



**PENYALAHGUNAAN APLIKASI *HIGGS DOMINO*
ISLAND SEBAGAI PERJUDIAN ONLINE OLEH
MASYARAKAT
(STUDI KOTA SURABAYA)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Hukum

Oleh:

Yanu Romansyah Melvando

18501010111158



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN

TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

MALANG

2022

**Halaman Persetujuan**

**Judul Skripsi : PENYALAHGUNAAN APLIKASI HIGGS
DOMINO ISLAND SEBAGAI PERJUDIAN ONLINE OLEH MASYARAKAT
(STUDI KOTA SURABAYA)**

Identitas Penulis :**A. Nama** : Yanu Romansyah Melvando**B. NIM** : 185010101111158**Konsentrasi** : Pidana**Jangka Waktu Penelitian** :

Disetujui Pada Tanggal : 22 Oktober 2021

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Faizin Sulistio (Dr. S.H., LL.M)

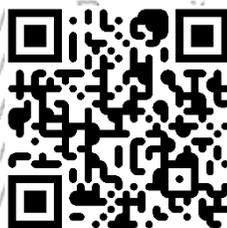
NIP: 197809142005011003

Alfons Zakaria (S.H., LL.M)

NIP: 198006292005011002

Mengetahui

Ketua Kompartemen Pidana



Eny Harjati, S.H., M.Hum.

NIP: 195904061986012001



HALAMAN PENGESAHAN

Penyalahgunaan Aplikasi Higgs Domino Island Sebagai Perjudian Online di Kalangan Masyarakat Kota Surabaya

Oleh:

Yanu Romansyah Melvando

18501010111158

Sketsi ini telah dipertahankan di hadapan majelis penguji pada tanggal 19 Juli 2022 dan disahkan pada tanggal 3 Agustus 2022

Ketua Majelis Penguji



Faizin Sulistio (Dr. S.H., LL.M)

NIP:197809142005011003

Anggota



Alfons Zakaria (S.H., LL.M)

NIP:198006292005011002

Mengetahui,

Ketua Departemen



Dr. Sukarmi, S.H., M.Hum.

NIP. 196705031991032002



KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tiada henti hingga penulis dapat sampai pada tahap ini, khususnya dengan selesainya skripsi ini. Seperti yang kita ketahui, bahwa tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana hukum di Fakultas Hukum Universitas Brawijaya dalam Program Studi Ilmu Hukum.

Dalam mengerjakan skripsi ini penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Ali Safa'at, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
2. Ibu Milda Istiqomah S.H., MTCP, Ph.D. selaku Ketua Jurusan Ilmu Hukum.
3. Bapak Dr. Faizin Sulistio, S.H., LL.M selaku Dosen Pembimbing Utama, atas bimbingan, arahan dan kesabaran untuk membimbing skripsi.
4. Bapak Alfons Zakaria S.H., LL.M selaku Dosen Pembimbing Pendamping, atas bimbingan, arahan dan kesabarannya untuk membimbing skripsi.
5. Keluarga penulis yaitu Bapak, Ibu, serta Kakak penulis yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan suntikan semangat kepada penulis selama mengerjakan hingga menyelesaikan skripsi ini.
6. Pihak-pihak lain yang turut serta membantu selesainya skripsi yang penulis kerjakan ini, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Sebenarnya ucapan terima kasih masih belum mampu membalas kebaikan-kebaikan para pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis yakin skripsi yang penulis selesaikan ini masih sangat jauh dari kata sempurna, sehingga masukan dan kritik akan selalu penulis terima untuk memperbaiki skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja.



Semoga Tuhan Yang Maha Esa mengampuni kesalahan kita dan berkenan menunjukkan jalan yang benar.

Surabaya, 3 April 2022



Yanu Romansyah M



DAFTAR ISI

Contents

Halaman Persetujuan.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
Ringkasan.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Orisinalitas Penelitian.....	10
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat penelitian.....	13
F. Metode penelitian.....	13
BAB II Kajian Pustaka.....	20
A. Tinjauan pustaka tentang tindak pidana.....	20
B. Tinjauan pustaka perjudian.....	27
C. Tinjauan pustaka kriminologi.....	34
D. Tinjauan umum tentang penyidikan.....	44
BAB III Hasil dan Pembahasan.....	50
A. Gambaran Umum.....	50
1. Gambaran umum Kota Surabaya.....	50
2. Gambaran umum Polres Surabaya Kota.....	52
3. Realita kasus perjudian di Kota Surabaya 3 tahun terakhir.....	56
3. Profil Responden yang ada pada kota Surabaya.....	57
B. Faktor masyarakat menggunakan aplikasi <i>Higgs Domino Island</i> untuk berjudi.....	58
1. Mudah mendapatkan aplikasi tersebut karena tersedia di <i>Play Store</i> maupun <i>App Store</i>	61



2. Transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.....	64
3. Nilai tukar untuk modal dalam aplikasi tidak mahal, yaitu Rp50.000- Rp70.000 untuk 1 billion	69
C. Kendala yang dialami pihak penyidik sehingga masih belum adanya penanganan oleh Polres Surabaya Kota terhadap perjudian melalui aplikasi <i>Higgs Domino Island</i>	72
1. Tidak memiliki alat yang mampu mendeteksi keterlibatan masyarakat Surabaya baik sebagai pemain maupun bandar.	73
2. Tidak memiliki personil kepolisian yang berkemampuan dalam penggunaan teknologi informasi untuk mendeteksi adanya transaksi perjudian di Surabaya.....	75
3. Penyidik menganggap bahwa perjudian melalui aplikasi <i>Higgs Domino Island</i> hanya sebuah hiburan permainan.....	79
BAB IV PENUTUP.....	84
Kesimpulan	84
Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
INSTRUMEN PENELITIAN	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil tangkapan layar jumlah pen- <i>download</i> aplikasi <i>Higgs Domino Island</i> yang ada pada platform <i>PlayStore</i>	5
Gambar 1.2 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang ada pada media sosial.....	6
Gambar 1.3 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian utara serta memiliki anggota sekitar 6.400 anggota.....	6
Gambar 1.4 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian barat serta memiliki anggota sebanyak sekitar 2.200 anggota.....	6
Gambar 1.5 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian selatan serta memiliki anggota sekitar 4.300 anggota.....	7
Gambar 1.6 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian timur serta memiliki anggota 3.600.....	7
Gambar 3.1 Diagram pendidikan terakhir responden.....	56
Gambar 3.2 Status dari responden.....	57
Gambar 3.3 Hasil diagram alasan masyarakat menggunakan aplikasi tersebut untuk berjudi.....	59
Gambar 3.4 Contoh judi slot yang ada pada aplikasi <i>Higgs Domino Island</i>	60
Gambar 3.5 Hasil tangkapan layar dari salah satu anggota yang sedang menjual chipnya.....	62
Gambar 3.6 hasil tangkapan layar bukti chat antar pemain yang sedang bertransaksi.....	64
Gambar 3.7 Hasil tangkapan layar bukti transaksi jual beli Chips antar pemain.....	66
Gambar 3.8 Hasil tangkapan layar, bukti terdapat akun yang sedang mempromosikan penjualan modal perjudian.....	67
Gambar 3.9 Diagram untuk harga tiap chips di daerah masing-masing responden.....	68
Gambar 3. 10 Hasil tangkapan layar salah satu <i>E-Commerce</i> yang juga menjual Chips aplikasi <i>Higgs Domino Island</i>	70

Ringkasan

Yanu Romansyah Melvando, Hukum Pidana, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2022, PENYALAHGUNAAN APLIKASI HIGGS DOMINO ISLAND SEBAGAI PERJUDIAN ONLINE OLEH MASYARAKAT(STUDI KOTA SURABAYA) Dr. Faizin Sulistio S.H., LL.M , Alfons Zakaria, S.H., LL.M,

Perkembangan teknologi tidak selalu menjadi hal yang bagus, namun juga memiliki dampak buruk dalam keseharian, seperti halnya kejahatan yang memanfaatkan teknologi, salah satu kejahatan diantaranya yang memanfaatkan teknologi adalah perjudian. Kasus yang sering ditemui terkait perjudian adalah melalui aplikasi *Higgs Domino Island*, pelaku perjudian yang bernaung dalam aplikasi *Higgs Domino Island* adalah masyarakat Kota Surabaya, kota yang terkenal dengan kota terbesar kedua di Indonesia. Dapat diketahui bahwa pelaku menggunakan aplikasi ini dikarenakan aplikasi ini dapat digunakan dimanapun bahkan hingga saat ini di Kota Surabaya masih belum dianggap tindak pidana perjudian, karena suatu hal tertentu. Pelaku menjajakan modal yang dinamakan Chips dengan harga yang relatif murah. Untuk permasalahan kasus mengenai perjudian via aplikasi *Higgs Domino Island*, di Kota Surabaya sendiri belum ada yang ditangani. Dikarenakan suatu hal yang membuat POLRESTABES Surabaya kesusahan untuk menangkap para pelaku yang melakukan perjudian melalui aplikasi *Higgs Domino Island*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa faktormasyarakat Kota Surabaya menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk berjudi? dan Apa kendala masih belum adanya penanganan perjudian berbasis *Game Online Higgs Domino Island*?

Di dalam penulisan skripsi ini, menggunakan metode penelitian Yuridis Empiris dengan metode pendekatan Yuridis Kriminologis. Bahan primer diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner kepada masyarakat seluruh bagian Kota Surabaya yang dan wawancara kepada penyidik yang ada di Polres Surabaya Kota. Bahan sekunder diperoleh dengan cara menganalisis kepustakaan seperti hasil Pustaka dari buku-buku tentang hukum, *Cybercrime*, Kriminologi, dan yang berhubungan dengan penelitian. Kemudian, seluruh bahan yang diperoleh diolah dengan teknik kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memperoleh jawaban bahwa faktor masyarakat Kota Surabaya menggunakan Aplikasi Higgs Domino Island untuk berjudi adalah, mudah didapatnya aplikasi tersebut karena terdapat di *Play Store* dan *App Store*, yang dianalisis menggunakan teori *Strain Theory* yang dikemukakan oleh Robert K. Merton pada tahun 1938, transaksi yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja, yang dianalisis *Differential Association* teori yang dikenalkan oleh Edwin H. Sutherland, dan nilai tukar yang tidak mahal, yang juga dianalisis oleh *Strain Theory*. Lalu jawaban untuk kendala belum adanya penanganan adalah tidak memiliki alat yang mampu mendeteksi keterlibatan masyarakat sebagai bandar maupun pemain, tidak memiliki personil yang berkemampuan di bidang IT, dan penyidik menganggap bahwa perjudian melalui aplikasi *Higgs Domino Island* hanyalah sebuah permainan. Ketiga jawaban dari rumusan masalah yang kedua adalah menggunakan analisis Lawrence M. Friedman tentang Sistem Hukum (*Legal System*)



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman modern ini pasti semua orang mengenal yang namanya IPTEK, abad ke -20 ini banyak pekerjaan yang telah digantikan oleh mesin sedangkan manusia hanya menjadi pemrogramnya saja, manusia sebagai makhluk sosial memerlukan manusia lain sebagai kelangsungan hidup. Dalam kehidupan modern juga manusia juga ingin menghibur diri menggunakan aplikasi berbasis internet seperti *Game Online*, dalam *Game Online* tentu seseorang tidak akan memainkannya sendirian, melainkan memainkannya bersama seseorang yang bermain *Game Online* tersebut di berbagai belahan dunia.¹

Keberadaan *Game Online* memberikan nuansa baru khususnya dalam gadget/smartphone, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan *game online* dapat dilakukan bersama sama dengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain game dan menggunakannya dalam waktu lama. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi internet, maka berdampak pula semakin maraknya *game online* yang dapat diunduh dan digunakan oleh seluruh masyarakat. Adapun *game online* yang sering digunakan oleh penggunanya adalah seperti Mobile Legend, *Higgs Domino Island*, *Free Fire*, PUBG dan lain Sebagainya.

Pada masa sebelum maraknya *game online* di internet, anak-anak sangat aktif bermain secara berkelompok sehingga terjalin interaksi sosial dan kekompakan di antara para anak tersebut. Permainan yang sering dimainkan seperti gasing, layangan, bola kasti, petak umpet dan lainnya. Permainan permainan tersebut tidak dapat dimainkan seorang diri melainkan harus dimainkan dengan kelompok sehingga anak anak sejak kecil telah terbiasa melakukan hubungan sosial dan menjalin kebersamaan dan kekompakan di antara anak dengan anak yang lainnya. Namun pada saat ini, permainan secara

¹ Lan Y-H. dan Ying J-H., *Predicting Game Online Loyalty Based on Need Gratification and Experiential*, Vol. 21 ISS Internet Research, 2011, hlm. 581.



tradisional tersebut seiring perkembangan teknologi secara perlahan dilupakan dan ditinggalkan. Anak-anak lebih memilih permainan instant/praktis dan lebih.

Pada mulanya game yang berkembang di Indonesia dan dunia berupa game yang hanya bisa dimainkan oleh perseorangan (*Single Player*). Permainan dimainkan tanpa adanya interaksi dengan pemain lain, *Game*. Permainan ini pada dasarnya memiliki alur cerita dan video, untuk itu pemain diwajibkan memainkannya untuk mengetahui jalan cerita dan akhir dari cerita *game* tersebut. Oleh karena itu game pada masa dahulu disebut *Video Game*.

Dengan adanya internet, hiburan dalam game tidak hanya dimainkan oleh perseorangan namun juga dimainkan oleh orang yang juga bermain *game* yang sama di berbagai belahan dunia sehingga orang yang bermain dapat berinteraksi dengan orang yang juga memainkan game tersebut, hal tersebut disebutkan *Game Online*. *Game Online* memiliki syarat koneksi internet secara terus menerus agar dapat memainkannya karena jika tanpa koneksi internet, *game online* tersebut tidak dapat dimainkan. Interaksi yang terjadi dalam *game online* bukan hanya berupa kerja sama dalam menyelesaikan misi, namun dalam *game* juga para pemain juga bisa melakukan obrolan (*Chatting*), kompetisi, hingga jual beli benda-benda ataupun hal lain di dalam permainan antar pemain. Interaksi ini tidak berhenti di *game online* saja, melainkan bersambung hingga forum-forum media sosial seperti *Facebook*, *Twitter* dan tempat media sosial lainnya dimana para pemain *game online* berkumpul di dunia maya.

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dimaksud dengan transaksi elektronik itu adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer dan atau media elektronik². Perdagangan melalui media internet bukan hal yang baru di kalangan masyarakat internet merupakan teknologi yang paling penting sejak penemuan dan revolusi komputer pribadi, namun juga terdapat suatu cara baru yang lebih menyenangkan untuk digunakan sebagai aplikasi bisnis berbasis luas. Dengan semakin matangnya teknologi dan website, teknologi-teknologi ini meningkatkan kemampuan baik dari orang perseorangan maupun

² Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 1 angka 2.



organisasi/perusahaan dalam hal komunikasi bisnis dan dalam hal kemampuan berbagi informasi.³

Dari banyaknya pengguna *Game Online* di Indonesia, tidak sedikit yang menjadikan *game online* sebagai bisnis untuk mendapatkan keuntungan, bahkan ada juga yang menjadikan *game online* sebagai bisnis utamanya yang awalnya hanya sekedar hobi. Sehingga para *developer Game Online* berlomba-lomba untuk menciptakan game yang menarik untuk dimainkan sehingga pengguna *game online* merasa senang dan terhibur serta tidak akan bosan karena mereka mendapatkan suatu hal yang baru (*update*) yang diberikan *developer* kepada pengguna setianya. Survei terbaru yang dilakukan oleh lembaga survei Thailand mengungkapkan bahwa *Game online* adalah aplikasi paling populer dalam hal tingkat jumlah orang yang berpartisipasi, ketersediaan membayar, dan menggunakannya dalam masa panjang.⁴

Telepon genggam berbasis android (Gadget) merupakan salah satu media yang digunakan untuk memasuki meja-meja judi di dunia maya, selain untuk memasuki situs judi tersebut hanya dengan koneksi internet, gadget juga mempunyai fungsi lain yaitu mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga memungkinkan untuk memasuki meja judi dimana saja dan kapan saja.

Judi merupakan tindak pidana yang berdampak negatif, dengan mengakibatkan rusaknya ekonomi keluarga, mengganggu keamanan atau ketertiban masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menyia-nyiakan waktu. Perjudian sudah sangat sukar dihilangkan atau dimusnahkan, bahkan kemajuan dari teknologi informasi menjadi salah satu unsur dalam memberikan kontribusi atau menambah menjamurnya perjudian, salah satunya yakni dengan menggunakan aplikasi permainan *Higgs Domino Island*. Perjudian tidak hanya di kota, masyarakat di desa pun saat ini banyak yang bermain judi. Masyarakat yang bermain judi sudah hampir seluruh kalangan, baik muda dan tua sudah menjadi satu hal umum dalam bermain judi. Pada Umumnya, Prinsip dalam berjudi bertujuan untuk memperoleh keuntungan yang sangat besar.

³ Adi Nugroho, *e-Commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*, Informatika, Informatika, Bandung, 2006, hlm. 2.

⁴ Liu C-H. dan Chou S-L., *Analysis of internet Entertaining Behaviors in Taiwan*, Market Intelligence Center, Taipei, 2014, hlm. 145



Keuntungan yang diperoleh akan sesuai dengan taruhan yang dibuat, semakin banyak uang taruhan maka keuntungan akan jauh lebih besar.

Judi online dapat dimainkan kapan saja tanpa batas waktu merupakan salah satu tawaran yang diberikan kepada pelaku sehingga pelaku dapat melakukan kegiatan judi kapan saja. Dikatakan kapan saja, karena bandar-bandar judi online yang tersebar banyak di internet beroperasi selama 24 jam. Permainan ini juga dapat dimainkan di banyak tempat yang menyediakan koneksi terhadap jaringan internet dan bahkan lewat alat-alat komunikasi canggih seperti smartphone yang tersambung pada jaringan internet.

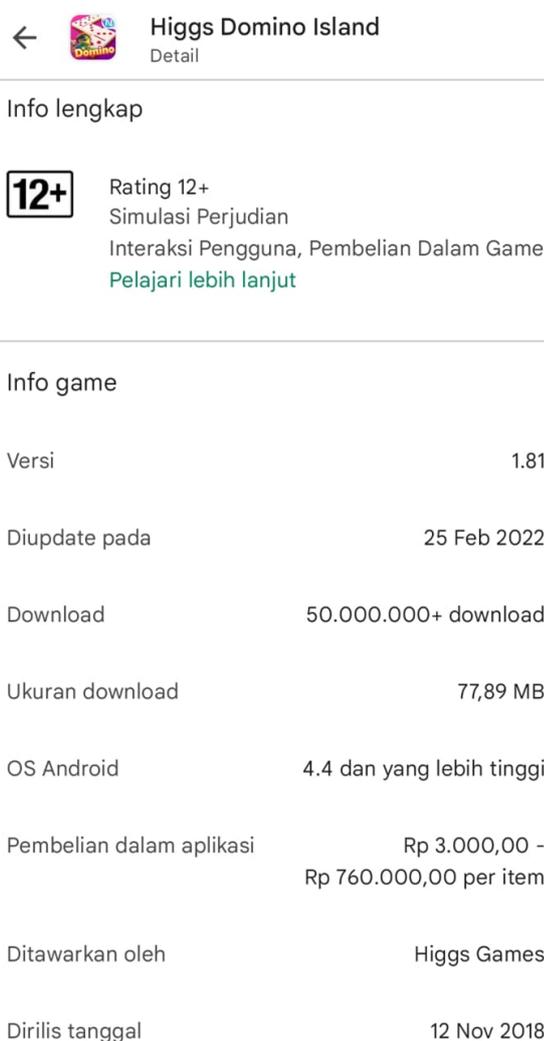
Selain itu, faktor keamanan juga menjadi pertimbangan banyak orang tertarik bermain judi *online* dibanding judi konvensional. Hal ini dikarenakan pengawasan terhadap judi on-line masih sulit dilakukan secara menyeluruh. Kebijakan yang dilakukan oleh Menkominfo dengan menutup berbagai macam situs yang berbau judi dan pornografi masih dinilai kurang efektif. Para bandar-bandar judi on-line tak kehabisan akal dengan membuat situs alternatif yang dapat diakses oleh pelaku judi.

Bahkan sebagian dari masyarakat memandang perjudian yang dilakukan secara *online* sebagai sesuatu yang wajar dari perkembangan zaman, karena saat ini sangat banyak dijumpai agen-agen perjudian *online* yang sangat merusak moral masyarakat khususnya di kalangan generasi muda. Semakin maraknya perjudian on-line ini menumbuhkan kesan bahwa kurangnya perhatian pemerintah dalam mengatasi masalah ini, juga aparat penegak hukum yang kurang serius dalam menangani tindak pidana perjudian online.

