

**KEABSAHAN JUAL BELI GAME JUDI ONLINE “*HIGGS DOMINO  
ISLAND*” MENURUT UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

**SKRIPSI**

Disusun Oleh :

**Sinta Saniyyah Masghulah**

**15220063**



**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2022**

**KEABSAHAN JUAL BELI GAME JUDI ONLINE “*HIGGS DOMINO  
ISLAND*” MENURUT UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan S1 Hukum Ekonomi Syariah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Disusun oleh :

**Sinta Saniyyah Masghulah**

**15220063**



**PROGAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH**

**FAKULTAS SYARIAH**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2022**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Bismillahirrohmanirohim,

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap perkembangan keilmuan, penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**KEABSAHAN JUAL BELI GAME JUDI ONLINE “*HIGGS DOMINO ISLAND*” MENURUT UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

Benar-benar skripsi yang di susun sendiri, bukan duplikat atau memindah data milik orang lain, kecuali yang di sebutkan referensinya secara benar. Jika di kemudian hari terbukti di susun orang lain, ada penjiplakan, duplikasi atau memindah data orang lain baik secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang saya peroleh karenanya, batal demi hukum.

Malang 15 Juni 2022  
Penulis,



Sinta Saniyyah Masghulah  
NIM 15220063

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Sinta Saniyyah Masghulah  
NIM:15220063 Progam Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**KEABSAHAN JUAL BELI GAME JUDI ONLINE “*HIGGS DOMINO  
ISLAND*” MENURUT UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

Maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-  
syarat ilmiah untuk di ajukan dan di uji pada majelis dewan penguji

Mengetahui  
ketua Progam Studi  
Hukum Ekonomi Syariah



Dr. Fakhruddin M.HI  
NIP. 197408192000031002

Malang, 15 Juni 2022  
Dosen pembimbing



Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si  
NIP. 198212252015031002

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI


Dewan penguji skripsi saudara Sinta Saniyyah Masghulah NIM  
15220063 Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah,  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**Keabsahan Jual Beli Game Judi Online “*Higgs Domino Island*” Menurut  
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang  
Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Telah dinyatakan LULUS dengan nilai (.....)

Dewan Penguji:

1. Dwi Fidayanti, M.H

(  )

NIP. 199103132019031002

Ketua

2. Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si.

(  )

NIP. 198212252015031002

Sekretaris

3. Dr. Fakhruddin, M.HI.

(  )

NIP. 197408192000031002

Penguji Utama

Malang, 15 Juni 2022

Dekan,

Dr. Sudirman, M.A.

NIP. 197708222005011003


## **PENGESAHAN SKRIPSI**

Dewan Penguji Skripsi saudara/i SINTA SANIYYAH MASGHULAH , NIM 15220063, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Judul:

### **KEABSAHAN JUAL BELI GAME JUDI ONLINE "HIGGSDOMINO ISLAND" MENURUT UNDANG- UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Telah dinyatakan lulus dengan nilai: B

Malang, 21 Juni 2022

Dekan,  
  
Dr. Sudirman, M.A.  
NIP. 197708222005011003

*Scan Untuk Verifikasi*





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

**FAKULTAS SYARIAH**

Terakreditasi "A" SK BAN-PT Depdiknas Nomor : 157/BAN-PT/Ak-XVI/S/II/2013 (AI Ahwal Al Syakhshiyah)

Terakreditasi "B" SK BAN-PT Nomor : 021/BAN-PT/Ak-XIV/S1/VIII/2011 (Hukum Bisnis Syariah)  
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399, Faksimile (0341) 559399  
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id/>

**BUKTI  
KONSULTASI**

Nama : Sinta Saniyyah Masghulah  
NIM : 15220063  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Pembimbing : Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si.  
Judul Skripsi :

Keabsahan Jual Beli Game Judi Online "*Higgs Domino Island*"  
Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016  
Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

No.	Hari/ Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Kamis, 3 Februari 2022	Proposal	
2	Senin, 7 Februari 2022	Proposal	
3	Senin, 21 Februari 2022	ACC Proposal	
4	Rabu, 9 Maret 2022	BAB I, II	
5	Senin, 14 Maret 2022	BAB I, II	
6	Jumaat, 18 Maret 2022	BAB III	
7	Kamis, 24 Maret 2022	BAB III	
8	Rabu, 27 April 2022	BAB III	
9	Senin, 6 Juni 2022	BAB I, II, III, IV	
10	Senin, 13 Juni 2022	ACC Skripsi	

Malang, 15 Juni 2022

Mengetahui

a.n Dekan

Ketua Program Studi Hukum Ekonomi  
Syariah

Dr. Fakhruddin, M.HI

NIP. 19740819 200003 1 002

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

*“ Hai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu ”*  
(QS. An-Nisa’ (4): 29)



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Umum

Transliterasi adalah pengubahan dari aksara Arab ke aksara Indonesia (Latin), bukan dari bahasa Arab ke bahasa Indonesia. Termasuk dalam katalog ini adalah nama-nama Arab, sedangkan nama-nama Arab dari negara-negara non-Arab ditulis sebagaimana tertulis dalam bahasa nasionalnya atau sebagaimana tertulis dalam buku-buku referensi. Penulisan judul dalam catatan kaki atau dalam daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan terjemahan ini. Ada banyak pilihan terjemahan dan tata letak yang dapat digunakan untuk menulis artikel ilmiah, baik dengan standar internasional maupun nasional dan tata letak yang digunakan secara khusus oleh beberapa penerbit. Terjemahan yang digunakan oleh Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, merupakan terjemahan berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Negara Republik Indonesia, 22 Januari 1998, No. 158/1 dan 05 3.b/U/1, sebagaimana dilaporkan dalam Panduan Transliterasi Bahasa Arab, *INIS Fellow* 1992.

B. konsonan Daftar huruf Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan

ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	S a	S	Es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	H{a	H{	Ha (dengan titik diatas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Sy Es dan ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain ‘	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Apostrof	’	H
ي	Ya	Y	Ye

hamzah (ء) (yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau akhir kata, maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (‘), berbalik dengan koma (‘) untuk pengganti lambang “ع.

### C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap aksara Arab sebagai vokal dalam aksara latin fathah ditulis dengan “a”, kasrah dengan “i”, dlommah dengan “u”, sedangkan panjang setiap bacaan ditulis sebagai berikut: Vokal (a) panjang = â misalnya لآ menjadi qâla Vokal (i) panjang

= contoh ُ menjadi qîla Vokal (u) panjang = contoh menjadi duna Khusus dibaca ya 'nisbat, maka tidak bisa diganti dengan "i", tetapi selalu ditulis dengan "iy" untuk menggambarkan ya 'nisbat di akhir. Begitu juga dengan diftong, wawu dan ya' setelah fathah ditulis dengan "aw" dan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = َـ misalnya قَوْلَ menjadi qawla
Diftong (ay) = ِـ misalnya خَيْرِ menjadi khayrun

#### **D. Ta' marbûthah**

Ta 'marbûthah ditransliterasikan dengan "t" jika berada di tengah kalimat, tetapi jika ta' marbûthah di akhir kalimat, ditransliterasikan dengan "h", misalnya الرسالة للمدرسة menjadi al risalat li almudarrisah , atau jika terletak di tengah kalimat yang mengandung mudlaf dan mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan menggunakan "t" yang dihubungkan dengan kalimat berikut, misalnya رحمة هلال في menjadi fi rahmatillâh

#### **E. Kata Sandang dan Lafdh al-Jalâlah**

Berbentuk "al" (ال) (ditulis dengan huruf kecil, kecuali di awal kalimat, sedangkan "al" dalam lafadh jalâlah di tengah kalimat pendukung (idhafah) adalah Mari kita lihat contoh setelah:

1. Al Imâm al Bukhâriy mengatakan ...
2. AlBukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...
3. Masya 'Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.
4. Billah 'azza wa jalla

## **F. Hamzah**

Aturan untuk mengubah hamzah menjadi tanda kutip tunggal (') hanya berlaku untuk hamzah di tengah dan di akhir kata. Namun, jika hamzah berada di awal kata, itu tidak dilambangkan, karena dalam bahasa Arab itu alif. Misalnya:

شيء - syai'un

أمرت - umirtu

النون - an-nau'un

تأخذون - ta'khudzûna

## **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik itu fi'il (kata kerja), isim atau huruf, ditulis secara terpisah. Hanya beberapa kata yang ditulis dalam bahasa Arab yang sering digabungkan dengan kata lain karena ada huruf atau vokal dalam bahasa Arab yang dihilangkan, sehingga dalam transkripsi ini ejaan kata-kata tersebut juga diubah, digabungkan dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh: والرازيقين لهو خير wa innalillâha lahuwa khairar-râziqîn

Meskipun huruf kapital tidak dikenal dalam sistem penulisan Arab, huruf transliterasi ini juga digunakan. Penggunaan huruf besar sama dengan yang terjadi di EYD, dimana huruf besar digunakan untuk menulis artikel, jadi yang menggunakan huruf kapital selalu merupakan awalan nama orang, tidak harus huruf pertama.

Contoh للناس وضع بيت اول ان - nna  
Awwala baitin wu dli 'a linnâsi Penggunaan huruf kapital karena Allah hanya berlaku jika huruf arabnya lengkap dan jika huruf tersebut digabungkan dengan kata lain memiliki huruf yang diblok atau harakat, maka huruf kapital tidak digunakan.

Contoh قريب فتح و هلا من نصر: qarib fathun wa minallahi nasrun

هلل الأمر جميعا: lillahi al-amru jami'an

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam ilmu tajwid.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas bimbingan dan arahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam hanya diperuntukkan bagi orang yang mulia yaitu Nabi Muhammad SAW, karena perjuangannya kita bisa saling mengenal dan menjalin ikatan Ukhuwah Islamiyah. Disertasi berjudul “Keabsahan Jual Beli Game Judi Online “*HIGGS DOMINO ISLAND*” Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Islamic State Maulana Malik Universitas Ibrahim Malang untuk mendapatkan gelar sarjana SH. Dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah mendapat dukungan dan saran dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Sudirman, MA selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin M.HI selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Majelis penguji sidang skripsi, Bapak Dwi Hidayatul Firdaus, S. HI., M.SI  
Bapak Dr. Fakhruddin M.HI. serta Ibu Dwi Fidhayanti S.HI., M.H yang mau meluangkan waktunya untuk menguji skripsi penulis

5. Bapak Dwi Hidayatul Firdaus, M.Si sebagai dosen pembimbing skripsi penulis, yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
6. Bapak Dr. Fakhruddin M.HI sebagai dosen wali penulis yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen fakultas Syariah Terima kasih atas segala ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis selama menuntut ilmu serta karyawan/ti dan segenap civitas akademika Fakultas Syariah UIN Malang.
8. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah putus, sehingga saya termotivasi dan semangat untuk menuntut ilmu tanpa kendala yang berarti serta segera menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Serta para pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu

Pada akhirnya, tidak ada manusia yang sempurna, dan seperti halnya penelitian ini, masih ada kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun selalu diharapkan oleh peneliti untuk menyempurnakan penelitian ini.

