

UNSUR BARU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NARKOTIKA (STUDI PUTUSAN NOMOR 579/PID.B/2023/PN SBY)

Ahmad Junaidi Alwi¹, Maria Novita Apriyani²

^{1,2}Fakultas Hukum, Hukum, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email: ¹20071010246@student.upnjatim.ac.id, ²maria.ih@upnjatim.ac.id.

Abstrak

Artikel ini melakukan analisis tentang perkembangan perjudian dengan pendekatan baru dalam pelaksanaannya. Mengacu pada kasus di Pengadilan Negeri Surabaya Nomor 579/Pid.B/2022/PN Sby, penulis menghadirkan perspektif baru mengenai unsur yang belum diakomodasi dalam KUHP dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mengatur tindak pidana perjudian berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika. Dakwaan berdasarkan Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada dasarnya memadai untuk menjerat perjudian online, namun kurang sesuai apabila peristiwa yang didakwa sebagai tindak pidana perjudian sebenarnya adalah transaksi jual beli. Penegakan hukum di Indonesia didasarkan pada asas legalitas. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah memberikan sudut pandang baru kepada pembaca mengenai faktor-faktor yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian. Artikel ini mengungkap temuan mengenai unsur-unsur perjudian yang belum diatur dalam peraturan perundang-undangan sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah pendekatan normatif, yang melibatkan penelitian terhadap sumber-sumber hukum dan telaah literatur.

Kata kunci: Perjudian Online, Undang-Undang Narkotika, Pertanggungjawaban Pidana Perjudian.

Abstract

This article analyzes the development of gambling with a new approach to its implementation. Referring to the case at the Surabaya District Court Number 579/Pid.B/2022/PN Sby, the author presents a new perspective regarding elements that have not been accommodated in the Criminal Code and Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, which regulate criminal acts of gambling based on Law Number 35 of 2009 concerning Narcotics. Charges based on Article 303 paragraph (1) of the Criminal Code and Article 27 paragraph (2) of Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions are basically sufficient to ensnare online gambling, but are less appropriate if The event that is accused of being a criminal act of gambling is actually a buying and selling transaction. Law

enforcement in Indonesia is based on the principle of legality. The purpose of writing this article is to provide readers with a new perspective regarding the factors that can be categorized as criminal acts of gambling. This article reveals findings regarding elements of gambling that have not been regulated in previous legislation. The research method used in writing this article is a normative approach, which involves research into legal sources and literature review.

Keywords: *Online Gambling, Narcotics Law, Gambling Criminal Liability.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang secara alami memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan sesama dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Berbagai macam kegiatan dilakukan guna memenuhi kebutuhan bagi tiap-tiap individu, seperti halnya kebutuhan yang tergolong dalam kebutuhan primer maupun sekunder. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, manusia umumnya akan melakukan kontak sosial dengan makhluk lainnya, sehingga tidak terhindarkan untuk terjadi suatu pertentangan dalam pemenuhan kebutuhan dari masing-masing individu. Termasuk kebutuhan yang bersifat sebagai pertentangan individu atau kelompok.

Solusi untuk menyelaraskan berbagai pertentangan-pertentangan tersebut terdapat pada hukum dan aparat penegak hukum sebagai wadah pengatur yang memiliki fungsi untuk menjaga keselarasan manusia dalam memenuhi kebutuhannya masing-masing. Seiring dengan perkembangan teknologi pada abad ke-21 saat ini, muncul berbagai macam kebutuhan yang pada pokoknya memiliki perubahan sifat dari kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer. Hal ini didasarkan dari sifat perkembangan teknologi dari kurun waktu ke waktu memiliki karakteristik yang dinamis sehingga memunculkan banyak jenis kebutuhan pokok yang baru¹, seperti halnya jual-beli secara *online*.

Menanggapi kemuculan hal-hal baru tersebut, dampak yang diberikan menjadi semakin luas dan tidak terhindarkan akan adanya kemungkinan penyalahgunaan fungsi teknologi yang mengarah pada perbuatan yang dilarang hukum yang berlaku di suatu wilayah. Jual-beli *online* sebagai aktivitas yang muncul pada tahun 1996 terus berkembang hingga memiliki banyak rangkaian media yang

¹ Setiawan, Wawan, 2017, *Era Digital dan Tantangannya*, Sukabumi:Repository UMMI, hal 2.

menjadi fasilitas para penggunaannya. Terdapat beberapa media yang mempermudah melakukan proses jual-beli seperti *shopee*, *whatsapp group*, *marketplace facebook* dan *facebook group*². Tentunya dalam melakukan proses jual-beli dalam suatu wilayah, terdapat beberapa jenis tindakan jual-beli yang dilarang seperti narkoba dan obat-obatan terlarang dan peredaran aset perjudian³.

