

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kebutuhan kepada makhluk lainnya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari¹. 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-masing². 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 primer³. Hal ini didasarkan dari sifat perkembangan

¹ Sabat, Olivia, *Pengertian Manusia Sebagai Mahkluk Sosial dan Ciri-cirinya*, Detik, 12 November 2021, <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5808154/pengertian-manusia-sebagai-mahkluk-sosial-dan-ciri-cirinya>, diakses pada 10 Oktober 2023 pukul 01:18 WIB.

² Mahkmucik, Hanjar, *Hukum dan Penyelesaian Konflik Sosial*, Redline Indonesia, 18 April 2021, <https://redlineindonesia.org/hukum-dan-penyelesaian-konflik-sosial/>, diakses pada 10 Oktober 2023 pukul 01:28 WIB.

³ Moedasir, Andiana, *Mengetahui tentang Kebutuhan primer, Sekunder dan Tersier*, Majoo, 14 Januari 2022, <https://majoo.id/solusi/detail/pengertian-kebutuhan-primer-tersier>, diakses pada 10 Oktober 2023 pukul 01:40 WIB.

teknologi dari kurun waktu ke waktu memiliki karakteristik yang dinamis sehingga memunculkan banyak jenis kebutuhan pokok yang baru⁴, 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 menjadi fasilitas para penggunaannya⁵. Terdapat beberapa media yang mempermudah melakukan proses jual-beli seperti *shopee*, *whatsapp group*, *marketplace facebook* dan *facebook group*⁶. 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 perjudian⁷.

Perjudian sebagai suatu fenomena sosial yang erat kaitannya dengan patologi sosial atau biasa disebut penyakit di kalangan masyarakat⁸. Perjudian ini menjadi digemari oleh masyarakat dengan alasan terdapatnya unsur pengharapan yang tinggi dan unsur ketegangan yang disebabkan

⁴ Setiawan, Wawan, 2017, *Era Digital dan Tantangannya*, Sukabumi:Repository UMMI, <https://eprints.ummi.ac.id/151/>, hal 2.

⁵ Admin, *Inilah Sejarah Perkembangan E-commerce di Indonesia*, Xendit, <https://www.xendit.co/id/blog/inilah-sejarah-perkembangan-e-commerce-di-indonesia/>, 5 Agustus 2022, diakses pada 12 Oktober 2023 pukul 16:15 WIB.

⁶ Muftisany, Hafidz, 2021, *Hukum Jual Beli Online*, Karanganyar:Intera, hal 11.

⁷ 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.

⁸ Burlian, Paisol, 2016, *Patologi Sosial*, Jakarta:PT Bumi Aksara, hal 13.

oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah⁹. 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 Indonesia¹⁰.

Fenomena jual beli koin dan akun Higgs Domino termasuk dalam lingkup hukum dagang, sedangkan pengertian perdagangan sendiri adalah pekerjaan membeli barang dari suatu tempat atau pada suatu waktu dan menjual barang tersebut di tempat lain atau pada waktu berikutnya, dengan maksud untuk memperoleh keuntungan¹¹. Keuntungan merupakan salah satu faktor yang mendorong masyarakat untuk bermain judi. Salah satu upaya penanggulangan perjudian adalah mengadakan perbaikan ekonomi nasional secara menyeluruh¹². Upaya penanggulangan tersebut sebagai bentuk fokus kegiatan jual beli yang menjadi delik baru dalam tindak pidana perjudian.

Kepercayaan masyarakat bahwa perjudian merupakan jalan pintas

⁹ *Ibid*, hal 149.

¹⁰ 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, <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>, hal 23.

¹¹ Thian, Alexander, 2021, *Hukum Dagang*, Yogyakarta:Penerbit ANDI, hal 19.

¹² Burlian, Paisol, *Op.Cit*, hal 159.

untuk meraih keuntungan secara mudah menjadi lahan bagi golongan lainnya untuk menjadikan jual beli koin dan akun Higgs Domino sebagai pencarian. Jual beli koin dan akun yang dilakukan secara daring masuk dalam kategori transaksi elektronik. Pada transaksi daring terdapat kontrak jual beli yang terbentuk antara penjual dan pembeli dalam bentuk kontrak elektronik¹³. Sedangkan kontrak yang dalam pembentukannya terdapat hal yang menyalahi peraturan perundang-undangan, maka akibat hukumnya adalah batal demi hukum¹⁴.

Munculnya dugaan peredaran aset perjudian sebagai suatu hal yang dilarang oleh negara menjadi pokok permasalahan kompleks yang memiliki berbagai macam cara dalam pelaksanaannya. Dalam media *facebook* contohnya, terdapat berbagai macam transaksi jual-beli dengan objek berupa koin dan akun yang kemudian menjadi salah satu media yang digunakan untuk melakukan aktivitas perjudian, khususnya perjudian *online*. Delik yang terdapat dalam proses jual-beli tersebut juga beragam, mulai dari metode transaksi hingga pembayannya. Kemudian dalam *platform shopee* yang terdapat penjual yang menawarkan aset untuk melakukan permainan perjudian seperti halnya koin dan akun.

Contoh dari tindak pidana perjudian Higgs Domino terdapat dalam kasus tindak pidana perjudian di wilayah hukum Pengadilan Negeri Surabaya, tepatnya pada perkara dengan nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby.

¹³ Suwardi, 2014, *Hukum Dagang Suatu Pengantar*, Yogyakarta:Deepublish, hal 163.

¹⁴ Miru, Ahmadi & Sakka Pati, 2018, *Hukum Perikatan Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1345 BW*, Jakarta:Raja Grafindo Persada, hal 153.

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 Elektronik¹⁵ (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*).

¹⁵ Surabaya, 2023, *Tindak Pidana Biasa Nomor 579/Pid.B/PN Sby*, Sistem informasi penelusuran perkara Pengadilan Negeri Surabaya, http://sipp.pn-surabayakota.go.id/index.php/detil_perkara, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 19:09 WIB.

Perjudian sebagai aktivitas yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Hal ini tertuang secara jelas dalam pasal 303 dan 303 *bis* KUHP. Selain diatur dalam KUHP, keberadaan larangan tentang perjudian juga terdapat dalam UU ITE. Selain larangan langsung tentang perjudian, dalam peraturan-peraturan tersebut juga melarang adanya peredaran aset, platform, media maupun hal-hal lain yang dapat digunakan sebagai bagian langsung dari permainan judi.

Menurut data pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan (PPATK), selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia¹⁶. 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 perkara¹⁷. Menurut analisa yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat kekosongan hukum pada perkara tindak pidana perjudian

¹⁶ Putri, Adel Andila, *Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun, Kominfo Berantas Platform Judi Online*, Goodstats, 9 Oktober 2023, <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZI>, diakses pada 28 Okt 2023 pukul 18:15 WIB.

¹⁷ Surabaya, 2022, *Tindak Pidana Biasa Register Juli-Agustus 2022*, Sistem Informasi Penelusuran Perkara Pengadilan Negeri Surabaya, http://sipp.pn-surabayakota.go.id/list_perkara/, diakses pada 24 Oktober 2023 pukul 22:44 WIB.

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.

Tindak pidana sebagai sebuah bentuk kejahatan yang memberikan pengaruh buruk pada masyarakat. Akibat dari pengaruh buruk yang diberikan dari tindak pidana tersebut maka perlu bagi negara untuk melakukan penertiban hingga pemberian sanksi bagi para pelaku tindak pidana. Searah dengan penertiban dan pemberian sanksi, maka diperlukan dasar yang kuat sebagai acuan pelaksanaannya, baik dasar dalam memberikan kategori tindak pidana maupun unsur yang jelas mengenai suatu tindak pidana. Hal ini menjadi perlu mengingat adanya asas legalitas yang menyatakan bahwa suatu perbuatan tidak dianggap sebagai tindak

pidana kecuali telah diatur demikian di dalam undang-undang¹⁸.

Oleh karena analisa penulis tersebut diatas, penulis dalam hal ini ingin membahas mengenai permasalahan yang terdapat dalam media sosial dan jual-beli *online* seperti *shopee*, *whatsapp* dan *facebook* mengenai peredaran koin dan akun Higgs Domino ditinjau dari perspektif hukum pidana. Hal tersebut dapat digolongkan sebagai hal yang bertentangan dengan dengan peraturan perundang-undangan yang saat ini berlaku di Indonesia, oleh karena itu penulis ingin menjabarkan pokok permasalahan yang terdapat dalam fenomena tersebut dalam skripsi yang akan dibuat oleh penulis dengan judul, "**Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Jual Beli Koin dan Akun Higgs Domino melalui *Social Commerce***".

