan dapat bervariasi tergantung pada jenis taruhan dan kesepakatan antara para pihak yang terlibat.
- b. Peluang: Peluang atau odds adalah ukuran kemungkinan terjadinya hasil tertentu. Peluang dapat diungkapkan dalam bentuk desimal, pecahan, atau pecahan desimal. Peluang ini membantu menentukan jumlah potensial yang dapat dimenangkan dalam taruhan.
- c. Peristiwa taruhan: Ini adalah hasil atau peristiwa tertentu yang menjadi fokus taruhan. Misalnya, dalam pertandingan sepak bola, peristiwa taruhan dapat berupa tim mana yang akan memenangkan pertandingan, jumlah gol yang akan dicetak, atau pemain mana yang akan mencetak gol.
- d. Penyedia taruhan: Ini adalah entitas atau individu yang menyediakan taruhan. Mereka bisa berupa bandar taruhan, kasino, atau platform taruhan *online*.
- e. Hasil pertaruhan: Ini adalah hasil akhir dari peristiwa taruhan yang menentukan apakah taruhan menang atau kalah. Jika hasilnya sesuai dengan apa yang diprediksi oleh pihak yang bertaruh, maka mereka akan memenangkan taruhan dan mendapatkan hadiah sesuai dengan peluang taruhan. Namun, jika hasilnya berbeda, mereka akan kehilangan taruhan mereka.

B. Hasil Taruhan

Hasil pertarungan dapat bervariasi tergantung pada jenis taruhan yang dilakukan. Beberapa contoh hasil pertarungan meliputi:

1. Menang: Jika taruhan yang dipasang benar, pihak yang bertaruh akan memenangkan taruhan dan berhak atas hadiah yang sesuai. Hadiah ini dapat berupa uang tunai, barang berharga, atau hadiah lainnya yang telah disepakati sebelumnya.
2. Kehilangan: Jika taruhan yang dipasang salah, pihak yang bertaruh akan kehilangan taruhan mereka dan tidak berhak atas hadiah apa pun. Taruhan yang hilang biasanya menjadi milik penyedia taruhan.
3. Seri: Dalam beberapa kasus, hasil pertandingan atau peristiwa taruhan dapat berakhir dengan hasil seri. Dalam situasi ini, taruhan dapat dikembalikan kepada pihak yang bertaruh atau dianggap tidak ada taruhan.

4. Kriteria kriteria menandakan perjudian

Dikatakan bahwa judi adalah permainan apa saja yang didasarkan pada harapan untuk menang, biasanya semata-mata bergantung pada keberuntungan, dan jika harapan dinaikkan karena kecerdasan dan kebiasaan pemainnya. Yang juga termasuk dalam permainan adalah bertaruh pada hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak diselenggarakan oleh peserta atau dimainkan di dalamnya, serta semua taruhan lainnya. *Higgs Domino Island* adalah permainan *online* yang menawarkan beberapa jenis permainan seperti permainan kartu, slot dan

lain-lain dalam permainan tersebut, dimana pemain bertaruh dengan chip untuk menang. Dalam Peraturan Menteri Teknologi Informasi dan Komunikasi Nomor 11 tanggal 20 Juni 2016 tentang klasifikasi *video game* interaktif, Pasal 1 secara jelas menyebutkan bahwa *video game* interaktif adalah kegiatan yang memungkinkan terselenggaranya *video game* interaktif. setidaknya dalam bentuk gol dan aturan elektronik.²⁷

Judi *online* adalah permainan yang menggunakan sarana internet untuk memasang taruhan, dalam permainan tersebut pemain harus membuat kesepakatan tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Jika timnya memenangkan permainan, maka dia berhak atas apa pun yang dipertaruhkan.²⁸

B. Landasan Hukum Mengenai Sifat Perjudian

Dari sudut pandang hukum, perjudian adalah kejahatan (kejahatan) yang menimpa masyarakat. Sehubungan dengan itu, Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian menyatakan bahwa segala tindak pidana yang berkaitan dengan kegiatan perjudian merupakan tindak pidana. Permainan untung-untungan pada dasarnya adalah permainan dimana para pihak bertaruh untuk memilih satu pilihan dari beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan yang benar dan menang. Pemain yang kalah taruhan

²⁷ Effendi and others, "Definisi Judi Menurut Fatwa Mui Dan Ibrahim Hosen (Analisis Pendekatan Bayani)."

²⁸ Effendi and others.

meneruskan minatnya kepada pemenang. Aturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum permainan dimulai.²⁹

Perjudian dapat diartikan sebagai pertaruhan yang disengaja, yaitu risiko bahwa setiap aset berharga atau berharga mengakui adanya risiko dan ekspektasi tertentu yang terkait dengan acara *game*, game, kontes, dan acara dengan hasil yang tidak pasti/tidak pasti. Keuntungan yang menguntungkan bagi pelakunya.

Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila serta membahayakan kepentingan masyarakat, bangsa, negara, dan bangsa. Perjudian berdampak negatif pada moral dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Di sisi lain, judi merupakan masalah sosial yang sulit diatasi, dan munculnya judi sudah ada sejak adanya peradaban manusia.

1. Landasan Hukum

Undang-Undang Perjudian dimuat dalam Pasal 303(3) KUHP yang menyatakan: “Perjudian adalah setiap permainan di mana peluang untuk menang biasanya bergantung pada keberuntungan murni, juga karena permainan tersebut melibatkan lebih banyak latihan atau keterampilan. Ini termasuk semua taruhan pada hasil kompetisi atau permainan lain yang bukan antara peserta atau pemain, juga seperti semua taruhan lainnya.”³⁰

²⁹ Sulistyono and Ardjayeng, “TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.”

³⁰ I Gede Damma Vijananda, Ni Putu Rai Yuliantini, and Dewa Gede Sudika Mangku, “Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Terkait Tindak Pidana Perjudian Cap Jiki Di Kabupaten Buleleng,” *Jurnal Komunitas Yustisia* 4, no. 1 (2021): 22–34.

