

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam masa yang modern saat ini banyak *game* yang berkembang dikalangan masyarakat. *Game* adalah sebuah program yang bisa dijalankan melalui beberapa aturan didalamnya maka terdapat pemenang namun terdapat pula yang kalah, bertujuan utama tentu saja sebagai hiburan. *Game* sendiri juga mulai memiliki banyak jenis, mulai dari *game offline* hingga *game online* dan *game online* lah yang paling sering dimainkan saat ini karena kemudahan akses untuk mendapatkannya. Terdapat beberapa alasan *game online* sangat banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Alasan tersebut adalah karena *game online* memiliki sebuah *server* sehingga akan selalu ada pembaharuan terutama dari *software game* tersebut sehingga pemain tidak akan mudah bosan dalam memainkannya, kemudahan dan kebebasan interaksi dengan pemain lainnya, adanya kompetisi *game online* yang menjanjikan bagi para pemainnya, serta adanya tantangan dalam setiap level permainannya.¹ Mudahna akses dalam mendapatkan *game online* merupakan suatu masalah baru, karena sulit memilih jenis *game online* yang cocok dimainkan oleh masyarakat. *Game Online* sendiri dapat menimbulkan efek buruk dari berbagai aspek bagi pemainnya seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan

¹ Yani Andriansyah, *4 Alasan Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*, tersedia di <https://www.brilio.net/gadget/4-alasan-kecanduan-bermain-game-online-dan-cara-mengatasinya-210703t.html> (diakses pada 26 Oktober 2021, pukul 02.42 WIB)

aspek keuangan.² Beberapa jenis *game* ada yang menampilkan unsur unsur negatif seperti unsur perjudian, unsur pornografi, unsur kekerasan, dll.

Game online yang sedang naik daun di kalangan masyarakat saat ini adalah *Higgs Domino*, dimana didalam *game* tersebut tersedia mata uang yang biasa disebut dengan “*chip*”. *Chip* tersebut digunakan untuk melakukan *spin* didalam *room* yang telah disediakan oleh pihak *game*. Pemain yang sedang beruntung dan mendapatkan *jackpot* tentu saja jumlah *chip* yang akan didapati pemain akan untung berkali kali lipat dan *chip* tersebut dapat diperjual belikan dari satu pemain ke pemain lainnya. *Game* ini menuai berbagai kritik karena dinilai terdapat unsur perjudian di dalamnya. Padahal Nahdlatul Ulama (NU) Surabaya dan Majelis Ulama Indonesia (MUI) Bengkulu telah mengharamkan *game Higgs Domino* karena pada *game* tersebut dinilai mengandung unsur perjudian *online* yang bisa merugikan masyarakat.³ Hal serupa juga lebih dahulu dilakukan oleh Ulama Aceh yang tergabung dalam Forum Konferensi Wilayah ke-14 Nahdlatul Ulama Provinsi Aceh yang mengharamkan *game higgs domino* karena mengandung praktik perjudian.⁴

Judi bukanlah hal baru yang muncul dimasyarakat. Judi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai suatu *game* mempergunakan produk bernilai

² Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal Buletin Psikologi, Vol. 17, No. 2, 2019, hlm. 151

³ Hery Supandi, *Selain NU Surabaya, MUI Bengkulu Juga Larang Umat Main Game Higgs Domino*, tersedia di <https://news.detik.com/berita/d-5797262/selain-nu-surabaya-mui-bengkulu-juga-larang-umat-main-game-higgs-domino> (diakses 28 November 2021, Pukul 23.51 WIB)

⁴ Muhammad Ayus, *Ulama NU Aceh Haramkan Game Daring Higgs Domino, Ini Alasannya*, tersedia di <https://portalmajalengka.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-831172961/ulama-nu-aceh-haramkan-game-daring-higgs-domino-island-ini-alasannya> (diakses 29 November 2021 Pukul 23.53 WIB)

ataupun uang untuk taruhannya (misalnya kartu, bermain dadu).⁵ Judi merupakan suatu tindak pidana yang merupakan masalah sosial karena banyak menimbulkan dampak yang negatif bagi para pelakunya. Judi juga menyebabkan para pelakunya menjadi malas dalam bekerja karena dana yang didapatkan dipergunakan judi bisa sangat besar, sehingga uang yang seharusnya mereka miliki untuk kebutuhan sehari-hari habis hanya untuk berputar dipergunakan judi, judi juga sangat bertolak belakang terhadap norma susila, moral, keagamaan. Permainan berjudi pun bisa memicu kebergantungan dan memicu dampak rugi melalui segi imateriil dan materiil tidak sekadar untuk para pemainnya tapi juga berdampak kepada keluarganya.⁶

Kasus tindak pidana perjudian semakin hari semakin berkembang, sarana untuk melakukan perjudian juga semakin luas. Seiring dengan berkembangnya teknologi ditambah lagi dengan akses internet yang mudah, menimbulkan variasi baru dalam bermain judi yaitu judi melalui internet atau judi *online*.⁷ Judi *online* menyebabkan suatu pertanyaan baru yaitu, terkait barang bukti. Jika pada perjudian biasa umumnya barang bukti adalah alat yang dipakai untuk berjudi seperti kartu, dadu, dan uang taruhan, sedangkan dalam judi *online* perjudiannya dilakukan seperti *game* biasa.

⁵ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud Republik Indonesia, *KBBI Daring : Arti Judi*, tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/judi> (diakses 4 November 2021, Pukul 21.15 WIB)

⁶ Jousa Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta, 2012, hlm. 32

⁷ Christianata Siram, *Perjudian Online Dalam Perspektif Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jurnal Teknologi Informasi Fakultas Hukum Universitas Palangkaraya, Vol. 8, No.2, 2014, hlm 69

Pada beberapa kasus terkait *game Higgs Domino* yang diduga mengandung unsur perjudian *online* terjadi di Aceh. Dimuat di salah satu portal berita media *online* yaitu merdeka.com dengan judul artikel Polisi Tangkap 22 Pejudi *Online Higgs Domino* di Lhokseumawae.