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemenuhan unsur-unsur tindak pidana perjudian pada transaksi jual-beli koin dan akun Higgs Domino?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana pelaku jual-beli koin dan akun Higgs Domino?

1.3 Tujuan

1. Menganalisa dan mengetahui unsur tindak pidana perjudian dalam fenomena jual beli koin dan akun game Higgs Domino menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

¹⁸ Hakim, Lukman, 2020, *Asas-asas Hukum Pidana Buku Ajar Bagi Mahasiswa*, Jakarta:Deepublish, hal 17.

2. Menganalisa dan mengetahui pertanggungjawaban pidana bagi para pelaku jual-beli koin dan akun game Higgs Domino berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.

1.4 Manfaat

1. Edukasi kepada masyarakat, terutama bagi penulis seputar unsur-unsur tindak pidana perjudian secara umum dan secara khusus pada tindak pidana perjudian dalam permainan Higgs Domino yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
2. Menemukan unsur-unsur baru dalam jenis tindak pidana perjudian yang marak seiring dengan berkembangnya teknologi dan bagaimana bentuk antisipasi akan terjadinya tindak pidana perjudian tersebut.

1.5 Keaslian Penelitian

Skripsi yang berjudul Pertanggungjawaban Pidana Perjudian Pelaku Jual Beli Koin dan Akun Higgs Domino Melalui Media Sosial ditulis berdasarkan beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya, namun memiliki fokus penelitian yang berbeda. Skripsi ini memiliki fokus penelitian pada kemunculan unsur baru dalam tindak pidana perjudian yang belum di atur dalam peraturan perundang-undangan, khususnya pada tindak pidana perjudian. Beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan Penelitian

No.	Penulis	Judul	Rumusan Masalah	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Riast Umar Al Hikam (Skripsi 2021)	Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game <i>online</i> Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/P.n.Bis)	1. Bagaimanakah kualifikasi tindak pidana jual beli chip <i>game online</i> Higgs Domino Island dalam perspektif Hukum Pidana? 2. Bagaimanakah penerapan hukum pidana terhadap tindak pidana jual beli chip <i>game online</i> Higgs Domino Island	Objek penelitian yang diteliti oleh penulis sama, yakni mengenai jual-beli koin/chip permainan Higgs Domino.	Penelitian sebelumnya berfokus pada pembahasan jual-beli koin/chip permainan Higgs Domino ditinjau dari Hukum Syari'ah dan Fiqih Mu'amalah. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis akan menjabarkan bagaimana status jual-beli koin/chip Higgs Domino menurut hukum positif yang berlaku di Indonesia dan jerat hukum bagi para pelaku jual-beli koin/chip permainan Higgs Domino dalam perspektif hukum pidana.
2.	Qian Harjalona Arbikuso mo (Skripsi)	Identifikasi Pemenuhan Unsur Tindak Pidana Perjudian <i>Online</i> Dalam Game Higgs Domino	1. Bagaimana pemenuhan unsur-unsur tindak pidana judi <i>online</i> pada game higgs domino? 2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana bagi pelaku judi <i>online</i> pada game higgs domino?	Objek penelitian yang dikaji dalam penelitian sebelumnya sama, yakni mengenai permainan Higgs Domino dan sekilas mengenai bentuk pertanggungjawaban pidana.	Penelitian sebelumnya berfokus dalam menguraikan unsur tindak pidana perjudian menurut hukum positif yang berlaku di Indonesia yang terdapat dalam permainan Higgs Domino. Sedangkan pada penelitian penulis saat ini menguraikan unsur pidana dalam delik jual beli koin dan akun Higgs Domino.
3.	M. Fadly Setiawan, Andi Sudarman Aziz, Rahmah Muin (Jurnal, 2021)	Transaksi Jual Beli Chip Dalam <i>Game online</i> Higgs Domino Menurut Fiqih Muamalah	-	Objek penelitian yang diangkat dalam jurnal ini adalah mengenai status transaksi jual beli chip permainan <i>online</i> Higgs Domino yang terjadi di lingkungan peneliti.	Perbedaan dengan penelitian yang akan diangkat oleh penulis adalah dasar hukum yang digunakan untuk menelaah isu hukum jual beli koin/chip Higgs Domino. Pada penelitian penulis saat ini menekankan bagaimana kondisi hukum jual beli koin dan akun dalam konteks hukum positif.

Berdasarkan 3 (tiga) karya ilmiah yang telah disebutkan dalam tabel diatas, penulis merangkum novelty kebaruan dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Unsur jual beli dalam tindak pidana perjudian yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
2. Perbedaan sanksi pidana bagi pelaku tindak pidana perjudian Higgs Domino berdasarkan metode perolehan koin dan akun.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan oleh penulis di atas, maka dapat disimpulkan apabila fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk menuliskan skripsi ini sepenuhnya berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Apabila terdapat kesamaan adalah pada objek penelitian bukan pada unsur dalam penelitian.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Metode Penelitian

Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari sesuatu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan cara melakukan analisa¹⁹. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode hukum normatif. Metode hukum normatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data sekunder dan kemudian diolah dengan proses kajian kepustakaan²⁰. Penelitian hukum normatif juga

¹⁹ Ali, Zainuddin, 2019, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta:Sinar Grafika, hal 19.

²⁰ Efendi, Joenaedi & Jhonny Ibrahim, 2016, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Depok:Pranamedia group, hal 123.

biasa disebut dengan penelitian doktrinal. Pada penelitian hukum normatif seringkali mengkonsepkan suatu peristiwa hukum dengan aturan atau regulasi dalam peraturan perundang-undangan. Penelitian hukum normatif mengacu pada pengumpulan bahan-bahan hukum sekunder dengan melakukan kajian pustaka. Menurut penelitian yang digunakan dalam menuliskan skripsi ini secara garis besar adalah dengan melakukan kajian-kajian mengenai fenomena jual-beli koin dan akun game Higgs Domino yang kemudian dikaitkan dengan tindak pidana perjudian.

1.6.2 Pendekatan (*approach*)

Metode pendekatan penelitian adalah metode yang digunakan untuk memberikan pembobotan yang maksimal mengenai isu yang sedang dibahas. Ketepatan dalam menggunakan metode pendekatan menjadi titik tolak suatu penelitian dikatakan berbobot²¹. Pendekatan yang digunakan dalam menyusun skripsi ini secara khusus menggunakan 3 (tiga) metode pendekatan sebagai berikut²²:

1. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)

Pendekatan perundang-undangan adalah metode pendekatan yang mengkaji peraturan perundang-undangan. Metode pendekatan perundang-undangan berfungsi untuk memberikan telaah pada kesesuaian isu atau fenomena yang sedang diteliti dengan peraturan perundang-undangan yang terkait.

²¹ Efendi, Jonaedi, & Jhonny Ibrahim, *Op.Cit*, hal 130.

²² Ibrahim, Jhonny, 2013, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Banyumedia Publishing, hal 302.

2. Pendekatan kasus (*case approach*)

Pendekatan kasus digunakan untuk dapat mempelajari dan mengetahui penerapan norma-norma atau kaidah hukum yang terjadi dalam praktek hukum. Terutama mengenai kasus yang telah diputus untuk dapat menganalisa dampak dari norma hukum yang diberlakukan dalam kasus tersebut dengan fenomena maupun kejadian sosial di masyarakat. Pada penulisan skripsi ini dilakukan pendekatan pada perkara pidana biasa di Pengadilan Negeri Surabaya dengan nomor perkara 579/Pid.B/2023/PN Sby.

3. Pendekatan analitis (*analytical approach*)

Pendekatan analitis memiliki pengertian bahwa bahan hukum dalam sebuah penelitian perlu untuk mendapatkan analisis yang bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam istilah-istilah yang digunakan dalam peraturan perundang-undangan secara konseptual sekaligus untuk mengetahuinya dalam praktik dan putusan-putusan hukum²³. Pendekatan analitis digunakan dalam penelitian ini guna menelaah informasi yang terkandung dalam bahan hukum yang digunakan oleh penulis.