Di Indonesia, ada beberapa undang-undang yang terkait dengan perjudian, seperti Pasal 303 KUHP, dan perjudian *online* diatur oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 (“UU ITE”). Pasal 303 bis (1) KUHP menyatakan: "(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: pertama, yang memanfaatkan kesempatan untuk melakukan permainan untung-untungan yang dilakukan dengan melanggar ketentuan 11 tersebut dalam Pasal 303 ; kedua, seseorang yang ikut serta dalam permainan untung-untungan yang dimainkan di atau di sepanjang jalan umum atau di tempat yang terbuka untuk umum, kecuali penguasa yang berwenang telah memberikan izin untuk menyelenggarakan permainan itu. “Padahal ketentuan UU ITE tentang perjudian di dunia maya diatur dalam Pasal 27 yang berbunyi: “Setiap orang menyebarkan, mentransmisikan atau menyediakan informasi elektronik atau dokumen yang mengandung isi permainan dengan sengaja dan tanpa izin.” dalam Pasal 45 UU ITE Perbuatan tersebut dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar.³¹

Landasan hukum Indonesia mengenai sifat perjudian didasarkan pada Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU No. 7 tahun 1974). Undang-undang ini secara umum melarang segala bentuk perjudian di Indonesia.

³¹ Perbuatan Pidana Moeljatno, “Pertanggungjawaban Dalam Hukum Pidana,” *Jakarta: Bima*, 1983. Hlm 83

Menurut Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974, perjudian didefinisikan sebagai kegiatan yang melibatkan taruhan atau pertaruhan uang atau barang yang memiliki nilai ekonomi dalam suatu permainan atau olahraga, baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Definisi ini mencakup perjudian dalam segala bentuknya, termasuk perjudian konvensional seperti kasino, taruhan olahraga, lotere, dan sejenisnya.³²

UU No. 7 Tahun 1974 juga menjelaskan bahwa perjudian adalah tindakan yang melanggar hukum dan dapat dikenakan sanksi pidana. Pasal 303 Ayat (1) KUHP Indonesia menyatakan bahwa siapa pun yang mengadakan, menyelenggarakan, atau ikut serta dalam perjudian dapat dikenai pidana dengan hukuman penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak 10 miliar rupiah.³³

Dalam hal perjudian online, Indonesia juga menerapkan pemblokiran akses ke situs-situs perjudian online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Selain itu, ada undang-undang tambahan yang mengatur perjudian online, seperti UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).³⁴

³² K Wantjik Saleh and KUHP Pelengkap, "Perubahan KUH Pidana Dan UU Pidana Sampai Dengan Akhir," *Jakarta: Ghalia Indonesia*, 1981. Hlm 136

³³ Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian Dengan," *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian*, 2014.

³⁴ Achmadudin Rajab, "Urgensi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Solusi Guna Membangun Etika Bagi Pengguna Media," *Jurnal Legislasi Indonesia* 14, no. 4 (2018): 463–71.

Dari pemaparan mengenai perjudian diatas, maka ada unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah:

- 1) Permainan/Kompetisi Permainan biasanya berbentuk permainan atau kontes. Aksi ini dilakukan sekedar iseng atau terburu-buru untuk mengisi waktu luang dan menghibur hati. Jadi intinya adalah hiburan tetapi disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan karena mereka bisa menjadi penonton atau orang yang bertaruh pada hasil pertandingan atau kompetisi.
- 2) Peluang Untuk memenangkan perlombaan atau permainan lebih tergantung pada unsur spekulatif/peluang atau keberuntungan, atau faktor kemenangan berasal dari kebiasaan atau kecerdasan pemain yang terbiasa atau mengembara.
- 3) Taruhan Permainan atau kompetisi ini melibatkan taruhan atau kompetisi, yaitu taruhan yang dipasang oleh pemain atau bandar, baik berupa uang atau harta benda lainnya. Bahkan wanita itu bertaruh. Akibat dari pertaruhan ini tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan

Landasan hukum mengenai sifat perjudian juga dapat bervariasi tergantung pada yurisdiksi atau negara yang bersangkutan. Penulis akan

memberikan gambaran umum tentang beberapa landasan hukum yang sering diterapkan terkait dengan sifat perjudian di banyak negara.³⁵

1. Larangan Mutlak: Beberapa negara memiliki larangan mutlak terhadap perjudian dan menganggapnya sebagai kegiatan yang ilegal. Dalam kasus seperti ini, tidak ada landasan hukum yang mendukung perjudian dan dapat ada sanksi hukum bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan perjudian.
2. Regulasi dan Lisensi: Di banyak negara, perjudian diatur melalui undang-undang khusus dan peraturan. Pemerintah biasanya mendirikan badan pengaturan khusus yang bertanggung jawab untuk mengeluarkan lisensi kepada operator perjudian yang memenuhi persyaratan tertentu. Landasan hukum disini adalah undang-undang yang mengatur perizinan dan pengawasan perjudian.
3. Pembatasan dan Pengawasan: Beberapa negara mengizinkan perjudian dengan pembatasan tertentu. Landasan hukum dalam hal ini adalah undang-undang yang mengatur jenis perjudian yang diizinkan, batasan usia, pembatasan permainan tertentu, dan Tindakan pengawasan lainnya untuk melindungi pemain dan menyegah penyalagunaan.

³⁵ Ghany Santika Pradana, "EKSISTENSI DAN DINAMIKA TRANSAKSI PERJUDIAN (Studi Kasus Judi Dadu Di Stasiun Wonokromo Surabaya)," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB* 3, no. 1 (2014). Hlm 4-5

4. Pajak dan Pendapatan: Di banyak negara, perjudian dianggap sebagai sumber pendapatan bagi pemerintah. Oleh karena itu, ada landasan hukum yang mengatur pajak yang harus dibayarkan oleh operator perjudian dan ketentuan terkait pendapatan perjudian

Perjudian pertama kali dihukum dalam Pasal 303 KUHP, yang menyatakan: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa izin: ³⁶

- a. Dengan sengaja menyediakan atau menawarkan perjudian dan barang hidup atau terlibat dalam bisnis semacam itu.
- b. Dengan sengaja memberikan atau menciptakan kesempatan untuk berjudi dan mencari nafkah, atau dengan sengaja terlibat dalam kegiatan komersial semacam itu
- c. Dengan sengaja menawarkan atau memfasilitasi masyarakat untuk secara sadar terlibat dalam perjudian atau terlibat dalam kegiatan komersial tersebut, baik sebagai syarat untuk menikmati suatu kesempatan atau menyelesaikan suatu prosedur.
- d. Ubah perjudian menjadi sarana mencari nafkah

Sampai saat ini dan sampai sekarang judi atau judi masih menjadi masalah klasik yang menjadi kebiasaan buruk umat manusia. Seiring dengan

³⁶ Vijananda, Yuliantini, and Mangku, "Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Terkait Tindak Pidana Perjudian Cap Jiki Di Kabupaten Buleleng."

perubahan kehidupan manusia, ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi, tingkat dan bentuk kejahatan juga berubah baik kualitas maupun kuantitasnya.