Perjudian sebagai suatu fenomena sosial yang erat kaitannya dengan patologi sosial atau biasa disebut penyakit di kalangan masyarakat⁴. Perjudian telah menjadi populer di kalangan masyarakat karena adanya harapan tinggi akan kemenangan dan ketegangan yang timbul akibat ketidakpastian hasil antara menang dan kalah⁵. Selain oleh alasan gembira dan rasa tegang yang dirasakan dari ketidakpastian dalam permainan judi, alasan lain yang mendasari seseorang untuk bermain judi adalah kondisi ekonomi. Pada permainan judi, para pemain memiliki tingkat harapan yang tinggi akan pengembalian barang atau objek yang dijadikan sebagai taruhan dalam memainkan judi. Semakin mudahnya mengakses permainan perjudian juga menjadi penyebab tingginya tindak pidana perjudian yang terjadi di Indonesia⁶.

Fenomena jual beli koin dan akun Higgs Domino termasuk dalam lingkup hukum dagang, perdagangan adalah aktivitas membeli barang dari satu lokasi atau pada satu waktu tertentu, kemudian menjualnya di lokasi lain atau pada waktu yang berbeda, dengan tujuan untuk mencapai keuntungan⁷. Keuntungan adalah salah satu motivasi yang mendorong masyarakat untuk terlibat dalam perjudian. Salah satu upaya penanggulangan perjudian adalah mengadakan perbaikan ekonomi nasional secara menyeluruh⁸. Upaya penanggulangan tersebut sebagai bentuk fokus kegiatan jual beli yang menjadi delik baru dalam tindak pidana perjudian.

Salah satu contoh dari tindak pidana perjudian yang melibatkan Higgs Domino dapat ditemukan dalam kasus-kasus yang diproses di wilayah hukum Pengadilan Negeri Surabaya, lebih tepatnya pada perkara dengan nomor

² Muftisany, Hafidz, 2021, *Hukum Jual Beli Online*, Karanganyar: Intera, hal 11.

³ Arief, Irsan, 2021, *Perbuatan Tersangka/Terdakwa Bukan Merupakan Tindak Pidana (Studi Kasus Putusan Mahkamah Agung Mengenai Lepas dari Segala Tuntutan Hukum)*, Jakarta: Mekar Cipta Lestari, hal 114.

⁴ Burlian, Paisol, 2016, *Patologi Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal 13.

⁵ *Ibid*, hal 149.

⁶ Ginting, Zekel Kelvin & Bengkel Ginting, 2023, *Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga)*, Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol 1 Nomor 1 Maret 2023, Medan: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Sumatra Utara, hal 23.

⁷ Thian, Alexander, 2021, *Hukum Dagang*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, hal 19.

⁸ Burlian, Paisol, *Op.Cit*, hal 159.

579/Pid.B/2023/PN Sby. Dalam perkara tersebut dijelaskan bahwa Terdakwa Dinda Sapta Wardana merupakan salah seorang karyawan dari Farid Iqbal (DPO) yang bertugas sebagai admin penjualan di toko *online* shopee dengan nama toko Ciavaragih. Objek jual dari toko tersebut merupakan koin yang kemudian dipergunakan untuk taruhan dalam bermain Higgs Domino. Dalam perkara tersebut, terdakwa Dinda Sapta Wardana didakwa dengan dakwaan alternatif Pasal 303 ayat (1) ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP) alternatif Pasal 45 ayat (1) jo Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE).

Modus yang banyak digunakan dalam aktivitas jual beli koin dan akun Higgs Domino adalah para pengepul atau bandar koin mencari koin dalam jumlah ecer atau partai kepada para pemain dan membelinya dengan harga Rp 50.000,- sampai Rp 55.000,- per B dan dijual dengan harga Rp 60.000,- sampai Rp 65.000,- per B. Sedangkan untuk jual beli akun, harga yang ditawarkan beragam, mulai dari Rp 5.000,- sampai Rp 165.000,-. Harga yang ditawarkan dapat berubah sesuai dengan spesifikasi dan jumlah akun yang diperjual-belikan. Para penjual dan pembeli tersebut biasa melakukan transaksi melalui media sosial seperti *facebook* dan *whatsapp*. Satuan koin yang umum digunakan untuk mengidentifikasi harga jual beli koin ada 2 (dua), yakni M (*million*) dan B (*billion*).