1.6.3 Bahan Hukum (*legal source*)

Data penelitian yang digunakan dalam menuliskan skripsi ini berupa data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dengan melakukan studi kepustakaan yang sebelumnya merupakan data primer yang telah diolah dan disajikan dengan baik oleh pengumpul data dan dikumpulkan dalam bentuk

²³ *Ibid*, hal 304.

sekunder. Dalam data sekunder terdapat 3 (tiga) jenis bahan hukum yang digunakan, yaitu:

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim²⁴. Bahan hukum primer yang digunakan dalam menuliskan skripsi ini meliputi :

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
- 2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian;
- 3) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana;
- 4) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder berupa semua jenis publikasi dan dokumen yang berkaitan dengan bahan hukum primer, di dalamnya termasuk buku hukum, kamus hukum, jurnal hukum dan komentar atas putusan pengadilan²⁵. Bahan hukum yang digunakan dalam

²⁴ Ali, Zainuddin, *Op Cit.* hal 47.

²⁵ Ali, Zainuddin, *Op.Cit.* hal 54.

menuliskan skripsi ini berasal dari jurnal-jurnal ilmu hukum, buku hukum, kamus hukum dan wawancara.

c. Bahan non-hukum

Bahan non-hukum merupakan bahan yang digunakan untuk dapat melihat secara sepintas mengenai suatu isu yang tidak dipelajari dalam pendidikan ilmu hukum dan berfungsi untuk memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang terkait dengan isu yang sedang dibahas dalam perspektif non-hukum²⁶. Bahan non-hukum yang digunakan dalam menuliskan skripsi ini adalah buku-buku non-hukum dan artikel *online* terkait perjudian.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik yang digunakan oleh penulis dalam menuliskan skripsi ini yakni dengan metode pengumpulan data penelitian sekunder yang berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan non-hukum. Penulis juga menggunakan bahan hukum wawancara yang kemudian dilakukan analisis dengan pengolahan data dan studi kepustakaan.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Penulis menggunakan metode deskriptif hukum positif. Pengertian dari deskriptif hukum positif adalah suatu metode dengan cara mengumpulkan data penelitian sekunder dan kemudian melakukan pengolahan yang sistematis²⁷. Dalam melakukan pengolahan data penelitian ini juga mempertimbangkan pendapat dari pakar hukum dan ahli hukum. Hasil dari metode analisis pada penelitian ini adalah kajian-kajian yang bersifat teoritis pada suatu isu hukum dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan bentuk konseptual.

²⁶ Ali, Zainuddin, *Op.Cit*, hal 57.

²⁷ Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataran:Mataram University press, hal 11.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan dibagi-bagi ke dalam beberapa bab. Setiap bab memiliki keterkaitan satu sama lain, terutama terkait dengan topik penelitian yang diangkat oleh penulis. Maka dari hal tersebut penulis memberikan susunan skripsi ini secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I dijabarkan beberapa subbab antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

BAB II PEMENUHAN UNSUR-UNSUR TINDAK PIDANA PERJUDIAN PADA TRANSAKSI JUAL BELI KOIN DAN AKUN HIGGS DOMINO

BAB II menjabarkan 2 (dua) subbab yang merupakan pembahasan dari rumusan masalah 1 sebagai berikut: a. Unsur-unsur perjudian dalam transaksi jual beli koin Higgs Domino menurut KUHP, UU ITE, UU Narkotika dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana., b. Unsur perjudian dalam transaksi jual beli akun Higgs Domino Menurut KUHP, UU ITE, UU Narkotika dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

BAB III PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU JUAL BELI KOIN DAN AKUN HIGGS DOMINO

BAB III menjabarkan pembahasan dari rumusan masalah 2 yang terbagi ke dalam 2 (dua) subbab sebagai berikut: a. Pertanggungjawaban pidana

transaksi jual-beli koin dan akun Higgs Domino menurut KUHP, UU ITE dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana., b. Analisa pertanggungjawaban pidana transaksi jual beli koin dan akun Higgs Domino pada perkara nomor 579/Pid.B/2023/PN Sby.

BAB IV PENUTUP

BAB IV merupakan bab penutup yang menjabarkan kesimpulan dan hasil dari pembahasan yang telah dijabarkan dalam BAB II dan III lebih spesifik dan ditambahkan dengan saran menurut penulis mengenai permasalahan-permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam skripsi ini. Dalam menuliskan kesimpulan, penulis juga menyertakan saran yang relevan dengan topik yang menjadi permasalahan dalam penelitian, yang dapat memberikan manfaat terhadap permasalahan yang terjadi

1.7 Tinjauan Umum Tindak Pidana

Tindak pidana merupakan istilah di Indonesia yang berasal dari Belanda *straf*. Tindak pidana merupakan pengertian dasar dalam hukum pidana (yuridis normatif). Dalam menganalisa suatu perbuatan atau fenomena, maka diperlukan unsur-unsur untuk dapat disebut sebagai suatu tindak pidana.

Pengertian tindak pidana menurut Lukman Hakim adalah yang terkait dengan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan, dengan disertai dengan ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut²⁸. Moeljatno menjabarkan karakteristik hukum pidana dengan dasar-dasar aturan sebagai berikut²⁹:

²⁸ *Ibid*, hal 1.

²⁹ Sofyan, Andi & Nur Azisa, 2016, *Hukum Pidana*, Makassar:Pustaka Pena Press, hal 3.

- a. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan, yang dilarang, dengan disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barangsiapa melanggar larangan tersebut;
- b. Menentukan kapan dan dalam hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah terancam;
- c. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang disangka telah melanggar larangan-larangan tersebut.

Sedangkan menurut Wirjono Prodjodikoro berpendapat bahwa tindak pidana adalah pelanggaran terhadap norma-norma dalam tiga bidang, yaitu hukum perdata, hukum ketatanegaraan dan hukum tata usaha negara pemerintah yang oleh pembentuk undang-undang ditanggapi dengan suatu hukuman pidana. Jika ditarik kesimpulan berdasarkan pendapat-pendapat yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat disimpulkan adalah bahwa suatu tindak pidana merupakan perbuatan yang tidak lepas dari perseorangan yang melakukan perbuatan tersebut, yang dilakukan dengan unsur dapat dikenakan sanksi oleh peraturan perundang-undangan dan di dalam perbuatan tersebut mengandung akibat hukum, baik bagi seseorang yang melakukan tindakan atau orang lain yang secara sengaja maupun tidak sengaja terlibat dalam perbuatan tersebut.

Aturan mengenai suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana jelas di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana maupun Peraturan Perundang-Undangan lainnya. Dalam menjelaskan suatu tindak pidana, maka

akan diuraikan dalam bentuk unsur-unsur suatu perbuatan. Unsur-unsur tersebut terbagi ke dalam 2 (dua) jenis, yakni unsur subjektif dan unsur objektif, dijelaskan sebagai berikut³⁰:

- a. Unsur objektif, yaitu unsur yang terdapat dalam sisi luar si pelaku. Unsur ini ada hubungannya dengan keadaan dimana tindakan si pelaku dilakukan terdiri dari:
 1. Sifat melanggar hukum;
 2. Kualitas si pelaku;
 3. Kausalitas.
- b. Unsur subjektif, yaitu perbuatan seseorang yang memiliki akibat tidak dikehendaki oleh undang-undang. Titik utama dalam unsur ini adalah mengutamakan adanya pelaku

Selain dari unsur subjektif dan objektif, suatu perbuatan juga harus memenuhi syarat tindak pidana sebagai kategorisasi suatu perbuatan merupakan tindak pidana. Syarat yang dimaksudkan untuk mengkategorikan suatu perbuatan sebagai tindak pidana adalah sebagai berikut³¹:

- a. Harus ada perbuatan manusia;
- b. Perbuatan manusia tersebut bertentangan dengan hukum;
- c. Perbuatan tersebut dilarang oleh Undang-Undang dan ada ancaman pidana;
- d. Perbuatan tersebut dilakukan oleh orang yang dapat bertanggungjawab; dan
- e. Perbuatan tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan kepada si pembuat.

Hakikatnya suatu perbuatan atau fenomena yang merupakan bagian dari perilaku manusia yang memiliki akibat atau syarat yang telah diatur dalam Peraturan Perundang-Undangan dan memiliki ancaman pidana disebut sebagai suatu tindak pidana, baik itu tergolong dalam tindak pidana umum maupun tindak pidana khusus.