Akhir-akhir ini terdapat permainan online mobile yang digandrungi kalangan oleh kalangan baik mahasiswa maupun orang dewasa yang sudah bekerja, mereka mengatakan bahwa hanya untuk mendapatkan uang sampingan namun tidak sedikit pula yang hanya mengandalkan aplikasi ini sebagai penghasilan utama dengan cara menjual "Chip" dalam game *Higgs*

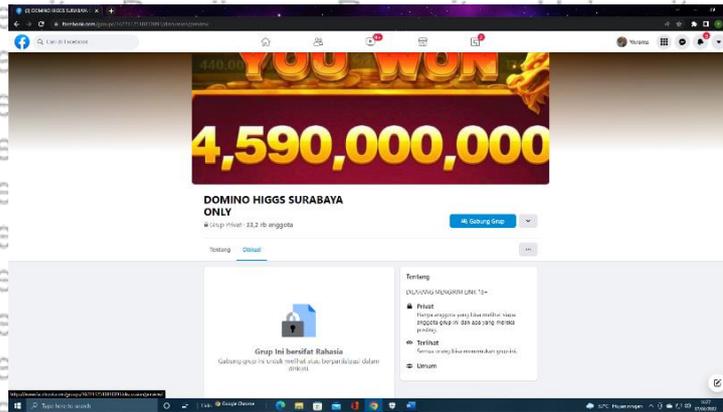
Domino Island. Game Berasal dari Indonesia yang telah di *download* Lebih 50

(lima puluh) juta *pendownload* dari platform Play Store, berikut bukti yang penulis sajikan pada bentuk tangkapan layar:



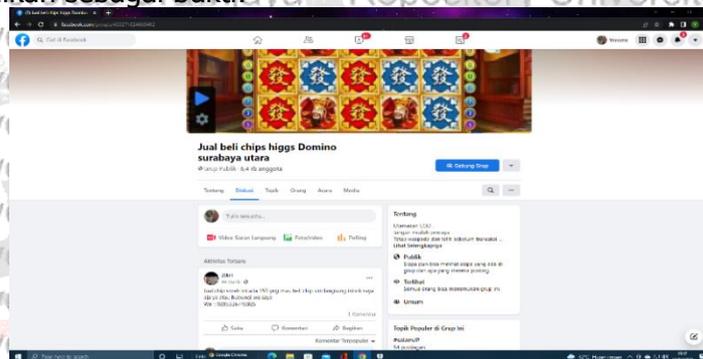
Gambar 1. Hasil tangkapan layar jumlah pen-*download* aplikasi *Higgs Domino Island* yang ada pada platform *Play Store*

Sedangkan di Kota Surabaya sendiri memiliki komunitas Aplikasi *Higgs Domino Island* dan membentuk suatu grup dalam forum media sosial yang saat ini telah memiliki anggota sebanyak sekitar 33.200 (tiga puluh tiga ribu dua ratus) yang telah bergabung dalam forum tersebut baik untuk membeli maupun menjual modal untuk berjudi. Berikut bukti yang dapat dilampirkan dari hasil tangkapan layar:

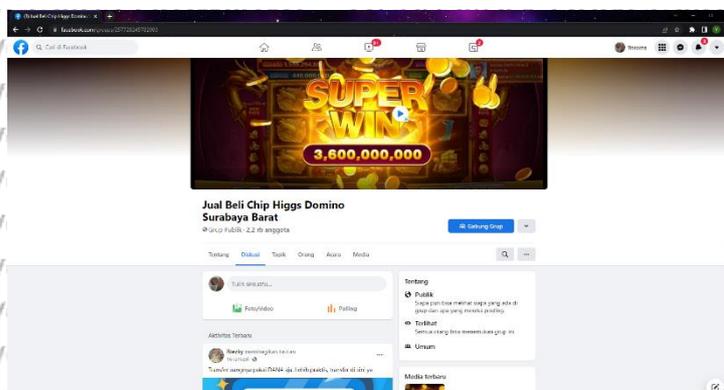


Gambar 1. 2 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang ada pada media sosial

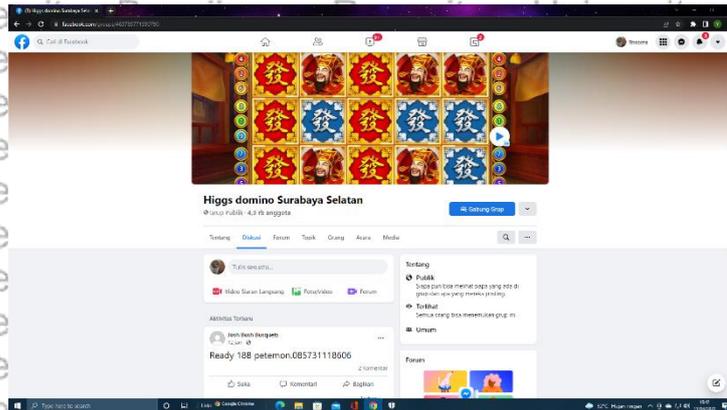
Grup tersebut merupakan salah satu grup terbanyak anggotanya dalam Kota Surabaya, karena mencakup seluruh bagian kota Surabaya, namun terdapat juga forum jual beli yang tersebar di seluruh bagian kota Surabaya, baik barat, timur, selatan, dan utara, berikut hasil tangkapan layar yang dapat ditampilkan sebagai bukti:



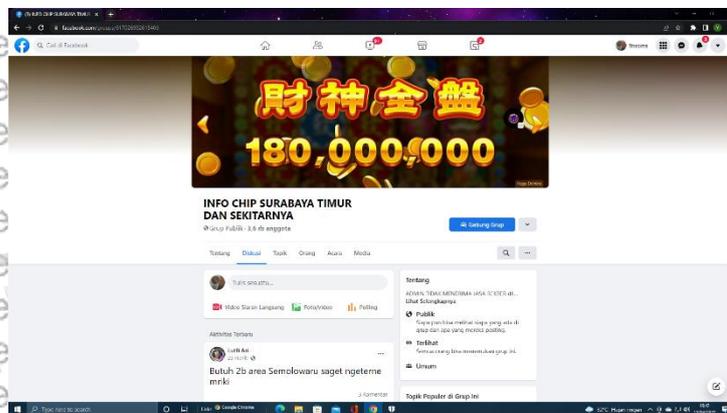
Gambar 1. 3 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian utara serta memiliki anggota sekitar 6.400 anggota



Gambar 1. 4 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian barat serta memiliki anggota sebanyak sekitar 2.200 anggota



Gambar 1. 5 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian selatan serta memiliki anggota sekitar 4.300 anggota



Gambar 1. 6 Hasil tangkapan layar salah satu grup jual beli modal perjudian yang bercabang pada Surabaya bagian timur serta memiliki anggota 3.600

Cara kerja game ini adalah seperti perjudian yang terdapat pada Casino Las Vegas, dimana para pemain akan menukarkan uang asli dengan Chip yang ada, kemudian mereka akan bermain dengan taruhan chip tersebut sebagai pengganti uang asli, namun chip tersebut dapat ditukarkan kembali ke dalam bentuk nominal uang asli, mereka akan bertaruh dalam game apa saja yang ada dalam fitur Aplikasi *Higgs Domino Island* ini, seperti halnya Remi, *Blackjack*, *Baccarat*, *Domino*, Hingga Slot untuk melipat gandakan chip para pemain, semakin besar dalam bertaruh, maka semakin besar pula penghasilan yang akan didapatkan jika mendapatkan kemenangan. Banyak pemain atau player yang diuntungkan dari permainan ini, tidak sedikit dari player yang menjadikan ladang usaha mereka. Game online ini telah menjadi lahan bisnis yang menggiurkan bagi beberapa player yang aktif bermain *Game Higgs Domino Island*. Prosedurnya adalah, game ini menyediakan "Chip" uang maya



(tidak nyata), Chip tersebut lah yang dijadikan taruhan dalam memainkannya, semakin besar bertaruh semakin besar pula pendapatan mereka, namun tidak semua orang dapat memainkan game ini dengan mudah dan mendapatkan kemenangan ataupun keberuntungan, pada akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan *Chip* tersebut, yaitu dengan membelinya kepada orang yang lebih beruntung.

Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi *Chip* di antara para pengguna, sebenarnya terdapat cara yang Legal atau resmi untuk membelinya, namun cara yang sulit dan harga yang relatif mahal membuat pemain membeli kepada sesama pemain, melihat fenomena bahwa *Chip* dalam aplikasi tersebut dapat dijual akhirnya banyak orang yang memainkan game ini secara masal.

Banyak Gamer yang diuntungkan dari Game ini, tidak sedikit yang menjadikan Game higgs domino menjadi sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dari main Game Higgs Domino dengan menjual *Chip*. ada yang menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *Chip* dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam.

Berbagai kepentingan atau alasan yang dipaparkan oleh para pembeli misalnya ambisi permainan saja, hobi atau diperdagangkan kembali. Penjual juga memiliki alasan seperti menjual jasa kemampuan, bisnis secara Online, maupun tambahan penghasilan. meskipun awalnya jenis Game ini dibuat untuk permainan biasa tetapi banyak mengalami perubahan.

Kasus yang sering ditemui oleh penulis adalah adanya transaksi yang dijumpai di grup salah satu forum media sosial mereka menjual dengan harga Rp.50.000 (lima puluh ribu) hingga Rp.60.000 (enam puluh ribu rupiah) untuk 1B (1.000.000.000) *Chip* nya, para pemain yang sedang mendapatkan keberuntungan atau istilah yang saat ini disebut dalam game tersebut "Jackpot" akan langsung menjualnya di forum media sosial yang mereka ikuti.

Lemahnya pengawasan dari pihak yang berwajib menjadikan mereka berleluasa menjual dan membeli *chip* yang terdapat pada forum media sosial.

Seperti halnya kasus yang terdapat pada Provinsi Banda Aceh dimana pihak yang berwajib menangkap empat pria yang melakukan jual beli *chip* atau koin *game online Higgs Domino Island*. Barang bukti yang diamankan dalam penangkapan ini yakni akun *chip Higgs Domino Island* berisi 87B dan uang



Rp.200.000 (dua ratus ribu rupiah), jika ditaksir (dengan jumlah chip) harga penjualan chip tersebut akan mencapai 5 juta lebih. Dari 4 orang yang tertangkap di Banda Aceh 3 orang tersebut merupakan agen jual beli Chip *Higgs Domino Island* dan 1 nya adalah pemain. Para agen dan pemain tersebut dijerat dengan Pasal 18 Jo Pasal 20 *Qanun* Provinsi Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang hukum *Jinayat*.⁵

Selain mendapat Hukuman Adat, jika dikaitkan dengan Hukum Positif di Indonesia maka hal tersebut akan dijerat dengan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berisi

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin:

Ke-1 dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;

Ke-2 dengan sengaja menawarkan atau memberi 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 sesuatu tata-cara;

Ke-3 menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

Selain Pasal 303 KUHP terdapat juga pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Yaitu pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa yang termasuk perbuatan yang dilarang adalah: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Sedangkan bunyi Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016 adalah sebagai berikut:

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling

⁵ Imam Reza W **Pemain dan Penjual Chip *Higgs Domino* Ditangkap, Barang Buktinya 87 B Seharga Rp5 Juta**, 2021 <https://potensibadung.pikiran-rakyat.com/peristiwa/pr-1622639034/pemain-dan-penjual-chip-higgs-domino-ditangkap-barang-buktinya-87-b-seharga-rp5-juta?page=2> (diakses pada 2 Februari 2022)

lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).⁶

Selain dari Provinsi Banda Aceh, terdapat dari putusan Pengadilan Negeri Lubuk Pakam yang menyatakan terdakwa dihukum dengan pasal 303 KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) yaitu terdakwa yang bernama Ronald Harley Davisaon alias Ronal Bin Cyrus Sinaga, terdakwa telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana "tanpa hak dengan sengaja memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan permainan judi" untuk barang bukti yang didapatkan adalah 1 (satu) unit handphone Merk Samsung Tipe Galaxy A30 dengan Simcard Nomor 0813-7703-9089 dan IMEI Nomor 354866102716764 dan 1 (satu) unit handphone Merk Samsung Tipe Galaxy A7 dengan Simcard Nomor 0896-2981-1220 dan IMEI Nomor 357059081186681, Dirampas untuk dimusnahkan.⁷

Berdasarkan Uraian Latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang " Judi di Kalangan Masyarakat Basis Aplikasi *Game Online Domino Island* (Studi Kota Surabaya) Dikarenakan game tersebut mengandung unsur perjudian yang jika dikaitkan dengan Pasal 303 maka hal tersebut sah dianggap sebagai judi.

B Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti dan asal Instansi	Judul dan Tahun Penelitian	Rumusan Masalah
1	Rahayu, Evi Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	Permainan <i>Game Online Aplikasi Higgs Domino Island</i> Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (Studi Kasus Dusun1Desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan	1. Bagaimana konsep permainan yang dibolehkan dan dilarang menurut Mazhab Syafi'i? 2. Bagaimana <i>game online</i> aplikasi <i>Higgs Domino Island</i> di Desa Tanjung Pasir?

⁶ Kris Lihardo Aksana, S.H. **Ikut Judi Online dari Luar Negeri, Bisa Dipidana?** 2020 <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5fabd3a5f21a8/ikut-judi-online-i-dari-luar-negeri-bisa-dipidana/> (diakses pada 2 Februari 2022).

⁷ Putusan Nomor 223/Pid.B/2022/PN Lbp.



		Susu Kabupaten Langkat) 2020	3. Apakah permainan <i>game online</i> aplikasi <i>Higgs Domino Island</i> dibolehkan/dilarang ditinjau dari mazhab syafi'i ?
2	Christian, Ivan Fakultas Hukum Universitas Parahyangan	Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 2018	1. Apakah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya serta Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang akan datang dapat dijadikan dasar untuk menjatuhkan pidana terhadap pelaku kejahatan terhadap benda dalam <i>game online</i> ? 2. Bagaimana seharusnya hukum pidana dan hukum acara pidana mengatur mengenai kejahatan terhadap benda yang marak terjadi di <i>game online</i> ?



3	MASYKUR FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH	PRAKTIK <i>REAL MONEY TRADING</i> DALAM TRANSAKSI ONLINE DUNIA MAYA MENURUT PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH (Studi Kajian Pada Pemain <i>Game Online Dragon Nest</i> Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh) 2020	1. Bagaimana praktik transaksi <i>online</i> dunia maya pada <i>Dragon Nest</i> Indonesia menggunakan <i>real money trading</i> di kota Banda Aceh? 2. Bagaimana tinjauan fiqh muamalah terhadap praktik <i>real money trading</i> pada <i>game online Dragon Nest</i> Indonesia?
---	---	--	---

Perbedaan pada skripsi yang pertama dengan peneliti adalah dimana pada skripsi milik Rahayu, Evi dari Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang berjudul "Permainan *Game Online* Aplikasi *Higgs Domino Island* Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Syafi'i (Studi Kasus Dusun 1 Desa Tanjung Pasir kecamatan Pangkalan Susu Kabupaten Langkat)", bahwa mereka juga membahas tentang permainan *Higgs Domino Island*, namun mereka membahas dari sudut pandang hukum islam nya, tentang apakah permainan tersebut diperbolehkan atau tidak dalam islam

Sedangkan dalam skripsi Christian, Ivan Fakultas Hukum Universitas Parahyangan yang berjudul "Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam *Game Online* Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik" memiliki tema tentang kebendaan virtual dalam *game online* dan memiliki bahasan tentang bagaimana hukum di indonesia mengatur tentang kejahatan dalam kebendaan virtual *game online*.

Sedangkan perbedaan dalam skripsi milik Masykur Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh yang berjudul Praktik *Real Money Trading* dalam Transaksi *Online* Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain *Game Online Dragon Nest* Indonesia



Wilayah Kota Banda Aceh) Memiliki tema yang sama layaknya skripsi yang sedang penulis bahas namun memiliki perbedaan mereka membahas tentang aplikasi *Game Online* lain dan juga berbeda dalam sudut pandang pembahasan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa faktor masyarakat menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk perjudi?
2. Apa kendala yang dialami dari pihak penyidik sehingga masih belum adanya penanganan perjudian berbasis *Game Online Higgs Domino Island*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas maka didapat tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis kendala yang menyebabkan masyarakat tetap menggunakan aplikasi tersebut untuk perjudi
2. Untuk mengetahui, mengidentifikasi, dan menganalisis adanya kendaladari penyidik sehingga masih belum adanya penanganan yang tegas dari pihak yang berwajib terkait perjudian yang dilakukan via aplikasi *Higgs Domino Island*

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan hukum pidana khususnya dalam penerapan tindak pidana terhadap kejahatan yang berkaitan dengan perjudian online dengan basis *Game Online* ataupun dengan judi *online* yang melalui web tersembunyi.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kebijakan pemerintah (aparatus penegak hukum) dan membantu pengambilan keputusan terkait penyalahgunaan aplikasi untuk melakukan kriminal serta memerangi kejahatan terkait perjudian online.

F. Metode penelitian



Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia.

1. Jenis penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian yuridis-empiris, penelitian yuridis-empiris adalah penelitian yang dilakukan dengan cara memperoleh data dari penelitian lapangan, penelitian ini didasarkan pada data yang diperoleh langsung dari masyarakat melalui penelitian lapangan baik melalui observasi, wawancara maupun kuesioner. Dalam memperoleh data untuk penelitian ini dilakukan dengan cara diperoleh langsung dari masyarakat sebagai sumber utama dengan melalui penelitian lapangan, yakni melalui kuesioner untuk mahasiswa di Universitas yang ada di Kota Surabaya, dan wawancara dengan penyidik Polres Surabaya Kota. Hal ini berfungsi untuk mendapatkan data penelitian maupun fakta di lapangan terhadap apa faktor mahasiswa melakukan perjudian melakukan via aplikasi *Higgs Domino Island*.

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian adalah proses suatu pemecahan atau penyelesaian masalah melalui tahap-tahap yang telah ditentukan, sehingga dapat tercapainya suatu tujuan penelitian. Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan Yuridis-Kriminologis yang bersifat deskriptif, pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan fakta-fakta tentang kejahatan dan pelaku kejahatan.⁸ Dalam hal ini kejahatan tersebut adalah perjudian melalui aplikasi yang mana masyarakat tersebut juga melakukan jual beli chip yang ada dalam aplikasi kepada banyak orang sehingga pelaku mendapatkan uang rupiah, dan pembeli juga melakukan judi slot sehingga pembeli juga menjadi pelaku perjudian.

3. Lokasi penelitian dan alasan memilih lokasi

Penelitian dilakukan di kota Surabaya, melakukan di 4 bagian kota Surabaya yakni: Surabaya bagian barat, Surabaya bagian timur, Surabaya

⁸ Yesmil Anwar Adang, **Kriminologi**, PT Refika Aditama, Bandung, 2010, hlm. 38



bagian utara, dan Surabaya bagian timur. Serta melakukan penelitian kepada Polres Kota Surabaya yang mana Polres Kota Surabaya menjadi pusat dari tiap Polsek yang ada di kota Surabaya. Alasan Pemilihan lokasi tersebut adalah karena Surabaya merupakan kota besar yang memiliki intensitas pemain yang tinggi, dan memilih Polres Kota Surabaya karena Polres Merupakan Pusat dari Seluruh Kota Surabaya

4. Jenis data dan sumber hukum

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder, yaitu:

a. Data primer

Cara memperoleh data ini adalah dengan cara turun langsung ke lapangan. Data tersebut diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat dan wawancara langsung kepada penyidik Polres Kota Surabaya. Dalam penelitian ini merupakan informasi, pendapat, dan pengalaman yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang telah penulis tentukan dalam mencari informasi. Pada penelitian ini yang menjadi responden adalah Masyarakat yang memiliki aplikasi tersebut yang menggunakannya untuk mendapatkan uang dan Anggota Polres Surabaya Kota

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dengan cara tidak langsung, yaitu dengan cara menganalisis kepustakaan seperti hasil Pustaka dari buku-buku tentang hukum Perjudian, Perjudian online, dan lain-lain. Serta diperoleh dari hasil penelitian orang lain seperti doktrin atau pendapat para ahli, jurnal yang meneliti terkait hal yang sejenis. Kemudian mendapatkan data dan bahan-bahan melalui website ataupun semacamnya yang dapat menunjang penelitian ini.

5. Teknik pengambilan data

Untuk mengklasifikasikan data primer, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara diantaranya pengamatan (observasi) dan wawancara serta dokumentasi.⁹

⁹ S. Nasution dan M. Thomas, **Buku Penuntun Membuat Tesis, Skripsi, Disertasi dan Makalah**. Jemmars, Bandung, 1988, hlm. 58.



a. Observasi

Pengamatan melalui observasi adalah di mana teknik dalam mengumpulkan data melalui aktivitas terjun langsung melihat fenomena yang terjadi di lapangan secara sistematis melihat gejala-gejala yang terjadi di lapangan. Pada Teknik ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membuat kuesioner untuk memperoleh data primer mengenai perjudian melalui aplikasi dengan narasumber yang telah ditentukan yaitu 200 masyarakat dari 5 kecamatan besar berbeda yang ada di Kota Surabaya

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah teknik dimana data dikumpulkan melalui teknik percakapan dengan tujuan memperoleh data atau informasi dari hasil wawancara akan diperoleh data kualitatif. Wawancara adalah melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dengan responden atau narasumber untuk mendapat informasi.¹⁰ Wawancara merupakan salah satu teknik yang sering dan paling lazim digunakan dalam penelitian hukum empiris. Karena tanpa wawancara, peneliti akan kehilangan informasi yang hanya diperoleh dengan dalam bertanya secara langsung oleh responden atau narasumber. Pada Teknik ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara kepada Anggota Polres Surabaya Kota

c. Studi dokumen

Studi dokumen merupakan pengumpulan data dengan cara menggunakan dan mempelajari dokumentasi atau dokumen yang berupa arsip-arsip catatan, maupun tabel, tempat yang dijadikan penelitian, dimana dengan dokumen yang ada akan memberikan gambaran yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti.

6. Populasi, sampel, dan responden

a. Populasi

¹⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, **Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris**, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010 hlm 192



Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan dapat ditarik kesimpulan saat melakukan penelitian.¹¹

Populasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah Masyarakat Kota Surabaya dan Polres Surabaya Kota

b. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.¹²

Dalam hal ini penulis menggunakan teknik random sampling yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner di seluruh kota Surabaya bagian, baik bagian barat, timur, utara, selatan dan pusat

c. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah sejumlah 200 (dua ratus) masyarakat kota Surabaya dan anggota penyidik Polres Surabaya Kota yang bernama Suswin Prastiono yang berpangkat Aiptu

7. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan dalam penelitian yang berupa melakukan kajian atau telaah terhadap hasil pengolahan data yang dibantu dengan teori-teori yang telah didapatkan sebelumnya¹³. Secara sederhana analisis data ini disebut sebagai kegiatan memberikan telaah, yang dapat berarti menentang, mengkritik, mendukung, menambah atau memberi komentar dan kemudian membuat suatu kesimpulan terhadap hasil penelitian dengan pikiran sendiri dan bantuan teori. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu mengemukakan data dan informasi tersebut kemudian dianalisis dengan memakai beberapa kesimpulan sebagai temuan dari hasil penelitian.

Deskriptif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis, sedangkan kualitatif adalah data yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat

¹¹ Tarjo, **Metode Penelitian Sistem 3x Baca**, DEEPUBLISH, Sleman, 2019, hlm. 45

¹² *Ibid.*, hlm. 47

¹³ *Ibid.*, hlm 183



yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.¹⁴

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu mengemukakan data dan informasi tersebut kemudian dianalisis dengan memakai beberapa kesimpulan sebagai temuan dari hasil penelitian.

Setelah pengumpulan data dilakukan, dalam pengolahannya dilakukan langkah sebagai berikut:

- a. Penelitian kembali data-data yang didapat dengan melakukan pengecekan validitas data, tujuannya adalah agar data yang diperoleh lengkap dan terjamin.
- b. Proses pengklasifikasian data, kemudian dicocokkan dengan permasalahan yang ada, yang tujuannya adalah untuk mempermudah analisis yang dikemukakan.
- c. Mencatat data secara sistematis dan konsisten, data-data yang diperoleh dituangkan dalam suatu rancangan konsep untuk kemudian dijadikan dasar utama dianalisis secara kualitatif dengan berpijak pada landasan teori dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian dan penulisan ini, selanjutnya penulis tuangkan secara deskriptif.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, **Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek**, Rineka Cipta Yogyakarta, 1991), h. 236



BAB II

Kajian Pustaka

Kajian pustaka pada dasarnya untuk mendapatkan gambaran tentang topik yang diteliti oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan atau duplikasi dari kajian peneliti atau yang telah ada.