Melansir data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 tercatat sekitar 157 juta transaksi judi online di Indonesia. Kemudian berdasarkan data yang penulis rangkum dari situs sistem informasi penelusuran perkara Pengadilan Negeri Surabaya, antara bulan Juli-Desember tahun 2022 terdapat sebanyak 91 perkara tindak pidana perjudian. Dalam perkara perjudian tersebut penulis bagi menjadi 2 (dua) jenis perjudian, yakni perjudian *offline* dan *online*. Jumlah perkara dari perjudian *offline* di Pengadilan Negeri Surabaya sebanyak 15 perkara, dan perjudian *online* di Pengadilan Negeri Surabaya sebanyak 76 perkara. Dari keseluruhan jumlah tindak pidana perjudian di Pengadilan Negeri Surabaya, perkara yang berkaitan dengan Higgs Domino berjumlah 3 perkara. Menurut analisa yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat kekosongan hukum pada perkara tindak pidana perjudian Higgs

domino, tepatnya pada pasal dakwaan yang kekurangan unsur jual beli pada perjudian Higgs Domino.

Jual beli pada mulanya merupakan bagian dari hukum privat dapat berkembang menjadi delik baru dalam hukum publik. Contoh yang telah ada terdapat dalam Pasal 114 ayat (1) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika (selanjutnya disebut UU Narkotika) yang berbunyi, "Setiap Orang yang tanpa hak atau melawan hukum menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menerima, menjadi perantara dalam jual beli..., dipidana dengan pidana penjara seumur hidup atau pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun...". Sehingga fenomenan jual beli yang termasuk dalam ruang lingkup hukum privat dapat menjadi bagian dari hukum publik dengan diikuti oleh syarat-syarat yang ditentukan oleh peraturan perundang-undangan.

B. Metode Penelitian

Penelitian dalam bidang hukum merupakan kegiatan ilmiah yang berdasarkan pada metodologi, sistematika, dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk menyelidiki suatu fenomena hukum atau beberapa aspek tertentu dari hukum melalui analisis yang cermat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode hukum normatif, yang melibatkan pengumpulan data sekunder dan pengolahan melalui telaah literatur. Metode hukum normatif sering dikenal sebagai penelitian doktrinal, di mana peristiwa hukum dikonseptualisasikan dengan menggunakan aturan atau regulasi yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan. Penelitian ini mengacu pada pengumpulan sumber hukum sekunder dan telaah literatur. Penelitian ini, secara garis besar, mengkaji fenomena jual-beli koin dan akun game Higgs Domino, serta menghubungkannya dengan tindak pidana perjudian.

PEMBAHASAN

Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian Higgs Domino Menurut KUHP

Perjudian merupakan fenomena di masyarakat yang tergolong sebagai suatu tindak pidana. Penetapan perjudian sebagai tindak pidana dirasa karena memberikan dampak buruk bagi kemampuan ekonomi masyarakat. Selain memberikan dampak pada kemampuan ekonomi, perjudian juga mengakibatkan masyarakat menjadi malas dan dapat memicu ketidakharmonisan dalam menjalin hubungan kekeluargaan. Karna hanya membawa dampak negatif bagi masyarakat, maka perjudian digolongkan menjadi tindak pidana di Indonesia.

Perkembangan teknologi juga membawa perjudian menuju metode pelaksanaan yang lebih modern. Perjudian berevolusi menjadi perjudian *online* yang memiliki metode bermain yang lebih mudah dan fleksibel. Selain metode bermain yang ditawarkan, perjudian *online* lebih populer karena metode pemasaran yang dilakukan oleh pengembang dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas. Salah satu metode perjudian *online* yang marak beredar di masyarakat adalah perjudian berkedok permainan, Higgs Domino adalah salah satunya. Perjudian yang memiliki kedok permainan juga digemari karna memiliki kemungkinan yang kecil untuk menimbulkan kecurigaan bermain judi para pemain di lingkungan sosialnya.

Higgs Domino dapat dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian apabila memenuhi unsur-unsur perjudian yang terdapat dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagai berikut:

Pasal 303 ayat (3)

Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

A. Adanya Permainan

Untuk suatu peristiwa dapat diklasifikasikan sebagai permainan, hal tersebut harus melibatkan unsur kesenangan atau interaksi yang melibatkan aktivitas tertentu. Kata "permainan" berasal dari kata dasar "main", yang merujuk pada segala sesuatu yang digunakan atau dijadikan benda untuk bermain, baik itu benda fisik maupun aktivitas yang dilakukan untuk tujuan hiburan atau kompetisi. Higgs Domino merupakan platform permainan yang dikembangkan oleh developer dengan nama Higgs Games. Pada dasarnya pengembang menerbitkan aplikasi Higgs Domino dengan kategori sebagai permainan. Sehingga Higgs Domino dapat memenuhi unsur sebagai sebuah permainan dalam Pasal 303 Ayat (3) KUHP. Menurut analisa penulis, keberadaan permainan Higgs Domino pada dasarnya memiliki tujuan sebagai hiburan semata, namun akibat adanya fitur yang memungkinkan para pemain untuk saling mengirimkan koin, maka hal ini yang memberikan pemenuhan unsur lain dalam tindak pidana

perjudian yang akan dijelaskan di bawah. Namun, apabila mengacu pada penjelasan pasal 1 PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, perkembangan dari permainan Higgs Domino mengarah pada bentuk perjudian yang sebenarnya, hal ini dibuktikan dengan munculnya jenis permainan yang dilarang menurut PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