³⁰ Sumaryanto, A Joko, 2019, *Buku Ajar Hukum Pidana*, Surabaya:Ubaha Press, hal 9.

³¹ Ariman, Rasyid & Fahmi Raghil, 2015, *Hukum Pidana*, Malang:Setara Press, hal 60.

1.7.1 Tinjauan Tindak Pidana Perjudian

Sebagai sebuah perbuatan yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, perjudian memiliki banyak alasan adanya pelarangan tersebut. Alasan utama perjudian dilarang di Indonesia karena memiliki pertentangan yang erat dengan Pancasila sila ke-1 yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Hubungan dari larangan judi dengan sila ke-1 Pancasila adalah berlawanan dengan norma dan moral agama³². Meskipun jika merujuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, judi pernah menjadi hal yang legal dengan catatan izin dari pemerintah, sebab dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP terdapat ketentuan pidana yang dilengkapi dengan frasa “barang siapa tanpa mendapat izin” yang mengartikan bahwa pidana tidak dapat dikenakan apabila terdapat izin. Kemudian larangan perjudian juga didasari oleh faktor lain seperti pemicu masalah ekonomi, bersifat kriminogen, mengakibatkan kecanduan, merusak moral dan memicu kejahatan³³.

Perjudian sendiri tidak mengacu pada sebuah kegiatan yang spesifik, diperlukan beberapa unsur untuk dapat menggolongkan suatu kegiatan sebagai perjudian. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP berbunyi, “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karna pemainnya lebih terlatih atau lebih

³² *Op.Cit.* Burlian, Paisol, hal 145.

³³ Octavia, Ainun Yati, *5 Alasan Mengapa Perjudian Ilegal di Indonesia*, Klik Hukum, 16 Mei 2022, <https://klikhukum.id/5-alasan-mengapa-perjudian-ilegal-di-indonesia/>, diakses pada 14 Oktober 2023 pukul 21:08 WIB.

mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan diantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga pertaruhan lainnya.”. Unsur utamanya adalah permainan, pertaruhan dan peruntungan. Kemudian terdapat “karna pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir” yang memiliki pemaknaan yang ambigu, dalam kalimat tersebut dapat dapat mengkategorikan suatu perlombaan yang memerlukan uang pendaftaran dan hadiah bagi pemenang tergolong juga sebagai perjudian. Maka dari hal tersebut, perjudian dijelaskan lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penertiban Perjudian pada bagian penjelasan pasal 1 menjelaskan lebih spesifik mengenai hal yang disebut sebagai perjudian sebagai berikut³⁴:

- a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari
 - 1) Roulette;
 - 2) Blackjack;
 - 3) Baccarat;
 - 4) Creps;
 - 5) Keno;
 - 6) Tombola;
 - 7) Super Ping-pong;
 - 8) Lotto Fair;
 - 9) S a t a n;
 - 10) Paykyu;
 - 11) Slot machine (Jackpot);
 - 12) Ji Si Kie;
 - 13) Big Six Wheel;
 - 14) Chuc a Luck;
 - 15) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran);

³⁴ *Penjelasan Pasal 1 Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian*, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1981, Sekretariat Negara:Jakarta.

- 16) Pachinko;
 - 17) Poker;
 - 18) Twenty One;
 - 19) Hwa-Hwe;
 - 20) Kiu-kiu.
- b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan :
- 1) Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;
 - 2) Lempar Gelang;
 - 3) Lempar Uang (Coin);
 - 4) Kim;
 - 5) Pancingan;
 - 6) Menembak sasaran yang tidak berputar;
 - 7) Lempar bola;
 - 8) Adu ayam;
 - 9) Adu sapi;
 - 10) Adu kerbau;
 - 11) Adu domba/kambing;
 - 12) Pacu kuda;
 - 13) Karapan sapi;
 - 14) Pacu anjing;
 - 15) Hailai;
 - 16) Mayong/Macak;
 - 17) Erek-erek.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan;
- 1) Adu ayam;
 - 2) Adu sapi;
 - 3) Adu kerbau;
 - 4) Pacu kuda;
 - 5) Karapan sapi;
 - 6) Adu domba/kambing.
- d. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termaksud diatas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.

Sehingga menjadi terang, hal-hal apa saja yang tergolong sebagai permainan judi.

1.7.2 Tinjauan Perjudian Online

Pengaruh dari globalisasi memberikan efek langsung kepada permainan judi. Munculnya perjudian *online* yang marak di media

online menjadi tugas ekstra bagi hukum dan aparat penegaknya untuk memberantas tindak pidana tersebut. Perjudian *online* pertama kali muncul pada tahun 1994 di Karibia Antigua dan Barbuda³⁵. Perkembangan dari perjudian *online* berkembang semakin pesat dari tahun ke tahun, hal ini terlihat dari penambahan situs judi *online* pada tahun 1996 yang berjumlah 15 situs bertambah menjadi 200 situs pada tahun 1997³⁶.

Unsur yang membedakan perjudian *offline* dengan perjudian *online* adalah media pelaksanaannya. Perjudian *offline* dilakukan secara langsung di tempat penyelenggaraan perjudian seperti taruhan pada perlombaan, permainan poker dengan uang sebagai taruhan kemenangan dan perjudian jenis lainnya yang disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Sedangkan perjudian *online* dapat dilakukan di tempat manapun selagi memiliki perangkat ponsel pintar dan akses pada jaringan internet. Perjudian *online* juga memiliki akses yang lebih mudah untuk banyak jenis permainan judi, tidak seperti perjudian *offline* yang membutuhkan berbagai perangkat tambahan seperti kartu untuk bermain poker, papan putar untuk perjudian roulette dan mesin slot untuk perjudian slot

³⁵ Jannah, Mutiara Roudhatul, *Sejarah Munculnya Judi Online Berawal dari Karibia Hingga ditentang di Banyak Negara*, Tempo, 29 Agustus 2023, <https://tekno.tempo.co/read/1765518/sejarah-munculnya-judi-online-berawal-dari-karibia-hingga-ditentang-di-banyak-negara>, Tekno Tempo, 29 Agustus 2023, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 03:11 WIB.

³⁶ J, Nurdin, *Sejarah Judi Online*, Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/nurdinjunaedi/54f3f69e745513802b6c83e1/sejarah-judi-online>, 1 November 2014, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 13:20 WIB.

machine dan pragmatic. Kemudahan akses ini lah yang menjadi faktor pendukung maraknya tindak pidana perjudian di masyarakat.

1.8 Tinjauan Umum Game Higgs Domino Island

1.8.1 Tinjauan Umum Game

Game atau biasa disebut dengan istilah permainan dalam bahasa Indonesia adalah istilah yang mengacu pada kegiatan atau aktivitas yang ditujukan untuk bersenang-senang. Permainan berasal dari kata dasar *main* yang memiliki arti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang atau main-main yang memiliki arti bersenang-senang dengan melakukan sesuatu³⁷. Game sendiri pertama kali di ditampilkan di sebuah pameran dunia pada tahun 1940-an³⁸. Kemudian game sendiri mengalami banyak perkembangan karena memiliki banyak penggemar, beberapa game yang disebut sebagai game *legend* adalah Super Mario Bros, Pac-Man hingga Flight Simulator³⁹.

Perkembangan dari game merambah ke dunia *online*, game *online* dikenalkan pertama kali pada tahun 1969, akan tetapi game *online* baru benar-benar memasuki trend pada tahun 1995⁴⁰. Hal yang membedakan game *offline* dengan game *online* adalah media tambahan yang digunakan untuk bermain, pada game *online* dibutuhkan jaringan internet

³⁷ Main, Pada *KBBI Daring*, <https://kbbi.web.id/main>, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 23:02 WIB.

³⁸ Arfiansyah, Taufieq Renaldi & Rendika Ferri Kurniawan, *Mengenal Apa itu Video Game dan Sejarah Awalnya*, Kompas, <https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/03/070000165/mengenal-apa-itu-video-game-dan-sejarah-awalnya?page=all>, 3 Juni 2022, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 23:13 WIB.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Chairunisa, *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*, Daily Social, <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>, 17 Desember 2022, diakses pada 15 Oktober Pukul 23:29 WIB.

atau nirkabel, server dan *client*. Hingga abad ke-21 saat ini, perkembangan dari game *online* semakin menjadi-jadi. Munculnya berbagai macam jenis game atau biasa disebut genre seperti arcade, action dan adventure juga menambah penggemar untuk memainkan game.