Barang bukti yang disita adalah uang Rp 570.00,00 dan 22 unit *smartphone* yang digunakan mengakses *Higgs Domino* dan para pelaku diancam Pasal 20 Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat yang selanjutnya disebut Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 dengan uqubat (hukuman) cambuk terbanyak 45 kali ataupun denda terbanyak 450 gram emas murni ataupun penjara terlama 45 bulan.⁸

Masih terjadi di Aceh tepatnya di Kota Subulussalam, Mahkamah Syar'iyah Kota Subulussalam dalam Putusan Nomor 6/JN/2021MS.Sus terjadi kasus serupa yang berkaitan dengan *game Higgs Domino*. Isi dari putusan tersebut terdakwa atas nama Tondi Rahman Harahap bin Muhammad Nukman Harahap terbukti secara sah dan bersalah atas perbuatan Jarimah menyelenggarakan, menyediakan fasilitas atau membiayai Jarimah Masir jenis judi *online* yang diatur dalam Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014. Putusan tersebut tertuang pertimbangan Majelis Hakim didasarkan pada Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 yang mengandung unsur tiap individu, secara sadar, menyajikan fasilitas dan melaksanakan, ataupun membayar jarimah masir. Unsur tiap individu dipenuhi dikarenakan terdakwa yaitu manusia yang berakal dan sehat

⁸ Alfath Asmuda, *Polisi Tangkap 22 Pejudi Online Higgs Domino di Lhokseumawae*, 2021, tersedia di : <https://www.merdeka.com/peristiwa/polisi-tangkap-22-pejudi-online-higgs-domino-di-lhokseumawe.html> (diakses pada 23 September 2021 pukul 23.55 WIB)

serta memiliki pemikiran sehingga bisa mempertanggung jawabkan perbuatannya. Unsur dengan sengaja terpenuhi karena terdakwa mengakui perbuatannya adalah disengaja dalam hal ini terdakwa adalah selaku penjual *chip game higgs domino* sebagai alat taruhan dan berbagai dalam permainan tersebut, terdakwa juga mengetahui bahwa perbuatan tersebut dilarang menurut hukum. Unsur Dengan Sengaja, Menyelenggarakan, menyediakan fasilitas, atau membiayai jarimah masir terpenuhi karena peran terdakwa selaku penjual *chip higgs domino* dengan cara membeli *chip* tersebut dengan membeli melalui *website* resmi seharga Rp 65.000,00 per 1(satu) Billion *chip* kemudian menjualnya seharga Rp 70.000,00 sehingga terdakwa mendapat keuntungan sebesar Rp 5.000,00. Terjadinya kasus tersebut menimbulkan berbagai pertanyaan tentang unsur perjudian *online* yang terkandung di dalam *game Higgs Domino* apabila dikaji berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang selanjutnya disebut Pasal 303 KUHPidana 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 yang selanjutnya disebut UU Nomor 19 Tahun 2016 karena sejauh ini belum terjadi kasus serupa karena kasus-kasus perjudian dalam *game higgs domino* sejauh ini hanya ditinjau berdasarkan Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 dimana ketentuan tersebut hanya berlaku diwilayah Provinsi Aceh. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis ingin mengadakan penelitian guna mengetahui secara lebih dalam tentang unsur – unsur tindak pidana perjudian *online* yang ada dalam *game Higgs Domino* oleh karena itu penulis mengambil

judul skripsi ini “**IDENTIFIKASI PEMENUHAN UNSUR TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* DALAM GAME *HIGGS DOMINO***”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemenuhan unsur-unsur perjudian *online* pada *game Higgs Domino*?
2. Bagaimana pertanggung jawaban pelaku dalam tindak pidana perjudian *online* pada *game Higgs Domino*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi unsur – unsur perjudian *online* yang terdapat didalam *game Higgs Domino* berdasarkan Pasal 303 KUHPidana dan Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016.
2. Untuk menganalisa dan mengetahui pertanggung jawaban pidana bagi para pelaku judi *online game Higgs Domino* berdasarkan Pasal 303 KUHPidana Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori tambahan dalam ilmu hukum khususnya tentang pemenuhan unsur – unsur tindak pidana perjudian *online* yang terkandung dalam *game Higgs Domino* dan pertanggung jawaban pidana bagi para pelaku dalam tindak pidana perjudian *online* pada *game Higgs Domino* berdasarkan Pasal 303 KUHPidana Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016.

2. Manfaat Praktis

Memberikan bahan referensi bagi pembaca tentang berbagai komponen delik berjudi *online* yang terkandung pada *game Higgs Domino*, dan bentuk tanggung jawab untuk para pelaku dalam delik perjudian *online* pada *game Higgs Domino* berdasarkan Pasal 303 KUHPidana Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016serta bisa memberikan informasi terkait perkembangan dari *cybercrime*.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Tindak Pidana

1.5.1.1 Pengertian Tindak Pidana

Tindak pidana adalah segala tindakan yang diatur dalam hukum dan apabila dilanggar akan mendapatkan sanksi. Istilah tindak pidana diambil dari bahasa Belanda yaitu “*Strafbaarfeit*” yang berarti kejadian yang bisa dikenai pemidanaan ataupun tindakan yang bisa dikenai pidana sementara delik berarti suatu hal tindakan dengan pelaku yang bisa dikenai hukuman.⁹ Untuk menentukan tindakan apa saja yang dapat disebut sebagai suatu tindak pidana pada Pasal 1 ayat (1) KUHPidana terdapat asas legalitas yaitu asas yang menetapkan bahwasanya tidak terdapat tindakan yang diberi larangan maupun ancaman melalui pidana