Malang, 15 Juni 2022



Penulis

Sinta Saniyyah Masghulah



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>BUKTI KONSULTASI.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>الملاخص البحث .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	9
C.Tujuan Penelitian .....	9
D.Manfaat Penelitian.....	9
E.Metodelogi Penelitian .....	11
F. Penelitian Terdahulu .....	17
G. Sistematika Pembahasan .....	29
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>31</b>
A.Pengertian Permainan .....	31
B.Sejarah Perkembangan Permainan .....	32

C. Pengertian Game Online.....	37
D. Pnegertian Chip .....	43
E.Pengertian Higgs Domino Island.....	44
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A.Kesimpulan.....	69
B.Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>73</b>

## ABSTRAK

Sinta Saniyyah Masghulah, 15220063, **“Keabsahan Jual Beli Game Judi Online *Higgs Domino Island*” Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik** Skripsi, Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Dwi Hidayatul Firdausi, M.Si

---

**Kata kunci:** *Perjudian Online, Higgs Domino Island, Undang-Undang Informasi*

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. Untuk itulah peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji permasalahan serta solusi agar berhenti bermain judi online. Untuk mengetahui keabsahan sudut pandang undang-undang informasi dan transaksi elektronik.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian normatif. Penelitian yang menggunakan bahan-bahan dari peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum normatif lainnya, yakni Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

Dari hasil pembahasan penelitian ini, menurut undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik yakni, Tindak pidana perjudian melalui internet ini, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, Praktik perjudian online ini sulit tersentuh hukum di Indonesia, pasal 27 ayat (2) bersumber pada pasal 45 ayat (1) yang berbunyi “ setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), (2), (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwasannya keabsahan perjudian online sudah diatur dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 yang mencakup Penanggulangan dan pencegahan tindak pidana perjudian online dalam hukum positif di Indonesia agar menimbulkan efek jerah diatur dalam pasal 27 ayat (2) bersumber pada pasal 45 ayat (1) yang berbunyi “ setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), (2), (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

## ABSTRACT

Sinta Saniyyah Masghulah, 15220063, "**The Legality of Buying and Selling Online Gambling Game "Higgs Domino Island" according to the Law of the Republic of Indonesia Number 19 of 2016 concerning Information and Electronic Transactions**" Thesis, Sharia Economic Law, Faculty of Sharia, State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor Dwi Hidayatul Firdausi.

---

**Kata kunci:** *Perjudian Online, Higgs Domino Island, Undang-Undang Informasi*

Keywords: Online Gambling, Higgs Domino Island, Information Act

Gambling is very difficult to eliminate or destroy, even the advancement of information technology has become one of the elements in contributing or increasing the proliferation of gambling, one of which is by using the Higgs Domino Island game application. For this reason, researchers are interested in researching and examining problems and solutions to stop playing online gambling. To find out the validity of the point of view of the law on information and electronic transactions.

The type of research used is normative research. Research that uses materials from written regulations or other normative legal materials, namely the Information and Electronic Transaction Law. The research method used in this study is a qualitative method.

From the results of the discussion of this research, according to law number 19 of 2016 concerning information and electronic transactions, namely, the crime of gambling through the internet, causing the eradication of gambling to be increasingly difficult to do, the practice of online gambling is difficult to touch by law in Indonesia, article 27 paragraph (2) sourced from article 45 paragraph (1) which reads "everyone who fulfills the elements as referred to in article 27 paragraph (1), (2), (3), or paragraph (4) shall be punished with imprisonment for a maximum of 6 years or a fine at most Rp. 1.000.000.000,00 (one billion rupiah).

The conclusion of this study is that the legitimacy of online gambling has been regulated in the Information and Electronic Transaction Law Number 19 of 2016 which includes the prevention and prevention of online gambling crimes in positive law in Indonesia in order to cause a deterrent effect as regulated in article 27 paragraph (2) sourced Article 45 paragraph (1) which reads "everyone who fulfills the elements as referred to in Article 27 paragraph (1), (2), (3), or paragraph (4) shall be sentenced to a maximum imprisonment of 6 years or a maximum fine of Rp. 1.000.000.000,00 (one billion rupiah).

## مختصرة

**Higgs** "شرعية شراء وبيع لعبة المقامرة عبر الإنترنت"، ١٥٢٢٠٠٦٣، مسغولة سينتا سنينة وفقاً لقانون جمهورية إندونيسيا رقم ١٩ لعام ٢٠١٦ بشأن المعلومات " **Domino Island** " والمعاملات الإلكترونية" أطروحة ، القانون الاقتصادي الشرعي ، كلية الشريعة ، الجامعة الإسلامية ، ماجستير دوي هدايت الفردوسي ، ماجستير الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج ، مشرف الكلمات الرئيسية: المقامرة عبر الإنترنت ، جزيرة هيجز دومينو ، قانون المعلومات

---

من الصعب للغاية القضاء على المقامرة أو تدميرها ، حتى أن تقدم تكنولوجيا المعلومات أصبح أحد Higgs Domino العناصر في المساهمة أو زيادة انتشار المقامرة ، أحدها هو استخدام تطبيق لعبة لهذا السبب ، يهتم الباحثون بالبحث وفحص المشكلات والحلول للتوقف عن لعب المقامرة . Island. عبر الإنترنت. لمعرفة مدى صحة وجهة نظر قانون المعلومات والمعاملات الإلكترونية نوع البحث المستخدم هو البحث المعياري. البحث الذي يستخدم مواد من لوائح مكتوبة أو مواد قانونية معيارية أخرى ، وهي قانون المعلومات والمعاملات الإلكترونية. إن منهج البحث المستخدم في هذه الدراسة هو منهج نوعي.

من نتائج مناقشة هذا البحث ، وفقاً للقانون رقم ١٩ لسنة ٢٠١٦ بشأن المعلومات والمعاملات الإلكترونية ، أي جريمة المقامرة عبر الإنترنت ، مما تسبب في زيادة صعوبة القضاء على المقامرة ، وممارسة المقامرة عبر الإنترنت يصعب التطرق إليها بموجب القانون في إندونيسيا ، المادة ٢٧ الفقرة (٢) مأخوذة من المادة ٤٥ الفقرة (١) التي تنص على "كل من يستوفي العناصر المشار إليها في الفقرة (١) ، (٢) ، (٣) من المادة ٢٧ ، أو الفقرة (٤) بالسجن لمدة أقصاها 6 سنوات أو بغرامة لا تزيد عن ١,٠٠٠,٠٠٠,٠٠٠,٠٠٠ روبية (مليار روبية).

استنتاج هذه الدراسة هو أن شرعية المقامرة عبر الإنترنت قد تم تنظيمها في قانون المعلومات والمعاملات الإلكترونية رقم ١٩ لعام ٢٠١٦ والذي يتضمن منع ومنع جرائم المقامرة عبر الإنترنت في القانون الوضعي في إندونيسيا من أجل إحداث تأثير رادع كما هو منظم. في المادة ٢٧ الفقرة (١) مصدر المادة ٤٥ الفقرة (١) التي تنص على أن "كل من يستوفي العناصر على النحو المشار إليه في المادة ٢٧ الفقرة (١) ، (٢) ، (٣) ، أو الفقرة (٤) يحكم عليه السجن لمدة أقصاها ٦ سنوات أو غرامة قصوى قدرها ١,٠٠٠,٠٠٠,٠٠٠,٠٠٠ روبية (مليار روبية).

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman modern dewasa ini, permainan game online tidak asing dalam pesatnya perkembangan teknologi, dimana hampir semua lapisan masyarakat menggunakan dan memakai game online. Beberapa tahun terakhir, permainan elektronik yang sering disebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Gadget atau Smartphone yang semakin canggih dan computer dengan menggunakan atau memakai internet sangat membantu masyarakat di Indonesia dalam mencari informasi yang diperlukan atau dibutuhkannya, baik dalam sektor pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, hukum dan lainnya. Namun, masyarakat di Indonesia memakai jasa internet untuk bermain game online dikarenakan sangat banyak provider game menawarkan aplikasi game berupa game offline maupun yang online.<sup>1</sup>

Keberadaan Game Online memberikan nuansa baru khususnya dalam gadget atau smartphone, dikarenakan terdapat interaksi sosial dengan orang lain secara intensif dan seru dikarenakan game online dapat dilakukan bersama samadengan teman sehingga timbul rasa keasikan dalam bermain game dan menggunakannya dalam waktu lama.<sup>2</sup> Sejalan dengan perkembangan dan

---

<sup>1</sup> Jasmadi. *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chatting, E-Card, Dan Download*, 2004.

<sup>2</sup> Rajagukguk, Sofianto. *Tanda Game Online-PUBG*. 2020

kemajuan teknologi internet, maka berdampak pula semakin maraknya game online yang dapat di download dan digunakan oleh seluruh masyarakat. Adapun game online yang sering digunakan oleh penggunanya ialah 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 diantara 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 tradisional tersebut seiring perkembangan teknologi secara perlahan dilupakan dan ditinggalkan. Anak-anak lebih memilih permainan instan atau praktis lebih muda untuk dimainkan, dikarenakan cukup dengan men-download games sudah dapat memainkan games tersebut. Adapun yang mendasari orang Indonesia tertarik dan sering bermain game online ialah pesatnya infrastruktur dan fasilitas internet diseluruh daerah perkotaan maupun pedesaan yang memudahkan pengguna dalam mengakses dan menggunakan game online. Kemudian persaingan antar pelaku usaha pemilik game dalam membuat game yang menarik untuk dapat digunakan

---

oleh konsumennya, dengan demikian maka muncul-lah berbagai macam pilihan aplikasi yang dapat digunakan oleh konsumen.

Islam mengakui fitrah dan pemikiran manusia sebagai makhluk yang di ciptakan Allah dengan suka bergembira, bersenang-senang, ketawa dan bermain-main, sebagaimana di ciptakan mereka suka makan dan minum.<sup>3</sup> Manusia untuk memperoleh kebahagiaan dan kegembiraannya dapat melakukannya dengan cara olahraga, menyanyi, bermain game, dan lain sebagainya. Pada hakikatnya Islam sendiri tidak melarang permainan sepanjang permainan tersebut tidak melanggar norma atau aturan syariat (hukum Islam), seperti dapat mengakibatkan bahaya, terdapat unsur tipu muslihat untuk orang lain, menyakiti binatang, permainan yang terdapat unsur keberuntungan dan mengandung unsur perjudian.<sup>4</sup> Sebab salah satu karakter judi ialah mengandung untung-rugi.

Judi merupakan tindak pidana yang berdampak negatif, dengan mengakibatkan rusaknya ekonomi keluarga, mengganggu keamanan atau ketertiban masyarakat, melumpuhkan semangat kreasi, dan menyia-kan waktu.<sup>5</sup> 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. Perjudian tidak hanya

---

<sup>3</sup> Qardhawi, Y. *Halal Dan Haram Dalam Islam*. 1993.

<sup>4</sup> Qardhawi, Y. *Fiqh Hiburan*. 2005

<sup>5</sup> Ali, Z. *Hukum Pidana Islam*. 2009



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

Fenomena perjudian sampai saat ini masih berkembang pesat di Indonesia, dan bahkan tidak hanya orang dewasa saja namun sudah menyentuh kalangan anak-anak. Perjudian ini dilakukan baik secara sembunyi-bunyi maupun secara terbuka dan terang-terangan. Dan baik dengan caracara tradisional maupun modern. Perjudian di Indonesia merupakan tergolong salah satu kejahatan yang sangat sulit diberantas. Sampai saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, bahkan Dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi semakin terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Perjudian sangat bertentangan dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku yang diterapkan dilingkungan masyarakat. Apalagi sering dijumpai banyak sarana-sarana yang digunakan untuk melakukan kegiatan perjudian.

Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu meluas. Sebagian besar pesatnya perjudian dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan hal tersebut berpengaruh terhadap semakin

mudahnya orang dalam memanfaatkan teknologi untuk melakukan suatu tindak pidana salah satunya judi online.

Judi online merupakan salah satu kategori kejahatan atau tindak pidana baru, yang timbul akibat pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini. karena dampak yang timbul akibat judi online, Judi online tidak dipandang sebagai sesuatu tindak pidana yang biasa tetapi sudah menjadi luar biasa. Hal ini karena dampak yang timbul dari judi online ini akan berpengaruh pada struktur sosial dan psikologis pelakunya.