B. Untung-untungan

Macam-macam permainan yang terdapat dalam Higgs Domino sebagian besar merupakan permainan yang mengandalkan keberuntungan. Untuk dapat dikatakan memenangkan permainan, pemain hanya mengandalkan keberuntungan dalam memainkannya. Permainan dalam Higgs Domino yang mengandalkan keberuntungan belaka antara lain adalah QiuQiu, Bonus QiuQiu, Bearfish Slot, Bandar QQ, DuoFu DuoCai, King Of Olympus, Jin Ji Baoxj, Rezeki Nomplok, 5dragon, Aztec, Eyes Of Fortune, 777 Crazy, Golden Arowana, Golden Fishing, Fafafa, Cat Cafe, Panda, Gummy Bonanza, Fulushou, Rezeki Nomplok II, Buto Ijo dan Player Room. Permainan yang telah disebutkan sebelumnya murni mengandalkan keberuntungan untuk dapat memenangkan permainan tersebut⁹. Menurut analisa penulis, unsur untung-untungan dalam permainan Higgs Domino berasal dari metode yang terdapat pada sebagian permainan yang ada dalam Higgs Domino. Meskipun banyak pemain yang memberikan trik bermain yang diyakini sebagai trik yang pasti, tetapi keaslian dari penggunaan trik yang diberikan tidak dapat diyakini benar sepenuhnya, karena pada dasarnya dari pihak pengembang permainan Higgs Domino juga tidak menerbitkan tata cara bermain yang pasti, hanya menerbitkan tata cara bermain yang mengandalkan keberuntungan

C. Lebih Terlatih atau Lebih Mahir

Selain unsur peruntungan belaka, dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab KUHP juga mengandung unsur karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Karakter dari aplikasi Higgs Domino juga terdapat permainan yang untuk memenangkan pertandingan diperlukan kemahiran dari pemainnya, antara lain adalah Poker, New Texas, Crazy Remi, Bonus Texas, Pick 2 Texas, 6+ Texas, Cangkulan, Capsa Banting, BlackJack, Kartu Setan, Gin Rummy, Texas,

⁹ Wawancara dengan narasumber X, pada hari Minggu, Tanggal 7 Januari 2024, pukul 19:20 WIB.

Capsa Susun, Samgong dan Kartu 41, Kamar Bet, Kamar 5 Kartu, Kamar Biasa dan Remi. Menurut analisa penulis, kedudukan unsur pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir memiliki kedudukan yang setara dengan unsur untung-untungan belaka. Untuk dapat tergolong sebagai perjudian, maka suatu fenomena tidak perlu memenuhi kedua unsur antara peruntungan dan pemainnya lebih mahir, tetapi cukup dengan memenuhi salah satunya saja. Selain unsur pemain lebih mahir dalam Higgs Domino, sebagian permainan dalam Higgs Domino juga memiliki metode bermain yang memang mengandalkan kemahiran dari para pemainnya.

D. Taruhan

Higgs Domino memiliki sebuah konsep taruhan menggunakan koin atau chip yang bisa diperoleh dengan cara melakukan pembelian dalam aplikasi, pembelian pada pemain lain dan bonus harian. Koin yang terdapat dalam Higgs Domino dipergunakan sebagai taruhan bermain di beberapa permainan yang ada. Apabila pemain dapat memenangkan permainan tersebut, maka akan mendapat pengembalian koin yang dipertaruhkan mulain dari 2 kali lipat hingga 1000 kali lipat jumlah koin yang dipertaruhkan. Maka dengan alasan tersebut, unsur taruhan dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP telah terpenuhi. Menurut analisa penulis, unsur taruhan menjadi unsur yang paling penting untuk menetapkan suatu fenomena sebagai tindak pidana perjudian. Hal ini dikarenakan tanpa adanya unsur taruhan, maka suatu permainan hanya akan menjadi permainan belaka, tidak melibatkan faktor ekonomi secara langsung.

Terdapat temuan unsur baru dalam praktik perjudian yang terdapat dalam Higgs Domino yakni jual beli. Jual beli pada dasarnya termasuk dalam ranah hukum privat atau hukum perdata¹⁰. Adapun delik jual beli dalam tindak pidana perjudian masih mengalami kekosongan hukum atau belum dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia (KUHP, UU ITE, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian). Namun delik

¹⁰ Syahfitri, Triana & Wandu, 2018, *Tinjauan Yuridis Jual Beli Menurut Hukum Perdata*, Jurnal Hukum Das Sollen, Vol 2 Nomor 2 Tahun 2018, Indragiri:Fakultas Hukum Universitas Islam Indragiri, hal 2.

jual beli telah ada sebelumnya mengenai tindak pidana yang berbeda, yakni narkoba dalam Pasal 114 ayat (1) UU Narkoba sebagai berikut:

Pasal 114

Setiap orang yang tanpa hak atau melawan hukum menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menerima, menjadi perantara dalam jual beli, menukar, atau menyerahkan narkoba golongan 1, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 5 (lima) tahun dan paling lama 20 (dua puluh) tahun dan pidana denda paling sedikit Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah) dan paling banyak Rp 10.000.000.000,- (sepuluh miliar rupiah).