⁹ Amir Ilyas. 2012. *Asas – asas Hukum Pidana Memahami Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana sebagai Syarat Pemidanaan*. Yogyakarta. Penerbit Rangkang Education Yogyakarta & PuKAP Indonesia, hlm.18

manakala tidak ditetapkan lebih dulu pada Undang-Undang.¹⁰ Maka dari itu ada beberapa persyaratan yang perlu terpenuhi agar menentukan perbuatan dapat disebut sebagai suatu Tindakan pidana yakni :¹¹

- a. Tindakan manusia itu berlawanan terhadap hukum;
- b. Perlu terdapat suatu tindakan dari manusia;
- c. Tindakan itu tidak dibolehkan dalam Undang-Undang serta ada ancaman pidana;
- d. Tindakan tersebut dilaksanakan oleh yang bisa bertanggung jawab; dan
- e. Tindakan tersebut perlu bisa dipertanggung jawabkan terhadap si pembuat.

Pada dasarnya sebuah tindakan dan/atau perilaku manusia yang dapat menimbulkan sesuatu yang sudah diberi pelarangan pada Undang-Undang bisa disebut sebagai suatu tindakan pidana. Tindak pidana terdapat 2 (dua) jenis yaitu pidana umum dan pidana khusus. Pidana umum berarti hukum pidana yang diciptakan serta dilakukan pemberlakuan bagi seluruh individu pada umumnya, sementara pidana khusus berarti hukum kepidanaan yang diciptakan untuk suatu orang tertentu misalnya anggota Angkatan bersenjata, dan juga dibentuk untuk mengatur

¹⁰ Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Yogyakarta, *Asas Legalitas Dalam Hukum Pidana*, tersedia di : <https://jdih.jogjakota.go.id/index.php/articles/read/48> (diakses pada 6 Oktober 2021 pukul 20.02 WIB)

¹¹ Rasyid Ariman dan Fahmi Raghieb, *Hukum Pidana*, Setara Press, Malang, 2015, hlm. 60

tindak pidana tertentu seperti tindak pidana korupsi, tindak pidana narkotika, dll.¹²

1.5.1.2 Unsur-Unsur Tindak Pidana

Tiap tindakan pidana yang sudah diberi pengaturan pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan juga Undang-Undang yang spesifik memberi pengaturan terkait tindak pidana tertentu dipaparkan pada komponen yang mencakup komponen objektif serta subjektif. Fenomena hukum bisa dikatakan merupakan kejadian pidana bila terpenuhi komponen pidananya. Unsur tindak pidana itu mencakup:¹³

- a. Unsur objektif, yaitu unsur yang terdapat pada sisi luar si pelaku. Komponen atau unsur ini berhubungan terhadap kondisi yang mana perbuatan sang pelaku dilaksanakan mencakup :
 1. Kualitas sang pelaku
 2. Sifat pelanggaran hukum
 3. Kausalitas.
- b. Unsur subjektif, yakni tindakan individu dan memiliki akibat tidak diharapkan oleh Undang-Undang. Titik utama pada komponen ini yaitu memprioritaskan terdapatnya pelaku.

1.5.2 Perjudian

1.5.2.1 Pengertian Judi

Judi bukan sebagai sesuatu baru di hidup bermasyarakat Indonesia. Judi sudah dikenal sejak lama oleh masyarakat Indonesia dan beberapa menganggapnya sebagai hiburan. Judi berdasarkan KBBI yaitu permainan mempergunakan benda

¹² A. Djoko Sumaryanto, *Buku Ajar Hukum Pidana*, Ubhara Press, Surabaya, 2019, hlm. 9

¹³ R. Abdoel Djamali, *Pengantar Hukum Indonesia Edisi Revisi*, Rajawali Press, Jakarta, 2010, hlm. 175

bernilai ataupun uang untuk taruhannya (misalnya kartu, bermain dadu).¹⁴ Judi merupakan suatu tindak pidana, menurut Pasal 303 ayat (3) KUHPidana Judi berarti permainan yang biasanya memperoleh keuntungan tergantung terhadap peruntungannya, pun dikarenakan pemain lebih terlatih serta ada kemahiran, mencakup seluruh taruhan tentang keputusan bermain yang tidak diselenggarakan diantara mereka yang ikut dalam perlombaan ataupun permainan, dan pula seluruh taruhan yang lain. Berjudi yaitu suatu tindak pidana atau delik yang begitu sulit untuk diberantas karena jenisnya yang sangat beragam dan para pelakunya yang sudah terlanjur kecanduan.¹⁵

Judi memiliki banyak jenis. Umumnya, kita sebagai masyarakat hanya mengetahui jenis judi seperti judi bola, domino, adu ayam, dsb. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian yang selanjutnya disebut PP RI Nomor 9 Tahun 1981, judi dibagi menjadi tiga kategori yakni :

- a. Judi yang dilakukan pada kasino yakni *slot, keno, big six whele, blackjack, super ping-pong, hwa-hwe, machine, tombola, creps, kiu-kiu, paseran, baccarat, satan, roulette, jie sie kie, poker, paykyu, twenty one, chuc a luck, lotto fair.*

¹⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud Republik Indonesia, *Loc. Cit.*

¹⁵ Mesias J.P. Sagala, dkk, *Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN*, Jurnal Hukum Kaidah, Vol. 18, No. 3, 2019, hlm. 89