Banyak kasus kejahatan yang timbul akibat judi online ini, misalnya kasus perampokan, begal, penjambretan, pencurian serta kasus criminal lainnya, yang memiliki latar belakang dan tujuan hasil kejahatan untuk bahan taruhan judi Upaya pemerintah untuk mendindak pelaku judi online ini yang berguna untuk mengancam dan menjerat pelaku tindak pidana Perjudian Online , dapat kita lihat didalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”Sedangkan ancaman pidanan bagi pelanggarnya diatur didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang

menyatakan bahwa : “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 yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Upaya pemerintah dalam menekan tingkat perjudian di Indonesia, masih membutuhkan usaha lebih agar pelaku jerah.

Hakekat perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat bangsadan negara. Penyelenggaraan perjudian mempunyai dampak yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat terutama bagi generasi muda, oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi hal tersebut yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Perjudian dapat menjadi penghambat bagi pembangunan nasional yang beraspek materil, karena perjudian mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas, sedangkan pembangunan membutuhkan orang yang giat dalam bekerja dan bermental kuat.<sup>6</sup> Sangat beralasan

---

<sup>6</sup> A. Hadyana Pudjaatmaka. Ensiklopedi Nasional Indonesia Cet. VII; Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1989.

kemudian judi harus dicarikan cara dan solusi yang rasional untuk suatu pemecahannya, karena sudah jelas judi merupakan masalah sosial yang dapat mengganggu fungsi sosial dari masyarakat. Demikian pula judi telah diharamkan dalam Al-Qur'an di antaranya ayat yang menjelaskan pengharaman judi yaitu dalam (Qs. al-Maidah/05: 90)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.”*

Harta yang di hasilkan dari perjudian ini termasuk menggunakan cara yang bathil (terlarang) dimana setiap sesuatu yang dilakukan dengan cara yang bathil maka hukumnya haram, harta yang di perolehnya jika untuk dipakai usaha itu berarti menggunakan modal yang dilarang oleh agama Islam, meskipun hal tersebut (harta dari hasil judi) dipergunakan di jalan Allah sekalipun, akan tetapi Allah tidak akan menerimanya Perjudian di dalam networking/internet adalah merupakan konten yang perlu di cegah, ditutup, atau dihilangkan dari seluruh jaringan internet yang memasuki wilayah otoritas Indonesia, karna terdapat konten negatif didalamnya. Di Indonesia, yang dimaksud dengan konten negatif di internet adalah yang mengandung perbuatan yang dilarang di dalam Undang-Undang Nomor 19

Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Yaitu Tepatnya Pada Pasal 27 Ayat 1 (Kesusilaan), Ayat 2 (Perjudian).<sup>7</sup>

Melihat pentingnya hukum untuk dapat mengatur hal-hal yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik, pemerintah segera mengesahkan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik), yang disahkan pada tahun 2008 Mengalami Perubahan Menjadi Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 dimana pada salah satu pasal, yaitu tepatnya pasal 27 ayat 2 berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, adalah sebagai perbuatan yang dilarang, jika perbuatan tersebut dilakukan dengan perbuatan yang disengaja dan tanpa hak, sebagaimana yang telah diundangkan dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.<sup>8</sup> Untuk itulah peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji permasalahan serta solusi agar berhenti bermain judi online. Dengan judul **“Keabsahan Jual Beli Game Judi Online *“Higgs Domino Island”* Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik’.**

---

<sup>7</sup> Undang-Undang RI. Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008.

<sup>8</sup> Undang-Undang RI. Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sudut pandang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik terhadap jual beli game judi online "*Higgs Domino Island*"?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berangkat dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana sudut pandang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik terhadap jual beli game judi online "*Higgs Domino Island*"?

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Terdapat beberapa manfaat penelitian yang akan diperoleh dari penelitian ini berikut urainnya:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan dapat memberikan sumbangsih dalam proses pembelajaran dan untuk menambah *khazannah* pemikiran dan sumbangan akademik bagi para akademisi Islam progresif khususnya dalam khazannah keilmuan dalam hukum positif serta dapat memberikan sumbangsih manfaat untuk pengembangan ilmu hukum seperti:

- a. Sebagai bahan awal dan acuan serta penelitian pendahulu untuk penelitian selanjutnya terkait di bidang yang sama, khususnya mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- b. Sebagai kontribusi dalam perkembangan pada bidang ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan keabsahan jual beli game judi online "*Higgs Domino Island*" menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- c. Dapat digunakan sebagai acuan analisis hukum terkait status hukum berhubungan dengan keabsahan jual beli game judi online menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

## 2. Manfaat Praktis

Di samping adanya manfaat secara teoritis di bagian 1 manfaat penelitian, terdapat juga manfaat dari hal tersebut yang dapat diambil pelajaran, dicontoh maupun diterapkan secara praktek, manfaat dari penelitian ini bagi pihak-pihak yang terkait langsung dengan hasil penelitian ini diantaranya :

### a. Bagi Masyarakat

- 1) Berangkat dari rumusan masalah pada penelitian ini diharap dapat memberikan edukasi, pengetahuan dan informasi kepada masyarakat terkait status hukum jual beli game judi online

menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

- 2) Memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai dampak yang akan terjadi dengan adanya permasalahan status hukum jual beli dari game judi online .
- b. Bagi penulis, sebagai bahan latihan untuk mengembangkan wacana serta latihan akademik yaitu untuk menciptakan suatu karya ilmiah kedepannya yang lebih sempurna dan tentunya lebih baik.

## **E. METODE PENELITIAN**

Dalam sebuah penelitian pada prinsipnya tidak terlepas dari bagaimana cara untuk mempelajari, menyelidiki, maupun melaksanakan suatu kegiatan secara sistematis. Sebuah penelitian memerlukan cara kerja tertentu agar data dapat terkumpul sesuai dengan tujuan penelitian dan cara kerja ilmiah, yang dinamakan dengan Metode Penelitian<sup>9</sup>. Metode Penelitian ini terdiri dari:

### **a) Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian hukum *normatif*, yaitu penelitian yang menggunakan bahan-bahan dari peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum normatif lainnya. Penelitian ini juga disebut sebagai penelitian pustaka, karena banyak menekankan pada pengumpulan data kepustakaan<sup>10</sup>. Penelitian hukum normatif membahas

---

<sup>9</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, ( Jakarta : UI Press, 2006), 34.

<sup>10</sup> Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 41.



mengenai doktrin-doktrin hukum yang berkembang di masyarakat dan asas-asas yang terdapat di dalam ilmu hukum<sup>11</sup>. Karena pada penelitian ini penulis bertujuan untuk menganalisis Keabsahan Jual Beli Game Judi Online “*Higgs Domino Island*” Menurut Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang merupakan metode yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata-kata tertulis yang tidak dituangkan dalam variabel atau hipotesis. Disini penulis mengambil data utama dari sumber hukum yang dipakai, naskah-naskah, pandangan ahli dan literasi lainnya. Dari bahan hukum yang telah diambil kemudian penulis menganalisa dan membandingkan dengan persoalan yang dihadapi.

#### **b) Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Hal ini dikarenakan dengan pendekatan konseptual pertama kali peneliti harus beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum dan agama<sup>12</sup>. Dengan menggunakan pendekatan konseptual inilah, peneliti akan dituntut untuk merujuk pada prinsip-

---

<sup>11</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), 11.

<sup>12</sup>Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2015, 40.

prinsip hukum yang dikemukakan oleh pandangan-pandangan ahli atau doktrin-doktrin yang ada.

Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan ini menelaah semua perundang-undangan dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang diteliti<sup>13</sup>. Dalam penelitian ini, peneliti merujuk kepada Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016.

### c) **Jenis Data**

Dalam penelitian ini data yang dapat digunakan yakni data yang diperoleh dari informasi yang sudah tertulis dalam bentuk dokumen<sup>14</sup>. Istilah ini sering disebut sebagai bahan hukum.<sup>15</sup> Pada penelitian normatif ini, penulis menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.

- a. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan hukum yang langsung diperoleh dari sumber utama penelitian ini. Adapun di antaranya menggunakan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

---

<sup>13</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 20.

<sup>14</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2015, 40-41.

<sup>15</sup> Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2015, 40-41.

- b. Bahan Hukum Sekunder, yaitu bahan hukum yang bersifat penguat dan pendukung atau bahan hukum yang memberikan penjelasan dari data bahan hukum utama. Dalam kaitannya penulis menggunakan buku-buku dan kitab-kitab yang menjelaskan. Seperti merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- c. Bahan Hukum Tresier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun sekunder, seperti kamus; ensiklopedia; dan indeks<sup>16</sup>.

**d) Metode Pengumpulan Data**

Metode Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian.<sup>17</sup>

Metode atau cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan studi dokumentasi, karena studi dokumentasi ini merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung terjun atau turun pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku atau sumber-sumber yang berkaitan dengan pembahasan yang tentunya masih relevan dengan objek yang diteliti.

---

<sup>16</sup> Ali, *Metode Penelitian Hukum*, 24.

<sup>17</sup>W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Grasindo, 2010), 110.

### e) Metode Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan tahapan yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Sebab data yang telah terkumpul, bila tidak dianalisis hanya menjadi barang yang tidak bernakna, tidak berarti, menjadi data yang mati. Oleh karena itu analisis data berfungsi untuk memberi arti makna dan nilai yang terkandung dalam data.<sup>18</sup>

Dalam menganalisis data yang telah didapat, penulis melakukan beberapa tahapan:

- a) Pemeriksaan data (*Editing*), merupakan tindakan awal dari pengolahan data, yaitu meneliti kembali data yang diperoleh untuk mengetahui apakah data tersebut sudah cukup baik atau kurang untuk melanjutkan penelitian.<sup>19</sup> Peneliti melakukan pengoreksian kembali dari berbagai data yang berkaitan dengan status hukum mencari penghasilan dari game online baik menurut hukum Islam maupun Undang-undang yang berlaku.
- b) Klasifikasi (*Classifying*), merupakan pengelompokan data yang diperoleh untuk mempermudah dalam mengolah data. dikelompokkan sesuai dengan ide pokok penelitian. Misal, pengelompokan data-data mengenai pandangan hukum terkait status dari transaksi game online, guna menjawab kedua rumusan

---

<sup>18</sup> Moh. Kasiram, metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif, (malang: UIN-Maliki Press, 2010),351

<sup>19</sup>Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1994), 270.

masalah dalam penelitian ini. Pengelompokan ini penting agar peneliti tidak kebingungan untuk merumuskan pembahasan, begitupun pembaca, dapat dengan mudah memahami isi pembahasan.

- c) Verifikasi, yaitu mengkaji ulang seluruh data yang diperoleh dari berbagai sumber yang didapatkan, diantaranya dari hasil dokumen resmi seperti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik syarat dan mekanisme game judi online, buku-buku maupun internet.
- d) Analisis (*Analysing*), analisis data adalah proses penyusunan data agar data tersebut dapat ditafsirkan. Data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa sampai berhasil menyimpulkan kebenaran-kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan-persoalan yang diajukan dalam penelitian.<sup>20</sup> Peneliti menganalisis data terkait permasalahan yang ada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
- e) Kesimpulan (*Concluding*), setelah melakukan rangkaian proses diatas, langkah terakhir dari pengolahan data adalah pengambilan kesimpulan dari data-data yang telah diolah untuk mendapatkan suatu jawaban yang jelas dan mudah dipahami. Pembaca akan

---

<sup>20</sup>Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, 269.

memperoleh jawaban dari permasalahan yang dipaparkan dalam rumusan masalah<sup>21</sup>.

## F. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, dikarenakan, dengan adanya penelitian terdahulu, maka dapat dilihat persamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya dengan berbagai teori, konsep yang diungkapkan oleh peneliti dalam masalah yang berhubungan dengan penelitian. Sebelum penelitian ini dilakukan, penelitian dengan judul serupa belum pernah ditemukan, baik di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, maupun di kampus-kampus lainnya. Adapun persamaan hanya didapati di seputar objek penelitian, yaitu status dari transaksi di dalam game online.