Pada dasarnya game muncul untuk memberikan kesan bersenang-senang bagi para pemainnya, meskipun dalam beberapa kasus tertentu seseorang bermain game sebagai sebuah pekerjaan⁴¹.

1.8.2 Tinjauan Higgs Domino Island

Higgs Domino Island merupakan game kategori permainan papan. Higgs Domino Island pertama kali muncul pada tahun 2019, tepatnya pada tanggal 12 Mei 2019 sebagai awal pendiriannya oleh pengembang yang memiliki basis di Hong Kong. Pada tahun 2022 lalu, Higgs Domino Island secara resmi mengumumkan kemitraan dengan Tencent Games, salah satu perusahaan game terbesar di dunia⁴². Dalam perjalanannya, game Higgs Domino Island melakukan berbagai macam inovasi dalam permainan seperti penambahan jenis permainan hingga event-event tertentu.

Higgs Domino Island sendiri pada dasarnya memiliki banyak jenis permainan di dalamnya seperti ludo, wild chess, dam, ular

⁴¹ Arvi, Hafiz Sayutie, *Bermain Game jadi Pekerjaan Profesional?*, Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/hafizsayutie8599/627b56e0d7e3735d587f1542/bermain-game-jadi-pekerjaan-profesional>, 11 Mei 2022, diakses pada 16 Oktober 2023 pukul 00:47 WIB.

⁴² Pratama, Dicky, *Kisah Lengkap Perjalanan Scatter Kakek Merah Higgs Domino Island yang Sukses dan Berakhir Henggang*, Radar Kepahiang, <https://www.google.com/amp/s/radarkepahiang.disway.id/amp/659411/kisah-lengkap-perjalanan-scatter-kakek-merah-higgs-domino-island-yang-sukses-dan-berakhir-henggang>, 8 Juni 2023, diakses pada 16 Oktober 2023 pukul 01:00 WIB.

tangga dan solitaire. Macam-macam permainan yang tersedia dalam game Higgs Domino Island terbagi ke dalam 2 (dua) jenis, yang pertama adalah permainan yang memerlukan koin/chip untuk bermain, yang kedua permainan yang tidak memerlukan koin/chip untuk bermain, dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

A. Permainan yang memerlukan koin/chip untuk bermain:

- 1) Kamar Biasa;
- 2) QiuQiu;
- 3) Remi;
- 4) Poker termasuk di dalamnya New Texas, Crazy Remi, Bonus Texas, Pick 2 Texas, 6+ Texas, Cangkulan, Capsa Banting, BlackJack, Kartu Setan, Gin Rummy, Texas, Capsa Susun, Samgong dan Kartu 41;
- 5) Bonus QiuQiu;
- 6) Bearfish Slot;
- 7) Kamar Bet;
- 8) CEME;
- 9) Happy Fishing;
- 10) Battle Heroes;
- 11) Bandar QQ;
- 12) Kamar 5 Kartu;
- 13) DuoFu DuoCai;
- 14) King Of Olympus;
- 15) Jin Ji Baoxj;

- 16) Rezeki Nomplok;
- 17) 5dragon;
- 18) Aztec;
- 19) Eyes Of Fortune;
- 20) 777 Crazy;
- 21) Golden Arowana;
- 22) Golden Fishing;
- 23) Fafafa;
- 24) Cat Cafe;
- 25) Panda;
- 26) Gummy Bonanza;
- 27) Fulushou;
- 28) Rezeki Nomplok II;
- 29) Buto Ijo;
- 30) 4 Player Room.

B. Permainan yang tidak memerlukan koin/chip untuk bermain:

- 1) Game santai termasuk di dalamnya Ludo, Wild Chess, Catur, SOS, Dam, Jagoan Ayam, Congklak, Tebak Gambar, 8Ball, Ular Tangga, Susun Kata, Wood Blast, Classic Solitaire, Solitaire dan Puzzle.

Dalam beberapa permainan, pemain hanya dapat memainkan permainan yang dimaksud apabila telah mencapai level tertentu, dan untuk dapat menaikkan level, pemain harus bermain dalam jumlah yang berbeda-beda tiap levelnya. Selain dari banyaknya jenis

permainan yang ditawarkan dalam game Higgs Domino Island, terdapat banyak fitur lain yang menarik minat untuk memainkan permainan ini seperti:

A. Aset game

Aset game merupakan fitur dalam game Higgs Domino Island yang memungkinkan para pemain untuk dapat mengakses permainan-permainan tertentu yang membutuhkan aset game untuk bermain. Aset game terbagi ke dalam 3 (tiga) macam, yakni koin/chip, berlian dan RP.

B. Fitur VIP

Fitur VIP merupakan fitur yang ditawarkan oleh pengembang game Higgs Domino Island, dimana dalam fitur tersebut menawarkan berbagai macam keuntungan bagi para pemain seperti lambang VIP eksklusif, avatar, lucky spin VIP, emoticon, game eksklusif dan fitur kirim koin/chip. Member VIP terbagi ke dalam 4 (empat) golongan yakni VIP perunggu, VIP perak VIP emas dan VIP berlian. Hal yang membedakan para pengguna VIP adalah batasan mengirimkan koin per-hari, lambang dan avatar. Untuk dapat menjadi member VIP, seorang pemain harus terlebih dahulu melakukan *top up* atau pembelian dalam aplikasi dengan nominal tertentu.

C. Mabar

Mabar merupakan fitur yang disediakan oleh pengembang game Higgs Domino Island bagi para pemain untuk dapat bermain dengan teman tanpa harus berkumpul di satu lokasi yang sama. Untuk dapat mengakses fitur mabar, seorang pemain harus lebih dulu membuat kamar dan pemain lainnya memasukkan kode untuk dapat masuk ke dalam kamar.

D. Papan peringkat pemain

Papan peringkat pemain merupakan fitur yang memberikan keterangan siapakah pemain yang menduduki tingkat 50 teratas dalam game Higgs Domino Island sebagai pemain yang memiliki koin/chip terbanyak. Papan peringkat ini menunjukkan popularitas dari pemain yang berada dalam daftar.

E. Toko

Toko merupakan fitur bagi para pemain untuk dapat melakukan pembelian dalam game. Pembelian yang maksud dapat berupa pembelian koin dan berlian.

F. Hadiah

Fitur hadiah merupakan tempat bagi para pemain untuk menukarkan RP dengan hadiah yang ditawarkan oleh pihak pengembang game Higgs Domino Island, seperti pulsa, koin/chip, bingkai dan efek.

Selain *top up* dalam fitur toko yang telah disebutkan diatas, para pemain game Higgs Domino Island juga dapat memperoleh koin/chip secara gratis dengan melakukan *login* setiap hari. Dalam satu akun game Higgs Domino Island dalam kurun waktu 24 jam, pemain diberikan hadiah koin/chip secara gratis sejumlah 2.000.000 (dua juta) sebanyak 3 (tiga) kali dan memutar papan spin harian sebanyak 1 (satu) kali dengan hadiah yang didapat secara acak berupa koin/chip 500.000 (lima ratus ribu), 1.000.000 (satu juta), 2.000.000 (dua juta), 5.000.000 (lima juta), 100 RP, 500 RP, 30 (tiga puluh) item pengganda RP, 2 (dua) bingkai dan 1 (satu) efek yang masing-masing berlaku selama 24 jam setelah digunakan. Setelah fitur bonus harian yang telah disebutkan habis digunakan, pemain dapat menggunakan fitur tersebut setiap pukul 07:00 setiap hari.

Satuan jumlah koin yang umum digunakan untuk mengidentifikasi harga jual beli koin ada 2 (dua), yakni M (*million*) dan B (*billion*). Para pelaku jual beli biasa menyebutkan satuan tersebut untuk melakukan pembelian maupun penjualan. *million* memiliki arti koin dalam jumlah satuan juta (1.000.000) dan *billion* memiliki arti koin dalam satuan miliar (1.000.000.000).