C. Implikasi Hukum terhadap Game Higgs Domino Island

Perbuatan bermain atau ikut berjudi dengan resiko pada awalnya dilarang menurut ketentuan tentang hukuman yang ditentukan dalam Pasal 542 KUHP, kemudian berdasarkan ketentuan Pasal 2 Ayat (4) KUHP No. Pada tahun 1974, ia mengubah namanya menjadi kejahatan yang ditentukan dalam Pasal 303bis KUHP dan berdasarkan ketentuan Pasal 1 undang-undang yang sama, itu dianggap sebagai kejahatan Pasal 303bis KUHP berbunyi :³⁷

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 - a. Barangsiapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303.
 - b. Barangsiapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
1. Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemindahan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima beta juta rupiah.

Higgs Domino Island tidak lagi tergolong permainan interaktif karena didalamnya terdapat konten permainan seperti permainan poker dan permainan

³⁷ Kartini Kartono, *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja, Rajawali Pers*, 2013. hlm 62

mesin slot, pada kenyataannya permainan mesin slot dunia nyata sama dengan permainan *Jackpot* atau *DingDong* yang sering kita lihat di film-film *casino Las Vegas* dalam film *Hollywood*. Konten permainan dalam permainan *Higgs Domino Island* selain jenis permainannya mengadopsi jenis permainan *offline* yang biasa digunakan untuk permainan tersebut, proses jual beli token juga menjadi dasar dasar permainan tersebut, penulis menganalisa jenisnya adalah perjudian.

Jika seseorang diduga atau dituduh melakukan kejahatan dunia maya atau kejahatan dunia maya seperti perjudian *online*, maka aparat penegak hukum harus dapat membuktikan bahwa orang tersebut telah memenuhi unsur pidana diatur dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE , yaitu:³⁸

- a. Adanya kesengajaan atau tidak adanya hak
- b. Adanya perbuatan Mendistribusikan, Mentransmisikan, dan/atau Membuat dapat di aksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik
- c. Terkandung muatan Perjudian dengan menggunakan alat bukti yang di atur dalam Undang-undang

³⁸ Wawan Kurniawan, “Penanggulangan Perjudian Daring (Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik) Di Kota Surabaya,” *NOVUM: JURNAL HUKUM* 1, no. 4 (2014): 146–53.

BAB III

KARAKTERISTIK GAME HIGGS DOMINO ISLAND

A. DESKRIPSI DAN FITUR GAME HIGGS DOMINO ISLAND

Higgs Domino Island juga merupakan permainan yang hasilnya didasarkan pada keberuntungan atau kebijaksanaan pemain yang memainkan permainan ini, setiap pemain berharap untuk mendapatkan keuntungan tambahan dari jumlah chip yang dimainkan pemain. Ketika pemain menguntungkan, keuntungan akan meningkat. dapat ditukarkan dengan *Rupee Chest* dengan cara menjual *Victory Token* kepada pemain lain yang membutuhkan atau ingin membeli Token.

Ada jutaan *game* di dunia maya saat ini. Dari game yang sangat sederhana hingga yang rumit-rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau *chip*. Salah satu permainan yang paling populer saat ini adalah *Higgs Domino Island*. *Higgs Domino Island* adalah *game* berbasis *Android* di mana situs *web* atau aplikasi menawarkan berbagai macam permainan mulai dari domino, kartu, roket, catur, dan slot, ini adalah cara mengumpulkan banyak uang, token untuk mendapatkan uang. Permainan *Higgs Domino Island* yang populer adalah slot, dimulai dengan *DuoFu Duo Cai*, *Windfall*, *DRAGONS* dan *FaFaFa*. Permainan *Higgs Domino Island* semakin seru karena permainan *Higgs Domino Island* menawarkan fitur isi ulang (*recharge*), sedekah dan *chip* (emas). Fungsi *chip* dokumen yang disediakan terbatas. Dalam satu hari, pemain dapat menerima sedekah tiga kali lipat, setiap kali 2 miliar. Jika *Begging Chip* tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur *Recharge*. Pada fitur ini, pembelian *chip* dilakukan melalui supplier dengan menukarkan pulsa.

Pada dasarnya permainan mesin slot *Higgs Domino Island* ini menggunakan token/koin yang digunakan sebagai bahan taruhan untuk bermain. Semakin banyak token yang Anda miliki dan gunakan sebagai modal, semakin besar potensi penghasilannya. Jika token yang Anda miliki nanti habis, game (aplikasi) ini juga memberikan solusi untuk mengisi ulang token, tetapi dianggap mahal dan tidak sebanding dengan uang yang Anda keluarkan dengan token yang Anda terima. Akibatnya, beberapa orang memanfaatkan kesempatan ini untuk menjadi dealer token dan mempraktikkan jual beli token yang dianggap masyarakat lebih murah dan setara dengan token yang mereka terima.



Gambar 4.1.