Penelitian terdahulu dapat memudahkan pembaca untuk melihat dan menilai perbedaan maupun persamaan teori yang digunakan oleh penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya di dalam ruang lingkup permasalahan yang sama, sehingga dapat diketahui keaslian penelitian ini. Penelitian terdahulu tersebut diantaranya:

1. Penelitian pertama ditulis oleh Ajib Ria Saputra, dari Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Tahun 2017, dalam skripsinya yang berjudul **“Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum**

---

<sup>21</sup>*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2015*, 29.

**Mencari Penghasilan Dari Game Online”** Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan penelitian hukum kepustakaan (*library research*). Penelitian pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

Pengumpulan sumber penelitian berupa teknik dokumentasi atau studi dokumen. Menggunakan bahan primer yang berupa fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum game online dan bahan sekunder yang berupa buku-buku, kamus dan lain sebagainya sebagai penunjang dalam analisis permasalahan.

Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini ialah bahwa Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online didasarkan pada dua hal, yaitu penghasilan dari game online tersebut menyalahi sunnatullah dalam mencari rezeki dan pemenuhan unsur rukun dan syarat dalam sebuah transaksi. Istimbath hukum fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah tentang hukum mencari penghasilan dari game online adalah berdasarkan QS. Al Maidah ayat 90. Istimbath tersebut dikalangan Majelis tarjih Muhammadiyah dikenal dengan *ijtihad qiyasi*, yaitu mendapatkan hukum suatu masalah yang tidak ada nashnya secara langsung baik dalam al Qur'an maupun hadits. Dalam hal ini, tidak ada nash yang secara langsung menjelaskan tentang game online,

akan tetapi unsur perjudian yang terdapat dalam game online yang menjadi titik poin ('illat) untuk menentukan hukumnya.

Meskipun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian ini mempunyai kesamaan yaitu sama-sama jenis penelitian normatif atau perpustakaan, namun penelitian ini mempunyai perbedaannya dengan yang akan dilakukan oleh penulis, dalam skripsi ini penulis lebih memfokuskan pada bagaimana analisis status hukum jual beli game judi online menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Sedang analisis yang akan dilakukan oleh penulis lebih menitik beratkan pada kontruksi hukum yang dibangun dalam penelitian. Adapun kaitan dengan penelitian terdahulu yakni sebagai acuan bahan hukum yang dipakai dalam memberikan kepastian hukumnya.

2. Penelitian kedua ditulis oleh Aulia Ikhsani, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, Tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul **“Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)**, Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan jenis penelitian hukum yuridis empiris atau dapat disebut sebagai penelitian lapangan. Peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara/interview dan dokumentasi



Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini ialah bahwa Jual beli game online tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan dilakukan dengan pihak penjual yang menjual akunnya melalui media sosial, chatting-room pada game maupun situs khusus jual beli game online, dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial. Ketika transaksi dilakukan, masingmasing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi yang biasa disebut rekber.

Game online masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan syari'at Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Pada jual beli game online rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi kemudian ketika diteliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat nafaz (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan di dalam game online tidak jelas (gharar). Segala jual beli yang mengandung unsure gharar di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman.

Kesamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada objek yang diteliti yakni game online, namun perbedaannya cukup mendasar. Karena penelitian terdahulu menganalisa pada bagaimana status menjual dan atau membeli game

online sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan focus pada bagaimana status hukum jual beli game judi, tidak terbatas pada transaksi saja namun juga bisa menjadi agen penjualan item/joki/mencari hadiah dan sebagainya.

3. Penelitian ketiga ditulis oleh Doddy Ardian, Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang tahun 2018, penelitian tersebut berjudul **“Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis Rising Force Classic”**, Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan jenis penelitian hukum Pustaka (*Library Research*) dengan menggunakan bahan Pustaka sebagai sumber data utama yang berhubungan dengan objek penelitian yakni seputar transaksi jual beli di dalam game online Rising Force Classic.

Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini ialah bahwa mekanisme transaksi jual beli game online Rising Force Classic menggunakan transfer bank jika penjual dan pembeli sudah mensepakati nilai objeknya. Jika dilihat dari sudut pandang fiqh muamalah pada transaksi tersebut dinyatakan tidak sah karena barang yang diperjual belikan tidak memenuhi syarat dalam jual beli sebab barang yang diperjual belikan bukan milik si penjual, tidak jelas keberadaannya, memiliki sedikit manfaat dan membeli barang tersebut merupakan sebuah pemborosan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah terdapat di dalam objek transaksinya yakni seputar game online, sedangkan perbedaan yang mendasar adalah penelitian terdahulu hanya focus pada transaksi game online Rising Force Classic saja sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan lebih kepada konstruksi status hukum jual beli game judi online menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

4. Penelitian Keempat ditulis oleh Raden Achmad Haryo Kusumo, pada Profit: Jurnal Kajian Ekonomi dan Perbankan, Intitut Agama Islam Al-Khoziny Buduran Sidoarjo, tahun 2018, penelitian tersebut diterbitkan dengan judul: **“Gain Income dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak/Akad (dalam Perspektif Ekonomi Islam)”**, Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan jenis penelitian hukum Pustaka (*Library Research*) dengan menggunakan bahan Pustaka sebagai sumber data utama dengan pendekatan melalui teori akad yang berhubungan dengan objek penelitian yakni seputar bisnis Game Online.

Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini ialah bahwa ditinjau dari teori akad, bisnis yang terkait dengan game online sesungguhnya secara akad tidak ditemukan kontradiksi karena subjek Al-‘Aqid) baik penjual maupun pembeli, atau objek barang (sesuatu yang di akad / ma’qud alaih) sudah jelas, subjek samasama memiliki

tujuan tertentu, dan objek barang juga jelas dan terukur, bukan merupakan sesuatu yang tidak diketahui atau abstrak. Oleh karena itu bisnis tersebut dapat dihukumi halal.

Persamaan antara penelitian terdahulu sebagaimana terurai di atas dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah terdapat di dalam objek transaksinya yakni seputar transaksi pada game online, sedangkan perbedaan yang mendasar adalah penelitian terdahulu hanya focus meninjau dari segi akadnya saja tanpa mempertimbangkan masalah dan dampak buruk dari transaksi di dalam game online, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada bagaimana status hukum jual beli game judi online.

5. Penelitian kelima ditulis oleh Maria Ulfa Nur Rohmah, M Roji Iskandar dan Muhammad Yunus pada Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Bandung Indonesia, penelitian tersebut diterbitkan dengan judul: **“Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay”** yang terbit pada tahun 2020. Dalam penelitiannya ini peneliti menggunakan jenis penelitian hukum Pustaka (*Library Research*) dengan menggunakan bahan Pustaka sebagai sumber data utama untuk memperoleh dan menelaah teori-teori yang berhubungan dengan topik dan sekaligus dijadikan sebagai landasan teori.

Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini ialah bahwa transaksi jual beli chip dalam game online Indoplay di pasarkan di group *facebook* dan serah terima chip dilakukan pada saat COD (*Cash on Delivery*) yaitu bertemunya langsung antara penjual dan pembeli dengan ketentuan tempat melangsungkan serah terima barang yang disepakati bersama. Hukum dari Transaksi jual beli chip dalam game *online Indoplay* yaitu haram untuk dilakukan menurut Fikih Muamalah. Karena hukum asal dari objek yang diperjual belikan didapat dari perbuatan haram yaitu perjudian. Dan sudah jelas bahwasanya diharamkan untuk menjual barang atau sesuatu yang didapat dari perbuatan haram.

Persamaan antara penelitian terdahulu sebagaimana terurai di atas dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah terdapat pada objek penelitian yang masuk dalam ruang lingkup game online beserta dengan pengambilan keuntungan di dalamnya. Perbedaannya terdapat pada variable terikatnya yakni pada bagian unsur yang dijadikan sebagai rumusan masalah.

**Tabel 1**

**Komparasi Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang Akan Dilakukan**

No	Identitas Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
----	-------------------	-------	-----------	-----------

1.	Ajib Ria Saputra, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Tahun 2017	Analisis Fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah Tentang Hukum Mencari Penghasilan Dari Game Online	Metode penelitian Normatif dengan jenis Kepustakaan, Objek yang diteliti	1. Fokus penelitian terdahulu pada fatwa Majelis Tarjih Muhammadiyah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan Fokus pada status hukum jual beli game judi online menurut Undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik. 2. Sumber data yang diambil berbeda
2.	Aulia Ikhsani, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas	Persamaan terdapat pada bagian objek yang diteliti seputar transaksi di game online	1. Metode dan jenis penelitian 2. Fokus penelitian pada penelitian terdahulu hanya seputar transaksi jual/beli game di

	Darussalam-Banda Aceh, Tahun 2019.	Game Online Banda Aceh)		<p>suatu komunitas, sedangkan di penelitian yang akan dilakukan lebih dominan pada konstruksi status hukum jual beli game judi online.</p> <p>3. Sumber data</p>
3.	<p>Doddy Ardian, Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang tahun 2018</p>	<p>Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Game Online Jenis Rising Force Classic</p>	<p>Metode penelitian Normatif dengan jenis Kepustakaan, Objek yang diteliti</p>	<p>1. Fokus penelitian pada penelitian terdahulu terdapat pada transaksi Game Online Jenis Rising Force Classic saja, sedangkan penelitian yang akan diteliti jenis Higgs Domino dan status hukum jual beli game judi online menurut</p>

				<p>Undang-Undang Tenag Informasi Dan Transaksi Elektronik.</p> <p>2. Variabel terikat antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan berbeda</p> <p>3. Sumber data</p>
4.	<p>Raden Achmad Haryo Kusumo, Intitut Agama Islam Al- Khoziny Buduran Sidoarjo, tahun 2018.</p>	<p>Gain Income dari Game Online Tinjauan Teori Pertukaran Hak/Akad (dalam Perspektif Ekonomi Islam)</p>	<p>Persamaan terdapat pada bagian objek yang diteliti seputar transaksi di game online</p>	<p>Fokus penelitian pada penelitian terdahulu hanya seputar pemahaman mendalam mengenai akad transaksi pada game online, sedangkan di penelitian yang akan dilakukan lebih dominan pada konstruksi kebasahan</p>



				status hukum jual beli game judi online.
5.	Maria Ulfa Nur Rohmah, M Roji Iskandar dan Muhammad Yunus. Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah. Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Bandung Indonesia. Tahun 2020	Tinjauan Fikih Muamalah Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Online Indoplay	Persamaan terdapat pada bagian objek yang diteliti seputar transaksi di game online	Fokus penelitian pada penelitian terdahulu terfokus pada status hukum transaksi chip game di Indoplay, sedangkan di penelitian yang akan dilakukan lebih dominan pada konstruksi keabsahan status hukum jual beli game judi online menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

## **G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Dalam sistematika laporan, penulis membagi laporan dalam penulisan penelitian yang terdiri dari pembagian ke dalam bab-bab. Pada setiap babnya terdapat sub-sub untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman.

Guna mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Dalam bab ini merupakan starting point dari penelitian ini yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan. Bab ini merupakan langkah awal untuk memberikan pemahaman tentang permasalahan-permasalahan jual beli game judi online menurut Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### **BAB II: Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis yang dijadikan kajian teori-teori dan konsep untuk melakukan analisa dalam mengupas permasalahan yang ada. Di dalam kajian pustaka penulis membahas tentang kajian mengenai Keabsahan Jual Beli Game Judi Online "*Higgs Domino Island*" Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

### **BAB III: Hasil Dan Pembahasan**

Pada bab ini yaitu hasil dan pembahasan penulis akan menggambarkan data yang digunakan untuk memperoleh bentuk nyata dari penelitian tersebut agar lebih mudah dimengerti baik oleh peneliti maupun pembaca yang tertarik oleh hasil penelitian yang dilakukan. pengujian hipotesis yang dimaksudkan untuk menentukan sejauh mana permasalahan yang akan dibahas serta akan menginterpretasikan juga membahas hasil penelitian yang diperoleh.