Terdapat unsur menawarkan untuk dijual, menjual, membeli, menerima, atau menjadi perantara dalam jual beli dalam tindak pidana narkoba. Unsur-unsur ini menjadikan dasar bahwa jual beli narkoba bukanlah hal yang terbatas pada ranah perdata saja, melainkan juga masuk ke dalam lingkup hukum pidana.

Analisis Unsur Tindak Pidana Perjudian dalam Putusan Nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby

Perjudian sebagai sebuah tindak pidana berdasarkan Pasal 303 dan Kitab KUHP dan Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Dalam menetapkan suatu perbuatan sebagai tindak pidana perjudian, undang-undang menetapkan unsur yang harus dipenuhi guna memberikan kejelasan bahwa perbuatan yang dimaksud termasuk ke dalam tindak pidana perjudian. Berikut adalah unsur dalam pasal peraturan perundang-undangan yang telah disebutkan:

Pasal 303 ayat (1)

Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pen-carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

Dengan unsur sebagai berikut:

- a. Setiap orang, merupakan unsur subjek atau pelaku dari tindak pidana.
- b. Dengan sengaja, merupakan unsur kesalahan yang melekat dalam diri si pelaku.
- c. Menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam

perusahaan untuk itu, merupakan unsur perbuatan yang bersifat melawan hukum.

- d. Perjudian sebagai unsur tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan perundang-undangan dan terhadap yang melanggar diancam pidana.
- e. Dalam suatu waktu, tempat atau keadaan tertentu.

Jual beli dalam tindak pidana perjudian merupakan suatu unsur yang dapat termasuk dalam unsur perbuatan yang dilarang oleh undang-undang namun belum diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP. Maka oleh hal tersebut, untuk mengetahui relevansi jual beli sebagai unsur baru harus terdapat contoh mengenai tindak pidana perjudian Higgs Domino. Dalam tindak pidana Perjudian Higgs Domino yang terdapat di Pengadilan Negeri Surabaya pada perkara 579/Pid.B/2023.PN Sby menjelaskan fakta hukum sebagai berikut:

- a. Berawal sekira bulan Oktober 2022 sdr. Farid Iqbal (belum tertangkap) melakukan usaha jual beli chip Higgs Domino melalui sarana *marketplace* shoppe dimana chip tersebut merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan perjudian online Higgs Domino;
- b. Bahwa selanjutnya sdr. Farid Iqbal membuat beberapa akun shoppe diantaranya Toko Miniature, Ciavaragih, Yudnto, dan Digital Store dan Zoom dimana akun tersebut yang sdr. Farid Iqbal gunakan untuk melakukan penjualan chip Domino dan mempekerjakan 26 orang dengan pembagian tugas 10 orang karyawan bertugas mengisi chip saldo domino sedangkan 16 orang bertugas untuk penjualan chip;
- c. Bahwa terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) merupakan admin account shoppe Ciavaragih. Selanjutnya terdakwa bekerja menjalankan shift memonitor pembeli di admin account shoppe Ciavaragih dan jika ada pembeli yang sudah cek out maka terdakwa mengeklik tombol kirim dan terdakwa menanyakan ID dan variasi berapa M dan pembeli mengirim IDE di chat tersebut lalu terdakwa mengcopy paste di grup Whatsapp ECER yang peserta di dalamnya ada beberapa admin dan juga operator lain, dimana operator lain bertugas mengirim pulsa chip sesuai dengan variasi chip yang dibeli oleh pembeli;
- d. Bahwa upah/gaji terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) sebesar Rp 2.500.000,- (dua juta lima ratus ribu rupiah) sampai dengan Rp 3.000.000,- (tiga juta rupiah) dengan jam kerja selama delapan jam kerja dibagi ke dalam tiga shift

yaitu: pagi pukul 08:00 WIB sampai 16:00 WIB, siang pukul 14:00 sampai 20:00 WIB, malam pukul 20:00 WIB sampai 02:00 WIB dan pagi pukul 02:00 WIB sampai 08:00 WIB;

- e. Bahwa cara bermain di aplikasi Higgs Domino yaitu pembeli (pemain) masuk ke aplikasi Higgs Domino dan memilih permainan lalu mengeklik pilihan antara 1M hingga 17M setiap putaran dan pemain menunggu kemenangan sesuai dengan chip yang pemain mainkan/beli;
- f. Bahwa judi online jenis slot dan penjualan chip melalui shoppe dapat diakses oleh khalayak umum serta tidak mendapat ijin dari pihak berwenang.