Gambaran Game *Higgs Domino Island*

Sumber: *Games Higgs Domino Island*

1. Mekanisme Transaksi Dalam Game

jual beli token dalam *game online Higgs Domino Island* ternyata merupakan item yang tidak memenuhi syarat jual beli, sehingga merupakan *money game*. Karena barang dagangan mengandung unsur permainan, dan jelas dilarang menjual barang atau barang yang diperoleh dari perbuatan melawan hukum. Dengan demikian, transaksi jual beli *chip* permainan *Higgs Domino*

Island batal demi hukum. Karena berdasarkan ketentuan hukum perjanjian dalam hukum perdata yaitu :

- a) Adanya kesepakatan,
- b) Adanya objek yang diperjanjikan, kecakapan hukum dan kausa yang halal. Tetapi dalam 116 perjanjian jual beli *chip higgs domino island*. Dari hukum asal mendapatkan objek sudah haram. Karena dilakukan dengan cara berjudi.

Pada dasarnya, ada banyak cara untuk melakukan transaksi jual beli. Orang-orang yang terlibat dalam jual beli *online* semakin dituntut untuk mengetahui lebih banyak tentang proses, risiko, dan keamanan transaksi *online*. Di sisi lain, saat ini jenis transaksi *online* juga semakin beragam, dari jenis yang biasa dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka untuk menyelesaikan proses transaksi, hingga jenis yang menggunakan proses transaksi *online*. Transaksi otomatis tanpa pertemuan tatap muka.



Gambar 4.2.

Mekanisme transaksi penjualan chip higgs domino Island di media sosial
 Sumber: Grup Facebook

B. ASPEK SOSIAL DAN INTERAKSI PENGGUNA

Kondisi yang menyebabkan terjadinya lonjakan pengguna judi *online higgs domino island* pada saat pandemi *Covid-19* yang tidak kunjung reda memberikan dampak yang sangat besar bagi sektor perekonomian di Indonesia. Adanya pembatasan sosial membuat masyarakat harus berdiam diri di rumah dan mungkin seharian hanya menggunakan internet dan bermain *game*, khususnya permainan domino.

Orang membangun makna di luar arus utama pengalaman melalui suatu proses. Hubungan antar makna juga diorganisasikan melalui proses ini, yang biasa

dikenal dengan basis pengetahuan³⁹. Untuk menggambarkan keseluruhan tindakan seseorang, di kelompokkan menjadi dua tahap, yaitu:

1. Karena suatu motif, yaitu perbuatan yang berhubungan dengan masa lampau. Dimana tindakan seseorang pasti mempunyai alasan dari masa lalu ketika dilakukannya
2. Motivasi, yaitu motivasi untuk bertindak hanya di masa yang akan datang. Dimana, tindakan seseorang harus memiliki tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Penggunaan *game online* memiliki dampak positif dan negatif bagi pemainnya, yaitu:

Dampak positif, *game online* bikin cerdas Seorang *gamer* yang bermain *game online* minimal 28 jam/minggu atau rata-rata 4 jam/hari memiliki kombinasi kecepatan tangan yang baik dan refleks mata yang memadai. Meningkatkan fokus Pemain memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi, karena mereka dapat fokus untuk menyelesaikan dan menyelesaikan tantangan dalam permainan. Saat bermain *game*, kepekaan mata akan jauh lebih cepat dibandingkan mereka yang belum pernah bermain *game*.

Efek negatif dari bermain domino juga pasti, banyak di antaranya adalah: Masalah psikologis, penggunaan *game online* yang berlebihan akan menimbulkan perilaku antisosial, menurunnya interaksi sosial dan menurunnya empati terhadap apa yang terjadi di lingkungan. Menyebabkan masalah kulit. Penggunaan game

³⁹ Engkus Kuswarno, *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi: Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya* (Widya Padjadjaran, 2009). hlm 111

online yang berlebihan akan menyebabkan masalah kulit, seperti pegal-pegal, tangan bergesekan dan gangguan kulit yang disebabkan oleh konsol *game*. Mempengaruhi kecerdasan emosional Menyebabkan peningkatan level emosi dan perubahan suasana hati karena pengalaman kegagalan dalam *game*.

Judi atau mesin slot *online* yang sedang naik daun dari kalangan remaja hingga dewasa dibombardir dengan kemeriahan jackpot yang sangat besar bermain 117 permainan mesin slot *online*. Mesin slot *online* adalah permainan yang sangat mudah dan membuat ketagihan bagi para pemainnya. Tidak sedikit orang yang rela merelakan uangnya, aset berharganya digerus oleh bandar mesin slot, untuk mendapatkan keuntungan yang besar dengan memainkan permainan ini, bahkan ada penjudi *online* yang rela menjual motor, mobil di rumah tempat tinggalnya karena mengira dengan deposit yang besar. dia bisa mendapatkan jackpot yang lebih besar tergantung pada daya tarik dealer. Dalam permainan slot, dealer memiliki begitu banyak kekuatan dalam permainan slot, dealer dapat secara tidak sengaja mencuci otak pemain slot hingga semua deposit atau saldo dalam *game* habis. Tidak hanya dealer yang bekerja di situs judi *online* tetapi juga dealer dan admin memiliki tugas untuk menyebarkan situs web mereka kepada orang-orang melalui *whatsapp* atau pesan *online*. Banyak orang yang kesal dengan iklan atau pesan admin slot yang tiba-tiba muncul di layar ponselnya. Karena para bandar dan pengelola slot kini semakin berani menyebarkan websitenya secara terbuka kepada masyarakat yang memiliki berbagai jenis aplikasi media sosial.

Kecanduan slot *online* saat ini sudah sangat umum di kalangan remaja yang sering nongkrong atau nongkrong di kafe atau kedai kopi di daerah mereka. Tidak

sedikit remaja yang ragu untuk memainkan permainan mesin slot di tempat umum seolah-olah judi atau slot *online* adalah permainan yang biasa di kalangan mereka tanpa terlalu memikirkan implikasi dari permainan mesin slot ini. Dari perspektif keuangan atau psikologis akan terjadi pada mereka. Mengapa pemain sulit berhenti bermain? Seperti kecanduan yang sulit dihentikan. Kita mengenal permainan ini dari zaman penjarahan, teknologi berkembang, dadu, kartu dan meja taruhan bahkan mesin slot ini telah berkembang dengan era digital. Dari taruhan dua ribu koin perak dan keuntungan hingga tiga ratus ribu rupiah, para pemain mulai perlahan memasuki permainan yang ditawarkan rumah tersebut. Tanpa disadari, pikiran para pemain telah dimanipulasi oleh bandar *online* dan pengelola mesin slot.