### **BAB IV: Penutup**

Pada bab ini akan disajikan kesimpulan dan saran yakni merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan-kesimpulan secara menyeluruh dan saran-saran dalam penelitian ini. Kesimpulan yang dipaparkan peneliti memuat rangkuman singkat yang berupa point-point penting di dalam penelitian. Saran ini merupakan usulan, anjuran atau kritik yang membangun kepada pihak-pihak terkait yang memiliki kesamaan di dalam tema yang diteliti demi kemaslahatan dan penunjang keilmuan pada penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Permainan (Game)**

Game adalah yang dapat dimainkan dengan atauran tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara jumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dan dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.<sup>22</sup>

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli :

1. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

---

<sup>22</sup> Febriyanto Pratama Putra, 2012

2. Samuel Henry, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.
3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak memiliki film.
4. van C. Sibero, Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
5. Wijaya Ariyana & Deni Arifianto, Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama *VGA card*-nya.

## **B. Sejarah Perkembangan Permainan**

Perkembangan Game (Permainan), dapat dilihat dari perkembangan game dan sejarah dari game tersebut.

### **a. Permainan Tradisional**

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada zaman dahulu, yang berkembang di lingkungan masyarakat. Mungkin hampir semua anak-anak di era sebelum 1990-an pernah bermain permainan ini. Petak umpet, salah satu permainan tradisional yang telah berumur ratusan tahun, bahkan mungkin ribuan tahun, karena belum pernah ada data akurat yang menerangkan kapan pertama kali permainan tersebut dimainkan. Petak umpet, egrang, glasisin, bentengan, lompat tali,

congklak, bekel adalah beberapa macam permainan tradisional yang dahulu banyak dimainkan oleh anakanak di halaman rumah.<sup>23</sup>

Permainan yang mulai dilibas oleh perkembangan zaman. Karena semakin sempitnya ruang publik untuk anak-anak bermain. Peningkatan laju pertumbuhan penduduk pun turut adil dalam menjadikan pemukiman yang semakin padat dikota-kota besar, jalan-jalan sempit, tak ada lapangan maupun perkarangan untuk bermain, membuat anak memilih permainan yang lebih praktis, permainan-permainan yang cenderung menjadikan mereka manusia-manusia individual yang tak mengenal cara bersosialisasi di dalam masyarakat.

#### b. Permainan Klasik

<sup>24</sup>Video game berawal dari pengembangan tabung sinar katoda yang terdapat dalam sistem peluru pertahanan pada akhir perang Dunia II. Program-program ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk permainan sederhana. Pada 1947 Thomas Toliver Goldsmith Jr dan Estle Ray Mann menciptakan permainan simulator rudal *Cathode Ray Tube Device Amusement*. Permainan ini terinspirasi dari ke canggihan radar perang Dunia II inilah game elektronik pertama yang tercatat dalam sejarah.

Meski memiliki unsur permainan, game ini tidak populer. Penggunaannya terbatas untuk kepentingan simulasi latihan militer. Tampilannya juga masih sederhana belum berwarna dan hanya mengeluarkan suara “tat-tit-tut”. Baru pada

---

<sup>23</sup> Eka Candra Arista A, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Anak Prasekolah,(Skripsi. Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel Surabaya,2012),hal.53.

<sup>24</sup> <https://madingsmanduk.wordpress.com/2013/09/17/sejarah-permainan-tradisipnal/>

1970-an game elektronik bisa dinikmati di rumah-rumah. Ralph Baer, seorang Jerman berdarah Yahudi, mendesain video game rumahan pertama dengan prototipe bernama Brown Box. Baer menjual idenya ke perusahaan *Magnafox*.

Prototipe Baer kemudian diliris ke pasar dengan nama *Magnafox Odyssey*. Produk ini berisi 16 game built-in yang dapat diganti-ganti dengan menggunakan sebuah *switch*. Ralph Baer kemudian tercatat sebagai “Bapak game dunia”. Popularitas video game kian menanjak ketika penguasa Nolan Bushnell mendesain mesin game koin (arcade) pertama di dunia bernama computer space- di Indonesia populer dengan sebutan Ding-Dong. Bushnell kemudian membuat game simulasi ping-pong yang diberi nama Pong. Game ini laku keras di pasaran. Hampir setiap keluarga di amerika bermimpi bisa membeli game ini.

Di berbagai taman hiburan dan kafe, Pong bahkan harus dibongkar setiap 24 jam sekali untuk mengeluarkan koin yang berjalan. “selama puluhan tahun, orang Amerika lebih banyak mennghabiskan uangnya untuk sistem home video game dan di tempat-tempat permainan *Ding-Dong* dari pada untuk menonton film atau musik jumlahnya totalnya mencapai lebih dari sebelas miliar dolar.” Tulis Roger Fidler dalam *Mediamorfosis*. Belum puas dengan Pong, Bushnell meluncurkan Atari 2600, video game pertama yang berbasis konsol, lalu Atari 7800 yang disebut-sebut sebagai pelopor penggunaan Joystick.

Tapi semua kejayaan itu tak bertahan lama, pasar jemu angka penjualan merosot. Sebagian perusahaan video game Amerika beralih ke bisnis komputer lain atau bangkrut. Sebagian besar kaum eksekutif dan analis industri melihat hal ini

sebagai pertanda bahwa video game hanyalah sebuah keisengan. Pada saat itulah muncul pendatang baru dari Jepang, Nintendo, yang menggebrak pasar video game dunia dengan merilis Famicom. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi untuk kali pertama. Setelah mendapat sambutan hangat di Jepang, Famicom melakukan ekspansi pasar ke Amerika. Pada 1989, Nintendo mengendalikan 80 persen pasar video game Amerika.

Bahkan pada 1990-an, satu dari lima rumah tangga di Amerika memiliki perangkat permainan Nintendo,” tulis Fidler. Pada tahun-tahun berikutnya, Nintendo berhasil menikmati posisi istimewa di pasar video game. Pesaing-pesaingnya tak mampu membendungnya. Sega sempat memberi perlawanan sengit melalui *Sonic The Hedhog*. Sayang perusahaan ini lebih sering kalah cepat dalam pengembangan game ketimbang Nintendo. Penantang serius Nintendo muncul pada 1994. Sony, perusahaan elektronik terkemuka, merilis *Sony Playstation (PSX), Konsol berbasis CD*. PSX terjual hingga ratusan juta unit. Sony bahkan kian merajalela melalui PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. *Nintendo, Sega, dan Microsoft*, yang mengeluarkan produk terges mereka, belum mampu mengalahkannya.

Tapi perang belum berakhir November 2005 Microsoft datang dengan Xbox 360, Konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD. Dengan segudang fitur istimewa, Xbox 360 menarik banyak penggemar game. Tak mau kalah, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo Wii. Dengan inovasi pada trik kontrol mereka yang “motion sensitive”,



Nintendo kembali mengambil-alih pasar video game. Sony, sekalipun mengeluarkan Playstation 3, sudah terlambat.

### c. Game Online

Secara bahasa, game berasal dari bahasa inggris yaitu game yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, dan smartphone. Sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan.<sup>25</sup> Sedangkan dalam wikipedia game online adalah “video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pencinta games di Indonesia, mengemukakan bahwa game online adalah sebuah

---

<sup>25</sup> <http://widi625.blogspot.com/2014/04/pengertian-game.html?m=1>

game atau permainan yang dimainkan secara online (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.<sup>26</sup>

Antonim Tri Setio menyimpulkan game online adalah game atau permainan yang terhubung dengan koneksi atau LAN sehingga emainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan game yang sama.<sup>27</sup>

### C. Pengertian Game Online

Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa Online atau dpat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permaiann tersebut. Sebuah Game Online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer maupun handphone yang terhubung dengan jaringan tertentu.

#### a. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online

---

<sup>26</sup> Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial> (29 Agustus 2016).

<sup>27</sup> Antonim Tri Setio Nugroho, "Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya"? , Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/defenisigame-dan-jenis-jenisnya/> (9 Agustus 2016).

sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berkala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.<sup>28</sup>

#### b. Perkembangan Game Online Di Indonesia

Menurut Ligagame Indonesia (*Ligagames.com*), game online muncul di Indonesia 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game Online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun *RPG (role playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul game online yang

---

<sup>28</sup> A Husnan M, 100+ Permainan Tradisional Indonesia, (Yogyakarta: CV. Andi Offset 2009), hal 6.

beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamers di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

### c. Komponen-komponen Jual Beli Online

Ada beberapa pihak yang terlibat dalam jual beli Online atau sering juga disebut sebagai e-commerce, pihak-pihak ini lebih tepat disebut sebagai komponen-komponen karena semuanya bersifat maya atau virtual. Sesuai dengan standar protokol SET (*Secure Electronic Transaction*), komponen-komponen dalam jual beli Online, yaitu:<sup>29</sup>

#### 1. Virtual Physical Smart Card ( Kartu Pintar Fisik Virtual )

Media yang digunakan pembeli atau pelaku transaksi dalam menyerahkan kartu kreditnya kepada kasir di counter. Dengan smart card ini pembeli akan mengirimkan informasi dari kartu kredit yang dibutuhkan oleh penjual barang untuk selanjutnya dilakukan otoritas atas informasi yang diperolehnya. Pengirim informasi kartu kredit ini sudah terjamin keamanannya karena smart card yang digunakan sudah memiliki CA (*Certificate Authority*) tertentu. Saat ini smart card untuk jual beli Online tersedia dalam bentuk software, yang biasa dikenal sebagai virtual smart card. Contoh software virtual card ini adalah *e-Wallet*, *Microsoft Wallet* dan *Smart Cat*.

#### 2. Virtual Point of Sale ( Tempat Penjualan Virtual )

Sebagai tempat penjualan tentunya penjual harus mempunyai software aplikasi yang benar-benar baik dan lengkap yang mendukung transaksi Online.

---

<sup>29</sup> protokol SET (Secure Elektronik Transaction), komponen-komponen yang terlibat dalam jual beli online

Dengan adanya software virtual point of sale, pembeli akan benar-benar merasakan seolah-olah berada di toko atau tempat penjualan yang sesungguhnya. Pembeli dapat langsung mencetak dengan printer dengan segala transaksi yang telah dilakukan pada saat itu juga melalui komputernya, juga tanpa merasa khawatir akan keamanan informasinya yang telah dikirim atau diterimanya saat melakukan transaksi kepada penjual barang tersebut. Salah satu contoh software ini adalah vPos.

### 3. Virtual Acquirer atau Payment Gateway (Tempat Pembayaran Virtual)

Transaksi yang sesungguhnya pihak penjual akan melakukan otorisasi kartu kredit pembeli kepada pihak bank yang bekerjasama dengan visa atau master card, sehingga dapat diperoleh apakah kartu kredit itu valid atau tidak, bermasalah atau tidak. Apabila tidak bermasalah, pihak penjual akan mengirim jumlah transaksi yang dilakukan pembeli. Selanjutnya pihak bank akan melakukan penagihan kepada pemilik kartu kredit. Transaksi dilakukan secara Online maka software yang memegang peranan penting dalam transaksi ini dan dapat diletakkan di beberapa bank tertentu yang bekerjasama dengan beberapa penjual. Salah satu perusahaan yang menerapkan ini adalah *Wells Fargo*.