A. Tinjauan pustaka tentang tindak pidana

Istilah dari "Tindak Pidana" merupakan interpretasi atau terjemahan dari kata *strafbaar feit* dalam Bahasa Belanda yang ada pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Belanda yang saat ini diterapkan sebagai hukum pidana di Indonesia yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Istilah-istilah yang pernah digunakan baik dalam perundang-undangan yang ada maupun dalam berbagai literatur hukum sebagai terjemahan dari istilah *Strafbaar feit* adalah:¹⁵

1. Tindak Pidana, dapat dikatakan berupa istilah resmi dalam perundang-undangan pidana kita. Dalam hampir seluruh peraturan perundang-undangan menggunakan istilah tindak pidana, seperti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001.
2. Peristiwa Pidana, digunakan oleh beberapa ahli hukum, misalnya: Mr. R. Tresna dalam bukunya "Asas-Asas Hukum Pidana" Mrs. Drs. H. Jvan Schravendijk dalam buku pelajaran tentang Hukum Pidana Indonesia, Prof. A. Zainal Abidin, S.H dalam bukunya "Hukum Pidana". Pembentuk Undang-Undang juga pernah menggunakan istilah peristiwa pidana yaitu dalam UUDS 1950 [baca pasal 14 ayat (1)];
3. Pelanggaran Pidana, dapat dijumpai dalam buku Mr. M.H. Tirtaatmidjaja yang berjudul Pokok-Pokok Hukum Pidana;

¹⁵ Adami Chazawi, **Pelajaran Hukum Pidana 1**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 69.



4. Perbuatan yang boleh dihukum, istilah ini digunakan oleh M. Karmi dalam buku beliau "Ringkasan tentang Hukum Pidana" begitu juga Schravendijk dalam bukunya "Buku Pelajaran tentang Hukum Pidana Indonesia;"

5. Perbuatan yang dapat dihukum digunakan oleh Pembentuk Undang-Undang di dalam UU No.12/Drt/1951 tentang senjata Api dan Bahan Peledak (Pasal 3);

6. Perbuatan Pidana, digunakan oleh Moeljatno dalam berbagai tulisan beliau, misalnya dalam buku Asas-Asas Hukum Pidana.

Oleh karena itu seperti yang telah dikatakan di atas, bahwa pembentuk KUHP kita tidak memberikan sesuatu penjelasan mengenai apa yang sebenarnya yang dimaksud dengan perkataan *Strafbaar feit*, maka timbullah di dalam doktrin berbagai pendapat tentang apa yang sebenarnya dimaksud dengan *Strafbaar feit* tersebut, yaitu:

1. Wirjono Prodjodikoro, "tindak pidana berarti suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana".¹⁶

2. Hazewinkel Suringa, mereka telah membuat suatu rumusan yang bersifat umum dari *Strafbaar feit* sebagai "suatu perilaku manusia yang pada suatu saat tertentu telah ditolak di dalam suatu pergaulan hidup tertentu dan dianggap sebagai perilaku yang harus ditiadakan oleh hukum pidana dengan menggunakan sarana-sarana yang bersifat memaksa yang terdapat didalamnya".¹⁷

3. G.A. Van Hamel, merumuskan *Strafbaar feit* itu sebagai "orang kelakuan (*menselijke gedraging*) yang dirumuskan dalam *wet*, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (*strafwaardig*) dan dilakukan dengan kesalahan".¹⁸

Menurut para ahli, "Tindak Pidana" terdapat beberapa istilah yang ada, seperti: perbuatan pidana, peristiwa pidana, dan delik. Tetapi dari ketiga istilah tersebut juga mempunyai arti dan makna yang berbeda. Menurut Prof. Dr.

¹⁶ Wirjono Prodjodikoro, **Asas-asas Hukum Pidana Indonesia**, cetakan ke-3, Eresco, Jakarta-Bandung, 1981, hlm. 50

¹⁷ P.A.F. Lamintang, **Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia**, Sinar Grafika, Jakarta, 2014, hlm. 180.

¹⁸ Moeljatno, **Asas-asas Hukum Pidana**, Bina Aksara, Jakarta, 1984, hlm. 56.



Wiryono Prodjodikoro "Tindak Pidana" adalah "suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan pidana".¹⁹

Menurut van Hattum sebagaimana dikutip oleh Utrecht, tindak pidana adalah suatu peristiwa yang menyebabkan hal seseorang dapat dihukum "*feit terzake van hetwelk een person strafbaar is*".²⁰ Jadi tindak pidana berkaitan dengan perbuatan dan pemidanaan, namun tidak dijelaskan secara eksplisit, hubungan antara tindak pidana dengan pertanggungjawaban pidana. pemikiran ini didasarkan atas pandangan bahwa di dalam tindak pidana sudah terdapat unsur-unsur sifat melawan hukum dan kesalahan. Pandangan tersebut merupakan pandangan yang tidak memisahkan antara sifat melawan hukum dengan pertanggungjawaban pidana. karena pada umumnya pertanggungjawaban pidana selalu berhubungan dengan kesalahan yang terdapat dalam unsur-unsur yang ada pada tindak pidana.

Tindak pidana juga diartikan sebagai suatu dasar yang pokok dalam menjatuhkan pidana orang yang telah melakukan perbuatan pidana atas dasar pertanggung jawaban seseorang atas perbuatan yang telah dilakukannya, tapi sebelum itu mengenai dilarang dan diancam nya suatu perbuatan yaitu mengenai perbuatan pidananya sendiri, yaitu berdasarkan asas legalitas (*principle of legality*) asas yang menentukan bahwa tidak ada perbuatan yang dapat dilarang dan diancam dengan pidana jika tidak ditentukan terlebih dahulu dalam perundang-undangan. Tindak pidana merupakan bagian dasar dari pada suatu kesalahan yang dilakukan terhadap seseorang dalam melakukan suatu kejahatan.

Terkait dengan masalah pengertian tindak pidana, Moeljatno mengemukakan tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Perbuatan pidana adalah perbuatan oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam pidana.
2. Larangan ditujukan kepada perbuatan yaitu suatu keadaan atau kejadian yang ditimbulkan oleh perbuatan orang, sedangkan ancaman pidana ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian itu.

¹⁹ Mardani, **Penyalahgunaan Narkoba dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Pidana Nasional**, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2008, hlm. 59

²⁰ E. Utrecht, **Rangkaian Sari Kuliah Hukum Pidana I**, Pustaka Tinta Mas, Surabaya, 1994, hlm. 260.



3. Antara larangan dan ancaman pidana ada hubungan yang erat, kejadian tidak dapat dilarang jika yang menimbulkan bukan orang, dan orang tidak dapat diancam dengan pidana jika tidak karena kejadian yang ditimbulkannya.²¹

4. Makna dari tindak pidana menunjukkan kata yang tidak jelas dan dimaksudkan bukan hanya dalam bentuk positif, yang berarti melakukan sesuatu perbuatan atau berbuat sesuatu yang dilarang, tetapi juga dapat berbentuk negatif, yang berarti tidak melakukan sesuatu yang diharuskan. Perbuatan yang dapat dijatuhi pidana di Indonesia dibagi menjadi dua yaitu:

Perbuatan yang dilarang oleh Undang-Undang, dan orang yang melanggar larangan itu.

Secara garis besar, Simons mencatat sebagian komponen/unsur-unsur tindak pidana sebagai berikut:²²

1. Perbuatan manusia "*positif* atau *negative*, berbuat atau tidak berbuat atau membiarkan".
2. Diancam dengan pidana "*statbaar gesteld*".
3. Melawan hukum "*onrechtmatig*".
4. Dilakukan dengan kesalahan "*met schuld in verband staat*".
5. Oleh orang yang mampu bertanggung jawab "*toerekeningsvatbaar person*".

Selain itu juga ada beberapa unsur tindak pidana dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Unsur Objektif "*Actus Reus*" adalah komponen yang ada di luar diri si pelaku. Komponen yang berkaitan dengan kondisi dimana tindakan-tindakan si pelaku itu harus dilakukan, yang terdiri dari:²³
 - a. Sifat melanggar hukum;
 - b. Kualitas dari si pelaku;
 - c. Kausalitas yaitu hubungan antara suatu tindakan sebagai penyebab dengan suatu kejadian yang nyata sebagai akibat.

²¹ Moeljatno, **Fungsi dan Tujuan Hukum Pidana Indonesia**, Bina Aksara, Jakarta, 1985, hlm. 34

²² Ismu Gunadi & Jonaedi Efendi, **Cepat dan Mudah Memahami Hukum Pidana**, Kencana, Jakarta, 2014, hlm. 39

²³ A. Djoko Sumaryono, **Buku Ajar Hukum Pidana**, UBHARA Press, Surabaya, 2019, hlm. 66



2. Unsur Subyektif "*Mens Rea*" adalah komponen yang melekat pada diri pelakunya, atau yang terkait dengan diri pelakunya dan segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Unsur ini terdiri dari:²⁴

- a. Kesengajaan atau ketidaksengajaan "*Dolus* atau *Culpa*";
- b. Maksud pada suatu percobaan, seperti ditentukan dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP;
- c. Macam-macam maksud dari tujuan seperti terdapat dalam kejahatan, pencurian, penipuan, pemerasan, dan lain-lain;
- d. Merencanakan terlebih dahulu seperti tercantum dalam Pasal 340 KUHP, yaitu pembunuhan yang direncanakan terlebih dahulu;

Menurut Roeslan Saleh, dipidana atau tidaknya seseorang yang melakukan perbuatan tergantung apakah pada saat melakukan perbuatan ada kesalahan atau tidak, apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana itu memang punya kesalahan maka tentu ia dapat dikenakan sanksi pidana, akan tetapi bila ia telah melakukan perbuatan pidana yang terlarang dan tercela tetapi tidak mempunyai kesalahan ia tentu tidak dipidana.²⁵

Tindak pidana dapat dibedakan atas tindak pidana/delik *Commissionis*, delik *Omissionem* dan delik *Commissionis per Omissionem Commissa* antara lain:²⁶

1. Delik *Commissionis* Delik *Commissionis* adalah delik yang berupa pelanggaran terhadap larangan, yaitu berbuat sesuatu yang dilarang misalnya melakukan pencurian, penipuan, pembunuhan dan sebagainya.
2. Delik *Omissionem* Delik *Omissionis* adalah delik yang berupa pelanggaran terhadap perintah, yaitu tidak berbuat sesuatu yang diperintah misalnya tidak menghadap sebagai saksi dimuka persidangan Pengadilan sebagaimana ditentukan dalam Pasal 522 KUHP.
3. Delik *Commissionis per Omissionem Commissa*

²⁴ *Ibid*

²⁵ Roeslan Saleh, **Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana dan Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana**, Aksara Baru, Jakarta, 1983, hlm. 75.

²⁶ Sutan Remy Sjahdeini, **Pertanggungjawaban Pidana Korporasi**, Grafiti Pers, Jakarta, 2007, hlm. 34.



Pengertian dari delik ini tersebut adalah delik yang berupa pelanggaran terhadap larangan, akan tetapi dapat dilakukan dengan cara tidak berbuat, misalnya: seorang ibu yang membunuh bayinya dengan tidak menyusui (Pasal 338 dan 340 KUHP).

Selain Unsur, tindak pidana juga memiliki jenis yang terdapat dalam masyarakat. Dalam KUHP telah diklasifikasikan tindak pidana atau delik dalam dua kelompok besar yaitu Buku kedua dan Ketiga yang dikelompokkan menjadi kelompok kejahatan dan pelanggaran. Tindak pidana dapat dibedakan oleh dasar-dasar tertentu yaitu sebagai berikut:²⁷

1. Kejahatan dan Pelanggaran

Alasan adanya perbedaan antara kejahatan dan pelanggaran adalah karena pelanggaran lebih ringan dibanding kejahatan. Hal tersebut dapat diketahui dari ancaman pidana pada pelanggaran tidak ada yang diancam pidana penjara, namun hanya berupa kurungan dan denda, dibandingkan dengan kejahatan yang lebih mendominasi dengan ancaman pidana penjara.

Dalam KUHP Belanda atau *Wetboek van Strafrecht (W.v.S)*, terdapat pembagian tindak pidana antara kejahatan dan pelanggaran. Untuk yang pertama disebut dengan *rechtsdelicten* dan yang kedua disebut dengan *wetsdelicten*. Disebut dengan *rechtsdelicten* atau tindak pidana hukum yang artinya yaitu sifat tercelanya itu tidak semata-mata pada dimuatnya dalam undang-undang melainkan dasarnya telah melekat sifat terlarang sebelum memuatnya dalam rumusan tindak pidana dalam undang-undang.

2. Delik formil dan Delik materilil.

Pada umumnya rumusan delik dalam KUHP merupakan rumusan yang selesai, yaitu perbuatan yang dilakukan oleh pelakunya. Delik formil adalah tindak pidana yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga memberikan arti bahwa inti larangan yang dirumuskan adalah melakukan suatu perbuatan tertentu. Perumusan tindak pidana formil tidak membutuhkan dan memperhatikan timbulnya suatu akibat tertentu dari perbuatan yang sebagai syarat penyelesaian tindak pidana, melainkan

²⁷ Adami Chazawi, **Pelajaran Hukum Pidana**, Rajawali Pers, Jakarta, 2005, hlm.122



semata-mata pada perbuatannya. Misalnya pada pencurian (Pasal 362 KUHP) untuk selesainya pencurian bergantung pada selesainya perbuatan. Sebaliknya, tindak pidana materiil inti larangan adalah pada timbulnya akibat yang dilarang. Oleh karena itu, siapa yang menimbulkan akibat yang dilarang itulah yang di pertanggung jawabkan dan dipidana.

3. Delik Kesengajaan (Dolus) dan delik Kelalaian (Culpa).

Tindak pidana Kesengajaan adalah tindak pidana yang dalam rumusnya dilakukan dengan kesengajaan atau mengandung unsur kesengajaan. Di samping tindak pidana yang tegas unsur kesengajaan itu dicantumkan dalam Pasal, misalnya Pasal 362 KUHP (maksud), Pasal 338 KUHP (sengaja), Pasal 480 KUHP (yang diketahui). Sedangkan tindak pidana kelalaian adalah tindak pidana yang dalam rumusnya mengandung unsur culpa (lalai), kurang hati-hati dan bukan karena kesengajaan. Tindak pidana yang mengandung unsur culpa ini, misalnya; Pasal 114, Pasal 359, Pasal 360 KUHP.

4. Tindak Pidana Aktif (delik *commissionis*) dan Tindak Pidana Pasif.

Tindak pidana aktif adalah tindak pidana yang perbuatannya berupa perbuatan aktif (positif). Perbuatan aktif adalah perbuatan yang untuk mewujudkannya disyaratkan adanya gerakan dari anggota tubuh orang yang berbuat.

5. Tindak Pidana Terjadi Seketika (*Aflopemde Delicten*) dan Tindak Pidana Berlangsung Terus (*Voortdurende Delicten*).

Tindak pidana yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga untuk terwujudnya atau terjadinya dalam waktu seketika atau waktu singkat saja disebut juga aflopemde delicten. Misalnya jika perbuatan itu selesai tindak pidana itu menjadi selesai secara sempurna. Sebaliknya tindak pidana yang dirumuskan sedemikian rupa sehingga terjadinya tindak pidana itu berlangsung lama, yakni setelah perbuatan itu dilakukan, tindak pidana itu berlangsung terus yang disebut juga dengan *voortdurende delicten*.

6. Tindak Pidana Khusus dan Tindak Pidana Umum.

Tindak pidana umum adalah semua tindak pidana yang dimuat dalam KUHP sebagai kodifikasi hukum pidana materiil (Buku II dan III KUHP).



Sementara tindak pidana khusus adalah semua tindak pidana yang terdapat di luar kodifikasi tersebut.

B. Tinjauan pustaka perjudian

Perjudian adalah salah satu permainan tertua di dunia, judi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan".²⁸ Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan mendapatkan sejumlah uang atau harta dalam permainan, namun seiring perkembangan zaman judi tidak hanya dengan menebak, namun *roulette* yang mempertaruhkan uang juga termasuk judi terbaru yang ada dalam masyarakat. Pengertian lain dari perjudian yaitu terdapat dalam bahasa belanda, terdapat pada kamus istilah hukum *Fockema Andreae* yang menyebutkan sebagai *Hazardspel (Kansspel)*, yaitu permainan judi, atau permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada.²⁹

Perjudian Online

Perjudian *Online* merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan smartphone ataupun komputer dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian *online* saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat. Dikarenakan masyarakat menganggap perjudian online merupakan permainan yang menguntungkan dan menghasilkan uang dengan begitu mudah dan cepat, dibandingkan bermain judi seperti biasanya. Perjudian *online* merupakan perbuatan yang ilegal yang diatur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik.³⁰

Kejahatan yang memakai sistem teknologi yang kompleks digolongkan sebagai kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan (*cybercrime*). *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan menggunakan

²⁸ Poerwadarminta, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta 1995 hlm. 419

²⁹ Mr. N.E. algra dan Mr. RR.W. Gokkel, **Istilah Hukum Fockema Andreae**, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, Bina Cipta, Jakarta, 1983, hlm. 186.

³⁰ Hery Suliyanto, Lindu Ardjayeng, **Tinjauan Yuridis tentang Perjudian Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Dinamika Hukum Dan Masyarakat**, volume 1, Nomor 1, 2018, hlm. 1-19

personal komputer menjadi indera kriminal utama. Kejahatan perjudian online dilakukan dengan menggunakan personal komputer atau *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan koneksi internet. Kemudian menjadi barang taruhannya berupa uang yang terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat pada rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai di dalam situs perjudian online. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan & secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi online yang diinginkan pada dalamnya.³¹

Faktor-faktor penyebab timbulnya tindak pidana perjudian online perkembangan pola pemikiran manusia menghasilkan suatu pemahaman yang mendalam dan secara logis dalam mencari penyebab terjadinya kejahatan. Menurut Sutherland kejahatan adalah hasil dari faktor-faktor itu dewasa ini dan buat selanjutnya tidak bisa disusun suatu ketentuan yang berlaku generik tanpa terdapat pengecualian. Begitu pula halnya dengan faktor-faktor yang beraneka ragam sehubungan dengan kejahatan perjudian online. Beberapa faktor penyebab timbulnya kejahatan secara kriminologi serta motif dari seseorang untuk melakukannya tidak terlepas dari dua unsur pokok. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal maupun faktor eksternal.

1. Faktor intern (individual)

Pada faktor-faktor ini ditinjau dari sifat umum dari individu, seperti:

- a. Umur, pada faktor ini sangat berpengaruh dimana setiap manusia dari sejak kecil hingga dewasa mengalami kenakalan baik secara jasmani dan rohaninya.
- b. Seks, hal yang berhubungan dengan keadaan fisik
- c. Yang ada disekitar individu
- d. Kedudukan individu dalam masyarakat
- e. Agama individu
- f. Masalah reaksi individu
- g. Pendidikan individu

³¹ Muhammad Ikhsan, **Faktor-Faktor penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi**, Jurnal Ilmu Hukum, Vol 3 No.3, 2015 hlm. 1.



2. Faktor ekstern (di luar individu)

Faktor-faktor ekstern ini berpangkal pada lingkungan yang mempunyai korelasi dengan kejahatan dan justru faktor-faktor inilah yang menurut para sarjana merupakan faktor yang menentukan atau mendominasi individu ke arah suatu kejahatan, yang secara garis besar dapat dibagi dalam empat bagian, yaitu:

- a. Lingkungan yang memberikan kesempatan akan timbulnya kejahatan
- b. Lingkungan pergaulan yang memberikan contoh
- c. Lingkungan ekonomi
- d. Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda

Bahwa sehubungan terjadinya kejahatan perjudian online melalui media internet dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang beraneka ragam, mulai dari faktor gejala sosial, penyakit sosial (patologi) hingga termasuk faktor intern individu dan faktor ekstern yang ikut serta mengakibatkan suatu kejahatan dapat terjadi.³²

Perjudian menurut KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana)

Perjudian dalam kitab Undang-Undang hukum pidana atau KUHP diatur dalam pasal 303 dan pasal 303 bis ayat 1 KUHP, bahwa perjudian merupakan perbuatan yang dilarang, sedang isi dari pasal 303 KUHP adalah sebagai berikut:

- (1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, dihukum barang siapa dengan tidak berhak:
 - a) Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi;
 - b) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa juga pun untuk memakai kesempatan itu;
 - c) Turut main judi sebagai pencaharian;
- (2) Kalau siterسالah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
- (3) Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-

³² Ibid hlm 29-30



untungan saja, dan juga pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang itu terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.

Sedangkan dalam Pasal 303 bis ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang mengatur tentang tindak pidana Perjudian berbunyi:

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah dihukum:
 - a. barang siapa mempergunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
 - b. barang siapa turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah memberi izin untuk mengadakan judi itu.
2. Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lalu dua tahun, sejak ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.³³

Perjudian menurut Undang-Undang no. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Menurut pasal 1 UU No. 7 tahun 1974 menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Bahwa pada hakikatnya perjudian adalah perbuatan bertentangan dengan agama Islam, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian adalah penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas.³⁴

Kebiasaan berjudi dapat menyebabkan masalah sosial, judi dapat menjadi penyebab kemiskinan, perceraian, anak terlantar, dan putus sekolah, dan juga membudayakan kemalasan, serta bersifat kriminogen, yaitu pemicu terjadinya kejahatan yang lain, sebagai contoh jika sudah kecanduan berjudi secara berat maka penjudi akan berusaha mendapatkan uang dengan cara apapun seperti merampok, mencuri, korupsi, membunuh, hingga KDRT.

Penyelenggaraan perjudian mempunyai akses negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda,

³³ Tim Fokusmedia, **Kitab Undang-Undang Hukum Pidana**, Fokus media, Bandung, 2017 hlm. 356

³⁴ Penjelasan umum Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian



pemerintah diwajibkan mengambil langkah dan usaha untuk menertibkan dan mengatur kembali perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya. Maka untuk tertibnya masyarakat dari berjudi adalah dengan memberatkan ancaman hukuman yang sedang berlaku, karena yang sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.³⁵

Perjudian menurut peraturan pemerintah No9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan Undang-Undang No.7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Hakekatnya perjudian bertentangan dengan agama islam, nilai, norma, moral pancasila, kesusilaan serta membahayakan kehidupan dan penghidupan di masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga segala jenis perjudian adalah tindak pidana kejahatan sebagaimana dimaksud dalam pasal1 UU No7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Peraturan Pemerintah ini merupakan pelaksanaan Pasal3 UU No7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, mengatur tentang larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintahan Pusat dan Daerah, baik yang diselenggarakan di kasino, di tempat keramaian maupun yang dikaitkan dengan alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian.³⁶

Macam-macam perjudian

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor9 Tahun 1982 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian.

1. Perjudian di kasino antara lain terdiri dari:

- a. *Roulette;*
- b. *Blackjack;*
- c. *Baccarat;*
- d. *Creps;*
- e. *Keno;*
- f. *Tombala;*
- g. *Super Ping-Pong;*
- h. *Lotto Fair;*
- i. *Satan;*
- j. *Paykyu;*
- k. *Slot Machine (Jackpot);*

³⁵ *ibid*

³⁶ Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian



- l. *Ji Si Kie/Big Six Wheel*;
 - m. *ChucaCluck*;
 - n. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan;
 - o. Yang berputar (Paseran);
 - p. *Pachinko*;
 - q. *Poker*;
 - r. *Twenty One*;
 - s. *Hwa-Hwe*;
 - t. *Kiu-Kiu*
2. Perjudian di tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
 - a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan yang tidak bergerak;
 - b. Lempar gelang;
 - c. Lempar uang (koin);
 - d. Koin;
 - e. Pancingan;
 - f. Menembak sasaran yang tidak berputar;
 - g. Lempar bola;
 3. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:
 - a. Adu ayam;
 - b. Adu sapi;
 - c. Adu kerbau;
 - d. Pacu kuda;
 - e. Karapan sapi;
 - f. Adu domba atau kambing;
 - g. Adu burung merpati;

Dalam penjelasan diatas, dapat dikatakan bentuk perjudian seperti adu ayam atau karapan sapi tidak termasuk perjudian apabila hal tersebut berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang itu tidak merupakan perjudian, ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul di masa yang akan datang sepanjang termasuk kategori perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 303 ayat (3) KUHP yang berbunyi:³⁷

Yang dikatakan main judi yaitu permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran atau kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk permainan judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain

Selain macam-macam perjudian di atas terdapat juga perjudian yang berbasis online yaitu:

³⁷ Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)



1. Sbobet adalah permainan judi bola online. Merek dagang Sbobet ini mungkin adalah merek dagang paling sukses dan terkenal di bidang perjudian online. Sbobet sendiri merupakan singkatan dari taruhan olahraga online, dimana pasaran bola diupdate setiap hari sesuai dengan permainan yang akan datang dan yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, meskipun bola sedang berjalan, anggota dapat bermain sepak bola.
2. Ibcbet adalah judi online yang sebenarnya sama saja misalnya Sbobet. Tidak banyak yang membedakan antara Ibcbet dan Sbobet. Kedua merek ini bersaing menggunakan begitu ketat di global judi online. Kalaupun ada satu kelebihan yang dimiliki sang Ibcbet, maka itu merupakan varian permainan yang terdapat di dalam Ibcbet, dimana mereka sekaligus juga menyediakan permainan seperti casino, number game, dan beberapa mini game lainnya yang tentu saja adalah saran menghasilkan uang.
3. 338a atau Sbobet Casino merupakan jenis permainan online, yang pada dasarnya didasarkan pada permainan casino online. Ada banyak game yang mampu dimainkan melalui website 338a ini. Beberapa di antaranya merupakan Baccarat, Blackjack, Sic Bo (Craps)&Roulette. d. SGD777 adalah judi online casino yang beroperasi di le macau club. SGD777 merupakan galat satu merek dagang casino yang pertumbuhannya sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Permainan yang terdapat pada di pada situs ini lebih kurang sama dengan 338a. Hanya saja mereka memiliki User Interface (tampilan gambar) yang berbeda menurut 338a.

Unsur-unsur tindak pidana perjudian

Untuk mengetahui unsur-unsur tindak pidana perjudian ada beberapa unsur-unsur sebagai berikut :

1. Ada permainan atau perbuatan manusia
2. Bersifat untung-untungan
3. Dengan menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya.³⁸

³⁸ Unsur-unsur Perjudian, dalam skripsi Kris Demirto Faot dengan Judul **Skripsi Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua** Universitas Hasanuddin Makassar 2013 Him 45.



Dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan unsur-unsurnya sebagai berikut:

- a. Menggunakan kesempatan untuk main judi
- b. Dengan melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP.³⁹

Seperti yang dimaksud dalam Pasal 303 kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) yang berbunyi sebagai berikut:

Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang yang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain.

Tindak pidana perjudian yang dilakukan di momentum Pilkada termasuk pula dalam jenis perjudian karena memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian tersebut. Pelaku-pelaku tindak pidana perjudian yang dilakukan menjelang pelaksanaan Pilkada disebut dengan Botoh, jika sebelumnya botoh muncul dalam pemilihan kepala desa namun sejak tahapan Pilkada digelar botoh itu mulai merambah ke Pilkada.⁴⁰

C. Tinjauan pustaka kriminologi

Dalam berbagai literatur kepustakaan, kriminologi pertama kali diberi nama oleh Paul Topinard, seorang antropologi Prancis, kriminologi menurutnya berasal dari kata "*crime*" yang memiliki arti kejahatan/kriminal, dan "*logos*" yang berarti ilmu pengetahuan, maka dari itu kriminologi adalah ilmu yang mempelajari tentang kejahatan/kriminal.⁴¹ Kejahatan yang dimaksud dalam situasi ini adalah termasuk dalam pelanggaran yang berarti perbuatan yang dilakukan adalah menurut Undang-Undang diancam dengan ketentuan pidana, serta kriminalitas meliputi kelakuan yang buruk.

Dalam mempelajari kriminolog, pemfokusan terdapat kepada pelaku kejahatan, hal ini berbeda dengan ketika belajar tentang hukum pidana karena dalam hukum pidana yang dipelajari merupakan aturan-aturan yang mengikat pelaku kejahatan maupun pelanggaran tersebut, sementara jika kita mempelajari tentang korban kejahatan kita bisa mempelajari dengan ilmu yang bernama *victimology*. Kriminologi mempunyai tujuan untuk mengembangkan

³⁹ *Ibid.* hlm 16.

⁴⁰ Tia WSC, *Pilkada Kota Batu 2017*, dalam <http://maspolin.com>, tanggal akses 5 Februari 2022

⁴¹ Moeljatno, **Kriminologi**, Bina Aksara, Bandung, 1986, hlm. 3



suatu prinsip-prinsip yang umum dan rinci serta jenis-jenis pengetahuan lain, kejahatan serta pencegahan dan pembinaan para pelanggar hukum, juga memperhatikan penerapan langsung pada program-program pengendalian sosial atas kejahatan.⁴²

Ilmuwan yang lahir setelah Paul Topinard dan telah mengenalkan istilah kriminologi diantaranya adalah Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey, pendapat mereka tentang kriminologi adalah:⁴³ "*The body of knowledge regarding delinquency and crime as social phenomenon. It includes within its scope the process of making law, the breaking of law, and reacting to world the breaking of law...*" inti dari pengetahuan tentang pelanggaran dan kejahatan sebagai fenomena sosial. Ini termasuk dalam ruang lingkupnya proses pembuatan hukum, pelanggaran hukum, dan reaksi terhadap dunia pelanggaran hukum..."

Dari pengertian yang dikemukakan oleh oleh Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey, yang termasuk ke dalam pengertian kriminologi adalah proses terbentuknya hukum, pelanggaran hukum dan reaksi terhadap para pelanggar hukum. Dengan demikian kriminologi tidak mempelajari tentang kejahatan saja, namun juga mempelajari tentang bagaimana hukum tersebut berjalan pada saat ini.

Selain Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey terdapat pengertian kriminologi lain menurut ahli yaitu:⁴⁴

W.A Bonger

Kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang bertujuan menyelidiki gejala kejahatan seluas-luasnya (kriminologi teoritis atau murni). Secara teoritis kriminologi dapat dibagi menjadi beberapa bagian ilmu pengetahuan. Dimana pada tiap-tiap bagian mempersoalkan masalah kejahatan. Dengan demikian kriminologi merupakan kumpulan dari beberapa ilmu pengetahuan yang terdiri dari Antropologi Kriminal dan Sosiologi Kriminal Noach

Kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari bentuk-bentuk kejahatan, akibat dan sebab-sebab daripada kejahatan. Dari definisi tersebut

⁴² Soerjono Soekanto, **Kriminologi Suatu Pengantar**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1981, hlm 6

⁴³ Edwin H. Sutherland & Donald R. Cressey, **Principles of Criminology**, Lippincott Company, New York, 1974, hlm. 3

⁴⁴ W.A Bonger, **Pengantar Tentang Kriminologi**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1982, hlm. 82



dapat dikatakan pula bahwa ruang lingkup kriminologi adalah penyelidikan dan analisis ilmiah tentang gejala-gejala kejahatan, tingkah laku sosial serta sebab musabab kejahatan dan akibat-akibatnya.

Martin L. Haskell dan Lewis Yablonsky

Kriminologi adalah studi ilmu tentang kejahatan mencakup analisis tentang hal-hal sebagai berikut:

- a. Sifat dan Luas kejahatan;
- b. Sebab-sebab kejahatan;
- c. Perkembangan hukum dan pelaksanaan peradilan pidana;
- d. Ciri-ciri penjahat;
- e. Pembinaan penjahat;
- f. Pola-pola kriminalitas;
- g. Akibat kejahatan atas perubahan sosial

Ruang lingkup Pembahasan sosial Kriminologi mencakup tiga hal pokok, yaitu:⁴⁵

1. Proses pembentukan hukum pidana dan acara pidana "*making laws*".
2. Etiologi kriminal, pokok pembahasannya yaitu teori-teori yang menyebabkan terjadinya kejahatan "*breaking of laws*".
3. Reaksi terhadap pelanggaran hukum "*reacting toward the breaking of laws*". Untuk situasi ini respon tidak hanya ditujukan kepada pelanggar hukum berupa tindakan represif, tetapi juga respon terhadap "calon" pelanggar hukum khususnya sebagai upaya pencegahan kejahatan "*criminal prevention*".

Bonger membagi kriminologi menjadi 5 bagian atau 5 cabang, yakni:⁴⁶

1. *Criminal Antropology*, merupakan ilmu pengetahuan tentang manusia yang jahat "*somatios*", terlebih lagi, ilmu ini memberikan jawaban atas pertanyaan tentang masalah apa yang dimiliki orang-orang jahat dalam tubuh mereka, misalnya apakah ada hubungan antara suku bangsa dengan kejahatan yang terjadi.

⁴⁵ A. S. Alam & Amir Ilyas, *Kriminologi Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, 2018, hlm 3

⁴⁶ *ibid.* hlm 7



2. *Criminal Sociology*, studi tentang kejahatan sebagai efek samping dari masyarakat, perhatian utama dalam ilmu ini adalah sejauh mana letak sebab-sebab kejahatan dalam masyarakat.

3. *Criminal Psychology*, ilmu yang mempelajari tentang pelanggar hukum yang dilihat menurut perspektif jiwanya. Bidang ini mempelajari gejala kejiwaan dari si penjahat dan lingkungannya, sebab-sebab itu dan lebih jauh apakah arti hukuman dan pembinaan pelanggar hukum terhadap mereka.

4. *Psikopatologi* dan *Neuropatologi Criminal*, yaitu suatu ilmu tentang penjahat yang sakit jiwa atau "urat syaraf". Bidang ini disebut juga sebagai "Psikiatri Kriminal", yakni ilmu yang mempelajari penjahat karena jiwanya terganggu, cacat atau tidak sehat. Bidang ini mencakupi mengenai Psikosis, Neurosis, dan Psikopat. Bidang ini dibagi menjadi:

- a. *Psikopatologi*, yang mempelajari segala gangguan jiwa.
- b. *Psikiatri Klinis*, yang melakukan diagnosis serta pengobatan terhadap gangguan jiwa.

5. *Penologi*, ilmu tentang berkembangnya hukuman dalam hukum pidana.

Disamping Bonger membagi lima bagian cabang Kriminologi, ia juga mengatakan bahwa ada "Kriminologi Terapan" dalam bentuknya dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:⁴⁷

1. Higiene Kriminil adalah usaha yang bertujuan untuk mencegah timbulnya kejahatan. Misalnya upaya yang dilakukan oleh otoritas publik atau pemerintah untuk melaksanakan undang-undang, sistem jaminan dan kesejahteraan yang dilakukan untuk mencegah terjadinya kejahatan.
2. Politik Kriminal adalah usaha untuk memberantas terjadinya kejahatan dimana telah terjadi suatu kejahatan. Untuk situasi ini dilihat bagaimana kejahatan dilakukan oleh seorang pelaku, jadi bukan hanya untuk penjatuhan sanksi.
3. Kriminalistik (*Police Scientific*) adalah ilmu yang mempelajari tentang pelaksanaan penyelidikan teknik kejahatan dan pengusutan kejahatan.

⁴⁷ *Ibid* hlm.8



Dengan Kriminologi, Kita dapat memperoleh pengertian yang lebih dalam tentang perilaku manusia serta lembaga masyarakat yang mempengaruhi kecenderungan untuk melakukan penyimpangan norma-norma hukum. Menurut Paul Moedikdo, dengan mempelajari Kriminologi, untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap penyimpangan norma-norma dan nilai, baik yang diatur dalam hukum pidana maupun yang tidak diatur oleh hukum, khususnya perilaku yang karena sifatnya sangat merugikan masyarakat. Dan untuk memperoleh pemahaman diperlukan reaksi sosial terhadap pemahaman itu.⁴⁸

Mengenai hukum pidana, Kriminologi dapat berfungsi sebagai tinjauan terhadap hukum pidana yang sesuai dan memberikan rekomendasi yang dapat dilakukan untuk pembaharuan hukum pidana. Untuk sistem peradilan pidana, Kriminologi berguna sebagai metode untuk mengontrol jalannya peradilan, karena jika hanya menggunakan sarana hukum positif saja, maka jalannya jalannya persidangan akan berhenti. Contohnya seperti:⁴⁹

1. Hasil penyelidikan kriminologi dapat membantu pemerintah dan penegak hukum untuk mengungkap kejahatan;
2. Membantu untuk melakukan kriminalisasi dalam produk peraturan perundang-undangan pidana;
3. Menurut Von Litz, sebaiknya kriminologi bergabung dengan hukum pidana (*politic criminal*);
4. Kriminologi juga (khususnya kriminologi kritis) hasil penelitiannya dapat memperbaiki kinerja aparat hukum, serta melakukan perbaikan bagi undang-undang pidana itu sendiri.

Dalam mempelajari kriminologi, dikenal adanya beberapa teori yang dapat dipergunakan untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kejahatan. Teori tersebut pada hakikatnya berusaha untuk mengkaji dan menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan penjahat dan kejahatan. yaitu sebagai berikut:

1. Teori Psikologi Hedonists

⁴⁸ Ibid hlm 56

⁴⁹ Ibid



Teori Psikologi Hedonistis yaitu teori ini menerangkan bahwa individu mengatur perilakunya atas dasar pertimbangan kesenangan dan penderitaan yang dialami sehingga penyebab kejahatan terletak pada pertimbangan rasional si pelaku.⁵⁰ Dalam hal ini para pelaku akan mempertimbangkan tindak pidana yang mereka lakukan apakah akan mempengaruhi tingkat kesenangan atau tingkat penderitaan yang akan mereka alami setelah melakukan kejahatan tersebut.

2. Teori Kriminologi *Differential Association*

Teori Kriminologi *Differential Association* yang dikemukakan oleh Sutherland dalam versi kedua ini adalah pola perilaku jahat tidak diwariskan akan tetapi dipelajari melalui suatu pergaulan yang akrab. Untuk jelasnya Teori *Differential Association* yang dikemukakan oleh Sutherland didalam versi kedua ini adalah sebagai berikut.⁵¹

- a. "*Criminal behavior is learned*". (Perilaku kejahatan dipelajari).
- b. "*Criminal behavior is learned in Interaction with other person inaprocess of communication*". (Perilaku kejahatan dipelajari dalam interaksi dengan orang lain dari komunikasi).
- c. "*The principal part of the learning of criminal behavior occurs within intimate personal groups*". (Dasar pembelajaran perilaku jahat terjadi dalam kelompok pribadi yang intim).
- d. "*When criminal behavior learned, the learning includes (a) techniques of committing the crime, wich are sometimes very complicated, sometimes very simple and (b) the specific direction of motives, drives, rationalizations, and attitudes*". (Ketika perilaku jahat dipelajari, pembelajaran itu termasuk pula, (a) Teknik melakukan kejahatan, yang kadang-kadang sangat sulit, kadang-kadang sangat sederhana, (b) arah khusus dari motif, dorongan, irasionalisasi, dan sikap-sikap).
- e. "*The specific direction of motives and drives is learned from definitions of the legal codes as favorable or unfavorable*". (Arah khusus dari motif dan dorongan dipelajari dari definisi aturan hukum yang menguntungkan atau tidak menguntungkan).

⁵⁰ Wahyu Saifudin, **Psikologi Pemasarakatan**, Kencana, Jakarta, 2020, hlm. 49

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 76



- f. "A person becomes delinquent because of an excess of definitions favorable to violation of law over definitions unfavorable to violation law". (Seseorang menjadi delinkuen disebabkan pemahaman terhadap definisi-definisi yang menguntungkan dari pelanggaran terhadap hukum melebihi definisi-definisi yang tidak menguntungkan untuk melanggar hukum).
- g. "Differential associations may vary in frequency, duration, priority and intensity". (Asosiasi yang berbeda-beda mungkin beranekaragam dalam frekuensi, lamanya, prioritas, dan intensitas).
- h. "The process of learning criminal behavior by association with criminal and anticriminal patterns involves all the mechanism that are involved in any other learning". (Proses pembelajaran perilaku jahat melalui persekutuan pola-pola kejahatan dan anti kejahatan meliputi seluruh mekanisme yang rumit dalam setiap pembelajaran lainnya).
- i. "While criminal behavior is an expression of general needs and values, it is not explained by those general needs and values, science noncriminal behavior is an expression of the same needs of values". (Meskipun perilaku jahat merupakan penjelasan dari kebutuhan dan nilai-nilai umum, tetapi hal itu tidak dijelaskan oleh kebutuhan-kebutuhan dan nilai-nilai tersebut Karena perilaku non criminal dapat tercermin dari kebutuhan-kebutuhan dan nilai-nilai yang sama)
3. Teori *Demonologist*
- Pemikiran awal yang dikembangkan atas dasar pemikiran yang tidak rasional; suatu tingkah laku kejahatan yang dilakukan oleh individu merupakan pengaruh dari roh jahat (*demon*= setan).
 - Benar atau salahnya suatu tingkah laku ditentukan oleh definisi kepala suku atau orang yang dianggap sebagai orang suci
 - Pemikiran ini masih bersifat konvensional di mana tindakan pelanggaran yang dianggap paling serius bagi Demonologis adalah mempergunakan ilmu gaib hitam; *black magic*.
 - Hukuman yang digunakan juga masih bersifat tradisional yang ditujukan untuk mengusir roh jahat dalam diri individu, seperti membakar individu yang memiliki ilmu hitam.
 - Pengusiran roh jahat: *Exorcise*



4. Teori Klasik

- a. Pemikiran klasik menyatakan bahwa tingkah laku jahat yang dilakukan oleh manusia merupakan cerminan dari adanya konsep "*free will*" atau kehendak bebas.
- b. Dalam penjelasan mengenai pemikiran klasik dengan konsep *free will* ini menganggap bahwa individu memiliki pilihan dan pemikiran untuk menentukan tindakan yang akan mereka lakukan. -Hukuman yang diterapkan pada pemikiran ini bersifat umum sesuai dengan kejahatan yang dilakukan.
- c. Tokoh dalam pemikiran klasik ini antara lain Cesare Beccaria dan Jeremy Bentham.

5. Teori Interactionism

Tingkah laku jahat merupakan definisi dari hasil interaksi, seseorang dianggap jahat ketika orang lain melihat bahwa tingkah laku tersebut adalah jahat atau menyimpang. Teori yang terkenal adalah teori "Labeling", tokoh-tokohnya antara lain Edwin Lemert, Becker, Kitsuse, dan Goffman

6. Teori *Labelling*

- a. Landasan berpikir dari teori ini diartikan dari segi pandangan pemberian norma, yaitu bahwa sebab utama kejahatan dapat dijumpai dalam pemberian nama atau pemberian label oleh masyarakat untuk mengidentifikasi anggota-anggota tertentu pada masyarakatnya. (Gibbs dan Erickson, 1975; Plummer 1979; Schur 1971).
- b. Terdapat banyak cara untuk pemberian label itu dapat menentukan batas bersama dengan perilaku kriminal telah dijadikan teori, misalnya bahwa pemberian label memberikan pengaruh melalui perkembangan imajinasi sendiri yang negatif.
- c. Menurut teori label, cap atau merek yang dilekatkan oleh penguasa sosial terhadap warga masyarakat tertentu lewat aturan dan undang-undang sebenarnya berakibat panjang yaitu yang di cap tersebut akan berperilaku seperti cap yang melekat itu. Jadi sikap mencap orang dengan predikat jahat adalah kriminogen.

7. Teori Strain/*Strain Theory*

- a. Teori ini beranggapan bahwa manusia pada dasarnya makhluk yang selalu memperkosa hukum atau melanggar hukum, norma-norma dan



peraturan-peraturan setelah terputusnya antara tujuan dan cara mencapainya menjadi demikian besar sehingga baginya satu-satunya cara untuk mencapai tujuan ini adalah melalui saluran yang ilegal.

b. Akibatnya, teori "tegas" atau strain theory memandang manusia dengan sinar atau cahaya optimis, dengan kata lain, manusia itu pada dasarnya baik, karena kondisi sosial yang menciptakan tekanan atau stress, ketegangan dan akhirnya kejahatan.

8. *Social Control Theory*

a. Landasan berpikir teori ini adalah melihat individu sebagai orang yang secara intrinsik patuh pada hukum, namun menganut segi pandangan antitesis dimana orang harus belajar untuk tidak melakukan tindak pidana.

b. Mengingat bahwa kita semua dilahirkan dengan kecenderungan alami untuk melanggar peraturan-peraturan di dalam masyarakat, delinkuen dipandang oleh para teoritis kontrol sosial sebagai konsekuensi logis kegagalan seseorang untuk mengembangkan larangan-larangan ke dalam terhadap perilaku melanggar hukum.

c. Terdapat empat unsur kunci dalam teori kontrol sosial mengenai perilaku kriminal menurut Hirschi (1969), yang meliputi:

1) Kasih Sayang: Kasih sayang ini meliputi kekuatan suatu ikatan yang ada antara individu dan saluran primer sosialisasi, seperti orang tua, guru dan para pemimpin masyarakat. Akibatnya, itu merupakan ukuran tingkat terhadap mana orang-orang yang patuh pada hukum bertindak sebagai sumber kekuatan positif bagi individu.

2) Komitmen: Sehubungan dengan komitmen ini, kita melihat investasi dalam suasana konvensional dan pertimbangan bagi tujuan-tujuan untuk hari depan yang bertentangan dengan gaya hidup delinkuensi.

3) Keterlibatan: Keterlibatan, yang merupakan ukuran kecenderungan seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan konvensional mengarahkan individu kepada keberhasilan yang dihargai masyarakat.



4) Kepercayaan: Akhirnya kepercayaan memerlukan diterimanya keabsahan moral norma-norma sosial serta mencerminkan kekuatan sikap konvensional seseorang. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi ikatan sosial antara seorang individu dengan lingkungan masyarakatnya.

9. Teori Anomi (Emile Durkheim dan Robert K. Merton)

Durkheim dalam bukunya yang berjudul *The Division of Labor In Society* (1893), menggunakan istilah anomie untuk menggambarkan keadaan deregulation di dalam masyarakat. Keadaan deregulasi oleh Durkheim diartikan sebagai tidak ditaatinya aturan-aturan yang terdapat dalam masyarakat dan orang tidak tahu apa yang diharapkan dari orang lain. Keadaan deregulation atau normlessness inilah yang menimbulkan perilaku deviasi. Pada tahun 1938 Merton mengambil konsep anomie untuk menjelaskan perbuatan deviasi di Amerika. Tetapi konsep dari Merton berbeda dengan apa yang dipergunakan oleh Durkheim.

Menurut Merton, dalam setiap masyarakat terdapat tujuan-tujuan tertentu yang ditanamkan kepada seluruh warganya. Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat sarana-sarana yang dapat dipergunakan. Tetapi dalam kenyataan tidak setiap orang dapat menggunakan sarana-sarana yang tersedia. Hal ini menyebabkan penggunaan cara yang tidak sah dalam mencapai tujuan. Dengan demikian akan timbul penyimpangan-penyimpangan dalam mencapai tujuan. Dalam perkembangan selanjutnya, Merton tidak lagi menekankan pada tidak meratanya sarana-sarana yang tersedia, tetapi lebih menekankan pada perbedaan-perbedaan struktur kesempatan.

Dalam setiap masyarakat selalu terdapat struktur sosial. Struktur sosial, yang berbentuk kelas-kelas, menyebabkan adanya perbedaan-perbedaan kesempatan dalam mencapai tujuan. Keadaan-keadaan tersebut (tidak meratanya sarana-sarana serta perbedaan-perbedaan struktur kesempatan) akan menimbulkan frustrasi di kalangan para warga yang tidak mempunyai kesempatan dalam mencapai tujuan. Dengan demikian ketidakpuasan, konflik, frustrasi dan penyimpangan muncul karena tidak adanya kesempatan bagi mereka dalam mencapai tujuan. Situasi ini akan menimbulkan keadaan di mana para warga tidak lagi



mempunyai ikatan yang kuat terhadap tujuan serta sarana-sarana atau kesempatan-kesempatan yang terdapat dalam masyarakat. Hal inilah yang dinamakan anomie. Merton mengemukakan lima cara untuk mengatasi anomie, yaitu:

- a. Konformitas (*Conforming*), yaitu suatu keadaan dimana warga masyarakat tetap menerima tujuan-tujuan dan sarana-sarana yang terdapat dalam masyarakat karena adanya tekanan moral;
- b. Inovasi (*Innovation*), yaitu suatu keadaan dimana tujuan yang terdapat dalam masyarakat diakui dan dipelihara tetapi mereka mengubah sarana sarana yang dipergunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Misalnya untuk mendapatkan/memiliki uang yang banyak seharusnya mereka menabung. Tetapi untuk mendapatkan banyak uang secara cepat mereka merampok bank;
- c. Ritualisme (*Ritualism*), adalah suatu keadaan di mana warga masyarakat menolak tujuan yang telah ditetapkan dan memilih sarana-sarana yang telah ditentukan;
- d. Penarikan Diri (*Retreatism*) merupakan keadaan di mana para warga menolak tujuan dan sarana-sarana yang telah tersedia dalam masyarakat;
- e. Pemberontakan (*Rebellion*) adalah suatu keadaan dimana tujuan dan sarana sarana yang terdapat dalam masyarakat ditolak dan berusaha untuk mengganti/ mengubah seluruhnya.

D. Tinjauan umum tentang penyidikan

1. Pengertian Penyidikan

Penyidikan adalah salah satu rangkaian dalam menyelesaikan kasus dalam acara pidana termasuk tindak pidana korupsi adalah melakukan penyelidikan, penyidikan dan penuntutan terhadap tindak pidana maupun tindak pidana korupsi adalah saat penyidikan Tahap penyidikan merupakan salah satu bagian penting dalam rangkaian tahap-tahap yang harus dilalui suatu kasus menuju pengungkapan terbukti atau tidaknya dugaan telah terjadinya suatu tindak pidana. Oleh sebab itu keberadaan tahap



penyidikan tidak bisa dilepaskan dari adanya ketentuan perundangan yang mengatur mengenai tindak pidananya.⁵²

Penyidikan menurut Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana yang tercantung dalam Pasal 1 angka 2 diartikan:

Serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti itu membuat terang suatu tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya.

Penyidikan merupakan rangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan mengumpulkan bukti agar dapat ditemukan tersangka.⁵³ Sedangkan menurut Kwantjik Saleh yang dikutip dalam jurnal hukum Sahuri Lasmadi, Penyidikan sendiri diartikan yaitu Usaha dan tindakan untuk mencari dan menemukan kebenaran tentang apakah betul terjadi sesuatu tindak pidana, siapa yang melakukan perbuatan itu, bagaimana sifat perbuatan itu, serta siapakah yang terlibat dalam perbuatan tersebut.⁵⁴

Dalam penyidikan sendiri ada yang disebut dengan penyidik, yaitu orang yang melakukan penyidikan yang terdiri dari pejabat yang dijelaskan pada pasal 1 butir (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Pejabat Penyidik sendiri terdiri dari Penyidik Polri dan Penyidik Pegawai Negeri Sipil.⁵⁵

Tahap penyidikan suatu perkara pada umumnya dilakukan setelah penyidik mengetahui adanya suatu peristiwa yang diduga merupakan suatu tindak pidana, disamping itu, penyidikan juga akan dimulai jika penyidik menerima laporan ataupun pengaduan tentang dugaan telah terjadinya suatu tindak pidana.

Sehubungan dengan hal tersebut, Yahya Harahap memberikan penjelasan mengenai penyidik dan penyidikan yaitu.⁵⁶

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada pembahasan ketentuan umum Pasal 1 butir 1 dan 2, Merumuskan pengertian penyidikan yang

⁵² Hibnu Nugroho, *Integralisasi Penyidikan Tindak Pidana Korupsi di Indonesia*, Media Aksara Prima, Jakarta, 2012, hlm. 67

⁵³ *Ibid* hlm. 1

⁵⁴ Sahuri Lasmadi, *Tumpang Tindih Kewenangan Penyidikan Pada Tindak Pidana Korupsi Pada Perspektif Sistem Peradilan Pidana*, Jurnal Ilmu Hukum, Volume 2, Nomor 3, , 2010, hlm. 10

⁵⁵ M. Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP*, Sinar Grafika, Jakarta, 2000, hlm. 112.

⁵⁶ *Ibid* hlm 15



menyatakan, penyidik adalah pejabat Polri atau pejabat pegawai negeri tertentu yang diberi wewenang oleh undang-undang.

Sedangkan penyidik sesuai dengan cara yang diatur dalam undang-undang untuk mencari dan mengumpulkan bukti, dan dengan bukti itu membuat atau menjadi terang suatu tindak pidana yang terjadi serta sekaligus menemukan tersangkanya atau pelaku tindak pidananya.

Sedangkan Andi Hamzah, definisi dari Pasal 1 butir 2 yaitu:⁵⁷ "Penyidikan dalam acara pidana hanya dapat dilakukan berdasarkan undang-undang, hal ini dapat disimpulkan dari kata-kata "menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini"

Dalam bahasa Belanda ini sama dengan *opsporing*. Menurut de Pinto yang dikutip dalam jurnal Bambang Tri Bawono menyebutkan bahwa menyidik (*opsporing*) berarti :⁵⁸ "Pemeriksaan permulaan oleh pejabat-pejabat yang untuk itu ditunjuk oleh undang-undang segera setelah mereka dengan jalan apapun mendengar kabar yang sekedar beralasan, bahwa ada terjadi sesuatu pelanggaran hukum."

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa penyidikan merupakan suatu proses atau langkah yang merupakan paling awal untuk suatu proses penyelesaian suatu tindak pidana yang perlu diselidiki dan diusut secara tuntas, di dalam sistem peradilan pidana, dari pengertian tersebut maka bagian-bagian dari hukum acara pidana yang menyangkut tentang penyidikan adalah sebagai berikut:⁵⁹

- a. Ketentuan tentang alat-alat penyidik.
- b. Ketentuan tentang diketahui terjadinya delik.
- c. Pemeriksaan di tempat kejadian.
- d. Pemanggilan tersangka atau terdakwa.
- e. Penahanan sementara.
- f. Penggeledahan.
- g. Pemeriksaan atau interogasi.
- h. Berita acara (penggeledahan, interogasi, dan pemeriksaan di tempat).
- i. Penyitaan.
- j. Penyampingan perkara.

⁵⁷ Andi Hamzah, **Hukum Acara Pidana Indonesia**, Sinar Grafika, Jakarta, 2000, hlm. 119.

⁵⁸ Bambang Tri Bawono, **Tinjauan Yuridis Hak-Hak Tersangka dalam Pemeriksaan Pendahuluan**, Jurnal Ilmu Hukum, Volume 245, , 2011, hlm. 62

⁵⁹ Andi Hamzah, *Op.Cit* Hlm 120



- k. Pelimpahan perkara kepada penuntut umum dan pengembaliannya kepada penyidik untuk disempurnakan.

2. Pengertian Penyidik

Dalam melakukan proses penyidikan tentu saja yang diperlukan adalah pejabat yang berwenang melakukan penyidikan tersebut. Pejabat tersebut dikenal dengan istilah Penyidik. Tugas seorang penyidik adalah mengungkap kebenaran dari suatu peristiwa hukum berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh, walaupun kadang kala fakta tidak selalu menjadi suatu kebenaran. Oleh karena itu seorang penyidik dituntut untuk memiliki sikap yang tidak mudah percaya, jeli melihat fakta, dan merajut kebenaran yang paling mungkin terjadi. Jadi fakta tidak selalu merupakan kebenaran karena fakta dapat diciptakan atau direkayasa sehingga menjadi suatu pembenaran oleh pihak atau oleh orang tertentu dengan maksud tertentu, sekalipun oleh penyidik.

Menurut pasal 6 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana ditegaskan bahwa penyidik adalah:⁶⁰

Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia dan Pejabat pegawai negeri sipil tertentu yang diberi wewenang khusus oleh undang-undang.

Penyidik sebagaimana diatur dalam Pasal 6 ayat (1) huruf a KUHAP karena kewajiban menurut Pasal 7 KUHAP mempunyai wewenang:⁶¹

- a. Menerima laporan atau pengaduan dari seseorang tentang adanya tindak pidana;
- b. Melakukan tindakan pertama pada saat di tempat kejadian;
- c. Menyuruh berhenti seorang tersangka dan memeriksa tanda pengenal dari tersangka;
- d. Melakukan penangkapan, penahanan, penggeledahan dan penyitaan;
- e. Melakukan pemeriksaan dan penyitaan surat;
- f. Mengambil sidik jari dan memotret seseorang;
- f. Memanggil orang untuk didengar dan diperiksa sebagai tersangka atau saksi;
- g. Mendengarkan orang ahli yang diperlukan dalam hubungannya dengan pemeriksaan perkara;
- h. Mengadakan penghentian penyidikan; dan
- i. Mengadakan tindakan lain menurut hukum yang bertanggung jawab.

Selain itu dalam pasal 6 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dijelaskan lebih lanjut sehubungan dengan penyidik yang memberikan

⁶⁰ *Ibid.* Hlm 1

⁶¹ *Ibid.*



batasan pejabat penyidik dalam proses pidana. Batasan tersebut adalah pejabat penyidik Polri dan Pejabat Pegawai Negeri Sipil.

Penyidik pembantu selain diatur dalam Pasal 1 Angka 1 KUHP dan Pasal 6 KUHP, terdapat lagi Pasal 10 yang mengatur tentang adanya penyidik pembantu disamping penyidik.⁶² Yang berhak diangkat menjadi pejabat penyidik antara lain adalah:

a. Pejabat Penyidik Polri

Agar seorang pejabat kepolisian dapat diberi jabatan sebagai penyidik, maka harus memenuhi syarat kepangkatan sebagaimana hal tersebut diatur dalam Pasal 6 Ayat (2) KUHP yang berbunyi "syarat kepangkatan pejabat yang sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) akan diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah". Syarat kepangkatan pengangkatan pejabat penyidik antara lain:

1) Pejabat Penyidik Penuh

Pejabat polisi yang dapat diangkat sebagai pejabat penyidik penuh harus memenuhi syarat-syarat kepangkatan dan pengangkatan sebagai berikut:

a) Sekurang-kurangnya berpangkat Pembantu Letnan Dua Polisi;

Atau yang berpangkat bintanga dibawah Pembantu Letnan Dua apabila dalam suatu sektor kepolisian tidak ada pejabat penyidik yang berpangkat Pembantu Letnan Dua;

b) Ditunjuk dan diangkat oleh Kepala Kepolisian Republik Indonesia.

2) Penyidik Pembantu

Dalam Pasal 10 KUHP menentukan bahwa penyidik pembantu adalah Pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia yang diangkat oleh Kepala Kepolisian Negara menurut syarat-syarat yang diatur dalam peraturan pemerintah.⁶³

b. Penyidik Pegawai Negeri Sipil

⁶² M. Yahya Harahap, **Pembahasan Permasalahan dan Penerapan, Penyidikan dan Penuntutan**, Sinar Grafika, Jakarta, 2000, hlm. 10

⁶³ Nico Ngani, **Mengenal Hukum Acara Pidana, Bagian Umum dan Penyidikan**, Liberty, Yogyakarta, 1984, hlm. 19



Ketentuan dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil diatur dalam Pasal 6 ayat (1) huruf b KUHP, yaitu "pegawai negeri sipil yang mempunyai fungsi dan wewenang sebagai penyidik". Pada dasarnya, posisi yang mereka miliki berasal dari hukum pidana khusus, yang telah menetapkan sendiri pemberian wewenang penyidikan pada salah satu pasal.

Penyidik Pegawai Negeri Sipil diangkat oleh Menteri Kehakiman atas usul departemen yang membawahi pegawai tersebut. Wewenang pengangkatan tersebut dapat dilimpahkan pula oleh Menteri Kehakiman. Sebelum pengangkatan, terlebih dahulu Menteri Kehakiman meminta pertimbangan dari Jaksa Agung dan Kepala Kepolisian Republik Indonesia.⁶⁴

⁶⁴ Andi Hamzah, *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, 2017, hlm 81



BAB III

Hasil dan Pembahasan

A. Gambaran Umum

1. Gambaran umum Kota Surabaya

Kota Surabaya adalah kota terbesar kedua setelah Ibukota Negara Indonesia yaitu Jakarta, sekaligus Ibukota Jawa Timur. Surabaya mempunyai julukan yaitu Kota Pahlawan karena sejarahnya yang sangat diperhitungkan dalam perjuangan Arek-Arek Suroboyo (Pemuda-pemuda Surabaya) dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia dari serangan penjajah.

Kota Surabaya yang secara resmi berdiri sejak tahun 1293, terkenal sebagai kota pelabuhan yang secara tidak langsung mengantarkan Surabaya sebagai kota Perdagangan dan jasa, serta merupakan jalur strategis yang menghubungkan regional di tengah dan Timur Indonesia. Secara geografis Kota Surabaya berada di $7^{\circ} 9' - 7^{\circ} 21'$ Lintang Selatan dan $112^{\circ} 36' - 112^{\circ} 57'$ Bujur Timur, sebagian besar wilayah Kota Surabaya merupakan dataran rendah dengan ketinggian 3-6 meter di atas permukaan laut, sebagian lagi pada sebelah Selatan merupakan kondisi berbukit-bukit dengan ketinggian 25-50 meter di atas permukaan laut.

Kota Surabaya terletak di pantai utara Pulau Jawa bagian timur dan berhadapan dengan Selat Madura serta Laut Jawa. Wilayah Kota Surabaya di sebelah utara dan timur berbatasan dengan Selat Madura, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Gresik dan sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo. Kota Surabaya juga terbagi menjadi 5 bagian, yaitu Surabaya bagian Pusat, Utara, Timur, Barat, dan bagian Selatan yang mana bagian-bagian tersebut terbagi menjadi 31 kecamatan dan 163 desa/kelurahan.

Di sektor pariwisata, Surabaya memiliki objek wisata alam Kebun Binatang Wonokromo dan Pantai Kenjeran. Kota ini juga mempunyai banyak wisata sejarah dari kenangan Soerabaja Tempo Doeloe, gedung-



gedung tua peninggalan zaman belanda dan jepang salah satunya adalah Hotel Oranje atau Yamato. Disamping dianugerahi wisata sejarah, surabaya juga kaya akan wisata belanja. Sebagai kota perdagangan, surabaya memiliki cukup banyak pusat perbelanjaan dan mal.

Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan perekonomian di daerah Jawa Timur dan sekitarnya. Sebagian besar penduduknya bergerak dalam bidang jasa, industri, dan perdagangan sehingga jarang ditemukan lahan persawahan. Banyak perusahaan besar yang berkantor pusat di Surabaya, seperti PT Sampoerna Tbk, Maspion, Wings Group, Unilever, dan PT PAL. Kawasan industri di Surabaya diantaranya Surabaya Industrial Estate Rungkut (SIER) dan Margomulyo. Oleh karena itu Kota ini memiliki banyak pekerja yang berasal dari luar kota atau pekerja imigran, sehingga Kota Surabaya menjadi semakin banyak penduduknya.

Hasil Sensus Penduduk pada tahun 2020 menunjukkan, jumlah penduduk Kota Surabaya sebanyak 2,87 juta jiwa. Sebanyak 1,43 juta jiwa atau 49,58% penduduk Surabaya berjenis kelamin laki-laki. Sementara, 1,45 juta jiwa atau 50,42% penduduk di kota tersebut adalah perempuan.

Secara spasial, Tambaksari menjadi kecamatan dengan jumlah penduduk terbanyak di Surabaya, yakni 214,97 ribu jiwa. Kepadatan penduduk di Kecamatan Tambaksari tercatat sebesar 23.912 jiwa/kilometer (km) persegi. Sementara, Gayungan menjadi kecamatan dengan jumlah penduduk paling sedikit di Surabaya, yakni 41,29 ribu jiwa. Kepadatan penduduk di kecamatan tersebut sebesar 6.802 jiwa/km persegi.

Berdasarkan generasi, 25,52% penduduk Surabaya merupakan milenial yang lahir tahun 1981-1996. Sebanyak 24,7% penduduk Surabaya merupakan generasi Yang lahir pada rentang 1997-2012. Kemudian, 22,67% penduduk kota tersebut merupakan generasi yang lahir pada 1965-1980. sebanyak 13,3% penduduk Surabaya merupakan generasi baby boomer yang lahir pada 1945-1964. Ada pula 12,01% penduduk Surabaya yang masuk post-gen z karena kelahiran tahun 2013 keatas. Sementara, 1,81% penduduk Surabaya merupakan generasi pre-boomer yang lahir sebelum tahun 1945. Surabaya merupakan ibu kota



Jawa Timur dengan luas wilayah 326,81 km persegi dan kepadatan penduduk 8.798 jiwa/km persegi. Secara administrasi, Surabaya terbagi menjadi 31 kecamatan dengan 154 kelurahan.

Namun dalam hal ini penulis ingin mengetahui seberapa besar masyarakat Kota Surabaya yang mengetahui tentang aplikasi *Higgs Domino Island* yang saat ini sedang digandrungi masyarakat karena dapat menghasilkan uang dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu penulis telah melakukan survei kuesioner sebanyak 200 masyarakat yang dibagikan tiap-tiap bagian kota Surabaya, yaitu 40 kota Surabaya Pusat, 40 Surabaya Timur, 40 Surabaya Utara, 40 Surabaya Barat, dan 40 Surabaya Selatan.

Alasan penulis memilih kota Surabaya untuk diteliti adalah, karena penulis telah melakukan pra-survei di tiap bagian kota Surabaya, sekaligus melihat di forum jual/beli suatu media sosial bahwa masyarakat yang memainkan aplikasi *Higgs Domino Island* memiliki intensitas pemain yang relatif Tinggi.

Alasan yang kedua adalah karena Kota Surabaya yang penuh penduduk imigran, dan lapangan pekerjaan yang masih kurang, sehingga banyak masyarakat yang menjadikan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk mendapatkan uang.

2. Gambaran umum Polres Surabaya Kota

a. Sejarah singkat Polres Surabaya Kota

Kepolisian di Surabaya sudah mulai tampak ketika masa Kolonial. Meskipun Kantor Kepolisian di Surabaya sempat berpindah tempat beberapa kali yang disebut sebagai Hoofdbureau. Walaupun begitu aktivitas mereka sudah mulai tampak seperti aktivitas tentara Belanda yang berada di Surabaya. Perkembangan terjadi begitu pesat dalam Organisasi Kepolisian di Surabaya mengingat Kota Surabaya merupakan sebuah kota besar dan merupakan kota perdagangan dan pertahanan laut.

Salah satu elemen penting dalam perjuangan 10 Nopember 1945 adalah Polisi Istimewa yang dipimpin oleh Iptu M. Jasin yang telah memproklamkan Polisi Istimewa sebagai Polri pada tanggal 21



Agustus 1945 dan Polisi adalah salah satu badan perjuangan yang diakui oleh Internasional sebagai pemegang Kamtibmas dan sebagai pemegang senjata lengkap, mengingat Badan Keamanan Rakyat (BKR) terbentuk setelah adanya Polisi Istimewa dengan persenjataannya yang lengkap serta pemasok senjata hasil rampasan Jepang kepada badan-badan perjuangan yang lain. Setelah masa Revolusi Kemerdekaan, Kepolisian di Surabaya mengalami perubahan baik nama maupun struktur organisasi mulai dari Kepolisian Karesidenan Soerabaja (1949-1964), Komando Daerah Inspeksi Kepolisian 101 Surabaya (1964-1968), Kamtares Kepolisian 101 Surabaya (1971-1978), Polwiltabes Surabaya (1978-2010), dan Polrestabes Surabaya (2010-sekarang).⁶⁵

b. Tugas dan Fungsi Jajaran Polres Surabaya Kota⁶⁶

Dalam hal ini, tugas dan fungsi dari Polres Surabaya Kota terdiri dari adalah:

1) KAPOLRES

Memimpin, membina, mengawasi, dan mengendalikan satuan organisasi di lingkungan Polres dan unsur pelaksana kewilayahan dalam jajarannya; dan Memberikan saran pertimbangan kepada Kapolda yang terkait dengan pelaksanaan tugasnya

2) WAKAPOLRES

- a) Membantu Kapolres dalam melaksanakan tugasnya dengan mengawasi, mengendalikan, mengkoordinir pelaksanaan tugas seluruh satuan organisasi Polres Dalam batas kewenangannya memimpin Polres dalam hal Kapolres berhalangan; dan
- b) Memberikan saran pertimbangan kepada Kapolres dalam hal pengambilan keputusan berkaitan dengan tugas pokok Polres.

3) BAGOPS (Bagian Operasional)

- a) Penyiapan administrasi dan pelaksanaan operasi kepolisian;

⁶⁵ Kepolisian Resor Kota Besar Surabaya, 2016 **Sejarah Singkat Kepolisian Besar Kota Surabaya** <https://tabessby.jatim.polri.go.id/main/sejarah> (diakses pada tanggal 23 maret 2022 pukul 11:06)

⁶⁶ Kepolisian Resor Kota Besar Surabaya, 2016 **Tugas Pokok dan Fungsi Kepolisian Besar Kota Besar Surabaya** <https://tabessby.jatim.polri.go.id/main/tupoksi> (diakses pada tanggal 23 maret 2022 pukul 11:44)



- b) Perencanaan pelaksanaan pelatihan pra operasi, termasuk kerja sama dan pelatihan dalam rangka operasi kepolisian;
- c) Perencanaan dan pengendalian operasi kepolisian, termasuk pengumpulan, pengolahan dan penyajian serta pelaporan data operasi dan pengamanan kegiatan masyarakat dan/atau instansi pemerintah;
- d) Pembinaan manajemen operasional meliputi rencana operasi, perintah pelaksanaan operasi, pengendalian dan administrasi operasi kepolisian serta tindakan kontingensi;
- e) Pengkoordinasian dan pengendalian pelaksanaan pengamanan markas di lingkungan Polres; dan;
- f) Pengelolaan informasi dan dokumentasi kegiatan Polres.

4) BAGREN (Bagian Perencanaan)

Bagren bertugas menyusun Rencana Kerja (Renja), mengendalikan program dan anggaran, serta menganalisis dan mengevaluasi atas pelaksanaannya, termasuk merencanakan pengembangan satuan perwilayahan. Bagren menyelenggarakan fungsi:

- a) Penyusunan perencanaan jangka sedang dan jangka pendek Polres, antara lain Rencana Strategis (Renstra) dan rancangan kerja atau RENJA
- b) Penyusunan rencana kebutuhan anggaran Polres dalam bentuk Rencana Kerja Anggaran Kementerian/Lembaga (RKA-KL), Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA), penyusunan penetapan kinerja, Kerangka Acuan Kerja (KAK) atau Term of Reference (TOR), dan Rincian Anggaran Biaya (RAB);
- c) Pembuatan administrasi otorisasi anggaran tingkat Polres; dan
- d) Pemantauan, penyusunan Laporan Realisasi Anggaran (LRA) dan pembuatan laporan akuntabilitas kinerja Satker dalam bentuk Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) meliputi analisis target pencapaian kinerja, program, dan anggaran

5) SATRESNARKOBA (Satuan Reserse Narkoba)



Satresnarkoba bertugas melaksanakan pembinaan fungsi penyelidikan, penyidikan, pengawasan penyidikan tindak pidana penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkoba berikut prekursornya, serta pembinaan dan penyuluhan dalam rangka pencegahan dan rehabilitasi korban penyalahgunaan Narkoba. Satresnarkoba menyelenggarakan fungsi:

- a) Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkoba, dan prekursor;
- b) Pembinaan dan penyuluhan dalam rangka pencegahan dan rehabilitasi korban penyalahgunaan Narkoba;
- b) Pengawasan terhadap pelaksanaan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana penyalahgunaan narkoba yang dilakukan oleh unit reskrim Polsek dan Satresnarkoba Polres; dan
- c) Penganalisisan kasus beserta penanganannya, serta mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas Satresnarkoba.

6) SATRESKRIM (Satuan Reserse Kriminal)

Dalam melaksanakan tugas, Satreskrim menyelenggarakan fungsi:

- a) Pembinaan teknis terhadap administrasi penyelidikan dan penyidikan, serta identifikasi dan laboratorium forensik lapangan;
- b) Pelayanan dan perlindungan khusus kepada remaja, anak, dan wanita baik sebagai pelaku maupun korban sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- c) Pengidentifikasian untuk kepentingan penyidikan dan pelayanan umum;
- d) Penganalisisan kasus beserta penanganannya, serta mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas Satreskrim;
- e) Pelaksanaan pengawasan penyidikan tindak pidana yang dilakukan oleh penyidik pada unit reskrim Polsek dan Satreskrim Polres;



f) Pembinaan, koordinasi dan pengawasan PPNS baik di bidang operasional maupun administrasi penyidikan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;

g) Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana umum dan khusus, antara lain tindak pidana ekonomi, korupsi, dan tindak pidana tertentu di daerah hukum Polres.

7) SATBINMAS (Satuan Pembinaan Masyarakat)

Sat Binmas menyelenggarakan fungsi:

a) Pembinaan dan pengembangan bentuk-bentuk pengamanaan swakarsa dalam rangka peningkatan kesadaran dan ketaatan masyarakat terhadap hukum dan ketentuan peraturan perundang-undangan;

b) Pengembangan peran serta masyarakat dalam pembinaan keamanan, ketertiban, dan perwujudan kerjasama Polres dengan masyarakat;

c) Pembinaan di bidang ketertiban masyarakat terhadap komponen masyarakat antara lain remaja, pemuda, wanita, dan anak;

d) Pembinaan teknis, pengkoordinasian, dan pengawasan Polsus serta Satuan Pengamanan (Satpam); dan pemberdayaan kegiatan Polmas yang meliputi pengembangan kemitraan dan kerja sama antara Polres dengan masyarakat, organisasi, lembaga, instansi, dan/atau tokoh masyarakat.

3. Realita kasus perjudian di Kota Surabaya 3 tahun terakhir

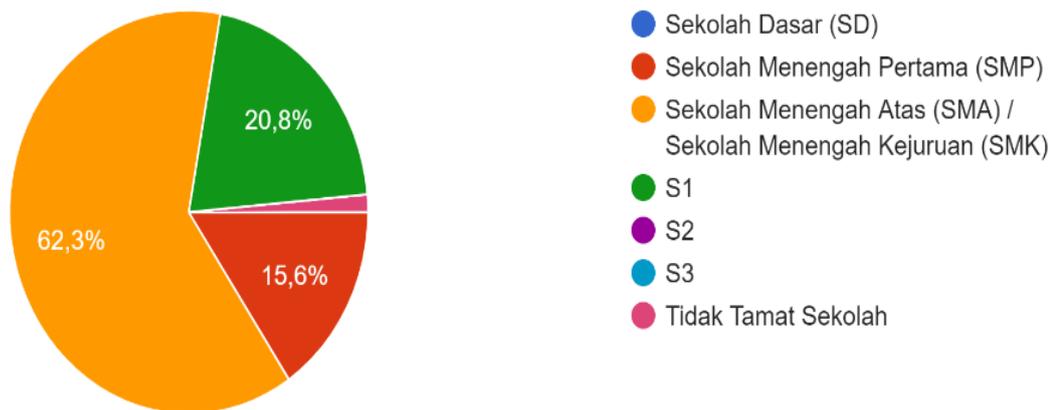
Pada tahun 2019, tingkat perjudian di kota Surabaya memiliki kasus sebanyak 44 kasus, tingkat ini merupakan tingkat tertinggi ketiga setelah kejahatan pencurian yang mana sebanyak 114 kasus disusul dan penyalahgunaan narkoba sebanyak 70 kasus disusul dengan penganiayaan sebanyak 29 kasus. Sedangkan pada tahun 2020 mengalami peningkatan pada kasus perjudian sebanyak 15% sehingga kasus perjudian menjadi 50 kasus, pada tahun 2021 kasus perjudian kembali meningkat sebanyak 96%

menjadi 98 kasus.⁶⁷

Profil perkara perjudian yang ditangani

Perkara yang kini telah penulis teliti yaitu perkara tentang perjudian basis aplikasi *Higgs Domino Island* yang dapat didownload melalui *Play store* maupun *AppStore*. Aplikasi *Higgs Domino Island* ini merupakan aplikasi simulasi perjudian yang tersedia pada platform *store smartphone* masing-masing. Kinerja aplikasi sama halnya dengan perjudian yang ada pada dunia nyata, seperti judi poker, domino, hingga slot, namun yang membedakannya dengan judi konvensional adalah, dimana para pelaku tidak menggunakan uang secara langsung, namun diharuskan menggunakan modal yang terdapat aplikasi *Higgs Domino Island* atau yang bisa disebut dengan "Chips", para pemain dapat bertaruh sesuai keinginan mereka, serta yang membedakannya dengan judi konvensional adalah, perjudian ini merupakan perjudian online, dimana pemain wajib menggunakan jaringan internet agar dapat mengakses muatan perjudian tersebut

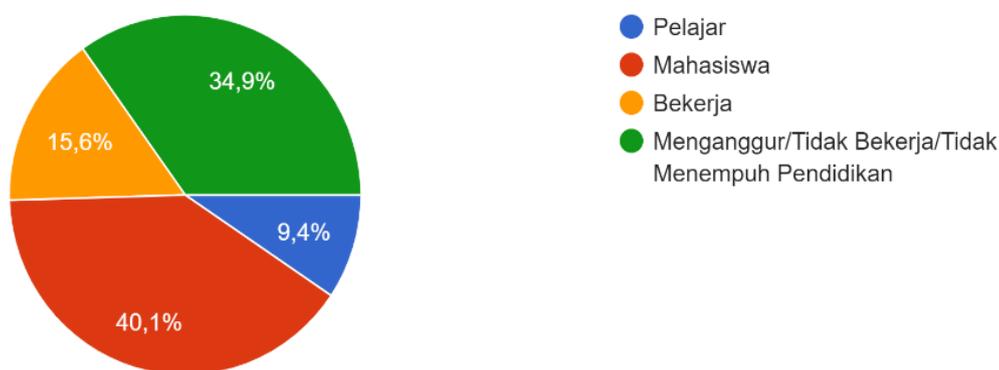
3. Profil Responden yang ada pada kota Surabaya



Gambar 3.1 Diagram pendidikan terakhir responden

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 25 Maret 2022

Dari diagram diatas telah menunjukkan bahwa terdapat 212 responden yang telah mengisi pendidikan terakhir mereka sebagai berikut yaitu terdapat 20,8% atau sebanyak 44 orang memiliki pendidikan terakhir S1 atau Sarjana, 15,6% atau 33 orang memiliki pendidikan terakhir SMP (Sekolah Menengah Pertama), 62,3% atau sebanyak 132 orang memiliki pendidikan terakhir SMA/SMK, dan 1,4% atau 3 orang yang memiliki latar belakang pendidikan tidak tamat sekolah



Gambar 3.2 Status dari responden

Dari diagram diatas menunjukkan sebanyak 212 responden memberikan jawaban status mereka sebagai berikut, sebanyak 40,1% atau sebanyak 85 orang yang berstatus mahasiswa, 34,9% atau sebanyak 74 orang yang tidak memiliki status, 15,6% atau 33 orang yang sudah bekerja, dan 9,4% atau 20 orang masih berstatus pelajar

B. Faktor masyarakat menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk berjudi

Masyarakat adalah sekelompok manusia yang terjalin erat hubungannya dikarenakan ada sistem tertentu, tradisi tertentu, konvensi dan hukum tertentu yang sama. Masyarakat adalah kelompok manusia yang ada karena kebutuhan dan pengaruh ambisi dan pikiran yang disatukan dalam kehidupan bersama. Sistem dan hukum yang ada dalam masyarakat mencerminkan perilaku tiap individu, karena setiap individu terikat dengan hukum dan sistem tersebut.

Masyarakat merupakan sistem yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu kesatuan. Manusia juga biasa disebut



mahluk sosial karena mereka tidak akan bisa hidup sendiri atau membutuhkan satu sama lain untuk memenuhi kebutuhannya, interaksi manusia dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Terdapat lebih dari 1 pelaku
2. Adanya komunikasi antar pelaku
3. Adanya dimensi waktu
4. Ada tujuan-tujuan tertentu baik memiliki tujuan yang sama ataupun tidak

Hakikat masyarakat sesuai dengan skenario penciptaan manusia di dunia ini, yaitu tegaknya keadilan yang berlaku untuk alam dan manusia. Manusia juga akan senantiasa berhubungan atau berinteraksi dengan satu sama lain, kehidupan masyarakat yang selalu berubah-ubah (dinamis) merupakan suatu yang pasti akan dialami dan tidak dapat dihindari. Masyarakat warga atau *political society* dibentuk dengan tujuan spesifik, menjamin hak pribadi dan melakukan penertiban sosial yang menjatuhkan sanksi bagi pelanggar peraturan.

Dari faktor yang diberikan masyarakat yang menggunakan aplikasi tersebut untuk berjudi baik yang saat ini memiliki maupun pernah memiliki, dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan yuridis kriminologis yang bersifat deskriptif yaitu pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan fakta-fakta tentang kejahatan dan pelaku kejahatan.⁶⁸

Fakta-fakta yang telah ditemukan oleh penulis adalah yang pertama yaitu kejahatan tersebut merupakan perjudian, yang mana para pengguna aplikasi *Higgs Domino Island*, atau pemain yang melakukan transaksi jual ataupun beli telah menyalahi aturan, aturan tersebut adalah pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) maupun pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dengan adanya pengaturan ini diharapkan agar tindak pidana perjudian ini dapat diatasi dengan sebagaimana mestinya, dan juga dapat dilakukan oleh para penegak hukum secara optimal dan merata ke semua lapisan masyarakat yang ada di Kota Surabaya bahkan Negara Indonesia.

Fakta kedua, penulis menemukan bahwa aplikasi ini merupakan aplikasi online, sehingga pengaturan perjudian online terdapat pada Pasal 27 ayat (2)

⁶⁸ Yesmil Anwar Adang, **Kriminologi**, PT Refika Aditama, Bandung, 2010, hlm 38



Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Informasi dan Transaksi Elektronik. Yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian."

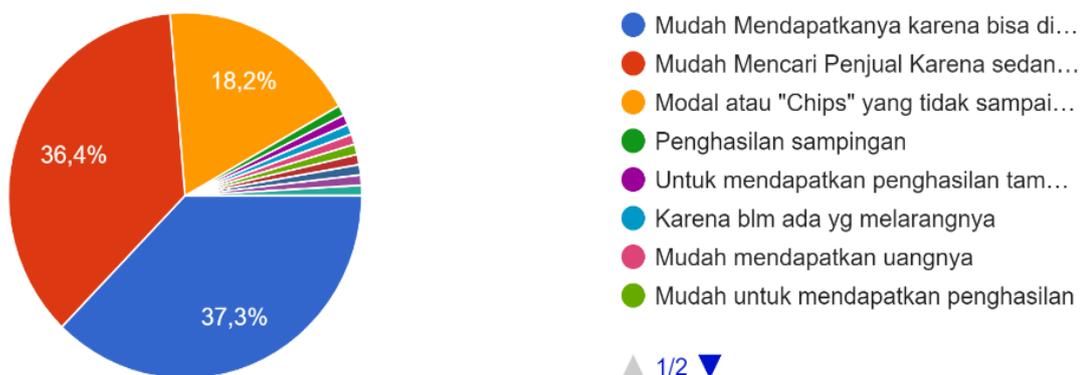
Untuk ancaman yang digunakan terdapat pada pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:⁶⁹

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama enam (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Hadirnya pengaturan tersebut, akan sangat membantu aparat penegak hukum dalam menjalankan tugasnya untuk memberantas tindak pidana perjudian yang ada saat ini.

Fakta yang ketiga, bahwa pelaku tindak pidana perjudian ini merupakan sebagian besar mahasiswa yang berada di kota Surabaya, bahkan seluruh responden yang telah mengisi bahkan dapat mendapatkan uang sebesar Rp500.000 hingga Rp600.000 dalam waktu 1 bulan.

Dari Hasil survei kuesioner yang telah penulis bagikan melalui Google Form yang ditujukan kepada masyarakat yang bertempat tinggal di kota Surabaya yang telah terisi 212, diperoleh hasil faktor masyarakat bahwa berjudi menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.3 Diagram faktor masyarakat menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk berjudi

⁶⁹ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Informasi dan Transaksi Elektronik



Dari 212 Orang masyarakat kota Surabaya yang menggunakan aplikasi tersebut untuk berjudi, ada berbagai faktor mengapa mereka menggunakan aplikasi tersebut untuk berjudi yaitu:

1. Mudah mendapatkan aplikasi tersebut karena tersedia di *Play Store* maupun *App Store*

Dari Hasil Survei yang penulis bagikan kepada jajarannya masyarakat kota Surabaya di tiap-tiap bagian kota Surabaya yang telah diisi oleh 212 orang, terdapat 110 orang yang memiliki alasan bahwa mereka mudah



Gambar 3. 4 Contoh judi slot yang ada pada aplikasi Higgs Domino Island

mendapatkannya karena didapatkan via play store dengan secara gratis.

Dari contoh yang ada di atas, ini merupakan Judi Slot yang ada dalam fitur Aplikasi *Higgs Domino Island*, modal atau uang yang terdapat aplikasi disebut dengan Chips Mereka akan Bertaruh pada jumlah yang mereka tentukan. Semakin tinggi jumlah yang dipertaruhkan maka akan semakin tinggi yang didapatkan ketika ia mendapatkan yang disebut Jackpot

Berdasarkan tinjauan kriminologi, maka terdapat faktor-faktor yang menyebabkan munculnya kejahatan, yaitu

a. Faktor Internal

Faktor yang muncul dari dalam diri pelaku seperti:

- 1) Pelaku ingin mendapatkan uang tanpa harus lelah bekerja, dan dengan modal yang sedikit, bahkan dapat dikatakan tanpa modal, karena kita hanya perlu men-*download* aplikasinya saja, kemudian memainkan aplikasinya dan kemungkinan jika mendapatkan JACKPOT, maka ia akan mendapatkan suatu CHIPS yang besar



kemudian pelaku dapat menjualnya seharga yang ada di pasaran sekitar pelaku.

- 2) Pelaku menganggap ini hanya merupakan aplikasi biasa yang tidak ada hukumnya, namun tanpa disadari bahwa hal tersebut merupakan ia telah menyalahi aturan yaitu aturan perjudian yang terdapat pada pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

b. Faktor Eksternal.

Yaitu faktor yang muncul dari luar, seperti:

- 1) Faktor pengaruh dari orang lain. Dalam hal ini pengaruh dari orang lain sangat berdampak pada diri pelaku, karena tanpa adanya pengaruh dari orang lain, maka tidak akan terjadinya pelanggaran atau kejahatan yang terjadi.
- 2) Faktor Berkembangnya teknologi, dalam hal berkembangnya teknologi yang sangat cepat, membuat pelaku dapat mengakses segala bentuk informasi, bahkan situs ataupun hal lain yang dapat bermuatan perjudian.

Jika fakta-fakta tentang pelaku kejahatan tersebut dianalisis menurut Teori Tegas atau *Strain Theory*, *Strain Theory* memiliki pandangan bahwa manusia pada dasarnya makhluk yang selalu melanggar hukum, norma-norma dan peraturan-peraturan setelah terputusnya antara tujuan dan cara mencapainya menjadi demikian besar sehingga baginya satu-satunya cara untuk mencapai tujuan ini adalah melalui saluran yang ilegal, pada mulanya *Strain Theory* memandang manusia dengan sinar atau cahaya optimis atau bisa disebut pada awalnya manusia tersebut adalah baik, namun karena kondisi sosial yang menciptakan tekanan atau stress, ketegangan dan akhirnya kejahatan⁷⁰, seperti halnya pelaku tindak pidana perjudian melalui aplikasi *Higgs Domino Island*, pelaku ingin mendapatkan uang dengan secara instan, dikarenakan kondisi pelaku yang ekonomi pelaku yang mayoritas menganggur kemudian mendapatkan tekanan dari keluarga yang ataupun sosial, pada akhirnya pelaku lari dalam tindak pidana perjudian yang menurut pelaku dapat menghasilkan uang secara instan dan nominal yang banyak.

⁷⁰ Soedjono Dirdjosisworo, **Sinopsis Kriminologi Indonesia**, Mandar Maju, Bandung, 1994, hlm 108-143



Dengan perilaku dari para pemain yang memperjual belikan uang yang terdapat aplikasi tersebut atau yang disebut "CHIPS" sehingga sah dikatakan suatu perjudian, karena di dalam aplikasi tersebut merupakan simulasi judi Slot, hal tersebut masuk dalam kategori tindak pidana perjudian yang telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303. Selain itu, aplikasi tersebut merupakan diakses menggunakan internet maka hal tersebut juga diatur dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ada pada pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian"

Dari pasal diatas dapat ditemukan bahwa apa yang dilakukan oleh pelaku itu adalah secara sengaja menjual/belikan Chips yang ada dalam aplikasi tersebut, dan hal tersebut adalah suatu tindakan yang merupakan tindak pidana perjudian. Oleh karena itu meskipun aplikasi tersebut hanya sebuah permainan belaka yang ataupun simulasi judi Slot, namun jika Menjual/Membeli Chips yang terdapat aplikasi tersebut dengan harga tertentu maka sudah sah termasuk dalam perjudian, karena perjudian memiliki unsur sebagai berikut:

- Ada permainan atau perbuatan manusia
- Bersifat untung-untungan
- Dengan menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya⁷¹

Jadi bagi mereka yang memainkan kemudian mendapatkan keuntungan dari hasil menjual Chips yang ada dalam aplikasi tersebut maka sah dikatakan bahwa ia adalah pelakunya

Selain itu penulis juga menemukan bukti-bukti real yang sangat menunjang penelitian ini, bukti ini adalah bukti dimana terdapat dalam Grup Jual/Beli Media Sosial berupa *Facebook* dan *Instagram* yang telah penulis peroleh buktinya



Info Chip Surabaya Barat
Gabung

6 jam · 🌐

Ready bosku 18B 60k lek di borong kabeh sak B e 55 bosku..

Sby barat tandes

⁷¹ Kris Demirto Faot. *Loc. cit*

melalui tangkapan layar handphone atau *Screenshot*. Berikut lampiran gambar bukti yang penulis peroleh:

Dengan contoh gambar di atas, hal tersebut merupakan forum jual beli yang ada di salah satu forum media sosial yaitu Facebook, mereka akan menjajakan jumlah Chips yang mereka jual, untuk harga 1B (1 Billion atau 1 Miliar) Chips yang ada dalam aplikasi tersebut dijual dengan seharga Rp60.000, sehingga jika terjual semua maka yang didapatkan adalah Rp1.080.000 (1 juta delapan puluh ribu rupiah), meskipun itu merupakan

Gambar 3. 5 Hasil tangkapan layar dari salah satu anggota yang sedang menjual chipsnya

aplikasi permainan namun jika dijajakan dan terjual maka memenuhi bahwa menyalahi aturan yang terdapat pada Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) *jo.* Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian karena telah memenuhi unsur ada permainan, bersifat untung-untungan dan ada yang dipertaruhkan.

2. Transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Dari hasil survei yang penulis bagikan kepada 200 orang yang bertempat tinggal di kota Surabaya, terdapat 100 dan beberapa alasan orang beralasan mengapa menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island* untuk berjudi adalah karena mereka beranggapan bahwa transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, karena memang melalui via media sosial saja mereka sudah dapat bertransaksi kemudian mendapatkan apa yang mereka butuhkan yaitu modal mereka atau Chips.

Berdasarkan dari tinjauan kriminologi, maka terdapat faktor-faktor yang menyebabkan munculnya kejahatan, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor yang muncul dari dalam diri pelaku:

- 1) Faktor yang muncul dalam diri pelaku yaitu adanya kepentingan yang ingin pelaku lakukan. Dalam kasus ini adanya kepentingan dalam diri pelaku untuk melakukan kejahatan, kepentingan tersebut adalah melakukan transaksi perjudian.

b. Faktor Eksternal



Yaitu faktor yang muncul dari luar, seperti:

- 1) Faktor perkembangan teknologi. Dalam hal ini dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat para pelaku dapat mengakses segala bentuk informasi tentang perjudian.

Jika Fakta tentang pelaku dikaitkan dengan kriminologi maka yang sesuai adalah *Teori Differential Association*, dalam versi keduanya yang telah disebutkan bahwa pola perilaku jahat tidak diwariskan akan tetapi dipelajari melalui suatu pergaulan yang akrab. Disini cara para pelaku untuk melakukan Komunikasi ini adalah mereka saling mempelajari bagaimana cara untuk mendapatkan dan cara untuk dapat mendapatkan keuntungan masing-masing seperti membeli dan menjual chips dengan cara bertransaksi melalui Whatsapp, selain itu mereka juga mempelajari tentang perbuatan menyimpang tersebut melalui suatu pergaulan yang akrab, pergaulan yang akrab ini adalah mereka saling mengenal satu sama lain dan sangat erat akan pertemanan yang mereka jalin saat itu, maka dari itu suatu tindak pidana yang mereka lakukan akan mereka pelajari dari pergaulan yang akrab tersebut, karena jika kapanpun mereka membutuhkan suatu modal atau



Gambar 3.6 hasil tangkapan layar bukti chat antar pemain yang sedang bertransaksi



Chip, mereka hanya perlu membuka suatu forum media sosial ataupun menghubungi teman yang juga memainkan aplikasi tersebut kemudian mereka bertransaksi maka sudah didapatkanlah modal mereka. Seperti contoh yang ada pada gambar berikut:

Dalam hal ini seperti ini, pelaku membeli chip nya terlebih dahulu namun membayarnya setelah selang beberapa hari, bahkan konsep jual beli modal atau chips yang ada pada aplikasi *Higgs Domino Island* dapat membayar di lain hari atau yang disebut "*Pay later*" dapat chips terlebih dahulu bayar kemudian.

Dengan adanya bukti transaksi tersebut maka sudah terpenuhi unsur perjudian, karena mereka bergantung pada permainan yang bersifat untung-untungan, kemudian ada yang dipertaruhkan. Pasal yang dapat digunakan untuk menjeratnya adalah pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin:
 1. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 2. dengan sengaja menawarkan atau memberi 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 haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Selain pasal yang terdapat pada pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) terdapat juga jika perjudian dilakukan secara elektronik atau online yaitu pada pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 yang berbunyi: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak

mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Kemudian untuk ancaman diatur pada pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama enam (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

Dari ketentuan yang ada pada kedua pasal tersebut, maka perilaku pada kedua pemain tersebut dapat dikenakan dalam pasal tersebut karena terdapat kata “dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu.....” kata memberi kesempatan disini tertuju pada penjual, karena telah menjual untuk digunakan modal berjudi, jika salah satu dari mereka tidak menjualnya maka tidak akan terpenuhi karena salah satu dari mereka tidak memberi kesempatan pada pemain untuk melakukan perjudian. Jika sudah terpenuhi nya suatu unsur maka pelaku dapat dipidana dengan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan terancam hukuman paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah). Selain bukti transaksi chat yang ada pada sosial media WhatsApp terdapat juga bukti chat



Gambar 3. 7 Hasil tangkapan layar bukti transaksi jual beli Chips antar pemain

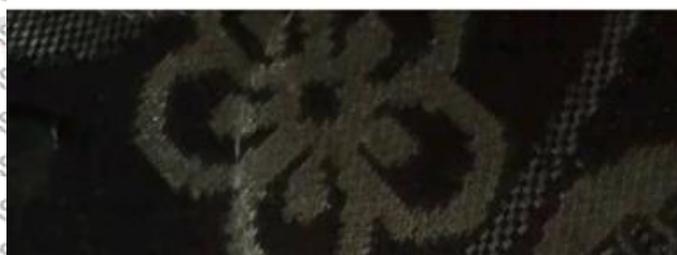
transaksi yang ada dalam suatu media sosial dan telah sah terjadinya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli dengan objek barang yang dibeli ada modal atau chips. Berikut lampiran bukti yang dapat ditampilkan:

Pada gambar diatas merupakan bukti chat transaksi yang ada pada sosial media Facebook, ini membuktikan bahwa transaksi dapat dimana saja dan kapan saja, karena mereka tidak perlu berteman dan tidak perlu bertemu, hanya perlu membayar saja kemudian pembeli sudah mendapatkan Chips mereka, dengan ini perbuatan mereka telah melanggar pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Ayat (1) karena telah memenuhi unsur "Memberi kesempatan" Selain bukti transaksi terdapat juga masyarakat yang dengan sengaja memasarkan jualan mereka dalam grup media sosial, dan memanfaatkan fitur *marketplace* dari salah satu platform media sosial, berikut penulis lampirkan buktinya:



Ganda Ku
7 hrs · 🌐

Assalamualaikum Bng 🙏
Ready Chip Domino
Wa= 0813-6762-3250 → A
1B 55K + 2B 100K
3B + 150k + 4B 200K
5B 250K + 10K 500K
Via Tf / Dana / Ovo / Pulsa Bisa
Masih Bisa Di Percaya Bng. ⚠️



Gambar 3. 8 Hasil tangkapan layar, bukti terdapat akun yang sedang mempromosikan penjualan modal perjudian

Pada postingan yang telah dibuat oleh salah satu anggota grup tersebut menerangkan bahwa mereka menjual berbagai macam jumlah Chips atau modal untuk berjudi dalam aplikasi *Higgs Domino Island*, mulai 100M (Seratus Million) atau 100.000.000 (Seratus juta) yang seharga Rp.8000 (delapan ribu rupiah) hingga 1B (Satu billion) atau 1.000.000.000



(Satu Miliar) yang memiliki harga Rp.65.000 (enam puluh lima ribu rupiah), yang bahkan penjual tersebut menerima pembayaran dalam bentuk metode apapun, mulai beberapa bank yang ada di Indonesia (BRI, BNI) hingga platform Dompot Online seperti DANA, OVO, dan GOPAY.

3. Nilai tukar untuk modal dalam aplikasi tidak mahal, yaitu Rp50.000-Rp70.000 untuk 1 billion

Dari hasil survei yang penulis bagikan kepada 200 orang masyarakat kota Surabaya, terdapat 200 orang yang memberikan jawaban harga pasaran sekitar untuk 1 Billion tidak ada yang menjawab lebih dari Rp.65.000, berikut lampiran jawaban responden:

Berdasarkan dari tinjauan kriminologi, maka terdapat faktor-faktor yang menyebabkan munculnya kejahatan, yaitu:

a. Faktor Internal

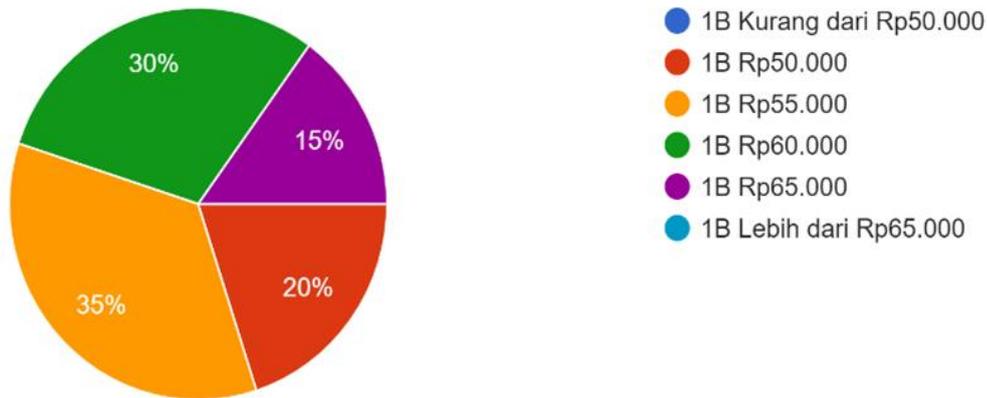
Yaitu faktor yang muncul dari dalam diri pelaku, seperti:

Adanya kepentingan dan keinginan yang ingin pelaku lakukan. Dalam kasus ini adanya kepentingan dalam diri pelaku untuk melakukan kejahatan, kepentingan tersebut adalah untuk mendapatkan hasil yang tinggi dengan modal yang sedikit-dikitnya. Maka dari itu pelaku memilih aplikasi ini yang ia gunakan untuk berjudi karena relatif murah dan dapat dibeli baik dari masyarakat kalangan atas, menengah maupun bawah, memiliki harga pasaran yang tidak melebihi Rp70.000 (tujuh puluh ribu rupiah)

b. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang muncul dari luar, seperti:

1) Faktor keuangan. Dalam kasus ini faktor keuangan memiliki faktor penting karena para pelaku akan merasa sangat senang jika mereka mendapatkan hadiah ataupun bahkan jackpot, pelaku merasa jika memiliki uang yang banyak maka ia akan dapat mendapatkan segalanya, maka dari itu mereka akan berusaha mencari jalan lain yang dapat menghasilkan uang yang banyak dengan modal yang minim.



Gambar 3. 9 Diagram untuk harga tiap chips di daerah masing-masing responden

2) Faktor perkembangan teknologi. Dalam hal ini dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat para pelaku dapat mengakses segala bentuk informasi berupa situs ataupun aplikasi yang bermuatan perjudian.

3) Faktor lingkungan, Faktor lingkungan juga merupakan suatu faktor yang cukup penting, dikarenakan apabila pelaku berada di lingkungan yang memiliki lapangan pekerjaan yang minim, maka pelaku akan lari pada aplikasi tersebut dan bahkan mungkin akan menjadikannya penghasilan utama.

Dengan ini perbuatan pelaku juga ditunjang dengan *Strain theory* atau Teori Tegas, yaitu teori yang beranggapan bahwa manusia pada dasarnya makhluk yang selalu memperkosa hukum atau melanggar hukum, norma-norma dan peraturan-peraturan setelah terputusnya antara tujuan dan cara mencapainya menjadi demikian besar sehingga baginya satu-satunya cara untuk mencapai tujuan ini adalah melalui saluran yang ilegal⁷². Mencapai tujuan melalui saluran ilegal yaitu dengan cara berjudi dengan aplikasi *Higgs Domino Island* kemudian Teori Tegas yang kedua adakah Manusia pada dasarnya memiliki pribadi yang baik, namun karena kondisi sosial yang menciptakan tekanan atau *stress*, ketegangan dan akhirnya kejahatan, *Strain Theory* yang kedua ini akan didorong dengan faktor lingkungan yang menuntutnya untuk memenuhi kebutuhan hidup namun di lingkungannya tidak memiliki lapangan kerja yang cukup sehingga, pelaku berusaha

⁷²Soedjono Dirdjosisworo, *loc. Cit.*

mendapatkan penghasilan dari perjudian yang melalui aplikasi *Higgs Domino Island*. Sama halnya dengan alasan sebelumnya, pelaku membeli modal atau Chips *Higgs Domino Island*, Kemudian bertaruh dan memainkannya serta berusaha untuk mendapatkan penghasilan atau melipatgandakan modalnya ini juga termasuk dalam unsur-unsur perjudian yaitu:

1. Adanya Permainan
2. Bersifat Untung-Untungan
3. Ada yang dipertaruhkan

Jika dijerat dengan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, unsur yang terpenuhinya adalah "dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu" atau pun jika pelaku yang menjadikannya sebagai penghasilan utama maka ia akan dijerat dengan pasal 303 Ayat (1) Ke-3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Selain jawaban responden yang terdapat pada Gambar 3.9, terdapat bukti bahwa harga yang tidak melebihi Rp70.000 juga merujuk pada Gambar 3.8, dalam gambar tersebut tertera yang pelaku tersebut dagangkan, bahwa harga yang paling tinggi hanya ada dihargai sebesar Rp65.000, selain bukti yang sudah ada, penulis juga menemukan bahwa terdapat suatu E-



Gambar 3. 10 Hasil tangkapan layar salah satu E-Commerce yang juga menjual Chips aplikasi *Higgs Domino Island*



Commerce yang juga menjual Chips dengan harga yang tidak jauh berbeda dengan harga pasaran, berikut bukti yang penulis lampirkan:

Dapat dilihat pada gambar diatas merupakan salah satu *e-commerce* yang memasarkan produk Chips yang memiliki harga yang sama yaitu di bandrol tidak mencapai seharga Rp70.000 (tujuh puluh ribu rupiah), bahkan tiap penjual nya menyebar di setiap kota, terdapat di Jakarta Barat, Kota Tanjung Balai, Kabupaten Tangerang, Kabupaten Sidoarjo dan tempat lainnya. Bahkan Chips yang merek jual sudah mencapai jumlah ratusan terjual di *E-Commerce*.

Pada dasarnya mereka yang berjualan pada *E-Commerce* juga dapat ditangkap menggunakan pasal yang sama, yaitu dengan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yaitu memenuhi unsur "memberikan kesempatan...", sehingga ia dapat dijerat dengan Maksimal Penjara 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah).

Di kota Surabaya sendiri jika terjadi perjudian seperti ini maka yang dapat menanganinya adalah Polres Surabaya Kota, Karena mereka memiliki tim khusus *Cyber* yang dapat menangani apabila terduga pelaku tindak pidana perjudian mengelak untuk mengaku dan telah melakukan transaksi jual/beli Chips, maka tim *Cyber* akan membuka handphone milik korban dan akan melihat *history* atau mutasi rekening milik korban, sehingga pelaku tidak dapat mengelak lagi atas tindak pidana yang telah dilakukannya, selain tim *Cyber*, Polres Surabaya Kota juga memiliki SATRESKRIM atau satuan reserse kriminal yang bertugas melaksanakan penyelidikan, penyidikan, dan pengawasan penyidikan tindak pidana, termasuk fungsi identifikasi dan laboratorium forensik lapangan serta pembinaan, koordinasi dan pengawasan penyidik pegawai negeri sipil. Lebih tepatnya hal tersebut secara langsung akan ditangani oleh penyidik yang ada di Polres Surabaya Kota.

C. Kendala yang dialami pihak penyidik sehingga masih belum adanya penanganan oleh Polres Surabaya Kota terhadap perjudian melalui aplikasi *Higgs Domino Island*



Untuk Polres kota Surabaya belum ada penanganan terkait perjudian online tersebut, dari hasil yang penulis peroleh saat wawancara kepada Penyidik Polres Kota Surabaya, belum adanya penanganan tersebut dikarenakan :

1. Tidak memiliki alat yang mampu mendeteksi keterlibatan masyarakat Surabaya baik sebagai pemain maupun bandar.

Dalam hal kewajiban penyidik untuk melakukan penyidikan menurut Pasal 106 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana yang berbunyi: "penyidikan yang mengetahui, menerima laporan atau pengaduan tentang terjadinya suatu peristiwa yang patut diduga merupakan tindak pidana wajib segera melakukan tindakan penyidikan yang diperlukan."⁷³

Dilihat dari substansi pasalnya, maka penyidikan wajib segera dilakukan jika penyidik mendapat laporan atau pengaduan tentang adanya suatu peristiwa yang patut diduga sebagai tindak pidana. Maka dari itu seorang penyidik harus segera melakukan penyidikan terhadap laporan yang diterimanya dan segera memproses laporan tersebut untuk dilakukan penyidikan terhadap suatu perkara yang diduga tindak pidana tersebut.

Dalam kasus perjudian online melalui aplikasi *Higgs Domino Island* ini, penyidik sebenarnya mengetahui bahwa aplikasi ini kemungkinan dapat disalahgunakan dengan cara memperjualbelikan chips tersebut secara luas sehingga dapat menjadi ladang perjudian bagi masyarakat banyak.⁷³

Namun, pihak penegak hukum tidak dapat bertindak sebelum adanya bukti yang nyata, pihak Polres Surabaya Kota juga tidak memiliki alat yang dapat mendeteksi keterlibatan masyarakat Kota Surabaya yang menjadi pemain sekaligus bandar yang menjual Chips *Higgs Domino Island* tersebut. Penyidik hanya mengetahui aplikasi ini memang marak, namun tidak dapat mengetahui apakah masyarakat di wilayah Kota Surabaya yang berada di naungan Polres Surabaya Kota tersebut terlibat atau tidak.⁷⁴

⁷³ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 25 Maret 2022

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 26 Maret 2022



Meskipun Polres Kota Surabaya memiliki alat pelacak yang ada di Pusat Laboratorium Forensik (Puslabfor) atau yang dikenal dengan nama *Cellebrite UFED Touch*, alat yang dapat melacak data panggilan telepon, daftar nomor telepon, pesan teks (SMS), gambar, video, data audio, bahkan data informasi yang sudah terhapus pun dapat ditemukan, serta dapat menyediakan ekstraksi data yang lebih mendalam bahkan dari perangkat yang dilindungi password dan enkripsi. Namun tidak dapat menggunakannya untuk mengetahui keterlibatan masyarakat Kota Surabaya dalam perjudian online basis aplikasi *Higgs Domino Island* tersebut.⁷⁵

Jika hal ini dianalisa menurut sistem hukum yang dikemukakan oleh Lawrence M. Friedman, sistem hukum (*legal system*) adalah satu kesatuan hukum yang terdiri dari tiga unsur, yaitu struktur hukum (*legal structure*), substansi hukum (*legal substance*) dan kultur hukum (*legal culture*).⁷⁶ Secara sederhana, struktur hukum (*legal structure*) diidentikkan dengan lembaga-lembaga atau organisasi pelaksana hukum atau dapat diibaratkan sebagai aparat penegak hukum yang ada pada saat ini. Dari segi hukum pidana, organisasi yang bertugas menyelenggarakan struktur tersebut dapat terwujud dalam suatu kerangka peradilan pidana (*criminal justice system*), yang pada dasarnya merupakan susunan kekuasaan menegakkan hukum pidana yang terdiri dari kekuasaan untuk melakukan penyidikan, kekuasaan untuk melakukan penuntutan, kekuasaan untuk mengadili dan menjatuhkan putusan serta kekuasaan pelaksanaan putusan/pidana oleh badan/aparat pelaksana/eksekusi yang ada di Indonesia.⁷⁷ Selama pelaksanaan penegakan hukum pidana di Indonesia, komponen-komponen tersebut diperlihatkan dalam Lembaga Kepolisian, Kejaksaan dan Pengadilan.

Dari penelitian yang penulis dapatkan bahwa ada kekurangan pada struktur yang ada Polres Surabaya Kota yakni tidak tersedianya alat yang dapat mengetahui keterlibatan Masyarakat terhadap perjudian online baik via aplikasi *Higgs Domino Island* maupun via situs internet, maka dalam hal

⁷⁵ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 29 Maret 2022

⁷⁶ Lawrence M. Friedman, **Hukum Amerika: Sebuah Pengantar, Terjemahan dari *American Law An Introduction, 2nd Edition***, Alih Bahasa: Wishnu Basuki, Tatanusa, Jakarta, 2001, hlm. 6-

⁷⁷ Barda Nawawi Arif, **Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 28



ini sesuai dengan definisi yang terdapat dalam Teori Lawrence M. Friedman yaitu mengenai struktur hukum (*legal structure*). Pada saat ini struktur yang ada di Polres Surabaya Kota terdapat kekurangan. Kekurangan ini dapat diharapkan agar segera terpenuhi guna mengurangi jumlah perjudian yang ada di Kota Surabaya.

Untuk dapat mengungkap petunjuk dari para pelaku kejahatan Perjudian Online dalam melakukan aksinya terkait dengan yang berhubungan dengan program-program dan data-data komputer, saat ini sarana yang ada di Polres Surabaya Kota belum memadai karena belum ada alat pelacak tersebut dan juga komputer forensik. Fasilitas ini dibutuhkan untuk mengungkap informasi digital seperti transaksi jual/beli, web yang memuat ataupun aplikasi perjudian, dan sebagainya yang berhubungan dengan kejahatan tersebut, dan dapat merekam dan menyimpan bukti-bukti berupa *softcopy* baik gambar, video, dan program lainnya yang berhubungan dengan kejahatan tersebut. dalam hal ini Polres Surabaya Kota masih belum mempunyai fasilitas seperti alat pelacak dan juga komputer forensik

Dengan adanya kekurangan pada struktur yang ada di Polres Surabaya kota ini menyebabkan perjudian basis aplikasi *Higgs Domino Island* tidak dapat terselesaikan dengan semestinya, karena tidak adanya alat yang dapat mengetahui siapa saja yang terlibat, sehingga kepolisian menunggu adanya laporan ataupun pengaduan yang adanya terkait dengan perjudian tersebut.

2. Tidak memiliki personil kepolisian yang berkemampuan dalam penggunaan teknologi informasi untuk mendeteksi adanya transaksi perjudian di Surabaya.

Berdasarkan Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia pada fungsi kepolisian adalah "salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat." Sehingga setiap bentuk kegiatan yang mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat menjadi tanggung jawab kepolisian. Termasuk kejahatan perjudian yang dilakukan menggunakan aplikasi *Higgs Domino Island*, itu juga sewajarnya menjadi tanggung jawab



kepolisian. Dengan begitu kepolisian dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat apapun bentuk kasusnya, sehingga keamanan dan ketertiban dapat terselenggara dengan baik di negara ini. Selain terdapat kekurangan dari sistemnya, terdapat juga kekurangan dari sumber daya yang ada di Polres Surabaya Kota itu sendiri, yaitu tidak tersedianya penyidik yang mumpuni di bidang IT.⁷⁸

Selain terdapat kekurangan dari sistemnya, terdapat juga kekurangan dari sumber daya yang ada di Polres Surabaya Kota itu sendiri, yaitu tidak tersedianya penyidik yang mumpuni di bidang IT.⁷⁹ Dikarenakan penyidik yang ada pada saat ini belum banyak yang ahli dalam bidang IT terutama untuk perkara tindak pidana yang berhubungan dengan internet. Dengan keterbatasan alat dan sumber daya manusia di bidang IT semakin banyak juga kejahatan yang mengikuti perkembangan zaman pada era sekarang. Karena mudahnya akses internet yang ada pada saat ini, para korban bisa dengan leluasa menggunakan internet tetapi mereka tidak bisa melindungi dirinya sendiri di dalam dunia maya tersebut, sehingga para pelaku dapat memanfaatkan kelemahan dari korban tersebut untuk melakukan aksinya. Contohnya dengan melakukan penyebaran kode OTP dengan embel2 hadiah berupa uang dan para korban akhirnya terjebak disitu. Dalam hal itu pelaku dapat dengan leluasa membobol apa yang ada di handphone korban sehingga informasi rahasia atau privasi yang ada milik korban dapat dilihat dan juga dipindah oleh pelaku.⁸⁰

Dikarenakan penyidik yang ada pada saat ini belum banyak yang ahli dalam bidang IT terutama untuk perkara tindak pidana yang berhubungan dengan internet. Dengan keterbatasan alat dan sumber daya manusia di bidang IT semakin banyak juga kejahatan yang mengikuti perkembangan zaman pada era sekarang. Karena mudahnya akses internet yang ada pada saat ini, para korban bisa dengan leluasa menggunakan internet tetapi mereka tidak bisa melindungi dirinya sendiri di dalam dunia maya tersebut,

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 30 Maret 2022

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 31 Maret 2022

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 1 April 2022



sehingga para pelaku dapat memanfaatkan kelemahan dari korban tersebut untuk melakukan aksinya.⁸¹

Karena kurangnya personil penegak hukum yang mengetahui di bidang IT, dapat menghambat proses terselesaikan atau terpecahkan masalah tersebut, bahkan belum ada yang terungkap hingga saat ini. Berdasarkan keterangan penyidik, hanya beberapa penyidik di Polres Surabaya Kota yang memahami bidang Teknologi Informasi ini, ini membuat tidak seimbang dengan kasus yang ada. Sehingga perlu dipikirkan kembali oleh pemerintah untuk memberikan pelatihan mengenai Teknologi Informasi ini kepada kepolisian yang ada di Indonesia ini, agar kasus terkait Perjudian via aplikasi *Higgs Domino Island* ini dapat diminimalisir bahkan dihilangkan.

Jika memiliki alat yang dapat melacak terlibatnya masyarakat Kota Surabaya dalam perjudian online baik melalui situs ataupun aplikasi, tetap wajib mengimbangi kecanggihan alat tersebut dengan personil penegak hukum yang mumpuni di bidang IT, oleh karena itu kenapa pihak kepolisian Polres Surabaya Kota masih belum menangani kasus perjudian via aplikasi *Higgs Domino Island* tersebut, karena selain alat yang terbatas atau bahkan tidak memiliki, serta tidak memiliki sumber daya manusia yang mampu menguasai bidang IT.

Pada umumnya para penyidik yang ada di Polres Surabaya Kota masih sangat minim dalam menguasai komputer dan memahami sistem informasi yang tersedia dalam Teknologi Jaringan dan Komputer, seperti halnya kemampuan melakukan penyidikan langsung terhadap kasus-kasus Perjudian yang ada.⁸² Kejahatan dalam dunia online lebih bersifat tidak nyata atau maya dan non-fisik inilah yang membuat sistem pembuktian terhadap kejahatan ini dianggap menyulitkan bagi para penyidik yang ada. Selain itu Para penyidik saat ini belum pernah dalam menjalani khusus untuk penyidikan terhadap kasus Perjudian Online via aplikasi *Higgs Domino Island*.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 4 April

2022
⁸² Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 5 April
2022



Jika hal ini dianalisa menurut sistem hukum yang dikemukakan oleh Lawrence M. Friedman, sistem hukum (*legal system*) adalah satu kesatuan hukum yang terdiri dari tiga unsur, yaitu struktur hukum (*legal structure*), substansi hukum (*legal substance*) dan kultur hukum (*legal culture*).⁸³ Secara sederhana, struktur hukum (*legal structure*) diidentikkan dengan lembaga-lembaga atau organisasi pelaksana hukum atau dapat diibaratkan sebagai aparat penegak hukum yang ada pada saat ini.

Dalam hal ini karena di Polres Surabaya Kota tidak tersedianya penyidik yang mumpuni di bidang IT, maka terdapat kesamaan dengan definisi yang terdapat dalam Teori Lawrence M. Friedman yaitu mengenai struktur hukum (*legal structure*). Dalam penelitian ini Lembaga Kepolisian sangat berpengaruh atas hasil yang peneliti dapatkan. Khususnya pada Lembaga Kepolisian yang ada di Polres Surabaya Kota yang menangani kasus Perjudian Online, dengan bantuan para petugas penegak hukum khususnya penyidik yang ada di Polres Surabaya Kota diharapkan agar tindak pidana yang ada saat ini dapat diminimalisir karena adanya pencegahan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum saat ini. Dari penelitian yang penulis dapatkan bahwa ada kekurangan pada struktur yakni kurangnya Sumber Daya Manusia terutama di bagian penyidik di Polres Surabaya Kota yang menyebabkan tidak adanya penanganan tindak pidana perjudian berbasis aplikasi *Higgs Domino Island* yang ada di kota Surabaya

Selain hal tersebut, terdapat masalah lain yang timbul adalah perkara bukti, dikarenakan tindak pidana ini dilakukan melalui aplikasi, dan transaksi melalui *Private Chat* atau chat pribadi seperti WhatsApp ataupun *Direct Message* yang ada pada Facebook, membuat pelaku leluasa jika ingin menghapus barang bukti seperti, chat, bukti transaksi, ini dikarenakan sifat internet dunia maya yang fleksibel sehingga mudah diubah, dihapus, atau disembunyikan oleh para pelaku.

Dengan adanya kekurangan ini mengakibatkan proses penyidikan yang dilakukan oleh penyidik menjadi tidak maksimal, karena para penyidik tidak dibekali dengan Ilmu dan Teknologi yang ada pada saat ini, sehingga sering kali kasus terkait Perjudian khususnya *Online Gambling* atau Judi

⁸³ Lawrence M. Friedman, *loc. cit*



Online ini tidak dapat terselesaikan dengan maksimal. Maka dari itu untuk kedepannya akan dilakukan pelatihan khusus untuk para penyidik dengan cara pembekalan Ilmu dan Teknologi yang dilakukan oleh Polri, sehingga dalam penerapan kedepannya agar para penyidik dapat mengimbangi Ilmu dan Teknologi yang semakin hari semakin banyak pengetahuan terkait teknologi terbaru pada saat ini.⁸⁴

Selain itu juga diharapkan dengan adanya kekurangan yang sangat berkaitan ini yaitu tidak adanya alat untuk mengetahui keterlibatan masyarakat dalam perjudian online dan juga kurangnya sumber daya manusia untuk penyidik di bidang Ilmu dan Teknologi ini untuk lebih meningkatkan kinerja kepolisian yang ada di Polres Surabaya Kota untuk lebih mengayomi kepada masyarakat, meningkatkan penyuluhan dan berperan aktif membina masyarakat tentang pengetahuan masalah kejahatan konvensional maupun kejahatan modus baru yang sering terjadi pada saat ini, dan juga serta pentingnya mencegah kejahatan tersebut terjadi lagi.

3. Penyidik menganggap bahwa perjudian melalui aplikasi *Higgs Domino Island* hanya sebuah hiburan permainan

Aplikasi *Higgs Domino Island* merupakan aplikasi yang dapat di unduh melalui Play Store maupun App Store, aplikasi tersebut termasuk dalam Permainan yang menggunakan data internet/*Game Online*, seperti yang kita ketahui, *Game Online* merupakan sebuah hiburan dikala suntuk, ataupun saat kita membutuhkan kesenangan saja tanpa memikirkan hal lain sehingga bisa melepaskan rasa penat.⁸⁵

Sama halnya yang dikatakan oleh Aiptu Suswin Prastiono selaku Penyidik Polres Kota Surabaya bahwa aplikasi ini merupakan permainan yang dirilis oleh platform Android melalui *Play store*, sehingga Pihak penegak hukum beranggapan bahwa ini merupakan hiburan di masa seseorang sedang merasa lelah ataupun stress, selain beranggapan aplikasi ini hanya sebuah permainan, Aiptu Suswin Prastiono juga menganggap bahwa ini

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 7 April 2022

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 7 April 2022



merupakan aplikasi permainan yang rilis pada Play Store, dan beranggapan bahwa sudah semestinya mendapatkan izin oleh pihak-pihak development terkait, dan ketika sudah ditetapkan jika permainan ini dilarang, maka Pihak penegak hukum juga beranggapan bahwa Play Store akan langsung menghapus aplikasi tersebut dari platform Play Store.⁸⁶

Dalam fakta yang ada, bahwa banyak permainan yang pada awalnya memang sebagai hiburan, namun, timbulnya kejahatan karena ada celah atau kesempatan yang dimanfaatkan oleh pelaku sehingga sesuatu yang awalnya berawal dari hiburan mungkin akan menjadi malapetaka yang dapat menimbulkan kejahatan, jika dikaitkan dengan teori Lawrence M. Friedman, sistem hukum (*legal system*) adalah satu kesatuan hukum yang terdiri dari tiga unsur, yaitu struktur hukum (*legal structure*), substansi hukum (*legal substance*) dan kultur hukum (*legal culture*).⁸⁷ Secara sederhana, struktur hukum (*legal structure*) diidentikkan dengan lembaga-lembaga atau organisasi pelaksana hukum atau dapat diibaratkan sebagai aparat penegak hukum yang ada pada saat ini.

Dalam hal ini karena di Polres Surabaya Kota menganggap bahwa aplikasi Higgs Domino Island hanya sebuah permainan terdapat persamaan dengan teori milik Lawrence M. Friedman yaitu mengenai struktur hukum (*legal structure*). Lembaga Kepolisian sangat berpengaruh besar dalam kejahatan penyalahgunaan aplikasi ini menjadi suatu perjudian *online*, karena kepolisian merupakan lembaga penegak hukum yang sah di Negara Indonesia, untuk itu seharusnya kepolisian tidak menganggap ini hanya sebuah permainan belaka karena seiring perkembangan zaman pelaku juga memiliki intelegensi tinggi dalam memanfaatkan sesuatu yang memudahkan pelaku dalam melakukan tindak pidana, tidak hanya pelaku yang berintelegensi tinggi, orang yang sedang mengalami frustrasi juga dapat berubah menjadi pelaku perjudian. Orang yang frustrasi cenderung lebih mudah untuk mengonsumsi alkohol demi membantu mengurangi beban hidup yang ada dibandingkan dengan orang dalam keadaan normal.

⁸⁶ Hasil wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono selaku penyidik Polres Surabaya Kota 8 April 2022

⁸⁷ Lawrence M. Friedman, *loc. cit*



Psikologis seseorang yang terganggu dalam interaksi sosial akan tetap memiliki kelakuan jahat tanpa melihat situasi dan kondisi.⁸⁸

Pelaku kejahatan cenderung memiliki psikologis yang sedang dalam keadaan tertekan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak kunjung dapat ia lakukan karena tak memiliki penghasilan tetap. Kemiskinan atau faktor ekonomi ini adalah menjadi faktor yang mempengaruhi terjadinya kejahatan, karena demi memenuhi kebutuhan hidupnya maka orang akan cenderung melakukan apapun itu meski melakukan kejahatan sekalipun. Orang-orang yang berada di kelas menengah ke bawah akan merasa hidupnya berbeda sekali dengan orang-orang yang memiliki pendapatan di atasnya, hal ini mendorong seseorang tersebut untuk melakukan kejahatan karena merasa iri. Sejalan dengan pemikiran itu bahwa salah satu masalah struktural yang perlu diperhatikan dalam analisis kejahatan di Indonesia adalah masalah kemiskinan. Dalam kriminologi, keadaan ini sebenarnya dianggap sangat penting karena kemiskinan merupakan bentuk kekerasan struktural dengan amat banyak korban. Kejahatan di Indonesia salah satunya juga didorong oleh krisis ekonomi, termasuk oleh ketimpangan pendapatan dan ketidakadilan ekonomi.⁸⁹

Faktor ekonomi ini membuat orang akan memiliki keinginan untuk mendapatkan uang dalam waktu yang singkat dan dengan cara yang sederhana, maka timbullah keinginan seseorang untuk melakukan kejahatan salah satunya kejahatan pencurian kendaraan bermotor. Berkaitan dengan faktor ekonomi yang berdampak pada beberapa faktor lain misal faktor pendidikan. Orang yang tergolong miskin akan identik dengan pendidikan yang rendah, karena dalam hidupnya tak mampu untuk membayar biaya pendidikan yang kian lama makin mahal. Karena berpendidikan rendah maka seseorang akan cenderung untuk menjadi pengangguran atau hanya memiliki pekerjaan apa adanya, sehingga hal ini bisa mempengaruhi seseorang untuk memiliki penyakit moral atau kepribadian jahat demi mencapai suatu keinginannya.⁹⁰ Teori sosialis mengemukakan bahwa

⁸⁸ Indah Sri Utami, **Aliran dan Teori Dalam Kriminologi**, Thafa Media, Yogyakarta, 2012 hlm

48

⁸⁹ Anang Priyanto, **Kriminologi**, Penerbit Ombak, Yogyakarta, 2012 hlm 77

⁹⁰ Indah Sri Utami *Op.Cit* hlm 72-73



kejahatan timbul karena adanya tekanan ekonomi yang tidak seimbang dalam masyarakat. Teori ini menggambarkan bahwa untuk melawan kejahatan itu haruslah diadakan peningkatan di bidang ekonomi. Dengan kata lain kemakmuran, keseimbangan dan keadilan sosial akan mengurangi terjadinya kejahatan.

Jika dikaitkan dengan kasus perjudian online via aplikasi *Higgs Domino Island*, pada awalnya memang ini merupakan aplikasi yang hanya bersifat permainan dan hanya digunakan ketika seseorang mengalami lelah ataupun stress kemudian membutuhkan hiburan maka akan bermain aplikasi ini, namun ketika seseorang pada suatu waktu memiliki intelegensi dan didorong dengan adanya faktor ekonomi memiliki keinginan untuk mendapatkan uang dalam waktu yang singkat dan dengan cara yang sederhana, maka timbullah keinginan seseorang untuk melakukan kejahatan salah satunya yaitu memanfaatkan aplikasi *Higgs Domino Island* yang memiliki alur Simulasi Perjudian seperti di Casino Las Vegas, dan juga memiliki modal atau Chips, sehingga terdapat oknum yang memanfaatkan hal tersebut.

Dalam hal ini kultur hukum mengadaptasi budaya hukum yang merupakan sikap manusia (termasuk budaya hukum aparat penegak hukumnya) terhadap hukum dan sistem hukum yang ada. Sebaik apapun penataan struktur hukum yang ditujukan untuk menjalankan aturan hukum yang telah ditetapkan dan sebaik apapun kualitas substansi hukum yang telah dibuat tetapi tanpa didukung oleh budaya hukum dan juga oleh orang-orang yang terlibat dalam sistem dan masyarakat maka penegakan hukum tidak akan berjalan secara efektif.

Selain itu peran serta masyarakat untuk membantu kinerja Kepolisian Kota Surabaya juga sangat penting, ketika terdapat seseorang yang terindikasi melakukan perjudian ataupun transaksi, maka segera melapor, agar penegak hukum juga akan mengalami peningkatan kepercayaan bahwa aplikasi ini memang hiburan sekaligus ladang penghasilan bagi pelaku perjudian, khususnya di Kota Surabaya.



BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Bertolak dari perumusan masalah dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Alasan Masyarakat Menggunakan Aplikasi *Higgs Domino Island* Untuk Berjudi adalah:
 - a. Mudah didapatkan ya atau dijangkau nya aplikasi tersebut karena bisa diunduh secara gratis melalui Play Store dan App Store.
 - b. Karena transaksinya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
 - c. Nilai tukar untuk modal berjudi atau Chips yang terjangkau harganya bekisar Rp50.000 Sampai dengan Rp70.000.
2. Alasan masih belum adanya penanganan perjudian berbasis *Game Online Higgs Domino Island*:
 - a. Tidak tersedianya alat yang dapat mengetahui keterlibatan masyarakat Kota Surabaya dalam perjudian via aplikasi *Higgs Domino Island* tersebut baik sebagai pemain maupun bandar.
 - b. Tidak tersedianya penyidik yang mumpuni di bidang IT.
 - c. Penyidik menganggap bahwa perjudian melalui *aplikasi Higgs Domino Island* hanya sebuah hiburan permainan.

Saran

1. Bagi Masyarakat

Indonesia merupakan negara hukum, segala perbuatan yang kita lakukan akan diatur oleh hukum yang berlaku, salah satunya adalah mengenai penggunaan internet dengan bijak yang telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang disebut UU ITE. Sebagai Masyarakat yang baik tentunya harus paham mengenai aturan yang ada di Indonesia, khususnya dalam hal ini adalah mengenai aturan Perjudian yang ada di Indonesia. Dalam penerapannya Masyarakat masih banyak yang menyalahi aturan terkait larangan Perjudian ini, karena masih banyak masyarakat yang juga memperjualbelikan modal untuk berjudi atau Chips ini, masyarakat seharusnya jika ingin mendapatkan uang, lebih baik



adalah bekerja, karena tidak ada kekayaan ataupun hasil yang diperoleh dicapai secara instan.

2. Bagi Polres Surabaya Kota

Sudah seharusnya di Polres Surabaya Kota berbenah untuk menjalankan tugasnya, yang lebih khususnya untuk bagian penyidik. Karena kurangnya penyidik yang memiliki kemampuan khusus di bidang IT sangat kurang sehingga kasus-kasus terkait Perjudian khususnya perjudian online baik melalui aplikasi maupun situs ini agar dapat ditangani dengan sebaik mungkin. Dan juga alat pelacak untuk melacak pelaku kejahatan Keterkaitan warga dengan perjudian online agar segera difasilitasi agar kedepan jika terjadi kasus-kasus terkait hal ini dapat ditangani dengan baik dan benar, sehingga para pelaku jera akan perbuatannya, dan korban dapat merasa puas akan kinerja Kepolisian yang ada di Polres Surabaya Kota ini. Selain itu, kepolisian Kota Surabaya sebaiknya melakukan Research terhadap Aplikasi *Higgs Domino Island* tersebut terdapat celah apa yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Sehingga terciptanya kota yang aman, tentram dan nyaman bagi para masyarakatnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- A. S. Alam & Amir Ilyas, **Kriminologi Suatu Pengantar**, Kencana, Jakarta, 2018.
- Abdul Wahid, Mohammad Labib, **Kejahatan Mayantara (Cyber crime)**, PT Refika Aditama, 2005.
- Abintoro Prakoso, **Kriminologi dan Hukum Pidana**, Laksbang Grafika, Yogyakarta, 2013.
- Agus Raharjo, **CyberCrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi**, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002.
- Agus Rusianto, **Tindak Pidana & Pertanggungjawaban Pidana**, Kencana, Jakarta, 2016.
- Andi Hamzah, **Hukum Acara Pidana Indonesia**, Sinar Grafika, Jakarta, 2017.
- Barda Nawawi Arief, **Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana**, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002.
- Budi Suhariyanto, **Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012.
- H. Suyanto, **Pengantar Hukum Pidana**, Deepublish, Sleman, 2018.
- Indah Sri Utami, **Aliran dan Teori Dalam Kriminologi**, Thafa Media, Yogyakarta, 2012
- Kenny Wiston, **The Internet: Issues of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names**, Citra Aditya, Bandung, 2002.
- Mahi M. Hikmat, **Metode Penelitian**, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2011.
- Maskun, **"Kejahatan Cybercrime"**, Kencana Prenada Media, Jakarta 2013.
- Mertokusumo, Sudikno, **Penegakan Hukum Dan Kesadaran Masyarakat**, Deepublish, Sleman, 2003.
- Moeljatno, **Azas-Azas Hukum Pidana**, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2009.



- Nico Ngani, **Mengenal Hukum Acara Pidana, Bagian Umum dan Penyidikan**, Liberty, Yogyakarta, 1984.

- R.M. Suharto, **Hukum Pidana Materiil**, Sinar Grafika, Jakarta, 1993

- Roni Wijayanto, **Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia**, CV.Mandar Madju, Bandung 2012

- Soedjono Dirdjosisworo, **Sinopsis Kriminologi Indonesia**, Mandar Maju, Bandung, 1994

- Soerjono Soekanto, **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum**, Grafindo Prasada, Jakarta 1983

- Sutan Remy Sjahdeini, **Kejahatan dan tindak pidana komputer**, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2009.

- Yesmil Anwar Adang, **Kriminologi**. PT Refika Aditama, Bandung, 2010.

Jurnal

- Muhammad Ikhsan, 2015 **Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak ditinjau dari Sudut Kriminologi**, Jurnal Ilmu Hukum, Vol.3No. 3, Hlm 1.

- Sahuri Lasmadi, 2010 **Tumpang Tindih Kewenangan Penyidikan Pada Tindak Pidana Korupsi Pada Perspektif Sistem Peradilan Pidana**, Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 2, No. 3, Hlm 10

- Bambang Tri Bawono, 2011 **Tinjauan Yuridis Hak-Hak Tersangka dalam Pemeriksaan**, Jurnal ilmu Hukum, Vol. 245, No. 3, Hlm 62

Skripsi

- Fikri Adi Pamungkas, **Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem *Real Money Trading* Di *Game Rising Force Online***, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2017

- Masykur **"PRAKTIK REAL MONEY TRADING DALAM TRANSAKSI ONLINE DUNIA MAYA MENURUT PERSPEKTIF FIQH MUAMALAH"** Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh

- Lalu Kemal Eka Putra **"PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-**

**UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (Studi Kasus Polres Mataram)**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MATARAM MATARAM**Peraturan Perundang-undangan**

- Undang-Undang Dasar 1945

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

- Kitab Undang-Undang Acara Pidana

- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

- Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik.

Putusan

- Putusan Nomor 122/Pid.B/2021/PN Bls

Internet

- Imam Reza WPotensi Bandung Kota Bandung 2020

[https://potensibandung.pikiran-rakyat.com/peristiwa/pr-](https://potensibandung.pikiran-rakyat.com/peristiwa/pr-1622639034/pemain-dan-penjual-chip-higgs-domino-ditangkap-barang-buktinya-87-b-seharga-rp5-juta?page=2)[1622639034/pemain-dan-penjual-chip-higgs-domino-ditangkap-barang-buktinya-87-b-seharga-rp5-juta?page=2](https://potensibandung.pikiran-rakyat.com/peristiwa/pr-1622639034/pemain-dan-penjual-chip-higgs-domino-ditangkap-barang-buktinya-87-b-seharga-rp5-juta?page=2) 22 Februari 2022

- Kris Lihardo Aksana, S.H. 2021

<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt5fabd3a5f21a8/ikut-judi-i-online-i-dari-luar-negeri-bisa-dipidana/> (Diakses Pada 23 Februari 2022)



Profil Polrestabes Kota Surabaya Tugas Pokok dan Fungsi 2016
<https://tabessby.jatim.polri.go.id/main/tupoksi/> (Diakses pada 19
Maret 2022)

INSTRUMEN PENELITIAN

(Kuesioner dan Wawancara)

1. **Link kuesioner yang telah disebarakan kepada 200 masyarakat di kota surabaya**

<https://forms.gle/L8AoER2tPawpw6f97>

2. **Foto wawancara dengan penyidik**

Foto wawancara dengan Aiptu Suswin Prastiono