1.9 Tinjauan Umum *Social Commerce*

Media sosial adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain secara virtual⁴³. Ini telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, mempengaruhi cara kita berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan membangun hubungan. Platform media sosial termasuk Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat, dan banyak lagi, masing-masing dengan fokus dan fitur unik. Penggunaan media sosial mencakup berbagai aktivitas, mulai dari berbagi foto dan video, memposting pemikiran dan pandangan, berpartisipasi dalam diskusi, hingga membeli produk dan layanan.

Tren utama dalam media sosial meliputi peningkatan penggunaan video, *live streaming*, cerita (*stories*), dan konten yang dipersonalisasi. Ini memungkinkan koneksi global, memfasilitasi pembelajaran dan penyampaian informasi, serta menjadi platform untuk dukungan sosial dan aktivisme. Namun, juga dapat memicu masalah seperti kecanduan, *cyberbullying*, dan penyebaran informasi palsu. Perusahaan dan merek secara luas menggunakan media sosial untuk pemasaran, branding, dan layanan pelanggan, dengan memanfaatkan pengaruh *influencer* dan algoritma platform untuk mencapai audiens yang lebih luas. Dalam beberapa tahun terakhir, ada peningkatan kesadaran akan pentingnya privasi dan keamanan data di media sosial, mendorong diskusi tentang regulasi yang lebih ketat dan kepatuhan terhadap standar privasi. Secara keseluruhan, media sosial adalah bagian integral dari

⁴³ Bakri, *Perbedaan Media Sosial dan Platform Online*, Bakri Universitas Medan, <https://bakri.uma.ac.id/perbedaan-media-sosial-dan-platform-online/>, diakses pada 29 Mei 2024 Pukul 01:35 WIB.

kehidupan modern, dengan potensi besar untuk mempengaruhi budaya, bisnis, dan masyarakat secara keseluruhan.

Electronic commerce atau biasa disebut dengan *E-Commerce* adalah sebuah sistem jual beli yang memanfaatkan media elektronik (internet)⁴⁴. Beriringan dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak pula bermunculan bermacam jenis *e-commerce* di Indonesia. Hal ini diakibatkan kemudahan bagi para pelaku jual untuk memasarkan barang dagangannya dan mempermudah pula bagi para pembeli untuk dapat melihat katalog perbelanjaan dengan bermodalkan internet saja. Beberapa jenis *e-commerce* yang telah ada di Indonesia adalah Shopee, Tokopedia dan Bukalapak.

Tren utama dalam *e-commerce* meliputi mobilitas (*e-commerce mobile*), pembayaran digital, personalisasi pengalaman pengguna, dan pengiriman cepat. Meskipun membuka peluang besar bagi bisnis dan konsumen, *e-commerce* juga menghadapi tantangan seperti persaingan sengit, keamanan data, dan kompleksitas logistik. Pertumbuhan *e-commerce* terus meningkat secara global, dengan teknologi baru seperti *Internet of Things (IoT)* dan kecerdasan buatan (*AI*) membentuk masa depannya. Kesadaran akan dampak sosial dan lingkungan *e-commerce* juga semakin meningkat, mendorong inisiatif untuk *e-commerce* yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, *e-commerce* adalah fenomena yang terus berkembang dan memainkan peran penting dalam perekonomian global, dengan prospek yang cerah namun juga penuh tantangan.

⁴⁴ Sugiharto, Memanfaatkan E-Commerce dengan Benar, DJKN Kemenkeu, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15814/Memanfaatkan-E-Commerce-Dengan-Benar.html>, diakses pada 29 Mei 2024 pukul 00:20 WIB.

Social commerce merupakan perpaduan antara media sosial dengan *e-commerce*. Pada mulanya dapat berupa media sosial atau *e-commerce*. Perkembangan dari transformasi media sosial dengan *e-commerce* bermula pada para pengguna yang menawarkan barang atau jasa mereka melalui media sosial, dan kemudian difasilitasi menjadi *e-commerce* oleh pihak pengembang media sosial seperti *facebook* dan *whatsapp*.

1.10 Tinjauan Umum Pengaturan Tindak Pidana Perjudian di Indonesia

1.10.1 Tinjauan Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Pasal 303 dan 303 *bis* Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur mengenai ketentuan perjudian. Pada Pasal 303 terdapat 3 (tiga) ayat dengan bunyi sebagai berikut:

- (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 menjadikannya sebagai pen-carian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata-cara;
 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian 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. Di situ termasuk segala keputusan tentang pertaruhan keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan diantara mereka

yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Kemudian dalam Pasal 303 *bis* terdapat 2(dua) ayat yang berbunyi sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303;
 2. Barang serta ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberikan izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan padanya pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Frasa izin yang terdapat dalam pasal tersebut diatas telah dinyatakan dicabut dan tidak berlaku dengan ketentuan Pasal 1 Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

1.10.2 Tinjauan Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan jawaban atas revolusi perkembangan teknologi di Indonesia. UU ITE dipersepsikan sebagai *cyber law* di Indonesia, yang diharapkan bisa mengatur segala urusan dunia internet

(*cyber*), termasuk di dalamnya memberikan hukuman terhadap pelaku *cybercrime*⁴⁵.

Dalam UU ITE terdapat pengaturan yang berkaitan dengan perjudian, tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi sebagai berikut:

- (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.

Dilanjutkan dengan ketentuan pidana yang terdapat pada Pasal 45 ayat

(1) yang berbunyi sebagai berikut:

- (1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam susunan pasal sedemikian rupa, Pasal 27 ayat (2) memiliki kedudukan yang menjabarkan perbuatan yang dilarang, kemudian ketentuan pidana dari perbuatan yang terdapat dalam Pasal 27 ayat (2) dirumuskan dalam Pasal 45 ayat (1).

⁴⁵ Winarno, Wahyu Agus, 2011, *Sebuah Kajian Pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)*, Jurnal Ekonomi Akuntansi dan Manajemen, Vol X Nomor 1 2011, Fakultas Ekonomi:Universitas Jember, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEAM/article/view/1207>, hal 44.

1.10.3 Tinjauan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Alasan pembentukan dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian tercantum dalam konsideran mengingat pula, yakni untuk menanggapi pengaturan pada Pasal 303 ayat (1), (2), (3) dan Pasal 542 ayat (1) dan (2). Secara garis besar, Undang-Undang ini memberikan pernyataan bahwa semua tindak pidana perjudian merupakan kejahatan, hal ini dijelaskan dalam Pasal 1.

Terdapat pula perubahan isi dalam rumusan pasal 303 ayat (1) dalam hal ketentuan pidana dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah. Perubahan ini terdapat dalam Pasal 2 ayat (1). Kemudian dalam Pasal 2 ayat (2), (3) dan (4) menerangkan bahwa sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 *bis*. Kemudian perubahan lainnya terkait dengan hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah menjadi penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah yang merupakan ketentuan Pasal 542 ayat (1) dan merubah hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah

menjadi penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

1.10.4 Tinjauan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

Keberadaan dari Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian adalah sebagai peraturan pelaksana dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Pada dasarnya, Peraturan Pemerintah ini menyatakan bahwa segala jenis perjudian dinyatakan dilarang, baik menurut tempat atau waktu. Kemudian Peraturan Pemerintah ini juga menyatakan bahwa seluruh izin penyelenggaraan perjudian dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981. Ketentuan tersebut terdapat di dalam Pasal 1 dalam Peraturan Pemerintah dimaksud.

Kemudian dalam bagian penjelasan pasal demi pasal, Peraturan Pemerintah ini juga menyebutkan mengenai dugaan bentuk-bentuk perjudian yang dimaksud dalam pasal 1. Bentuk perjudian yang dimaksud secara garis besar terbagi menjadi 3 (tiga) macam yakni perjudian di kasino, perjudian di tempat-tempat keramaian dan perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.

1.10.5 Tinjauan Pasal 426 Dan 427 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Pasal 426 dan Pasal 427 merupakan bagian kedelapan dari BAB XV Tindak Pidana Kesusilaan. Apabila Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sudah mulai diberlakukan, tepatnya 3 (tiga) tahun setelah diundangkan maka akan mencabut secara penuh ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Sedangkan ketentuan dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak dicabut, namun ketentuan pidana dalam Pasal 45 ayat (1) dicabut.

Secara penuh dalam pasal 426 Undang-Undang ini menjelaskan terkait tindak pidana perjudian yang berbunyi sebagai berikut:

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:
 - a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
 - b. menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut ; atau
 - c. menjadikan turut serta dalam permainan judi sebagai mata pencaharian.
- (2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam pasal 86 huruf f.