### 4. Visa Credit Card (Kartu Kredit)

Visa adalah suatu keharusan untuk mendukung 100% transaksi Online di internet. Mereka bekerjasama dengan berbagai bank di seluruh dunia dan pihak-pihak pengembang software jual beli Online. Visa sendiri harus menyediakan data base yang handal dan terjaga kerahasiannya yang dapat diakses setiap saat oleh

para pembeli. Di internet ini pun visa menyediakan layanan- layanan Online seperti ATM Locator, Electronic Banking, Bill Paymet dan lain sebagainya.

#### d. Jenis Transaksi Jual Beli Online

Konsumen jual beli Online semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi Online. Saat ini jenis transaksi Online juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka.<sup>30</sup> Di Indonesia sendiri ada beberapa jenis transaksi jual beli Online yang biasa dilakukan oleh konsumen jual beli Online, yaitu:

##### 1. Transfer Antar Bank

Transaksi dengan cara transfer antar bank merupakan jenis transaksi yang paling umum dan populer digunakan oleh para pelaku usaha atau penjual Online. Jenis transaksi ini juga memudahkan proses konfirmasi karena dana bisa dengan cepat di cek oleh penerima dana atau penjual. Kekurangan transaksi antar bank adalah diperlukannya kepercayaan yang tinggi dari para pembeli sebelum memutuskan mengirim dana. Disini tidak jarang terjadi penipuan, setelah dana terkirim ternyata barang tak kunjung diterima.

---

<sup>30</sup> Anastasia Diana, Mengenal E-Commerce, (Yogyakarta 2001 ), h. 62.

## 2. COD (Cash On Delivery)

Pada sistem COD sebenarnya hampir dapat dikatakan bukan sebagai proses jual beli secara Online, karena penjual dan pembeli terlibat secara langsung, bertemu, tawar-menawar, dan memeriksa kondisi barang baru kemudian membayar harga barang. Keuntungan dari sistem ini adalah antara pelaku usaha dan konsumen lebih bisa leluasa dalam proses transaksi. Konsumen bisa melihat dengan detail barang yang akan dibeli. Kekurangan dari sistem ini adalah keamanan baik pelaku usaha maupun konsumen karena boleh jadi pihak yang akan ditemui pelaku usaha atau konsumen adalah orang yang berniat jahat.

## 3. Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang semakin populer, selain memberikan kemudahan dalam proses verifikasi, pembeli juga tidak perlu melakukan semua tahap transaksi. Akan tetapi karena tidak semua pembeli mempunyai kartu kredit sehingga cara pembayaran ini menjadi pilihan kedua. Pengguna kartu kredit akan memastikan bahwa toko pelaku usaha memiliki tingkat keamanan yang tinggi guna menghindari tindakan pencurian data oleh pihakpihak tertentu.

## 4. Rekening Bersama

Jenis transaksi ini disebut juga dengan istilah escrow. Cara pembayaran ini mempunyai perbedaan dengan proses pembayaran melalui transfer bank. Sistem

rekening bersama yang menjadi pihak ketiga adalah lembaga pembayaran yang telah dipercaya baik oleh pihak pelaku usaha maupun konsumen. Dengan sistem ini dana yang diberikan oleh pembeli bisa lebih terjamin keamanannya karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen. Karena dananya hanya akan dilepas jika barang benar-benar sudah sampai ditangan konsumen.

#### 5. Potongan Pulsa

Metode pemotongan pulsa biasanya diterapkan oleh toko Online yang menjual produk-produk digital seperti aplikasi, musik, ringtone, dan permainan. Transaksi ini masih didominasi oleh transaksi menggunakan perangkat seluler atau smartphone.

#### **D. Pengertian Chip**

Chip adalah suatu koin (maya) atau kata lain pengganti uang pada Game baik Online maupun offline semuanya menggunakan Chip sebagai alat pembayarannya. Adapun fungsi Chip adalah sebagai pengganti uang tunai dalam permainan Game Online. Chip ini diberi nilai selayaknya uang. Dalam dunia perjudian, Chip memiliki nilai intristik dengan besaran tertentu untuk digunakan dalam taruhan. Karena Chip dirasa menjadi hal yang paling efektif untuk menghindari berbagai masalah yang muncul akibat adanya uang tunai.

Pengertian Game Online.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> <https://aceh.tribunnews.com> Diakses pada tanggal 13 juni 2022



### **E. Pengertian Higgs Domino**

Ada jutaan Game yang ada didunia maya sat ini. Mulai dari Game yang sangat simple hingga yang kompleks,rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau Chip. Adapun salah satu Game yang digemari saat ini adalah *Higgs Domino*. *Higgs Domino* merupakan Game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai Game, mulai dari domino, kartu, fuzle,dam,dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak Chip yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari *DuoFu Duo Cai*, *Rezeki Nomplok*, *5 DRAGONS*, dan *FaFaFa*. Permainan Higgs Domino menjadi semakin menarik karena Game Higgs Domino menyediakan fitur top up (isi ulang), sedekah,dan kirim Chip (koin mas). Pada fitur sedekah Chip yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah Chip, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika Chip sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur Top Up. Pada fitur ini, pembelian Chip dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.

### **BAB III**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Hasil Penelitian**

###### **1. Pengertian Perjudian**

Kata “perjudian” sebagai salah satu jarimah dalam Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia, berarti maizir atau khomarun, sedangkan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan bertaruh uang (seperti main dadu, main kartu dan sebagainya).<sup>32</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan. Kaitannya dengan Islam perjudian masuk dalam jarimah ta’zir. Menurut bahasa, ta’zir merupakan bentuk masdar dari kata “’azzara” yang berarti menolak dan mencegah kejahatan. Sedangkan menurut istilah adalah pencegahan dan pengajaran terhadap<sup>33</sup> tindak pidana yang tidak ada ketentuannya dalam had, kifarat maupun qishasnya. Ta’zir adalah hukuman atas tindakan pelanggaran dan kriminalitas yang tidak diatur secara pasti dalam hukum had.

Hukuman ini berbeda-beda, sesuai dengan perbedaan kasus dan pelakunya. Dari satu segi, ta’zir ini sejalan dengan hukum had, yakni tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki perilaku manusia, dan untuk mencegah<sup>34</sup> orang lain agar tidak melakukan tindakan yang sama. Ta’zir adalah suatu istilah untuk hukuman atas jarimah-jarimah yang hukumannya belum ditetapkan oleh syara’. Dikalangan

---

<sup>32</sup> Muslih, Ahmad Wardi, Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam Jakarta: Sinar Grafika, 2004.

<sup>33</sup> Zainal, Abidin. 2005. Pemidanaan, Pidana dan Tindakan Dalam Rancangan KUHP. Jakarta: Elsam. Halaman 180

<sup>34</sup> Ibid

fuqaha, jarimah yang hukumannya belum ditetapkan oleh syara' dinamakan<sup>35</sup> dengan jarimah ta'zir. Jadi, istilah ta'zir bisa digunakan untuk hukuman dan bisa juga untuk jarimah (tindak pidana).

Judi adalah permainan dengan menggunakan taruhan atau uang tertentu sesuai dengan kesepakatan, baik itu dalam jumlah besar atau pun kecil, bagi yang menang dapat mengambil uang atau barang temannya yang kalah tanpa ada rasa iba dan kasihan, karena itu penipuan dan pasti merugikan pihak lain. Berjudi merupakan jalan pintas untuk meraih kekayaan dengan jalan yang tidak wajar, perbuatan ini paling disukai oleh orang yang malas bekerja yang hidupnya penuh lamunan dan angan-angan kosong.<sup>36</sup> Selain itu berjudi dapat membuat candu para pelakunya, sekali mereka merasakan keuntungan yang didapatkan sampai kemenangan yang berikutnya, padahal tak jangrang orang yang berjudi mengalami kerugian dan akhirnya bangkrut. Kata judi dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, seperti main dadu dan main kartu. Sedangkan penjudi adalah orang yang suka berjudi.

Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.<sup>37</sup> Judi atau perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah "Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan atau mempertaruhkan sejumlah uang harta dalam

---

<sup>35</sup> Kartini Kartono. 2007. *Patologi Sosial*. Jilid I. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Halaman 56

<sup>36</sup> 5 Ibid Halaman 56

<sup>37</sup> P.A.F. Lamintang, *Op.Cit*, hlm. 671.

permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula”.

## **2. Praktik Dan Mekanisme Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino**

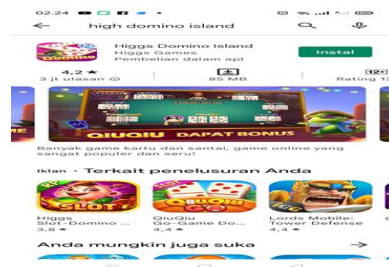
Pada hakekatnya banyak cara bertransaksi dalam jual beli, disini para pelaku jual beli Online semakin dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, resiko serta keamanan dari sebuah transaksi Online. Disisi lain, saat ini jenis transaksi Online juga semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pembeli dan penjual harus bertatap muka dalam melakukan proses transaksi hingga yang menggunakan proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka. Paparan dan gambaran dari awal metode bermain Game Online *Higgs Domino* :

### **1. Mendownload aplikasi Game yang disediakan Higgs Domino**

Seseorang yang tertarik dengan Game Online *Higgs Domino* ini, maka harus mendownload aplikasi Game yang disediakan *Higgs Domino* terlebih dahulu, dengan cara :

- a. Masuk dilayanan *Play Store* yang sudah disediakan oleh Smartphone.
- b. Lalu ketik di tab pencarian dan langsung ketik *Higgs Domino*, maka akan muncul Game Online dari *Higgs Domino*.

**Gambar 1.0 Screenshot dari Play Store.**



## 2. Cara mendaftar pada Game Online Domino

Tata cara mendaftar pada Game Online *Higgs Domino* yang disediakan *Higgs Domino* semuanya dengan cara yang sama, antara lain ada 2 (dua) model pendaftaran yaitu mendaftar dengan menggunakan akun facebook yang sudah ada. Langkah-langkah dalam mendaftar pada Game Online *Higgs Domino* sangatlah mudah dengan cara berikut. an juga bisa mendaftar dengan menggunakan Akun Pengunjung.

### a. Mendaftar dengan menggunakan Facebook

Diawali dengan membuka aplikasi yang sudah didownload pada Play Store lalu akan muncul menu-menu, setelah itu langsung saja klik menu Facebook lalu klik menu login dan kemudian pemain mengisi data Email dan Password Facebook yang sudah terdaftar, lalu masukan pada kolom setelah itu pilih atau klik masuk. Selanjutnya setelah pemain sudah melakukan langkah- langkah untuk mendaftar seperti diatas, pemain dinyatakan berhasil dalam mendaftar, maka pemain langsung bias memainkan Game Online *Higgs Domino* tersebut dan juga dapat menjalankan fasilitas yang ada dalam Game Online *Higgs Domino* tersebut.

### b. Cara Log In atau masuk Game Online *Higgs Domino*

Langkah-langkah Log In atau masuk agar pemain bias memainkan Game Online Higgs Domino yaitu dengan cara pemain terlebih dahulu memiliki akun Game Online Higgs Domino terlebih dahulu. Pembuatan akun seperti halnya yang sudah dijelaskan diatas. Apabila pemain sudah memiliki akun Higgs Domino baru pemain Game Online Higgs Domino bias Log In pada Game Online Higgs Domino tersebut. Diawali dengan membuka aplikasi Game Online Higgs Domino yang sudah didownload pada Play Store pada Smartphone. Setelah membuka pemain langsung bisa Log In dengan 2 (dua) cara yaitu : dengan menggunakan Facebook dan juga bisa menggunakan Akun Pengunjung

#### **a. Langkah Log In dengan Facebook**

Dengan cara pemain langsung bisa klik Facebook seperti pada gambar diatas, setelah itu akan dialihkan pada facebook dan masukkan Email Facebook dan Password Email Facebook yang sudah terdaftar dan langsung bisa klik Masuk, pemain langsung bisa memainkan Game Online Higgs Domino. Tata cara Log In Game Online Higgs Domino menggunakan Facebook sama persis seperti cara mendaftar menggunakan Facebook

#### **b. Langkah Log In dengan Akun Pengunjung**

Langkah Log In pada Game Online Higgs Domino yang ke 2 (dua) yaitu Log In menggunakan ID Login yang sudah terdaftar secara otomatis ketika pemain mendownload Game Online Higgs Domino, Tata cara Log In Game Online Higgs Domino pertama pemain membuka aplikasi Game Online Higgs Domino kemudian pemain langsung bisa klik menu Pengunjung.