Berdasarkan pengalaman informan penelitian juga ditemukan hal-hal yang sesuai dengan apa yang dikomunikasikan oleh para ahli, bahwa informan memiliki pengetahuan tersendiri tentang permainan Higgs Domino Island. Informan menginterpretasikan permainan tersebut dengan pengertian yang berbeda-beda, karena sangat tergantung dari pengalaman yang mereka miliki, sehingga masing-masing informan menginterpretasikan permainan Higgs Domino Island dengan cara yang berbeda. Peneliti akan mencoba mendeskripsikan pentingnya Game Higgs Domino Island bagi masyarakat produktif kalangan masyarakat sebagai berikut:

1. Game menguntungkan

Berdasarkan pengalaman para informan, hal ini membuat mereka memahami bahwa permainan *Higgs Domino Island* adalah permainan yang

berdasarkan kebetulan, dalam memainkan permainan ini tidak ada yang bisa menjamin akan menang, dalam hal ini menurut beberapa informan permainan *Higgs Domino Island*. tidak memiliki tips dan trik dalam permainannya tidak seperti permainan lainnya seperti *mobile legends* dimana permainan *mobile legends* memiliki strategi atau skill dalam permainannya sendiri untuk bisa menang. Walaupun terkadang informan mencari tips dan trik untuk mendapatkan banyak koin di youtube juga sia-sia karena apa yang mereka lihat di youtube berbeda dengan apa yang mereka lihat di kehidupan nyata di wajah mereka. Informan mengaku sudah berusaha segala cara untuk selalu memenangkan permainan, hasilnya akan selalu sama, tidak ada yang bisa menjamin akan menang. Jadi, berdasarkan informasi yang peneliti terima dari para informan, mereka menyimpulkan bahwa mereka memaknai permainan Higgs Domino Island sebagai permainan yang berdasarkan keberuntungan atau hoki.

2. Game menghasilkan uang

Berdasarkan pengalaman para informan dalam memainkan *game Higgs Domino Island*, mereka menjelaskan bahwa game ini dapat menghasilkan uang. koin untuk mendapatkan uang. Informan penelitian ini mengatakan sebelum bermain terlebih dahulu membeli koin game yang akan digunakan sebagai modal permainan. Kemudian mereka memilih jenis permainan yang akan dimainkan, dalam permainan *Higgs Domino Island* terdapat berbagai jenis permainan simulasi judi yang bisa dimainkan. Kemudian pada permainan selanjutnya informan memainkan permainan apa saja yang menjadi pilihannya, jika beruntung mereka menang, toh hasil kemenangannya berupa koin, kemudian ketika melihat informan

menang Pada akhirnya kemenangan tersebut akan diberikan kepada bandar. dan lain-lain. pemain memiliki hadiah mulai dari Rp 50.000 hingga Rp 70.000. Jika pada saat itu informan menjual koin tersebut, maka ia akan mendapatkan uang Dari hasil penjualan tersebut, jumlah yang diterima tergantung dari banyaknya koin yang terjual. Siapa yang bisa menghasilkan uang dengan menjual koin yang dimenangkan di game simulasi perjudian ini.

3. Game merugikan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa salah satu pemaknaan yang disampaikan informan kepada peneliti adalah bahwa permainan *Higgs Domino Island* merupakan permainan yang berbahaya. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian informan sering mengalami kegagalan sehingga merasa dirugikan dari segi materi, waktu dan kesehatan. Salah satu informan mengatakan bahwa permainan *Higgs Domino Island* merugikan dirinya karena menghabiskan banyak uang untuk membeli koin permainan, bahkan ia mengatakan bahwa jumlah koin yang dibelinya sama dengan harga membeli sepeda motor. uang tunai. Informan lain mengatakan hal yang sama. , karena bermain *game Higgs Domino Island*, ia sering begadang untuk bermain, meski diketahui informan akan bekerja seperti biasa di pagi hari. Hal ini diakui oleh para informan penelitian ini, dimana mereka kehilangan uang, waktu dan kesehatan. Dengan demikian, peneliti menjelaskan bahwa berdasarkan pengalaman hidup para informan disimpulkan bahwa mereka memaknai permainan *Higgs Domino Island* sebagai perjudian yang berbahaya.

Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa para informan memiliki pengalaman komunikasi yang berbeda-beda, yang tentunya ditentukan berdasarkan pengalaman masing-masing. Dari semua pernyataan para informan, peneliti mencoba menganalisis pengalaman komunikasi yang mereka miliki, sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pengalaman komunikasi yang dialami oleh pemberi informasi saat bermain game *Higgs Domino Island* memiliki dua bentuk pengalaman komunikasi, yaitu, pengalaman komunikasi interpersonal. dan pengalaman komunikasi batin pribadi. Dimana pengalaman komunikasi interpersonal diklasifikasikan menjadi dua yaitu pengalaman komunikasi yang menyenangkan dan pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan, dimana pengalaman komunikasi interpersonal dialami oleh informan di lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan pemain game *Higgs Domino Island* lainnya. Menerima pemain ke Pulau *Higgs Domino* dari lingkungan rumah, lingkungan sosial dan pemain lain dan tidak ada batasan untuk bermain. Seiring dengan pengalaman komunikasi yang tidak menyenangkan, konflik keluarga muncul. karena pembelian potongan permainan, penghinaan dari lingkungan kerja untuk memainkan poin permainan hingga perjudian dan konflik antar pemain karena perbedaan pemahaman dari bagian permainan *Higgs Domino Island*.