- b. Judi yang dilakukan pada lokasi ramai yakni lempar gelang, lempar bola, karapan sapi, adu domba, adu sapi, pancingan, erek – erek, adu ayam, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar uang, lempar paser, mayong, pacu anjing, adu kerbau, hailai, pacu kuda.
- c. Judi yang dilakukan beralasan lainnya maupun dikarenakan kebiasaan yaitu adu ayam, karapan sapi, adu sapi, adu domba/kambing, adu kerbau, pacu kuda, adu ayam

Bagi para pelaku judi, judi sebagai suatu cara guna memperoleh dana dengan cepat serta instan. Namun, ketika mereka mengalami suatu kerugian karena kalah berjudi banyak dampak yang harus mereka terima, baik itu dampak sosial maupun ekonomi. Dampak sosial yang mereka alami yaitu menyebabkan mereka dikucilkan dalam lingkungan sosialnya karena membawa pengaruh negatif, dan dengan Tindakan berjudi itu dapat meningkatkan kriminalitas yang dapat mengganggu kenyamanan lingkungan mereka. Lalu, dampak ekonomi yang mereka hadapi adalah kondisi perekonomian mereka yang tidak pasti bahkan bisa merubah kehidupan mereka yang serba berkecukupan menjadi kekurangan karena nilai perekonomian mereka bergantung pada hasil judi.¹⁶

¹⁶ Nazaruddin Zainal, *Judi Bola Online (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar)*, Jurnal Commercium, Vol. 1, No. 1, 2018, hlm.44

1.5.2.2 Judi *Online*

Seiring berjalannya waktu, judi beralih ketempat yang lebih elit. Tidak perlu lagi bermain secara sembunyi-sembunyi untuk bermain judi. Cukup dengan akses internet dan komputer ataupun *handphone*, sudah bisa bermain judi secara *online*.¹⁷ Pada PP RI Nomor 9 Tahun 1981, Judi *online* belum masuk dikategori judi manapun. Hal ini karena judi *online* merupakan sesuatu yang bisa dibidang baru di kalangan masyarakat Indonesia. Definisi judi *online* sebenarnya sama saja dengan judi biasa, perbedaanya terletak pada medianya. Judi *online* dilakukan pada sebuah media elektronik/*platform* tertentu dengan harus menggunakan akses internet sebagai penghubung. Maka dari itu judi *online* dapat dilakukan dimana saja karena hanya membutuhkan akses internet untuk memainkannya.

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi perkembangan kriminalitas pun ada dinamika melalui sisi kuantitas dan juga kualitasnya. Umumnya baik berjudi konvensional dan juga *online* sama-sama berlawanan terhadap norma susila, moral, keagamaan, serta juga membawa pengaruh buruk bagi lingkungan sekitar.¹⁸ Umumnya, promosi situs

¹⁷ Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti, dan Tjaturahono Budi Sanjoto, *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*, *Journal of Educational Social Studies*, Vol. 5, No. 2, 2016, hlm. 157

¹⁸ Aniza Lakoro, Lisnawaty W. Badu, dan Nuvazria Achir, *Lemahnya Kepolisian Dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online*, *Jurnal Legalitas*, Vol. 13, No. 1, 2020, hlm. 46

perjudian *online* dilakukan diberbagai sosial media. Munculnya dan menjamurnya aplikasi judi *online* menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia masih kesusahan untuk memberantasnya, diperburuk dengan adanya aplikasi *VPN* yang memudahkan masyarakat untuk masuk dalam situs perjudian *online*.¹⁹

Jenis jenis judi *online* sangat beragam. Umumnya, bentuk bentuk judi biasa banyak yang diaplikasikan di judi *online* seperti *roulette, blackjack, poker, kiu-kiu*, dan judi bola. Di judi *online* para penjudi diwajibkan melakukan deposit dimuka untuk memainkan judi. Artinya, para penjudi harus melakukan transfer suatu jumlah dana terhadap admin laman judi yang merupakan deposit awalnya. Sesudah mentransfer tersebut sehingga bisa memperoleh koin/saldo/*chip* yang digunakan untuk bermain judi. Jika penjudi itu menang, maka hasil taruhan yang didapat akan ditransfer ke rekening mereka tetapi apabila kalah maka koin/saldo/*chip* yang digunakan akan berkurang.²⁰

Judi *online* bisa dilakukan oleh siapa saja. Tidak bisa dipungkiri jika para pelaku judi *online* hanya orang dewasa, tetapi baik remaja atau bahkan anak anakpun bisa menjadi pelaku judi *online*. Maka dari itu, pemerintah mengatur dan menyusun undang- undang terhadap tindakan judi *online* agar terdapat efek

¹⁹ Rina Susanti, *Judi Online dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan*, ETNOREFLIKA : Jurnal Sosial dan Budaya, Vol. 10, No. 1, 2021, hlm. 131-132

²⁰ Maskun, *Kejahatan Cyber ; Cybercrime*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2014, hlm.55

jera untuk tidak melakukan perjudian *online*.²¹ Berjudi *online* pun diberi pengaturan pada Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016, yang bunyinya “bahwa setiap orang yang secara sengaja dan dengan tidak ada hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang ada muatan perjudian”.