Mengacu pada unsur-unsur pasal 303 ayat (1) KUHP, maka dijabarkan pemenuhan unsur yang diperlukan sebagai berikut:

- a. Unsur subjek tindak pidana dapat dipenuhi oleh adanya terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) yang merupakan pelaku dalam tindak pidana tersebut;
- b. Unsur dengan sengaja dapat dipenuhi oleh keadaan terdakwa yang bekerja atau secara sadar sebagai admin shoppe Ciavaragih yang memperjual-belikan koin Higgs Domino;
- c. Unsur perbuatan yang bersifat melawan hukum dapat dipenuhi dengan kedudukan terdakwa sebagai admin shoppe yang menawarkan koin Higgs Domino yang termasuk sebagai perjudian;
- d. Unsur tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan perundang-undangan dan diancam pidana dapat dipenuhi oleh adanya perjudian Higgs Domino;
- e. Unsur dalam suatu waktu, tempat atau keadaan tertentu dapat dipenuhi dengan waktu terjadinya tindak pidana pada Oktober 2022 yang bertempat di Surabaya; Pemenuhan unsur tindak pidana perjudian Higgs Domino yang terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE akan dijabarkan berdasarkan dakwaan lain dalam perkara nomor 579/Pid.B/2022/PN Sby dengan unsur sebagai berikut:

Pasal 27 ayat (2)

Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dengan unsur sebagai berikut:

- a. Setiap orang merupakan unsur subjek tindak pidana.

- b. Dengan sengaja dan tanpa hak merupakan unsur kesalahan.
- c. Mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau memuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik merupakan unsur perbuatan bersifat melawan hukum.
- d. Perjudian merupakan unsur tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan perundang-undangan dan diancam pidana.
- e. Unsur waktu, tempat dan keadaan tertentu.

Berdasarkan fakta hukum pada perkara Nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby yang disusun berdasarkan dakwaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dijabarkan sebagai berikut:

- a. Berawal sekira bulan Oktober 2022 sdr. Farid Iqbal (belum tertangkap) melakukan usaha jual beli chip Higgs Domino melalui sarana *marketplace* shoppe dimana chip tersebut merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan perjudian online Higgs Domino;
- b. Bahwa selanjutnya sdr. Farid Iqbal membuat beberapa akun shoppe diantaranya Toko Miniature, Ciavaragih, Yudnto, dan Digital Store dan Zoom dimana akun tersebut yang sdr. Farid Iqbal gunakan untuk melakukan penjualan chip Domino dan mempekerjakan 26 orang dengan pembagian tugas 10 orang karyawan bertugas mengisi chip saldo domino sedangkan 16 orang bertugas untuk penjualan chip;
- c. Bahwa terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) merupakan admin account shoppe Ciavaragih dengan cara mengiklankan/mendistribusikan ke account shoppe tersebut dengan tulisan 'ready stok' dan Terdakwa menuliskan deskripsi saldo chip domino yang terdakwa jual beserta harganya. Selanjutnya terdakwa bekerja menjalankan shift memonitor pembeli di admin account shoppe Ciavaragih dan jika ada pembeli yang sudah cek out maka terdakwa mengklik tombol kirim dan terdakwa menanyakan ID dan variasi berapa M dan pembeli mengirim IDE di chat tersebut lalu terdakwa mengcopy paste di grup Whatsapp ECER yang peserta di dalamnya ada beberapa admin dan juga operator lain, dimana operator lain bertugas mengirim pulsa chip sesuai dengan variasi chip yang dibeli oleh pembeli;
- d. Bahwa upah/gaji terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) sebesar Rp 2.500.000,- (dua juta lima ratus ribu rupiah) sampai dengan Rp 3.000.000,- (tiga juta rupiah) dengan jam kerja selama delapan jam kerja dibagi ke dalam tiga shift

yaitu: pagi pukul 08:00 WIB sampai 16:00 WIB, siang pukul 14:00 sampai 20:00 WIB, malam pukul 20:00 WIB sampai 02:00 WIB dan pagi pukul 02:00 WIB sampai 08:00 WIB;

- e. Bahwa cara bermain di aplikasi Higgs Domino yaitu pembeli (pemain) masuk ke aplikasi Higgs Domino dan memilih permainan lalu mengeklik pilihan antara 1M hingga 17M setiap putaran dan pemain menunggu kemenangan sesuai dengan chip yang pemain mainkan/beli;
- f. Bahwa judi online jenis slot dan penjualan chip melalui shoppe dapat diakses oleh khalayak umum serta tidak mendapat ijin dari pihak berwenang.