Yang dimaksud dengan pidana denda kategori VI adalah denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah) pada Pasal 79

huruf f. dan yang dimaksud pencabutan hak dalam Pasal 86 huruf f adalah hak menjalankan profesi tertentu. Sedangkan dalam Pasal 427 menjelaskan terkait tindak pidana perjudian dalam sudut pandang pemain judi, yang berbunyi sebagai berikut:

Pasal 427

Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III.

Yang dimaksud dengan denda kategori III adalah pidana denda paling banyak RP 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

1.11 Tinjauan Umum Teori Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana dikenal sebagai istilah suatu akibat hukum yang timbul dari seseorang yang melakukan tindak pidana, kemudian untuknya dikeluarkan putusan untuk memberikan tanggungjawab sebagai akibat dari tindak pidana yang telah dilakukannya. Istilah pertanggungjawaban pidana berasal dari Eropa dengan sebutan *toereken baarheid*. Selain dikenal dari negara di wilayah Eropa, banyak istilah-istilah lain yang mengacu dari pengertian pertanggungjawaban pidana seperti *criminal liability* dan *criminal responbility*. Timbulnya pertanggungjawaban pidana didasari oleh asas legalitas, sedangkan kesalahan merupakan akibat dari dapat dipidananya seseorang.

“Dalam hukum pidana, konsep ‘pertanggungjawaban’ merupakan konsep sentral yang dikenal dengan ajaran kesalahan. Dalam bahasa latin, ajaran kesalahan dikenal dengan sebutan *mens rea* yang didasarkan pada suatu perbuatan tidak mengakibatkan seseorang

salah kecuali pikiran orang itu jahat. Dalam bahasa Inggris doktrin tersebut dirumuskan dengan ‘*an act does not make a person guilty, unless the mind is legally blameworthy*’. Berdasarkan asas tersebut, ada dua syarat yang harus dipenuhi untuk dapat memidana seseorang, yaitu ada perbuatan lahiriah yang terlarang (*actus reus*) dan ada sikap batin/jahat (*mens rea*)⁴⁶.”

Jadi secara singkat, pertanggungjawaban pidana merupakan akibat yang harus ditanggung oleh seseorang karena telah melakukan perbuatan pidana atau perbuatan yang menyalahi peraturan perundang-undangan, tanpa memperhatikan apakah perbuatan yang telah dilakukan merupakan perbuatan yang disengaja atau tidak disengaja.

Jika dijabarkan lebih lanjut, pertanggungjawaban pidana merupakan salah satu sistem hukum di Indonesia sebagai refleksi dari tindakan aparat penegak hukum apabila terjadi suatu tindak pidana. Tindak pidana yang dimaksudkan adalah segala perbuatan yang diatur sebagai perbuatan yang dilarang dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku. Roeslan Saleh dalam pendapatnya menyatakan,

“Dalam pengertian perbuatan pidana tidak termasuk hal pertanggungjawaban. Perbuatan pidana hanya menunjuk kepada dilarangnya perbuatan. Apakah orang yang telah melakukan perbuatan itu kemudian juga dipidana, tergantung pada soal apakah dia dalam melakukan perbuatan itu memang mempunyai kesalahan atau tidak. Apabila orang yang melakukan perbuatan pidana itu memang mempunyai kesalahan, maka tentu dia akan dipidana⁴⁷.”

Kemudian keterangan lebih lanjut dalam Pasal 36 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

⁴⁶ Mahrus, Ali, 2011, *Dasar-dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafika, hal 155.

⁴⁷ Mandagi, Sherlina dkk, 2021, *Pemidanaan percobaan Kejahatan Dalam Delik Aduan*, Jurnal Lex Crimen, Vol X Nomor 13 Desember 2021, Manado: Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/38569>, hal 38.

yang berbunyi,”Perbuatan yang dapat dipidana merupakan Tindak Pidana yang dilakukan dengan sengaja, sedangkan Tindak Pidana yang dilakukan karena kealpaan dapat dipidana jika secara tegas ditentukan dalam peraturan perundang-undangan”. Kemudian dengan 3 dasar tersebut diatas, penulis menyimpulkan bahwa pertanggungjawaban pidana baru dapat dikenakan kepada seseorang apabila dalam tindakan yang dilakukan oleh orang tersebut memiliki unsur-unsur kesalahan dan harus dibuktikan. Bentuk dari pembuktian kesengajaan atas suatu perbuatan yang dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana adalah rumusan istilah “dengan maksud”, “mengetahui”, “yang diketahuinya”, “padahal diketahuinya”, atau “sedangkan ia mengetahui”. Dalam penjelasan tersebut, maka seseorang yang melakukan tindak pidana atau tindakan lain yang diatur sebagai terlarang dalam peraturan perundang-undangan maka dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana meskipun seseorang tersebut menyatakan bahwa tindakan yang telah dilakukan merupakan akibat dari ketidaksengajaan atau kealpaan.

Pertanggungjawaban pidana secara garis besar terbagi ke dalam 2 (dua) jenis pembagian, yakni⁴⁸:

1. Pertanggungjawaban perseorangan

Pertanggungjawaban perseorangan merupakan pertanggungjawaban pidana yang dibebankan kepada subjek

⁴⁸ Rodliyah dkk, 2020, *Konsep Pertanggungjawaban Pidana Korporasi (Corporate Crime) dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*, Jurnal Kompilasi Hukum, Vol 5 Nomor 1 Juni 2020, Mataram:Fakultas Hukum Universitas Mataram, <https://doi.org/10.29303/jkh.v5i1.43>, hal 194.

hukum perorangan atau individual, contohnya apabila terjadi suatu tindak pidana pembunuhan yang dilakukan oleh pelaku satu orang, maka bentuk pertanggungjawaban pidana yang dikenakan adalah pertanggungjawaban perseorangan. Sifat dari pertanggungjawaban pidana perseorangan tidak dapat diwakilkan. Kemudian apabila terjadi kemungkinan seseorang yang melakukan tindak pidana meninggal dunia, maka daluwarsa berlaku atas pertanggungjawaban pidana yang dibebankan, tidak dapat diwakilkan atau diwariskan.

2. Pertanggungjawaban pidana korporasi

Pertanggungjawaban korporasi dikenakan kepada kejahatan korporasi. Kejahatan korporasi merupakan suatu tindak pidana yang dilakukan oleh perseorangan atau kelompok dengan membebankan akibat hukum dari dari perbuatan pidana yang dilakukan kepada badan hukum atau badan usaha yang sah, contohnya adalah pembuangan limbah dan penetapan harga diatas titik harga tertinggi. Rumusan dari tindak pidana korporasi lebih rumit daripada tindak pidana perseorangan. Sehingga pertanggungjawaban pidana yang timbul lebih sulit untuk mendapatkan penyelesaian. Dalam bagian penjelasan Pasal 46 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana menjelaskan sebagai berikut:

“Tindak Pidana oleh Korporasi merupakan Tindak Pidana yang dilakukan oleh pengurus yang mempunyai kedudukan fungsional dalam struktur organisasi Korporasi atau orang yang berdasarkan hubungan kerja atau berdasarkan hubungan lain yang bertindak

untuk dan atas nama Korporasi atau bertindak demi kepentingan Korporasi, dalam lingkup usaha atau kegiatan Korporasi tersebut, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama.”

Dari penjelasan tersebut, terlihat jelas mengenai perbedaan pertanggungjawaban pidana dengan pertanggungjawaban korporasi yang terletak pada bentuk pertanggungjawabannya. Dalam pertanggungjawaban pidana korporasi, pertanggungjawaban dapat dilimpahkan kepada orang yang melimpahkan kepada orang yang memiliki kewenangan mewakili suatu korporasi, orang-orang yang terlibat dengan cara “menyuruhlakukan”, “turut serta melakukan”, “menganjurkan”, atau “membantu tindak pidana tersebut”. Sehingga dalam pemenuhan pertanggungjawaban pidana korporasi, akan terdapat lebih banyak pihak yang dinyatakan sebagai individu dengan beban pertanggungjawaban.