Meskipun telah banyak terjadi kasus perjudian *online*, tetapi upaya pemberantasannya masih mengalami beberapa kesulitan. Kesulitan tersebut tertuang dalam beberapa aspek, yaitu:²²

a. Aspek Penyidik

Penyidik Kepolisian sangatlah berperan penuh dalam upaya membasmi kasus perjudian *online*. Tetapi dalam hal ini, Kepolisian membutuhkan tenaga ahli pada bidang informasi dan transaksi elektronik yang terfokuskan untuk menangani masalah *cybercrime* ini.

b. Aspek Alat Bukti

Alat bukti dalam judi *online* berbeda dengan judi konvensional. Alat bukti dalam kasus judi *online* umumnya berupa data elektronik atau yang terkait dengan sistem

²¹ Tim Yuridis.id, *Pengaturan Hukum Mengenai Perjudian Online*, tersedia di <https://yuridis.id/pengaturan-hukum-mengenai-perjudian-online/> (diakses pada 24 Oktober 2021, pukul 22.39 WIB)

²² Dian Eka Safitri, *Penegakkan Hukum Terhadap Pelaku Perjudian Online di Kota Makassar*, Jurnal Magister Hukum Argumentum, Vol. 7, No. 1, 2020, hlm. 13-14

komputer. Hal yang menjadi kendala dalam alat bukti ini adalah terkadang terjadi kasus seperti data elektronik atau sistem komputer telah diubah atau dihapus. Tetapi, apabila pelaku judi *online* tertangkap ketika sedang beraksi, pada saat itu alat bukti dapat langsung diamankan oleh petugas kepolisian seperti telepon genggam, komputer, laptop, bukti transaksi, dll.

c. Aspek Anggaran Operasional

Jumlah anggaran yang tersedia dinilai masih sangat kurang untuk memberantas kasus *cybercrime*. Dengan keterbatasan anggaran yang dimiliki ini mengakibatkan keterbatasan juga terhadap alat-alat yang dapat menunjang kinerja unit kepolisian siber untuk mengungkapkan kasus-kasus *cybercrime*.

d. Aspek Fasilitas

Fasilitas yang diperlukan untuk mengungkapkan kasus *cybercrime* dapat berwujud laboratorium forensik komputer yang dapat digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat digital dan elektronik dan merekam kemudian menyimpan bukti-bukti berupa *softcopy*.

Efisiensi pemberantasan judi *online* tidak hanya bergantung terhadap aspek-aspek tersebut saja. Dukungan sosial dari masyarakat juga menjadi faktor penting dalam membentuk

mindset masyarakat umum tentang delik berjudi *online* serta penyuluhan hukum nasional dengan meluas.²³

1.5.3 *Game*

1.5.3.1 *Pengertian Game*

Game adalah sebuah program yang bisa dijalankan menggunakan berbagai peraturan didalamnya maka terdapat pemenang maupun yang kalah bertujuan utama tentu saja sebagai hiburan. Pada umumnya, *game* adalah sebuah permainan digital yang dimainkan pada perangkat tertentu. Perangkat yang bisa digunakan untuk bermain *game* contohnya seperti komputer, laptop, *handphone*, tablet, *playstation*, xbox, dll. Mengamati cara bermain, permainan bisa dilakukan dalam perangkat yang tidak terkoneksi internet serta perlu terkoneksi internet agar bisa melakukan akses pada server yang terpusatkan. Maka dari itu, *user* tidak bisa melakukan permainan daring bila perangkat dirinya tidak terkoneksi menuju internet.²⁴ *Game Online* pada awal kemunculannya yang paling banyak adalah *game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk keperluan militer yang

²³ Enik Isniani, Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif di Indonesia, Jurnal Independent, Vol. 5 No. 1, 2017, hlm. 29

²⁴ Helvia Sivianita, *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis – Jenis Game, Lengkap!*, tersedia di https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/#Pengertian_Game (diakses pada 25 Oktober 2021, pukul 23.21 WIB)

kemudian menjadi cikal bakal *game online* jenis lain untuk bermunculan.²⁵

Pada masa sekarang ini *game online* lebih sering dimainkan daripada *game offline*. Hal ini karena *game online* memiliki keseruan tersendiri bagi para pemain. Beberapa alasan lain yang menjadi faktor *game online* lebih digemari adalah:²⁶

a. Selalu berkembang

Inilah perbedaan mendasar dari *game online* dengan *game offline*. *Game online* selalu memiliki perkembangan pada fitur fitur permainannya. Seperti pemberian *reward* pada saat pemain menyelesaikan misi tertentu, hal ini yang memicu pemain untuk terus memainkan *game online*.

b. Para pemain bebas berinteraksi

Game pada saat ini bukan hanya sekedar permainan untuk menghibur diri tetapi bisa dikatakan sebagai media sosial. Didalam *game* para pemain bebas berkomunikasi dengan siapa saja dan darimana saja terlebih lagi didalam *game online* sekarang juga terdapat fitur untuk membuat grup untuk menyelesaikan misi dan permainan.

²⁵ Hairil Akbar, *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*, *Community Engagement & Emergence Journal*, Vol. 1, No. 2, 2020, hlm. 43

²⁶ Yani Andriansyah, *Loc. Cit*

c. Kompetisi dengan hadiah yang menjanjikan

Tingginya minat para pemain didalam dunia *game* para *developer game* mulai membuat berbagai kompetisi untuk pemainnya. Bahkan pada saat ini dikenal juga atlet *e-sport*, yaitu atlet yang merupakan pemain *game* profesional. Kompetisi yang adapun hadiahnya sangat fantastis. Contoh saja untuk kompetisi *Mobile Legends Professional League* (MPL) kompetisi profesional untuk *game Mobile Legends* yang total hadiahnya mencapai Rp 4,5 Milliar.

d. Tantangan dan *skill* yang senantiasa ada peningkatan

Game pada saat ini tidak sekadar hiburan, bagi beberapa pemain *game* bisa menjadi salah satu hal yang menantang untuk dilakukan. Didalam *game*, para pemain bisa menjumpai beragam tingkat keahlian yang tidak sama dan hal tersebut yang harus dikembangkan oleh para pemain agar mereka tidak tertinggal jauh oleh musuh dan kawannya.