Mengacu pada unsur-unsur pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka dijabarkan pemenuhan unsur yang diperlukan sebagai berikut:

- a. Unsur subjek dapat dipenuhi oleh terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) yang merupakan pelaku tindak pidana tersebut.
- b. Unsur kesalahan dipenuhi dengan pelaku dengan sengaja dan secara sadar bekerja sebagai admin shoppe toko Ciavaragih yang memperjual-belikan koin Higgs Domino.
- c. Unsur perbuatan melawan hukum terpenuhi oleh terdakwa yang bekerja mengiklankan/mendistribusikan akun shoppe Ciavaragih yang memperjual-belikan koin Higgs Domino yang mana termasuk dalam perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP.
- d. Unsur tindakan yang dilarang oleh hukum atau peraturan perundang-undangan dan diancam pidana dipenuhi oleh adanya perjudian Higgs Domino.
- e. Unsur waktu, tempat dan keadaan tertentu dipenuhi oleh kejadian tindak pidana yang berlokasi di Surabaya pada tahun 2022.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu untuk memasukkan jual beli sebagai sebuah unsur baru tindak pidana perjudian dalam peraturan perundang-undangan guna kejelasan dalam penyusunan surat dakwaan. Menurut Pasal 143 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, surat dakwaan harus memenuhi 2 syarat, yakni 1. Syarat formil (diberi tanggal, memuat identitas terdakwa secara lengkap dan ditandatangani oleh penuntut umum), 2. Syarat materiil (cermat, jelas dan lengkap) (Imanto, D. 2016). Apabila dalam surat dakwaan terdapat kurang jelasan maupun dakwaan yang kabur, maka hakim dapat menyatakan bahwa dakwaan tersebut *obscuur libel* dan mengembalikan surat dakwaan kepada penuntut umum.

Menurut analisa penulis pada Putusan Perkara Nomor 579/Pid.B/2024/PN Sby, keseluruhan unsur yang diperlukan untuk dapat memproses perkara pada tahap lebih lanjut telah terpenuhi. Kemudian untuk dapat bertanggungjawab pada perbuatan yang telah dilakukan, maka terdakwa harus dapat bertanggungjawab dalam hal ini terdakwa merupakan seseorang yang cakap hukum atau telah berusia 18 tahun atau belum berumur 18 tahun tetapi sudah kawin. Terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) merupakan seseorang yang telah cakap hukum menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dapat bertanggungjawab atas apa yang telah dilakukannya. Sehingga putusan dalam perkara Nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dapat dilaksanakan oleh aparat penegak hukum.

Perkara yang disidangkan telah sampai pada proses pembacaan putusan, maka terdapat tenggat waktu 14 (empat belas) hari untuk melakukan banding oleh terdakwa atau kuasa hukum terdakwa. Dalam perkara 579/Pid.B/2023/PN Sby, terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) atau kuasa hukum tidak mengajukan banding sehingga dapat dilanjutkan menuju proses pelaksanaan putusan. Sesuai dengan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2004 tentang Kejaksaan yang berbunyi, "lembaga pemerintah yang melaksanakan kekuasaan negara di bidang penuntutan serta kewenangan lain berdasarkan Undang-Undang" maka Kejaksaan Negeri selaku tangan dari negara yang berwenang untuk melaksanakan putusan yang telah dibacakan oleh majelis hakim dalam perkara pidana.

Menguraikan hasil dari pertimbangan hakim dalam putusan perkara Nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby yang menyatakan aspek mengenai terdakwa yang mampu bertanggungjawab atas perbuatan yang telah dilakukannya. Terdakwa merupakan seorang laki-laki yang memiliki berstatus sebagai warga negara Indonesia dan telah cakap hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan (berumur 18 tahun atau sudah pernah kawin sebelumnya). Selain hal tersebut, hakim juga menetapkan bahwa terdakwa Dinda Sapta Wardana bin Mahmud (alm) dalam keadaan sehat jasmani dan rohani sehingga mampu untuk bertanggungjawab. Meninjau dari tuntutan penuntut umum yang meminta terdakwa untuk dihukum selama 9 (sembilan) bulan pidana penjara, hakim mengabulkan tuntutan tersebut dengan pidana penjara selama 7 (tujuh) bulan dengan pertimbangan terdakwa telah jujur dan bersikap sopan di persidangan serta tidak akan kembali melakukan tindak pidana.

Pertimbangan hakim yang terdapat dalam putusan perkara Nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby telah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dengan memperhatikan keterangan-keterangan yang telah disampaikan dalam seluruh proses pemeriksaan persidangan. Baik dari pihak terdakwa dan penasihat hukum terdakwa atau pihak penuntut umum tidak mengajukan banding dalam perkara tersebut. Maka putusan tersebut sah secara hukum dan memiliki kekuatan yang mengikat 14 (empat belas) hari semenjak putusan dibacakan oleh majelis hakim di muka persidangan. Pengadilan Negeri Surabaya juga merupakan lembaga yang berwenang untuk memeriksa perkara tersebut sesuai dengan kewenangan absolut dan kewenangan relatif yang dilakukan di wilayah hukum Pengadilan Negeri Surabaya.

KESIMPULAN

Menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, pengaturan mengenai tindak pidana perjudian terdapat pada Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Fokus utama dari pengaturan tindak pidana perjudian dalam KUHP adalah menjerat pelaku yang memberikan kesempatan berjudi kepada orang lain, menjadikan judi sebagai mata pencaharian, dan turut serta dalam perusahaan perjudian. Di sisi lain, dalam UU ITE, fokus pengaturannya adalah untuk menjerat pelaku yang menyebarkan, mendistribusikan, atau membuat informasi atau dokumen elektronik yang berisi konten perjudian. Dalam kasus Nomor 579/Pid.B/2022/PN Sby, tindakan yang dilakukan oleh pelaku adalah menjual koin/chip Higgs Domino. Berdasarkan asas legalitas, pelaku dalam perkara tersebut dapat terbebas dari sanksi pidana jika hakim memutuskan bahwa Higgs Domino tidak termasuk dalam kategori perjudian, melainkan hanya sebagai permainan biasa. Oleh karena itu, baik KUHP maupun UU ITE tidak dapat digunakan untuk menuntut pelaku dalam tindak pidana perjudian. Dengan demikian, diperlukan pengaturan yang lebih jelas dan pasti mengenai delik pidana baru terkait dengan tindak pidana perjudian, mirip dengan pengaturan yang ada dalam kasus tindak pidana narkoba, yang memberikan pengaturan yang lebih rinci mengenai tindakan-tindakan yang terlarang terkait dengan narkoba.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arief, I. (2021). *Perbuatan Tersangka/Terdakwa Bukan Merupakan Tindak Pidana (Studi Kasus Putusan Mahkamah Agung Mengenai Lepas dari Segala Tuntutan Hukum)*. Jakarta: Mekar Cipta Lestari.
- Burlian, P. (2016). *Patologi Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Efendi, J. & Jhonny I. (2016). *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Depok: Pranamedia group.
- Muftisany, Hafidz, (2021), *Hukum Jual Beli Online*, Karanganyar:Intera.
- Thian, A. (2021). *Hukum Dagang*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Artikel Jurnal (DOI)

- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Jurnal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113-134. <https://doi.org/10.24821/jags.v1i2.1301>.
- Ginting, Z. K. & Bengkel, G. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pelaku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 20-25, <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>.
- Handoko. D. (2018). Tindak Pidana Tanpa Korban Di Indonesia Pengaturan Dan Problematikanya. *Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 12(3), 34-43. <https://doi.org/10.33559/mi.v12i3.707>.
- Rodliyah. Suryani A., & Husni, L. (2020). Konsep Pertanggungjawaban Pidana Korporasi (Corporate Crime) dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 5(1), 192-206. <https://doi.org/10.29303/jkh.v5i1.43>.
- Setiawan, M. F., Aziz, A. S., & Muin, R. (2021). Transaksi Jual Beli Chip Dalam Game Online Higgs Domino Menurut Fiqh Muamalah. *Journal Pegguruang Conference Series*, 3(2), 533-536. <http://dx.doi.org/10.35329/jp.v3i2.2147/>.

Artikel Jurnal dari situs web

- Mandagi, S., Kermite, J. A., & Tampi, B. (2021). Pidana Percobaan Kejahatan Dalam Delik Aduan. *Jurnal Lex Crimen*, 10(13), 35-44, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/38569>.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. Sukabumi: Repository UMMI. <https://eprints.ummi.ac.id/151/>.
- Syahfitri, T. & Wandu. (2018). Tinjauan Yuridis Jual Beli Menurut Hukum Perdata. *Jurnal Hukum Das Sollen*, 2(2), 1-13. <https://ejournal.unisi.ac.id/index.php/das-sollen/article/view/971>.

Winarno, W. A. (2011). Sebuah Kajian Pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). *Jurnal Ekonomi Akuntansi dan Manajemen*, 10(1), 43-48, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEAM/article/view/1207>.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan tentang Hukum Pidana. Sekretariat Negara: Jakarta.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 76 Tahun 1981. Tambahan Lembara Negara Nomor 3209. Sekretariat Negara: Jakarta.

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 143 Tahun 2009. Sekretariat Negara: Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 251 Tahun 2016. Sekretariat Negara: Jakarta.

Lain-lain

Wawancara dengan narasumber X, pada hari Minggu, Tanggal 7 Januari 2024, pukul 19:20 WIB.