C. KETERSEDIAAN AKSES DAN PENYEBARAN GAME

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Ledakan *game online* mencerminkan pesatnya pertumbuhan jaringan komputer kecil (*small local area network*) yang menjadi Internet dan terus berkembang hingga saat ini. *Game online* saat ini tidak sama

dengan saat *game online* pertama kali diperkenalkan. Saat pertama kali muncul pada tahun 1960, komputer hanya bisa digunakan oleh 2 orang untuk bermain *game*. Belakangan, lahirlah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga lebih banyak pemain yang bisa memainkan game tersebut tanpa harus berada di ruangan yang sama (*multiplayer game*). Kemudian pada tahun 1970, ketika jaringan komputer berbasis paket muncul, jaringan komputer tidak hanya terbatas pada LAN tetapi juga termasuk WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama yang muncul sebagian besar adalah game simulasi perang atau pesawat militer, yang akhirnya dikomersialkan dan kemudian menginspirasi game lain untuk keluar, hadir dan berkembang. Tahun 2001 adalah puncak demam internet, sehingga informasi judi *online* menyebar dengan cepat. Perkembangan *game online* di Indonesia Menurut Indonesia Game League (ligaGames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari genre *action*, *sport*, dan *RPG (role playing game)*. 31 Lebih dari 20 judul *game online* beredar di Indonesia. Hal ini menunjukkan betapa besarnya antusias para *gamers* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *gaming* di Indonesia.

Higgs Domino Island adalah *game online* yang bisa didownload dari *playstore* beserta berbagai macam permainan seperti domino, kartu dan slot. *Game online* dapat dilihat dan dimainkan saat terhubung ke Internet. Pemain bisa mendapatkan pulsa dan koin (*chip*) yang bisa ditukarkan dengan upgrade akun. Setelah menjadi akun *Bronze*, pemain hanya diperbolehkan membuat/mengirim 2 miliar token/koin. Pemain dapat melakukan isi ulang pulsa Rp 10.000 (sepuluh ribu

rupiah) yang dapat dilakukan dengan pulsa (penyedia jaringan seperti Telkomsel, Indosat, 3) atau pemain juga dapat melakukan transaksi isi ulang dengan pembayaran layanan oleh pemasok lain. Setelah menyelesaikan setoran, pemain akan menerima 120.000.000 (seratus dua puluh juta) *chip* dan 30.000.000 (tiga puluh juta) *chip*, yang dapat digunakan pemain untuk memainkan semua jenis permainan di *Higgs Domino Island*.

D. SUDUT PANDANG DARI PERMAINAN HIGGS DOMINO ISLAND MENURUT

1. Pengguna Game

Game Higgs Domino Island adalah game yang menghibur untuk mengisi waktu luang, hanya berisi item game, item game akan muncul jika pemain top up/beli token melalui aplikasi atau melalui pemain lain yang memiliki token lebih banyak dan melakukan transaksi jual/beli token. Meskipun unsur pidana dari sudut pandang hukum pidana Islam terdapat pada taruhan, namun dalam Islam dijelaskan bahwa setiap permainan dengan taruhan (*qimar*) adalah permainan, taruhannya bisa berupa uang atau barang berharga lainnya, ketika seorang pemain membeli chip dan memainkan permainan tersebut, secara tidak langsung dia terancam dengan jumlah aslinya walaupun dalam bentuk *chip*.

Higgs Domino Island juga merupakan permainan yang hasil berdasarkan keberuntungan atau kebijaksanaan pemain yang memainkan permainan ini, setiap pemain ingin mendapatkan keuntungan yang meningkat dari modal chip yang dimainkan pemain sehingga ketika keuntungan pemain meningkat maka keuntungan bisa ditukar dengan rupiah. dada dengan menjual chip kemenangan kepada pemain lain yang membutuhkan atau ingin membeli chip.

2. Pemerintahan

Yang dimaksud dengan judi adalah bahwa setiap permainan yang didasarkan pada harapan untuk menang biasanya hanya bergantung pada kesempatan, dan jika harapan meningkat karena kecerdasan dan kebiasaan pemain. Yang juga termasuk dalam permainan adalah bertaruh pada hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak diselenggarakan oleh peserta atau dimainkan di dalamnya, serta semua taruhan lainnya. *Higgs Domino Island* adalah permainan online yang menawarkan beberapa jenis permainan seperti permainan kartu, slot dan lain-lain dalam permainan tersebut, dimana pemain bertaruh dengan chip untuk menang. Dalam Peraturan Menteri Teknologi Informasi dan Komunikasi Nomor 11 tanggal 20 Juni 2016 tentang klasifikasi video game interaktif, Pasal 1 secara jelas menyebutkan bahwa video game interaktif adalah kegiatan yang memungkinkan terselenggaranya video game interaktif. setidaknya dalam bentuk gol dan aturan elektronik.

Dari peraturan menteri di atas, penulis menemukan bahwa *Higgs Domino Island* tidak lagi tergolong permainan interaktif karena mengandung konten permainan seperti permainan poker dan permainan mesin slot, pada kenyataannya permainan slot di dunia nyata seperti *Jackpot* atau *DingDong* permainan yang sering kita lihat di film-film kasino *Las Vegas* dalam film *Hollywood*. Konten permainan dalam permainan *Higgs Domino Island* selain jenis permainannya mengadopsi jenis permainan offline yang biasa digunakan untuk permainan tersebut, proses jual beli token juga menjadi dasar dasar permainan tersebut, penulis menganalisa jenisnya adalah perjudian.

3. Masyarakat

Perjudian merupakan pelanggaran norma sosial, agama, kesusilaan, dan hukum yang berdampak sangat negatif bagi pelakunya, baik di dalam keluarga maupun di masyarakat. Beberapa dampak yang ditimbulkan dari judi antara lain sebagai berikut:

- Menghasut orang untuk menggelapkan dana publik dan melakukan tindakan korupsi.
- Pekerjaan pun terbengkalai, karena semua perhatiannya tertuju pada kepentingan permainan.
- Anak, istri dan rumah tangga tidak lagi diperhatikan.
- Hidupnya tidak teratur dan sering menimbulkan masalah internal keluarga

perjudian sebenarnya adalah hobi karena dipandang sebagai sumber menghasilkan banyak uang dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, orang memainkan permainan ini karena menyenangkan, meskipun mereka memiliki perasaan menang atau kalah. Sangat sedikit pemain yang memverifikasi akun mereka sendiri. Dalam 3 bulan, pemain bisa menghabiskan 8-9 juta dong hanya untuk deposit. Dibandingkan dengan 5 hingga 6 juta kerusakan yang diderita pemain. Jadi, tentu saja, semakin besar kerugiannya. Dengan berjudi, para pemain merasa seolah-olah memiliki kendali penuh atas permainan yang dimainkannya. Psikolog menyebut distorsi kognitif ini sebagai ilusi kendali atau yang disebut ilusi kendali. Ilusi kontrol ini kemudian bercampur dengan situasi di mana pemain merasa "nyaris menang". Ketika dia akhirnya menang, ada rasa senang dan secara

tidak langsung ada keinginan untuk mendapatkan keuntungan lebih. Selain dipicu oleh pemain, keinginan tersebut juga dipicu oleh tanda dan petunjuk pada mesin slot. Banyak permainan mesin slot yang sengaja menampilkan kombinasi warna merah, biru, dan jingga untuk menarik perhatian pemain. Kebisingan dan kekonyolan dari permainan mesin slot ini pun secara tidak langsung membuat orang-orang bermain hingga menang dan mendapatkan jackpot atau keuntungan yang besar. Antarmuka intuitif dengan warna-warna menarik pada mesin slot terlihat menarik dan meningkatkan semangat para pemain untuk bermain dan terus menghabiskan uang mereka. Yang berpengaruh besar adalah suara, musik, desain visual, dan fitur-fitur yang termasuk dalam mesin slot, seperti memainkan *Zeus* dengan suara gemuruh dan memainkan *Starlight Princess*, dengan bintang yang berkelap-kelip atau detoksifikasi yang disertai dengan suara yang berubah-ubah yang membuat semuanya terdengar. seperti suara kekayaan, menginspirasi pemain untuk terus bermain dan menggali lebih dalam ke dalam permainan, secara tidak sadar pemain tidak tahu bahwa bermain membuat uang mereka semakin tipis dan sempit. Saat itulah otak pemain akan melepaskan dopamin, hormon kebahagiaan.

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Maka peneliti ini dapat menyimpulkan uraian diatas meliputi:

1. Aturan terhadap perjudian online diatur dalam KUHP, khususnya pada pasal 303 untuk penyedia platform perjudian, sedangkan pasal 303 Bis kitab undang-undang berlaku untuk pengguna atau penjudi. Karena permainan judi yang diteliti dalam penelitian ini adalah judi online, hal ini terlihat dari ketentuan Pasal 27, Pasal 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016, yang melarang konten terkait perjudian dan mengatur sanksi pidana. Dalam Pasal 45 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016.
2. Aturan ITE Menurut hasil penelitian, memang sebagian besar pemain atau penjual dan pembeli mengandung unsur judi. Perjudian adalah transaksi yang tidak pasti yang bersifat acak. Permainan *higgs domino island* ini khususnya pada jenis permainan slot 75% hanya mengandalkan hoki atau peruntungan pemain saja. Karena sebagian besar jenis permainan ini melibatkan kebetulan, menurut aturan ITE, permainan ini merupakan aktivitas yang dilarang atau tindakan kejahatan dunia maya.

B. SARAN

Dalam memberikan saran dalam mengembangkan hukum terhadap perjudian online. Maka, penelitian ini memberikan saran yang meliputi:

1. Aturan perjudian perlu dijelaskan kembali, karena saat ini banyak sekali bentuk perjudian yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu hukum juga harus mengikuti perkembangan tersebut, jika tidak maka akan timbul rasa tidak aman pada masyarakat dalam penyelenggaraan berbagai bentuk permainan dan Aktivitas.
2. Sebaiknya aplikasi judi online ditolak dengan cara diblokir kemudian dilakukan pemantauan yang ketat karena biasanya aplikasi yang diblokir muncul atau muncul kembali dengan perubahan nama dan ini terjadi setiap saat. Oleh karena itu perlu dilakukan tindak lanjut yang sistematis
3. Pengguna yang menyalahgunakan game *higgs domino island* perlu diwaspadai karena tindakan oknum yang menjadikan *higgs domino island* sebagai tempat bertaruh, karena *higgs domino island* pada dasarnya adalah tempat bermain hiburan semata.

DAFTAR PUSTAKA

- ALDIANSYAH, Y U S. "TINJAUAN KRIMINOLOGI TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS GAME ONLINE DI KOTA MEDAN," 2022.
- Effendi, Azwar, and others. "Definisi Judi Menurut Fatwa Mui Dan Ibrahim Hosen (Analisis Pendekatan Bayani)." UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018.
- Irsan, M, Zuleha Zuleha, and Andi Rachmad. "Penegakan Hukum Terhadap Wanita Yang Melakukan Tindak Pidana Perjudian Di Kota Langsa." *Meukuta Alam: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, no. 1 (2019): 147–55.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja. Rajawali Pers*, 2013.
- Kistanto, Nurdin H. "Kebiasaan Masyarakat Berjudi." *Harian Suara Merdeka* 4 (2001).
- Kurniawan, Wawan. "Penanggulangan Perjudian Daring (Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik) Di Kota Surabaya." *NOVUM: JURNAL HUKUM* 1, no. 4 (2014): 146–53.
- Kuswarno, Engkus. *Fenomenologi: Metode Penelitian Komunikasi: Konsepsi, Pedoman, Dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjadjaran, 2009.
- Lo, Amy. *The Book of Mah Jong: An Illustrated Guide*. Tuttle Publishing, 2013.
- Mastono, Budi. "Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian Di Indonesia Dan Di Singapura." Universitas Internasional Batam, 2013.
- Moeljatno, Perbuatan Pidana. "Pertanggungjawaban Dalam Hukum Pidana." *Jakarta: Bima*, 1983.
- Poerwadarminta. "Poerwadarminta. 1982. 'Kamus Besar Bahasa Indonesia'. Jakarta: Balai Pustaka." *Balai Pustaka*, 1982.
- Pradana, Ghany Santika. "EKSISTENSI DAN DINAMIKA TRANSAKSI PERJUDIAN (Studi Kasus Judi Dadu Di Stasiun Wonokromo Surabaya)." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB* 3, no. 1 (2014).
- Presiden Republik Indonesia. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian Dengan." *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian*, 2014.
- Purbo, Onno W. "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi." *Computer Network Research Group, ITB, Bandung*, 2007.
- Puspita, Mila. "Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higss Domino." UIN FAS Bengkulu, 2021.
- Raharjo, Agus. *Cybercrime: Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Citra Aditya Bakti, 2002.
- Rajab, Achmadudin. "Urgensi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang

- Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Solusi Guna Membangun Etika Bagi Pengguna Media.” *Jurnal Legislasi Indonesia* 14, no. 4 (2018): 463–71.
- Ramadhani, Putri, and Aman Syukur. “Unsur Pidana Dalam Game Online HIGGS Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif.” *Juripol (Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan)* 4, no. 2 (2021): 331–41.
- Saleh, K Wantjik, and KUHP Pelengkap. “Perubahan KUH Pidana Dan UU Pidana Sampai Dengan Akhir.” *Jakarta: Ghalia Indonesia*, 1981.
- Soekanto, Soerjono. “Pengantar Penelitian Hukum, UI.” *Press, Jakarta*, 2008.
- Spector, S, and S Wong. *The Complete Idiot’s Guide to Gambling Like a Pro. Complete Idiot’s Guides.* Alpha Books, 1996. <https://books.google.co.id/books?id=ETRYC0QaRIUC>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pariwisata (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D).* Alfabeta, 2020.
- Suharsimi, Arikunto. “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.” *Jakarta: Rineka Cipta* 134 (2006).
- Sulistyo, Hery, and Lindu Ardjayeng. “TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.” *Dinamika Hukum & Masyarakat* 1, no. 2 (2020).
- TANRA, ANDI KUMALA YUSRI. “TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN,” n.d.
- Universitas Islam An Nur Lampung. “Judi Dalam Islam: Pengertian, Unsur, Contoh, Akibat Dan Hikmah Meninggalakannya.” <https://An-Nur.Ac.Id/>, Lampung, November 2022. <https://an-nur.ac.id/judi-dalam-islam-pengertian-unsur-contoh-akibat-dan-hikmah-meninggalakannya/>.
- Vijananda, I Gede Damma, Ni Putu Rai Yuliantini, and Dewa Gede Sudika Mangku. “Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Terkait Tindak Pidana Perjudian Cap Jiki Di Kabupaten Buleleng.” *Jurnal Komunitas Yustisia* 4, no. 1 (2021): 22–34.
- Waluyo, Bambang. “Penelitian Hukum Dalam Praktek, Sinar Grafika.” Jakarta, 2002.

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA WAWANCARA

- Wawancara dengan narasumber pertama sebagai pemain *Higgs Domino Island*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Saudara sudah berapa lama memainkan game <i>higgs domino island</i> ?	Sejak <i>corona</i> mas dikarenakan terdapat phk massal yang melibatkan saya sehingga saya bingung mencari uang
2.	Apakah game <i>higgs domino island</i> bisa mendapatkan uang?	Bisa mas. Dikarenakan akses yang mudah dalam proses <i>top up</i> atau pembelian <i>chip</i> sehingga dapat menjadi ladang uang instan
3.	Saudara bermain game ini apakah karena ajakan teman atau terpaksa?	Awalnya saya coba-coba karena melihat teman saya dapat uang dari game tersebut dan terdapat ajakan di tongkrongan saya yang memberitahukan cara cepat mendapatkan uang dan keseruan dalam game itu
4.	Apa yang diberikan dalam game ini untuk saudara sehingga tertarik bermain?	Kalau menang dapat modal mas tapi kebanyakan saya kalahnya, namun saya sudah ketagihan game ini jadi saya mengharapkan keuntungan dalam game ini dalam mencari uang tambahan
5.	Apa pendapat sekitar saudara terkait game ini?	Menurut yang saya lihat kebanyakan memandang buruk

		dikarenakan dapat mempengaruhi mental dan keuangan sehingga orang sekitar kadang ada yang menasehati dan ada yang mencaci perilaku saya ini
--	--	---

- Wawancara dengan narasumber kedua sebagai penjual *chip Higgs Domino Island*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah saudara memainkan Game <i>Higgs Domino Island</i> dan memperjual belikan <i>chip</i> dari game tersebut ?	Ya mas, saya memainkan game ini dan memperjual belikan <i>chip</i> juga
2.	Bagaimana cara saudara memainkan game ini sampai memperjualnya, atau saudara langsung membelinya dari pemain lain?	Saya jarang membeli <i>chip</i> mas, saya hanya memperbanyak membuat akun sampai 150-200 akun lebih kemudian mengambil <i>chip</i> sedekah setiap harinya dari akun-akun tersebut. Untuk cara bagaimana saya bisa membuat akun sebanyak itu, simpel nya saya membuat nya menggunakan komputer pribadi dengan cara yang tidak bisa saya sebutkan. Itu rahasia dapur mas
3.	Apakah dari akun-akun tersebut ada yang di naikkan koinnya (jackpot) ?	Ya dari semua akun itu pasti ada mas yang dinaikkan, tetapi tidak tentu sampai berapa dinaikkannya. Semisal dari 100

		akun paling ya sekitar 60 yang dinaikkan <i>chip</i> nya.
4.	Dari fitur apa yang biasanya mas mainkan dari sedekahan akun-akun tersebut?	Saya langsung memainkan <i>slot</i> mas. Pindah-pindah <i>room</i> tergantung hoki nya dimana
5.	Bagaimana sistem transaksi yang biasa saudara lakukan ?	Di sekitar sini biasanya ya langsung <i>cod an</i> mas, menentukan tempat gitu biasanya ketemuan di warung kopi. ada juga yang lewat wa, biasanya itu teman yang sudah saya kenal. Saya juga posting di grup jual beli <i>chip game higgs domino Island</i> di <i>facebook</i>
6.	Berapa harga per 1 B yang biasa saudara tawarkan ?	untuk 1 B nya biasanya dipatok harga Rp. 55.000-Rp.65.000, tapi itu tidak pasti mas, tergantung siapa yg beli. Kalau teman sendiri saya hargai Rp. 55.000-Rp. 60.000 kalau pembeli dari luar atau dari grup <i>facebook</i> saya jual Rp.65.000

LAMPIRAN 2

DOKUMENTASI