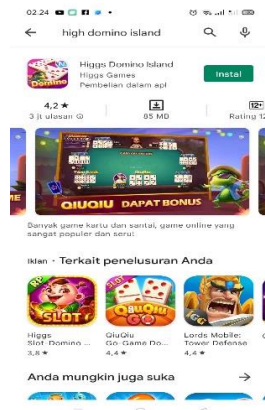
### 3. Cara memainkan Game Online Higgs Domino

Setiap jenis Game Online memiliki cara main yang berbeda , hal ini dikarenakan kategori Game yang bervariasi tak terkecuali Game Online *Higgs Domino*. Dalam permainan Game Online *Higgs Domino* ini para pemain diharuskan untuk memiliki Chip pada akun *Higgs Domino*. Karena Game Online ini bersifat Game taruhan dan pemain yang tidak memiliki Chip tidak bisa memainkan Game Online tersebut. Semua jenis permainan yang disediakan oleh Game Online Higgs Domino memiliki fasilitas yang sama yaitu:

**Gambar 1.1 Screenshot dari Game Online Higgs Domino.**



**Gambar 1.2 Screenshot dari Game Online Higgs Domino.**



- a. Games adalah sebuah fasilitas yang terdapat dalam seluruh Game Online Higgs Domino yang didalamnya berisi macammacam Game Onile yang disediakan oleh Higs Domino.
- b. Teman merupakan fasilitas pertemanan yang didalamnya terdapat fitur penambahan pertemanan dengan cara pencarian nama Akun atau ID Game Higgs Domino teman, juga terdapat perpesanan antara teman, serta didalam fasilitas teman ini lah terdapat pula transfer Chip.
- c. Toko merupakan sebuah fasilitas yang disediakan Higgs Domino untuk pembelian Chip. Pemain yang di fasilitas took ini dapat membeli Chip dengan cara menggunakan pulsa. Dengan harga minimal pembelian 30.000.00 Chip = 5000 Pulsa. Didalam fasilitas toko ini Higgs Domino memberikan menu pembelian sangat sangat banyak dengan nominal berikut:



**Tabel 1.3****Harga pembelian Chip Higgs Domino via Pulsa.**

<b>NOMINAL CHIP</b>	<b>IDR</b>
<b>30.000.000</b>	<b>5000 PULSA</b>
<b>100.000.000</b>	<b>15.000 PULSA</b>
<b>200.000.000</b>	<b>30.000 PULSA</b>
<b>400.000.000</b>	<b>60.000 PULSA</b>
<b>2.000.000.000</b>	<b>250.000 PULSA</b>

- d. Pengaturan didalam fasilitas ini pemain dapat mengatur tampilan pada Game yang meliputi suara, music, update, pemberitahuan, aturan bermain, layanan pelanggan, kebijakan privasi. Disinilah pemain dapat mengatur tampilan Gamenya
- e. Peringkat merupakan kolom peringkat antara pemain lain dengan akun kita. Yang mengkategorikan peringkat teratas yaitu pemain yang paling memiliki banyak Chip. Teman yang terdapat dalam kolom peringkat juga pemain yang sudah diundang melalui fasilitas teman. Apabila sudah diundang maka pemain yang kita undang sebagai teman akan muncul dalam kolom peringkat.

- f. Kotak hadiah merupakan kotak pengambilan hadiah. Apabila pemain mendapatkan hadiah Chip akan muncul pada kolom tersebut. Hadiah bisa didapat dari Higgs Domino dengan memenangkan Event.
- g. Chip Gratis ( Sedekah ) merupakan fasilitas pengambilan Chip gratis yang diberikan oleh Higgs Domino setiap 24 jam sekali diberikan.
- h. Pilih Kanal merupakan fasilitas menu untuk memainkan Game Higgs Domino. Yang dimana seluruh Game yang disediakan oleh Higgs Domino yang terdapat menu pilih kanal. Pilihan kanal tersebut adalah pengkategorian taruhan yang dilakukan pemain untuk bermain tergantung banyaknya Chip yang dimiliki.
- i. Kirim atau Transfer Chip dengan fitur tersebut, pemain bisa saling berbagi Chip. Namun fitur ini juga dimanfaatkan oleh banyak pemain untuk transaksi jual beli. Jika membeli Chip melalui fasilitas Toko untuk Chip sebanyak 400.000.000 (Empat Ratus Juta ) Chip = 60.000.00 ( Enam Puluh Ribu )Pulsa, jika di Rupiah kan berkisar Rp.62.000.00 maka dengan sesama pemain harganya lebih murah , berkisar antara Rp. 60.000.00 sampai Rp. 80.000.00 untuk 1.000.000.000 (Satu Miliar) Chip.

## **B. Perjudian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana**

Perjudian dalam kitab undang-undang hukum pidana diatur dalam Pasal 303 KUHP 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 member kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu
  - c) Turut main judi sebagai pencaharian

Kalau sifersangka melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
2. Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain yang itu terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu. demikian juga segala pertaruhan 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 didekat jalan atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah member 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.<sup>38</sup>

## **2. Perjudian Menurut UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian**

Menurut pasal 1 UU No.7 tahun 1974 menyatakan bahwa semuatindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Bahwa pada hakekatnyaperjudian adalah perbuatan bertentangan dengan agama islam, kesusilaan, danmoral Pancasila, serta membahayakanbagi penghidupan dan kehidupanmasyarakat, bangsa dan negara. Perjudian adalah penyakit masyarakatyang manunggal dengan

---

<sup>38</sup> Soesilo, 1995, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Bogor, Politeia.

kejahatan yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas.<sup>39</sup>

Kebiasaan berjudi menimbulkan masalah sosial seperti penyebab kemiskinan, perceraian, anak terlantar, dan putus sekolah, dan membudayakan kemalasan, juga bersifat kriminogen, yaitu menjadi pemicu untuk terjadinya kejahatan yang lain. Demi mendapatkan uang berjudi, pelaku judi dapat merampok, mencuri, korupsi, membunuh, ataupun KDRT. Penyelenggaraan perjudian mempunyai akses yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap Generasi. Pemerintah harus mengambil langkah dan usaha untuk menertibkan dan mengatur kembali perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya. Maka untuk maksud tersebut perlu mengklasifikasikan segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukuman yang sekarang berlaku ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.<sup>40</sup>

### **C. Perjudian Menurut PP No 9 Tahun 1981 tentang pelaksanaan UU No 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian**

Bahwa hakekatnya perjudian bertentangan dengan agama Islam, kesusilaan dan moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara. Sehingga segala jenis perjudian merupakan tindak pidana

---

<sup>39</sup> Penjelasan umum UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

<sup>40</sup> Penjelasan umum UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

kejahatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 UU No.7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Peraturan Pemerintah ini merupakan pelaksanaan Pasal 3 UU No 7 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, ditempat keramaian maupun yang dikaitkan dengan alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan. Perjudian, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian.<sup>41</sup>

#### **D. Macam-Macam Perjudian**

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian:

a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari :

- 1) Roulette
- 2) Blackjack
- 3) Bacarat
- 4) Creps
- 5) Keno
- 6) Tombala
- 7) Super Ping-Pong

---

<sup>41</sup> PP No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU No 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

- 8) Lotto Fair
- 9) Satan
- 10) Paykyu
- 11) Slot Machine (Jackpot)
- 12) Ji Si Kiem. Big Six Wheel
- 13) Chuc a Cluck
- 14) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan
- 15) Yang berputar (Paseran)
- 16) Pachinko
- 17) Poker
- 18) Twenty One
- 19) Hwa-Hwe
- 20) Kiu-Kiu

b. Perjudian di tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:

- 1). Lempar paser atau bulu ayam pada papan yang tidak bergerak;
- 2). Lempar gelang
- 3). Lempat uang coin
- 4). Koin;
- 5). Pancingan
- 6). Menebak sasaran yang tidak berputar
- 7). Lempar bola
- 8). Adu ayam
- 9). Adu kerbau

10). Adu kambing atau domba

11). Pacu kuda

12). Kerapan sapi

13). Pacu anjing

14). Hailai

15). Mayong/macak

16). Erek-erek

c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:

1). Adu ayam

2). Adu sapi

3). Adu kerbau

4). Pacu kuda

5). Karapan sapi

6).Adu domba atau kambing

7) Adu burung merpati

Dalam penjelasan di atas, dikatakan bahwa bentuk perjudian seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimasa yang akan datang sepanjang termasuk kategori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berbunyi: 29 “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 kepintaraan 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”

### **E. Teori Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian**

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) UU ITE yang berbunyi:

“setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Ancaman pidana Pasal 27 Ayat (2) bersumber pada Pasal 45 Ayat (1), yang berbunyi:

“setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

1. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata (dengan sengaja).
2. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.

3. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.<sup>42</sup>

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi: “setiap orang yang memenuhi unsure sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu:

---

<sup>42</sup> Moeljanto, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 111.

- a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”.
- b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dengan kata “tanpa hak”.
- c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 ayat (2) merupakan ketentuan yang mengatur tindak pidana perjudian (Pasal 303 KUHP) dan Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 pada dasarnya merupakan revormulasi tindak pidana yang terdapat dalam pasal-pasal KUHP tersebut.

Perjudian dalam KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Dengan mengacu pada pengertian tersebut, kriteria suatu permainan termasuk perjudian adalah :

- a. Ada taruhan;
- b. Ada hadiah;
- c. Kesempatan ada menang karena peruntungan;
- d. Berdasarkan pada keahlian pemain.

Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak dapat lepas dari pelaksanaan undang-undang atau peraturannya lainnya. Karena Undang-undang ini hanya mengkualifikasikan tindak pidana dan melakukan ancaman terhadap pelaku tindak pidana, dan beberapa pengertian khusus (misalnya pengertian dokumen elektronik, telekomunikasi).

Sedangkan pengertian-pengertian umum harus mengacu pada ketentuan KUHP sebagai pengaturan umum.<sup>43</sup> Hukum pidana material yang berlaku di Indonesia saat ini terdiri atas keseluruhan sistem peraturan perundang-undangan (statutory rules) yang ada dalam KUHP (sebagai induk aturan umum), dan undang-undang di luar KUHP. Dalam KUHP terdiri atas aturan umum (general rules), yaitu dalam Buku I, dan aturan khusus (special rules), yaitu dalam Buku II dan Buku III. Selain itu, aturan khusus juga ada dalam undang-undang pidana yang tersebar di luar KUHP.

Dalam menerapkan Undang-undang No.19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini banyak ketentuan hukum yang terkait, karena undang-undang tersebut merupakan undang-undang khusus di luar KUHP yang mengatur tindak pidana perjudian online. Kensekuensinya adalah ketentuan-ketentuan umum untuk menerapkan Undang-undang No. 16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini harus merujuk pada undang-undang yang bersifat umum yaitu KUHP dan undang-undang lainnya. Lebih jelasnya dapat diuraikan mengenai penjabaran tentang unsur “setiap orang” dan “tanpa hak” pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No.16 Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pengertian tentang “setiap orang” dan “tanpa hak” merujuk pada Buku I KUHP. Sedangkan pengertian unsur “muatan perjudian” merujuk pada Buku II KUHP (Pasal 303 dan Pasal 303 bis). Selanjutnya pengaturan tentang pidana dan penjatuhannya sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-undang No. 16

---

<sup>43</sup> Barda Nawawi Arief, *Beberapa Masalah Perbandingan Hukum Pidana*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), h. 260

Tahun 2019 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk pada Buku I KUHP.