Terlalu banyak bermain *game online* juga memiliki dampak yang buruk. Dampak buruk tersebut terdiri dari lima aspek yaitu:²⁷

a. Aspek Kesehatan

Dengan terlalu sering bermain *game online* bisa mempengaruhi kesehatan tubuh. Hal ini didasari pada

²⁷ Eryzal Novrialdy, *Loc. Cit*

kurangnya aktivitas fisik, jam makan yang berantakan dan waktu tidur dan istirahat yang kurang.

b. Aspek Psikologis

Beberapa *game online* menunjukkan aksi tindakan kriminal dan kekerasan yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar untuk melakukan dan mempraktikkan adegan tersebut.

c. Aspek Akademik

Kecanduan *game online* dapat membuat kemampuan akademik menurun. Karena waktu luang yang bisa digunakan untuk mempelajari banyak hal terutama dalam hal – hal akademik digunakan untuk menyelesaikan misi dalam permainan *game online*.

d. Aspek Sosial

Beberapa pemain dapat mengekspresikan dirinya dalam *game online* melalui ketertarikan emosional dalam tokoh fiksi yang terdapat didalam *game*. Hal ini dapat mengakibatkan hilangnya rasa sosial dalam dunia nyata dan dapat menyebabkan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

e. Aspek Keuangan

Beberapa *game online* memiliki system *pay to win* yang menawarkan kemudahan bermain ketika pemain tersebut melakukan *top up* saldo pada *game online*. Hal ini

mempengaruhi sisi keuangan para pemain sehingga mereka dengan segala cara akan mencari uang yang digunakan untuk melakukan *top up* pada *game online*.

1.5.3.2 *Game Higgs Domino*

Higgs Domino Island yaitu suatu permainan kartu yang dilakukan pengembangan dari *Higgs Games*. *Game* ini mempunyai beragam macam permainan di dalam, misalnya yaitu Capsa Susun, Rejeki Nomplok, *QiuQiu*, Texas, *FaFaFa*, Remi, dsb. Di samping itu, permainan ini pun bisa memberi *free chip* tiap hari terhadap seluruh pemainnya, serta pastinya pun terdapat Sistem VIP yang dapat dipergunakan dalam meambahkan koin.²⁸

Game Higgs Domino sendiri mulai marak dan mulai banyak dimainkan pada tahun 2021. Pada bulan September 2021 lalu, Pengurus Cabang Nahdlatul Ulama (PCNU) Surabaya menetapkan bahwa *game higgs domino* adalah haram.²⁹ Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Ketua Lembaga Bathsul PCNU Surabaya, Ustaz Farobi *game higgs domino* disebut haram karena didalam permainan *game* itu ada aset yang menjadi taruhan dan dapat dirupakannya jadi uang atau dana.

²⁸ Nox Player, *Mainkan Higgs Domino Island di PC dengan NoxPlayer*, tersedia di https://id.bignox.com/appcenter/game_management/higgs-domino-island-pc/ diakses pada 1 November 2021 pukul 15.20 WIB

²⁹ Amir Baihaqi, *NU Surabaya Keluarkan Fatwa Haram Game Higgs Domino Island*, tersedia di <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-5747038/nu-surabaya-keluarkan-fatwa-haram-game-higgs-domino-island> diakses pada 3 November 2021 pukul 13.17 WIB

1.5.4 Tinjauan Umum Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Permainan judi sebagaimana dijelaskan didalam Pasal 303 KUHPidana didefinisikan sebagai tiap-tiap permainan, kemungkinan untuk menjadi menang tergantung kepada peruntungan belaka serta bisa meningkat tinggi peluang untuk menang dikarenakan sang pemenangnya lebih andal. Delik tentang judi dalam hukum kepidanaan positif diberi pengaturan pada Pasal 303 KUHPidana yang menjelaskan:

- (1). “Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak Rp 25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah), barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan pada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan dengan adanya suatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara;
 - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian”
- (2). “Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan mata pencaharian tersebut”
- (3). “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lain yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

1.5.5 Tinjauan Umum Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Tindak pidana judi *online* adalah perbuatan yang dilarang sebagaimana dimuat dalam Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 menjabarkan bahawasanya tiap individu secara sadar serta tanpa ada hak melakukan pendistribusian maupun transmisi maupun pembuatan bisa dilakukan akses Informasi Elektronik maupun Dokumen Elektronik yang bermuatan tentang judi.

Setiap Orang pada Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 bermaksud merupakan individual baik WNA, badan hukum, maupun WNI. Informasi elektronik berarti suatu kumpulan data elektronik, mencakup namun tidak dibatasi sekadar dalam tulisan, gambar, suara, foto, maupun peta, tekes, surel, telegram, *telecopy*, dsb, tanda, huruf, kode akses, angka, perforasi, simbol yang sudah dilakukan pengolahan mempunyai makna ataupun bisa dimengerti oleh individu yang bisa mengertinya. Dokumen elektronik berarti tiap informasi elektronik yang dilakukan pembuata, dikirimkan, diteruskan, diterima, ataupun dilakukan penyimpanan berbentuk analog, elektromagnetik, digital, optikal, ataupun dsb, yang bisa ditayangkan, diamati, maupun didengarkan dengan sistem elektronik atau komputer, mencakup namun tidak dibatasi sekadar suara, tulisan, peta, perancangan, foto, dsb tanda, huruf, kode akses, angka, perforasi, simbol yang mempunyai makna

ataupun bisa dimengerti oleh individu yang bisa mengamatinya. Akses berarti aktivitas berinteraksi bersama sistem elektronik yang berdiri mandiri ataupun dalam jaringan. Mendistribusikan berarti melaksanakan pengiriman maupun penyebaran informasi elektronik maupun dokumen elektronik terhadap beragam individu ataupun beragam pihak dengan sistem elektronik. Menstransmisi berarti melaksanakan pengiriman informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang disampaikan terhadap satu pihak lainnya dengan sistem elektronik

1.5.6 Tinjauan Umum Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Berdasarkan Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang selanjutnya disebut UU Nomor 7 Tahun 1974 mengungkapkan bahwasanya delik perjudian merupakan suatu kejahatan. Perjudian berarti tindakan berlawanan terhadap keagamaan Islam, kaidah susila, serta moral pancasila, dan memberi bahaya untuk penghidupan maupun kehidupan masyarakat, bangsa serta negara. Perjudian berarti penyakit masyarakat yang tindakan kejahatan yang susah untuk diberantas pada sejarahnya dari generasi menuju generasi, nyatanya sukar dilakukan pemberantasan.

Kebiasaan berjudi memicu permasalahan sosial misalnya penyebab perceraian, kemiskinan, putus sekolah, anak ditelantari, serta budaya malas, pun jadi pendukung adanya kejahatan lainnya. Guna memperoleh

uang judi, pelaku berjudi bisa melakukan perampokan, korupsi, pencurian, pembunuhan, atau KDRT.

Pelaksanaan perjudian mempunyai akses yang negatif serta memberi kerugian kepada mental maupun moral warga, khususnya kepada kawula muda. Pemerintah harus menentukan tahapan serta usaha dalam melaksanakan penerbitan serta mengatur kembali perjudian. Maka dari itu, harus mengkategorikan seluruh jenis wujud delik perjudian yang merupakan kejahatan, serta memperberat ancaman hukuman saat ini diberlakukan nyatanya telah tidak selaras lagi dan tidak menciptakan pelaku menjadi jera.

1.5.7 Tinjauan Umum Kriminologi

1.5.7.1 Pengertian Kriminologi

Kriminologi asalnya dari kata *crimen* yang mempunyai makna kejahatan ataupun penjahat dan dari kata *logos* yang bermakna keilmuan pengetahuan, bila disatukan bermakna kriminologi adalah ilmu yang mempelajari tentang kejahatan.³⁰ Tujuan dari kriminologi adalah untuk mengungkapkan motif dari pelaku kejahatan. Kriminologi pada hukum pidana mempunyai peranan dalam memberi pemahaman secara dalam tentang peristiwa kejahatan, usaha, pengaruh kejahatan yang bisa dipakai guna memberantas kejahatan.

³⁰ Admin Info Hukum, *Pendekatan dalam Kriminologi*, tersedia di <https://info-hukum.com/2017/02/26/pengertian-dan-ruang-lingkup-kriminologi/> diakses pada 26 Januari 2022, pukul 02.55 WIB

Bonger menyampaikan penjelasan kriminologi yakni keilmuan pengetahuan yang mempelajari, melakukan penyelidikan berbagai sebab kejahatan serta seluruh kejahatan pada makna seluas mungkin. Sementara berdasarkan sutherland Kriminologi “*is a body of knowledge regarding crime as a social phenomenon* (tubuh pengetahuan tentang kejahatan sebagai gejala sosial)”.

Tindak pidana perjudian memiliki pelaku yang beragam. Mulai dari usia remaja hingga dewasa, dari yang memiliki perekonomian kurang mampu hingga yang memiliki penghasilan melimpah. Bagi masyarakat yang memiliki kemampuan ekonomi kurang mampu, judi merupakan salah satu sumber pendapatan tambahan untuk mencukupi kehidupan sehari-hari dikarenakan minimnya lapangan pekerjaan dan penghasilan yang kurang.³¹

1.5.7.2 Teori Kriminologi Penyebab Terjadinya Kejahatan

Kejahatan dalam kacamata para pakar kriminologi adalah tindakan manusia yang melanggar norma yang mengakibatkan kerugian. Kriminologi memberikan beberapa teori tentang penyebab kejahatan, yaitu :³²

1. Teori sebab kejahatan dari aspek fisik

³¹ Septiana Erike Gobuino dan Sri Suwartiningsih, *Praktik Perjudian (Studi Kasus “Judi Kupon Togel” di Kecamatan Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara, Provinsi Maluku Utara)*, KRITIS Jurnal Studi Pembangunan Interdisiplin, Vol. XXIV, No. 2, 2015, hlm. 179

³² Wahyu Widodo, *Kriminologi dan Hukum Pidana*, Universitas PGRI Semarang Press, Semarang, 2015, hlm. 52-60

Teori kriminologi ini dipelopori oleh para pakar frenologi misalnya Gall (1758-1828) yang dalam teorinya mencoba untuk menghubungkan wujud tengkorak kepala berperilaku.

2. Teori sebab kejahatan dari aspek psikologi dan psikiatris

Teori ini menilai sebab kejahatan dari ciri-ciri psikis pelaku yang didasarkan dengan asumsi bahwasanya pelaku sebagai individu yang mempunyai karakteristik psikis yang tidak sama terhadap individu lainnya yang bukan penjahat. Perbedaan karakteristik psikis itu berdasarkan kepada intelegensi yang kecil

3. Teori sebab kejahatan dari aspek sosiologi kultural

Objek utamanya sosiologi kriminal yaitu mempelajari relasi diantara warga dengan para anggota, diantara kelompok, baik dikarenakan relasi tempatnya dan juga etnis anggota, diantara kelompok dengan kelompok, selama relasi itu bisa memicu kejahatan

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis riset dalam penelitian ini yang dipergunakan yaitu berjenis riset normatif. Metode normatif yaitu suatu metode riset yang mengkaji dokumen yang dapat berupa aturan Undang-Undang, kontrak, keputusan,

opini pakar, teori hukum.³³ Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum adalah penelitian normatif tetapi tidak hanya meneliti yang terkait hukum positif saja.³⁴ Dalam hal ini, penelitian hukum normatif berupaya untuk menemukan jawaban tentang kesesuaian aturan hukum dengan norma hukum beserta penerapan sanksinya. Pada penelitian ini, peraturan perUndang-Undangan yang digunakan adalah Pasal 303 KUHPidana serta Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016, serta pendapat para ahli, dan buku hukum yang berkaitan dengan judi *online*.

Didalam penelitian hukum terdapat beberapa pendekatan yang digunakan untuk mencari informasi. Pendekatan tersebut antara lain berpendekatan Undang-Undang, berpendekatan historis, berpendekatan kasus, berpendekatan komparatif, dan berpendekatan konseptual.³⁵ Dalam riset ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Undang-Undang serta berpendekatan kasus. Pendekatan Undang-Undang yaitu pendekatan yang dilaksanakan melalui mempelajari aturan Undang-Undang maupun regulasi hukum.³⁶ yang terkait dengan delik judi *online* dalam hal ini yaitu Pasal 303 KUHPidana, UU Nomor 7 Tahun 1974 serta Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016. Pendekatan kasus adalah pendekatan yang dilaksanakan melalui cara penelaahan berbagai

³³ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, UPT. Mataram University Press, Mataram, 2020, hlm. 45

³⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Cetakan ke -12, Prenada Media Group, Jakarta, 2016, hlm. 57

³⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Cetakan ke -13, Prenada Media Group, Jakarta, 2017, hlm. 134

³⁶ *Ibid*

kasus hukum yang berhubungan terhadap isu hukum yang ditelitinya serta sudah jadi putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap³⁷, dalam penelitian ini pendekatan kasus yang dilakukan adalah menelaah Putusan Mahkamah Syar'iyah Kota Subulussalam Nomor 6/JN/2021MS.Sus kemudian dikaitkan dengan pemenuhan unsur tindak pidana judi *online* pada *game higgs domino* yang dikaji berdasarkan Pasal 303 KUHPidana serta Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016.

1.6.2 Sumber Data

Penggunaan sumber data pada riset berikut yaitu data sekunder, mencakup:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer berarti bahan hukum yang berkekuatan mengikatkan.³⁸ Didalam pelaksanaan riset ini, bahan hukum primer yang dipakai yaitu KUHPidana, UU Nomor 7 Tahun 1974 serta UU Nomor 19 Tahun 2016.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder adalah berbagai bahan yang kuat relasinya terhadap bahan hukum primer serta bisa mendukung dalam melakukan analisis dan mengerti bahan hukum primer, misalnya hasil-hasil publikasi hukum dari buku teks, jurnal hukum, dan

³⁷ *Ibid*

³⁸ *Ibid*, hlm. 181

berbagai dokumen lainnya yang berhubungan kepada tindak pidana perjudian *online*.

3. Bahan Non Hukum

Bahan non-hukum berarti bahan riset yang mencakup buku teks penelitian non hukum seperti buku ilmu komputer, buku psikologi, ensiklopedia umum, kamus bahasa. Bahan ini penting dikarenakan menunjang proses menganalisis hukum.

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Teknik penghimpunan data pada metode riset hukum normatif dilaksanakan menggunakan studi kepustakaan kepada berbagai bahan hukum, baik bahan sekunder, primer, dan juga bahan non hukum.³⁹ Penelusuran bahan hukum tersebut dengan melalui perpustakaan *online* maupun *offline*.

1.6.4 Metode Analisis Data

Metode menganalisis data pada metode riset hukum normatif adalah metode analisis yang bersifat kualitatif yang merupakan metode dengan cara melakukan penafsiran terhadap beragam bahan hukum yang sudah didapatkan lalu dicantumkan berbentuk teks disertai opini dari penulis yang berkaitan dengan kesesuaian bahan-bahan hukum yang diperoleh dengan kasus judi *online*.

³⁹ Muhaimin, *Op.Cit*, hlm. 65

1.6.5 Sistematika Penulisan

Riset ini dilakukan penyusunan dengan runtut jadi berbagai bab. Tiap bab memiliki keterkaitan antar satu dengan yang lainnya. Untuk itu perlu disusun kerangka penyusunan yang dituangkan dalam sistematika penulisan.

Bab Pertama merupakan pendahuluan. Pendahuluan yang berisi uraian tentang topik yang dibahas dalam penelitian ini. Bab pertama dibagi menjadi berbagai subbab yakni latar belakang, perumusan masalah, tujuan pelaksanaan riset, manfaat pelaksanaan riset, kajian kepustakaan, jenis pelaksanaan riset, sumber data, metode pengumpulan data, metode menganalisis data, serta sistematika penulisan.

Bab Kedua membahas tentang pemenuhan unsur-unsur tindak pidana perjudian *online* dalam *game Higgs Domino*. Dibagi menjadi dua sub bab, sub bab pertama tentang pemenuhan beragam komponen delik perjudian *online* yang dikandung pada *game Higgs Domino* berdasarkan KUHPidana serta sub bab kedua tentang pemenuhan unsur delik yang dikandung dalam *game higgs domino* ditinjau menurut UU Nomor 19 Tahun 2016.

Bab Ketiga membahas tentang pertanggung jawaban pidana bagi pelaku judi *online* pada *game Higgs Domino*. Dibagi menjadi dua sub bab, sub bab pertama membahas tentang alasan yang mengakibatkan pelaku melakukan tindak pidana judi *online* didalam *game Higgs*

Domino dan sub bab yang kedua tentang pertanggung jawaban pidana bagi para pelaku.

Bab Keempat sebagai bab paling akhir mengandung saran maupun kesimpulan tentang masalah tersebut. Bab terakhir dari proposal ini merefleksikan kesimpulan dari bab sebelumnya dan kemudian memberikan saran yang relevan, berdasarkan masalah yang ada, yang dapat memberikan manfaat terhadap permasalahan tersebut.