1.12 Tinjauan Umum Teori Kepastian Hukum

Teori kepastian hukum merupakan dasar yang menentukan suatu tindakan atau perbuatan merupakan hal yang dilarang, diperbolehkan atau diwajibkan. Para pakar hukum memberikan banyak pengertian mengenai teori kepastian hukum, menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yang pertama adalah adanya peraturan yang bersifat umum untuk dapat membuat seorang individu mengetahui perbuatan apa perbuatan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan, yang kedua adalah keamanan hukum

bagi seorang individu dari kesewenangan pemerintah⁴⁹. Sedangkan menurut Jan M. Otto berpendapat bahwa teori kepastian hukum perlu untuk mengisyaratkan menjadi beberapa hal sebagai berikut⁵⁰:

1. Kepastian hukum menyediakan aturan hukum yang jelas serta jernih, konsisten serta mudah diperoleh atau diakses. Aturan hukum tersebut haruslah diterbitkan oleh kekuasaan negara yang memiliki tiga sifat yaitu jelas, konsisten dan mudah diperoleh;
2. Beberapa instansi pemerintah atau penguasa dapat menerapkan aturan hukum dengan cara yang konsisten serta dapat tunduk maupun taat kepadanya;
3. Mayoritas warga pada suatu negara memiliki prinsip untuk dapat menyetujui muatan yang ada pada muatan isi. Oleh karena itu, perilaku warga pun akan menyesuaikan terhadap peraturan yang telah diterbitkan oleh pemerintah;
4. Hakim peradilan memiliki sifat yang mandiri, yang artinya hakim tidak berpihak dalam menerapkan aturan hukum secara konsisten ketika hakim tersebut dapat menyelesaikan hukum;
5. Keputusan dari peradilan dapat secara konkrit dilaksanakan.

Kemudian menurut Nurhasan Ismail bahwa penciptaan dalam kepastian hukum dalam peraturan perundang-undangan memerlukan beberapa

⁴⁹ Ananda, *Teori Kepastian Hukum Menurut Para Ahli*, <https://www.gramedia.com/literasi/teori-kepastian-hukum/>, Gramedia, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 13:52 WIB.

⁵⁰ *Ibid.*

persyaratan yang berhubungan dengan struktur internal dalam norma hukum itu sendiri. Persyaratan internal yang dimaksudkan adalah⁵¹:

1. Adanya kejelasan konsep yang digunakan. Norma hukum tersebut berisi mengenai deskripsi dari perilaku tertentu yang kemudian dijadikan menjadi satu ke dalam konsep-konsep tertentu pula;
2. Hadirnya kejelasan hierarki yang dinilai penting, karena menyangkut sah atau tidak sahnya. Serta mengikat atau tidak mengikatnya dalam suatu peraturan perundang-undangan yang dibuat. Kejelasan hierarki tersebut dapat memberikan arahan sebagai bentuk dari hukum yang memiliki kewenangan untuk dapat membentuk suatu peraturan perundang-undangan tertentu;
3. Adanya konsistensi pada norma hukum perundang-undangan, maksudnya ketentuan yang ada pada sejumlah peraturan perundang-undangan tersebut memiliki kaitan dengan satu subjek tertentu dan tidak saling bertentangan antara satu dengan lainnya;
4. Kepastian hukum menghendaki adanya suatu upaya peraturan hukum dalam undang-undang yang dibuat oleh pihak-pihak berwenang atau berwibawa. Sehingga aturan yang dibentuk tersebut memiliki suatu aspek yang yuridis serta dapat menjamin adanya kepastian hukum memiliki fungsi sebagai sebuah peraturan yang harus dan wajib ditaati oleh masyarakat.

⁵¹ *Ibid.*

Secara garis besar, pengertian dari kepastian hukum menurut apa yang penulis rangkum dari 3 (tiga) pendapat tersebut diatas, teori kepastian hukum merupakan penentu utama dari sebuah peraturan perundang-undangan dapat efektif keberlakuannya di masyarakat. Hal ini disebabkan oleh keberadaan dari teori kepastian hukum yang hadir bahkan pada saat peraturan perundang-undangan belum dibuat. Kemudian konsistensi penerapan hukum menjadi poin utama apabila suatu hukum atau peraturan perundang-undangan telah disahkan dan diberlakukan, hal ini untuk memastikan bahwa hukum tidak memiliki sifat yang membeda-bedakan subjek hukum dari golongan yang sama.

KUHP memasukkan unsur kepastian hukum dalam Pasal 1 ayat (1), atau biasa dikenal sebagai asas legalitas hukum pidana yang berbunyi, "Suatu perbuatan tidak dapat dipidana, kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan peraturan perundang-undangan pidana yang telah ada.". Unsur-unsur yang terdapat dalam bunyi ayat pasal tersebut adalah adanya perbuatan dan peraturan perundang-undangan yang mengatu, dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut⁵²:

1. Suatu perbuatan tidak dapat dipidana kalau termasuk ketentuan pidana menurut undang-undang. Oleh karena itu pemidanaan berdasarkan hukum tidak tertulis tidak dimungkinkan;
2. Ketentuan pidana itu harus lebih dahulu ada daripada perbuatan itu, dengan kata lain, ketentuan pidana itu harus sudah berlaku ketika perbuatan itu dilakukan. Oleh karena itu, ketentuan tersebut tidak

⁵² Admin, *Asas Legalitas dalam Hukum Pidana*, <https://jdih.jogjakota.go.id/index.php/articles/read/48>, JDIH Pemerintah Kota Yogyakarta, 5 Oktober 2012, diakses pada 15 Oktober 2023 pukul 15:20 WIB.

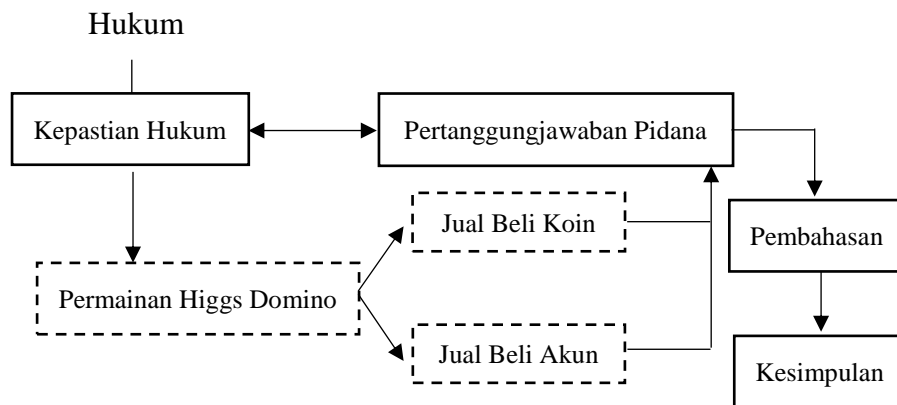
berlaku surut (asas non-retroaktif), baik mengenai ketetapan dapat dipidana maupun sanksinya;

3. Pasal 1 ayat (2) Kitab Undang- Undang Hukum Pidana membuat pengecualian atas ketentuan tidak berlaku surut untuk kepentingan terdakwa. Jadi, sepanjang menguntungkan terdakwa, maka pemberlakuan hukum pidana yang baru (meskipun berlaku surut) dapat dilaksanakan.

Menjelaskan hubungan atau kausalitas dari teori kepastian hukum dengan asas legalitas sebagai bentuk penjaminan untuk dapat mengkategorikan suatu perbuatan dapat digolongkan sebagai tindak pidana atau bukan.

1.13 Kerangka Konsep

Dalam skripsi yang berjudul "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Jual Beli Koin dan Akun Higgs Domino Melalui *Social Commerce*" ini terdapat 2 (dua) variabel yang menjadi fokus penelitian. Variabel 1 adalah "pertanggungjawaban pidana" dan variabel 2 adalah "jual beli koin dan akun Higgs Domino". Untuk dapat menyusun kerangka teori penelitian, maka perlu bagi penulis menentukan terlebih dahulu jenis variabel yang akan diteliti. Pada skripsi ini, variabel yang digunakan termasuk dalam jenis variabel dependen dan independen yang memiliki hubungan asimetris. Dalam hubungan asimetris variabel penelitian mengartikan bahwa perubahan pada variabel independen menjadi pengaruh perubahan pada variabel dependen. Dijelaskan dalam bagan sebagai berikut:



Keterangan:

Variabel penelitian

Variabel penelitian

Variabel independen : Pertanggungjawaban pidana, kepastian hukum

Variabel dependen : Permainan Higgs Domino, jual beli koin dan akun