Maka, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar, Substansi pengaturan perjudian dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur tentang pola kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau internet sebagai alat bantu dalam melancarkan kejahatan yaitu yang bermuatan perjudian sedangkan pengaturan rumusan unsur-unsur tindak pidana perjudian tetap mengacu kepada KUH Pidana, Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. mengisi waktu senggang, sebagaimana tidak diperbolehkan menjadikannya sebagai cara mencari uang dengan alasan apapun.<sup>44</sup>.

#### **F. Dampak Bagi Masyarakat dan Penanggulangan Persoalan Judi *Online***

Perjudian sebagai perbuatan yang melanggar norma sosial, agama, kesusilaan dan hukum sangat berdampak buruk bagi pelakunya baik didalam rumah tangga maupun ditengah-tengah masyarakat. Beberapa dampak yang diakibatkan perjudian antara lain sebagai berikut :

- a. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang kantor dan melakukan tindak pidana korupsi
- b. Pekerjaanpun terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan berjudi,

---

<sup>44</sup> Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram*, terj: Abu Said al-Falahi dan Rafiq Saleh Tahmid, h. 352.

- c. Anak, isteri, dan rumah tangga tidak lagi diperhatikan,
- d. Hidup tidak beraturan dan sering memicu terjadinya permasalahan dalam rumah tangga.

### **G. Penanggulangan Persoalan Judi *Online***

Dari upaya penanggulangan perjudian online terkadang mengalami suatu kendala dan hambatan. Adapun hambatan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Karena sulit dilacak tempat-tempat perjudian. Hal ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi dan laporan dari masyarakat setempat mengenai tempat-tempat diadakannya perjudian.
- b. Karena masyarakat acuh tak acuh dan takut memberikan laporan. Sebagian masyarakat apabila melihat orang yang melakukan perjudian yang secara kebetulan maka biasanya orang yang melihat itu tidak menghiraukan dan tidak melaporkan kepada pihak yang berwajib. Jadi untuk membuktikan adanya perjudian terkadang sangat sulit mencari orang yang dijadikan sebagai saksi.
- c. Polisi bertindak setelah ada laporan.

<sup>45</sup>Polisi tidak akan bertindak apabila belum ada laporan atau keluhan-keluhan dari masyarakat tentang adanya. Tempat praktek judi yang tidak dapat ditentukan Karena menggunakan jaringan komputer dan jaringan internet, pelaku praktek perjudian ini dapat melakukan perjudian dimana saja selama fasilitas yang mendukung mereka untuk melakukan perjudian tersedia bahkan praktek ini dapat

---

<sup>45</sup> Wisnu Murti. "Upaya Polisi Resort Polres Sleman Dalam Mencegah dan Menanggulangi Praktek Judi Sepak Bola *Online*", Skripsi (Yogyakarta: Fak. Hukum Universitas Atmajaya Yogyakarta, 2014), h. 13.

dijalankan melalui telepon genggam yang canggih yang telah didukung dengan layanan internet. Oleh karena itu, sangat sulit menangkap pelaku praktek perjudian ini.

d. menangkap Bandar.

#### **H. Penanganan Judi Online Di Dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. Pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Praktek perjudian online dilakukan dengan melakukan transaksi berupa menjual chip yang kemudian ditawarkan dan dibeli oleh orang lain atau agen tertentu untuk dijual/ditransfer ke account poker lain yang berminat. Pin dan chip ini akan dijual dengan harga tertentu secara cash (tunai) dalam bentuk uang (rupiah). Pengaturan tindak pidana perjudian bola online di Indonesia diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tepatnya pada Pasal 27 ayat (2) dan untuk pengaturan tindak pidananya di atur pada Pasal 45 Undang-undang Informasi dan transaksi elektronik tersebut. penerapan sanksi pidana terhadap pembuat tindak pidana perjudian. Hambatan yuridis pembuktian tindak pidana judi bola adalah kurangnya upaya penanggulangan yang dilakukan oleh pihak penegak hukum sendiri, penegak hukum masih menggunakan peraturan-peraturan yang lama untuk

menjatuhkan pidana terhadap pelaku perjudian online ini, sementara sudah ada peraturan khusus yang mengatur mengenai tindak pidana perjudian online ini.<sup>46</sup>

**I. Keabsahan Jual Beli Game Judi Online “HIGGS DOMINO ISLAND”  
Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016  
Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta fasilitas perbankan yang ada saat ini, maka cara berjudipun mengalami perkembangan yaitu dalam bentuk perjudian online (internet gambling). Sehingga perjudian tidak lagi merupakan kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan dengan kemajuan teknologi dan informasi, dalam hal ini dengan penyalahgunaan internet menggunakan sistem online, perjudian menjadi lebih mudah dilakukan, cepat, tidak dibatasi ruang dan waktu serta lebih aman.<sup>47</sup> Tindak pidana perjudian melalui internet ini, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, Praktik perjudian online ini sulit tersentuh hukum di Indonesia, pasalnya dalam menjalankan aksi judinya, antara pelaku tindak pidana perjudian dan bandar sangat rapi dalam menjalankan aksinya.

Didalam KUHP perjudian dinormakan Pasal 303 dan Pasal 303 Bis, yang memberikan ancaman hukuman selama dua tahun delapan bulan dan denda paling banyak enam ribu rupiah akan tetapi dengan adanya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian maka berubah pula ancaman sanksi

---

<sup>46</sup> Suhariyanto, Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime), Rajawali Pers, Jakarta 2014, hal.14

<sup>47</sup> Adami Chazawi, Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hal.56



pidanya menjadi pidana penjara sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah. Tindak pidana perjudian baik bersifat konvensional maupun yang menggunakan media elektronik (judi online) melanggar ketentuan yang dinormakan dalam KUHP Pasal 303 dan 303 Bis, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tindak pidana perjudian dengan menggunakan media elektronik semakin berkembang dan digemari oleh pelaku perjudian karena kemudahan proses yang dilakukan. Akan tetapi disisi lain menjadi permasalahan bagi kepolisian untuk memberantas perjudian online atau judi online. Dikarnakan semakin canggihnya media yang digunakan dan kurang pahaman kepolisian terhadap teknologi yang digunakan dalam perjudian online. Sehingga kepolisian sulit untuk menemukan alat bukti terkait dengan perjudian online, karena pelaku dapat melakukan perbuatan tersebut dimana saja. Kondisi tersebut tidak menjadi hambatan bagi pihak kepolisian untuk mengungkap kasus perjudian online. Sebagai mana yang dilakukan oleh pihak kepolisian mengungkap kasus perjudian online.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Menurut sudut pandang Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik di Indonesia praktek perjudian di indonesia masih tergolong sangat masif sehingga perlu sebuah aturan yang menimbulkan efek jera, aturan tersebut telah, diatur dalam pasal Pasal 27 Ayat (2) bersumber pada Pasal 45 Ayat (1), yang berbunyi: setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

#### **B. SARAN**

Agar perjudian melalui sarana teknologi informasi (judi online) dimasa yang akan datang dapat ditanggulangi dengan baik maka dalam hal ini disarankan:

1. Bagi aparat penegak hukum agar lebih meningkatkan kinerjanya serta harus bertindak tegas dalam rangka menanggulangi perjudian online tersebut. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan serta membuka mata para penegak hukum dalam menentukan sanksi terhadap pelaku tindak pidana perjudian serta

memberikan penyuluhan-penyuluhan hukum terhadap masyarakat luas, tentang bahaya serta besarnya kerugian yang akan ditimbulkan dari dari perjudian.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Hadyana Pudjaatmaka. Ensiklopedi Nasional Indonesia Cet. VII; Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1989.
- A. Rahman I'Doi. Syariah The Islamic Law, Terj. Zaimudin dan Rusydi Sulaiman, Ali Muhammad As-Shabuni. Tafsir Ayat al-Ahkam, ahli bahasa Muhammad Hamidy dan Imron A. Manah. Cet. I; Surabaya: PT. Bina Ilmu 1985.
- Ali Zainuddin. Hukum pidana Islam (Jakarta: Sinar Grafika, 2007.
- Ali Zainudin. Hukum Pidana Islam. Jakarta: Sinar Grafika, 2007.
- Cynthia Octaviana Soebastian. Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan Online Pada Mahasiswa. Skripsi. Semarang: Fak. Psikologi Universitas Katolik Soegijapratana, 2010.
- Hudud dan Kewarisan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Moeleong, Lexy J, Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Remaja Rosdakarya Bandung 2009.
- Muhammad, Syaikh Al-Allamah, Rahmah Al-Ummah fi Ikhtilaf Al-A'Immah, Terj. Abdullah zaki Alkaf, Fiqh Empat Mazhab Bandung: Hasyimi, 2015.
- Qardhawi, Yusuf, Al-Halal wa Al-Haram fi Al-Islam, Terj. Wahid Ahmadi, Halal dan Haram dalam Islam Surakarta: Era Intermedia, 2007.
- Muslih, Ahmad Wardi, Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam Jakarta: Sinar Grafika, 2004.

Republik Indonesia, Undang-Undang RI. Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Republik Indonesia,

Saleh, Wantjik, Perlengkapan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Jakarta: Ghalia Indonesia, 1976.

Singaribun, Masri dan Sofyan Effendi, Metode Penelitian Survey Jakarta: LP3ES, 1989. Simoons, D dalam Sudarto, Huku Pidana I Semarang :Yayasan Sudarto, 1990.

Sopalatu, Muh Rahmat Hakim, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online”, Skripsi. Makassar: Fak. Syariah dan Hukum UIN Alauddin, 2017.

Suharsimi, Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Jakarta: PT. Bima Aksara, 1986.

Syarjaya, E. Syibili, Tafsir Ayat-ayat Ahkam Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2008.

Wingnjosoebroto, Soetandyo, Dialektika Pembaruan Sistem Hukum Indonesia Jakarta: Sekretariat Jenderal Komisi Yudisial Republik Indonesia, 2012.

Undang-Undang Dasar RI 1945 Surabaya: Arloka, 2002. Republik Indonesia, Undang-Undang RI. Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi	
<b>Nama Lengkap</b>	: Sinta Saniyyah Masghulah
<b>Tempat Tanggal Lahir</b>	: Sidoarjo, 04 September 1998
<b>NIM</b>	: 15220063
<b>Program Studi</b>	: Hukum Ekonomi Syariah
<b>Alamat Rumah</b>	: RT/13 RW/03 Dusun Tebuseren, Desa Dukuhsari, Kecamatan Jabon, Kabupaten Sidoarjo
<b>Alamat Kos</b>	: Jl. Sunan Drajat No. 3, Kecamatan Lowokwaru. Kota Malang
<b>Nomor Telepon/ HP</b>	: 0896-5599-6090
<b>E-mail</b>	: <a href="mailto:Sintasaniyyah.ss@gmail.com">Sintasaniyyah.ss@gmail.com</a>



Riwayat Pendidikan		
Tingkatan	Tahun	Asal Sekolah
<b>TK</b>	2001-2003	TK. Dharma Wanita
<b>SD</b>	2003-2009	SDN Dukuhsari 1
<b>SMP</b>	2009-2012	MTS Unggulan Amanatul Ummah Surabaya
<b>SMA</b>	2012-2015	MA Unggulan Amanatul Ummah Surabaya
<b>UNIVERITAS</b>	2015-2022	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang