

Legal Framework for Handling Gambling Crimes in Online Games: A Study of Higgs Domino

Kerangka Hukum untuk Menangani Tindak Pidana Perjudian dalam Game Online: Studi tentang Higgs Domino

Petrus Damianus Setiawan

Abstract

The acceleration of globalization driven by information and communication technologies has significantly transformed societal structures and the legal landscape, particularly affecting social, economic, cultural, security, and legal aspects in Indonesia. The use of technology, especially in the field of computer information systems, has facilitated not only efficiency in daily activities but also entertainment avenues, leading to the emergence of online gambling platforms like Higgs Domino. This study examines the regulatory framework addressing online gambling crimes within such games, given the increasing integration of gambling elements into these platforms. The research adopts a qualitative methodology, reviewing normative legal frameworks and the practical application of existing regulations. Data were collected from both primary and secondary sources, analyzed qualitatively to understand the depth of legal standards and their enforcement in the context of online gambling. Findings reveal that despite existing regulations like the Electronic Information and Transactions Act and gambling-specific laws, enforcement faces significant challenges due to the digital nature of transactions and evidence management in online settings. The popularity of online gambling, exemplified by the Higgs Domino platform, underscores a critical need for more robust legal mechanisms to address these emerging issues effectively.

Keywords: *online gambling, legal framework, Higgs Domino, Indonesia, cybercrime.*

Abstrak

Globalisasi yang didorong oleh teknologi informasi dan komunikasi telah memicu perubahan besar dalam struktur sosial dan lanskap hukum, khususnya mempengaruhi aspek sosial, ekonomi, budaya, keamanan, dan hukum di Indonesia. Penggunaan teknologi, terutama di bidang sistem informasi komputer, tidak hanya memfasilitasi efisiensi dalam aktivitas sehari-hari tetapi juga sarana hiburan, yang mengarah pada munculnya platform perjudian online seperti Higgs Domino. Penelitian ini mengeksplorasi kerangka regulasi yang mengatasi kejahatan perjudian online dalam permainan tersebut, mengingat integrasi unsur perjudian yang semakin meningkat pada platform tersebut. Metodologi kualitatif diadopsi, dengan meninjau kerangka hukum normatif dan penerapan regulasi yang ada. Data dikumpulkan dari sumber primer dan sekunder, dianalisis secara kualitatif untuk memahami kedalaman standar hukum dan penegakannya dalam konteks perjudian online. Temuan menunjukkan bahwa meskipun ada regulasi seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan undang-undang spesifik perjudian, penegakan menghadapi tantangan signifikan karena

sifat digital dari transaksi dan pengelolaan bukti dalam pengaturan online. Popularitas perjudian online, yang diilustrasikan oleh platform Higgs Domino, menggarisbawahi kebutuhan kritis akan mekanisme hukum yang lebih kuat untuk secara efektif mengatasi masalah-masalah baru yang muncul ini.

Kata Kunci: perjudian online, kerangka hukum, Higgs Domino, Indonesia, kejahatan siber.

A. PENDAHULUAN

Globalisasi yang didorong oleh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah memicu perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, mengarah pada tatanan sosial yang baru, serta mempengaruhi aspek sosial, ekonomi, budaya, keamanan, dan hukum. Teknologi, terutama dalam bidang informasi komputer, telah menghasilkan inovasi canggih, termasuk internet, yang memberikan kontribusi signifikan dalam kegiatan sehari-hari masyarakat Indonesia, memudahkan berbagai kebutuhan, dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai sektor seperti ilmu pengetahuan, teknologi medis, dan pengolahan data, sekaligus sebagai sarana hiburan. Menyikapi perkembangan ini, pemerintah telah merespons dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sejalan dengan percepatan perubahan masyarakat yang tidak lagi dapat diimbangi oleh hukum yang ada (Herrenauw et al., 2022)

Generasi muda, sebagai aset penting bangsa, perlu dilindungi dari pengaruh negatif perkembangan teknologi. Meskipun teknologi informasi memberikan manfaat seperti akses cepat dan akurat terhadap informasi serta memudahkan komunikasi, juga memunculkan dampak negatif seperti pergeseran interaksi sosial dan penyalahgunaan teknologi untuk kegiatan tidak bertanggung jawab (Herrenauw et al., 2022)

Game online, seperti PUBG Mobile yang populer di Indonesia, memberikan dampak pada berbagai aspek, termasuk kesehatan dan ekonomi. WHO telah mengklasifikasikan 'gaming disorder' sebagai kondisi kesehatan mental di ICD-11. Dari sisi ekonomi, bermain game online secara berlebihan bisa menyebabkan masalah finansial dan sosial, termasuk perceraian (Harahap, 2020)

Perkembangan teknologi juga memudahkan akses dan penyebaran game online, namun memunculkan risiko cybercrime. Permainan ini menarik bagi semua kalangan dan menjadi cara untuk mengusir stres, namun juga membuka peluang untuk penyalahgunaan teknologi (Harahap, 2020)

Di masyarakat, ada norma yang mengatur interaksi sosial, termasuk dalam mencari penghidupan. Namun, beberapa individu memilih untuk melanggar norma ini dengan berjudi. Judi online, yang tidak memerlukan pertemuan langsung antarpemain, telah berevolusi menjadi lebih mudah diakses dan lebih menarik bagi pemain, yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan ketersediaan internet (Syukur & Ramadhani, 2021)

Perjudian melalui game online, khususnya pada game Higgs Domino Island, telah menjadi tren populer di kalangan masyarakat, termasuk anak muda dan orang dewasa. Game ini, yang awalnya dimainkan untuk hiburan dan mengatasi kebosanan, kini menjadi lebih menarik karena adanya unsur perjudian. Pemain dari game Higgs Domino Island ini telah mengubahnya menjadi sumber pendapatan dengan membuka bisnis jual beli chip online di dalam game (Muazzarah & Siregar, 2023)

Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 menyatakan semua aktivitas perjudian sebagai tindak kejahatan yang bertentangan dengan agama, kesucilaan, dan moral, serta berpotensi merugikan masyarakat, bangsa,

dan negara. Oleh karena itu, negara menangani perjudian dengan pendekatan rasional melalui kebijakan penegakan hukum dan penindakan pelaku perjudian (Muazzarah & Siregar, 2023)

Hukum Indonesia mengatur perjudian dalam beberapa undang-undang, termasuk pasal 303 dan 303 bis KUHP, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 yang mengatur pelaksanaan Undang-Undang Penertiban Perjudian, serta Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Muazzarah & Siregar, 2023)

Dalam kasus spesifik, praktik jual beli chip game online Higgs Domino Island oleh Budi Harsono alias Along Bin Johan dan Yandriles alias Ocu Bin Bastian terjadi di Kedai Kopi Bintang, Jalan Imam Bonjol, Kelurahan Selatpanjang Selatan, Kecamatan Tebing Tinggi, Kabupaten Kepulauan Meranti, Provinsi Riau. Keduanya dikenal sebagai agen pengumpul chip dan telah diadili sebagai Terdakwa 1 dan Terdakwa 2, sementara Muhammad Basir Bin Sukarno, yang juga ditangkap di tempat yang sama, diketahui sebagai penjual chip tersebut. Keuntungan dari jual beli chip ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan sebagai pelaris di kedai kopi yang dimiliki oleh Terdakwa 1, Budi Harsono (Al Hikam, 2022)

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif untuk meninjau kerangka hukum normatif yang berlaku dengan tujuan utama menilai penerapan prinsip-prinsip hukum, regulasi relevan, dan pelaksanaannya dalam praktik nyata (Hamzah, 2022; Putranto & Harvelin, 2023). Selama fase tinjauan literatur, penelitian ini menekankan pentingnya literasi hukum dengan mengandalkan sumber-sumber seperti buku, artikel jurnal, dan materi lainnya untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang norma-norma hukum yang berkaitan dengan subjek penelitian (Lewansorna et al., 2022)

Dalam mengumpulkan data, penelitian ini memanfaatkan dua jenis sumber data: primer dan sekunder. Data primer dihimpun dari dokumen resmi yang dikeluarkan oleh lembaga pemerintah dan sumber otoritatif lainnya yang keabsahannya bisa diverifikasi (Irawan, 2020). Meskipun data sekunder mungkin tidak memiliki keaslian yang sama seperti data primer dari perspektif hukum, kedua tipe data ini dianggap penting dan saling melengkapi dalam proses pengumpulan informasi. Penelitian ini berfokus pada tinjauan literatur dan menerapkan metode analisis kualitatif untuk mengambil kesimpulan dari hasil yang diperoleh (Lewansorna et al., 2022)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan 1

Berikut adalah jenis-jenis penipuan online yang sering terjadi melalui platform digital (Herrenauw et al., 2022):

a) Scam merupakan tindakan penipuan yang direncanakan untuk mendapatkan uang dengan cara menyesatkan atau menipu orang melalui komunikasi seperti chat atau telepon.

b) Social Engineering adalah kejahatan yang menggunakan manipulasi psikologis untuk mengelabui seseorang agar melakukan kesalahan keamanan melalui interaksi manusia.

c) Phishing adalah penipuan yang bertujuan mencuri informasi penting dengan memancing korban ke situs palsu, seringkali menargetkan layanan seperti streaming berbayar, perbankan, e-commerce, dan UMKM.

d) Share Login Info (SLI) adalah penipuan yang melibatkan pencurian informasi sensitif akun seperti PIN, OTP, dan password melalui informasi palsu yang membuat korban memberikan data tersebut tanpa sadar.

e) Account Take Over (ATO) terjadi ketika pelaku mengambil alih akun tanpa komunikasi dengan korban yang langsung merasakan dampaknya, sering dilakukan oleh keluarga atau kerabat dekat.

f) Carding atau Card Stolen adalah penipuan pengambilalihan kartu kredit atau debit tanpa komunikasi, biasanya oleh orang terdekat.

g) Share Card Info adalah penipuan yang melibatkan pencurian informasi kartu seperti nomor atau OTP, dengan modus pelaku menghubungi korban seolah-olah dari bank.

h) ID Theft adalah pencurian identitas, di mana pelaku menghubungi korban, mengatasnamakan pihak tertentu, dan meminta identitas seperti KTP untuk kepentingan penipuan.

Game Online Higgs Domino Island, yang populer di kalangan masyarakat, memanfaatkan chip atau koin sebagai medium taruhan dalam permainannya. Pengguna dapat membeli chip ini secara langsung dari aplikasi, namun biaya pembelian seringkali dianggap tidak sepadan dengan nilai chip yang diterima. Oleh karena itu, beberapa pemain mencari alternatif dengan menjual dan membeli chip ini melalui saluran tidak resmi, yang seringkali dianggap sebagai praktik ilegal (Al Hikam, 2022)

Praktek jual beli chip ini biasanya dilakukan oleh pemain yang telah mengumpulkan jumlah chip yang besar dan ingin mengkonversikannya menjadi keuntungan finansial. Proses transaksi ini sering melibatkan interaksi langsung antar pemain atau melalui platform pihak ketiga. Meskipun praktik ini membantu pemain mendapatkan chip dengan harga yang lebih murah dibandingkan dengan harga resmi dalam aplikasi, ia melanggar syarat dan ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang game serta dapat dianggap sebagai bentuk perjudian ilegal karena melibatkan transaksi moneter atas barang virtual yang dimanfaatkan untuk perjudian (Muazzarah & Siregar, 2023)

Selain itu, praktik ini juga melibatkan risiko keamanan bagi para pemain, karena transaksi seringkali tidak dilindungi oleh keamanan resmi yang biasanya diberikan oleh platform game resmi. Hal ini meningkatkan risiko penipuan, di mana pemain bisa kehilangan uang tanpa mendapatkan chip yang dijanjikan. Karena alasan ini, praktik jual beli chip secara tidak resmi ini seringkali dianggap ilegal dan melanggar hukum yang ada

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian dalam praktik jual beli chip game online Higgs Domino Island meliputi:

Faktor Ekonomi: Kondisi keuangan yang sulit mendorong orang untuk mencari uang dengan cara yang cepat dan mudah, terutama setelah pandemi COVID-19.

Faktor Lingkungan: Lingkungan tempat tinggal dan sosial mempengaruhi perilaku seseorang dalam bertindak.

Faktor Keuntungan: Keuntungan yang diperoleh dari perjudian mendorong pelaku untuk melanjutkan praktik ini.

Faktor Kurangnya Kesadaran Moral dan Hukum: Kurangnya pemahaman tentang konsekuensi moral dan hukum menjadikan seseorang lebih cenderung terlibat dalam judi online ilegal.

Faktor Pertumbuhan Game Online: Pertumbuhan industri game online mendorong pasar ilegal pembelian dan penjualan chip (Muazzarah & Siregar, 2023)

2. Pembahasan 2

Dalam kajian ini, perjudian diartikan sebagai setiap jenis permainan yang bergantung pada harapan untuk menang, umumnya berdasarkan keberuntungan, dan bisa juga dipengaruhi oleh kecerdasan serta kebiasaan pemain. Termasuk dalam definisi ini adalah taruhan pada hasil lomba atau permainan lain yang tidak diorganisir oleh peserta taruhan itu sendiri, serta berbagai bentuk taruhan lainnya. Game online Higgs Domino, yang mencakup beragam jenis permainan seperti kartu dan slot, merupakan platform dimana pemain bertaruh menggunakan chip untuk meraih kemenangan. Menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 tahun 2016, tertanggal 20 Juni 2016, tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, permainan interaktif elektronik didefinisikan sebagai aktivitas bermain yang berumpan balik dan memiliki setidaknya tujuan dan aturan berbasis perangkat lunak (Syukur & Ramadhani, 2021)

Namun, pengamatan dalam peraturan tersebut menunjukkan bahwa Higgs Domino tidak lagi digolongkan sebagai permainan interaktif karena mengandung unsur perjudian seperti yang ditemukan dalam permainan poker dan slot. Dalam prakteknya, permainan slot serupa dengan jackpot atau dingdong yang umumnya ditemukan di kasino Las Vegas dalam film Hollywood. Unsur perjudian dalam Higgs Domino tidak hanya berasal dari jenis permainan yang diadaptasi dari permainan offline yang biasa digunakan untuk berjudi, tetapi juga dari proses jual beli chip yang menjadi dasar dari permainan tersebut, sehingga penulis mengklasifikasikannya sebagai perjudian (Syukur & Ramadhani, 2021)

Higgs Domino adalah permainan yang hasilnya tergantung pada keberuntungan atau keahlian pemain dalam memainkannya. Setiap pemain berharap untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar dari modal chip yang dimainkan, sehingga keuntungan yang diperoleh dapat ditukarkan menjadi uang nyata dengan cara menjual chip hasil kemenangan kepada pemain lain yang membutuhkan atau ingin membeli chip tersebut (Syukur & Ramadhani, 2021)

Dalam konteks hukum, KUHP telah mengatur perjudian dalam Pasal 303 Ayat (1), yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan tidak berhak:

Menuntut penghasilan dengan cara sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk berjudi.

Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk berjudi kepada umum.

Turut serta berjudi sebagai mata pencaharian, akan dikenakan hukuman maksimal sepuluh tahun penjara atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah (Al Hikam, 2022)

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada regulasi hukum berikut (Al Hikam, 2022):

a. UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang dalam Pasal 27 Ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan muatan perjudian bisa dipidana.

b. Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian yang menyatakan bahwa segala bentuk dan jenis perjudian adalah dilarang (Al Hikam, 2022)

Bila seseorang didakwa atas kejahatan siber seperti judi online, maka aparat penegak hukum harus membuktikan adanya kesengajaan, tidak adanya hak, dan keterlibatan dalam mendistribusikan atau membuat informasi atau dokumen elektronik dengan muatan perjudian tersedia secara umum. UU ITE dalam Pasal 5 menetapkan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik merupakan alat bukti yang sah di pengadilan, dengan penjelasan lebih lanjut bahwa ini merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia (Syukur & Ramadhani, 2021)

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Penelitian ini telah menyelidiki dinamika perjudian dalam game online, dengan fokus khusus pada Higgs Domino Island. Globalisasi dan kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan terhadap peningkatan aksesibilitas dan popularitas perjudian online, terutama di kalangan generasi muda. Game seperti Higgs Domino tidak hanya menjadi sarana hiburan tapi juga telah bertransformasi menjadi platform perjudian, di mana para pemain menggunakan chip sebagai taruhan yang dapat ditukarkan dengan uang nyata. Kegiatan ini, meskipun terkesan sebagai bagian dari hiburan, sesungguhnya melibatkan transaksi keuangan yang memerlukan pengawasan hukum yang ketat.

Dari perspektif hukum, aktivitas dalam Higgs Domino mencerminkan pelanggaran terhadap berbagai undang-undang perjudian yang ada di Indonesia. UU Nomor 7 Tahun 1974, serta Pasal 303 KUHP, menegaskan bahwa segala bentuk perjudian adalah ilegal dan memiliki konsekuensi hukum. Namun, praktik perjudian online menunjukkan adanya celah dalam penerapan hukum yang ada, yang belum sepenuhnya mampu mengatasi atau mengendalikan perjudian online yang berkembang pesat ini.

Selanjutnya, fenomena penjualan chip dalam game Higgs Domino telah menjadi contoh nyata dari bagaimana perjudian online dapat berkembang dan menjadi masalah sosial serta hukum. Transaksi jual beli chip ini, meskipun terkesan sederhana, menyembunyikan risiko besar terhadap penyalahgunaan data dan potensi penipuan. Hal ini tidak hanya menimbulkan masalah hukum tapi juga keamanan bagi penggunanya.

2. Saran

Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan adanya penyesuaian dan pembaruan dalam kerangka hukum untuk lebih mengakomodasi dan mengatur perjudian online. Perlu ada undang-undang khusus yang mengatur game online yang memiliki unsur taruhan untuk memastikan bahwa semua kegiatan ekonomi yang terjadi di dalam game dapat diawasi dengan efektif oleh otoritas yang berwenang.

Kedua, pemerintah harus mengintensifkan kerja sama dengan pengembang game dan platform online untuk memastikan bahwa mereka juga mematuhi ketentuan hukum yang berlaku. Hal ini termasuk mengharuskan platform tersebut

untuk memiliki sistem verifikasi dan keamanan yang memadai untuk mencegah penyalahgunaan platform sebagai sarana perjudian.

Terakhir, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko dan konsekuensi hukum dari perjudian online. Program edukasi dan kampanye kesadaran bisa membantu masyarakat lebih memahami bahwa kegiatan yang tampaknya tidak berbahaya seperti bermain game online bisa melanggar hukum dan memiliki dampak sosial yang signifikan. Program ini harus mencakup informasi tentang cara melindungi diri dari penipuan dan penyalahgunaan teknologi dalam konteks perjudian online.

E. DAFTAR PUSTAKA

Al Hikam, Muhammad Riast Umar (2022) Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island (Studi Kasus Nomor 121/Pid.B/2021/Pn.Bls). Skripsi Thesis, Universitas Hasanuddin.

Dwi Putranto, R., & Harvelian, A. (2023). Group Counseling as an Effort to Improve Effectiveness Implementation of Correction Client Personality Guidance (Case Study at West Jakarta Class 1 Penitentiary). *POSTULAT*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.37010/postulat.v1i1.1137>

Harahap, Nurhotia (2020) Tindak Pidana Jual Beli Game Online Di Masa Pandemi. *Jurnal Al-Maqasid, Volume 6 Nomor 2*.

Herrenauw, Jefferson M., Titahelu, Juanrico Alfaromona Sumarezs & Saimima, Judy Marria (2022) Kajian Hukum Pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan Online Melalui Media Sosial. *TATOHI Jurnal Ilmu Hukum Vol 2, No 3*.

Irawan, V. (2020) Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online. *In Journal of Intellectual Property (Vol. 3, Issue 2)*. www.journal.uui.ac.id/JIPRO

Lewansorna, D., Rina, E., Toule, M., & Sopacua, M. (2022). Pertanggungjawaban Pidana Aparat Kepolisian Yang Melakukan Kekerasan Terhadap Demontran. *TATOHI*, 2(1), 79–90.

Muazzarah, Maulidya & Siregar, Bonanda Jafatani (2023) Analisis Penerapan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Dalam Praktek Jual Beli Chip Game

On/Linehiggs Domino Island (Studi Kasus Putusan Nomor 96/Pid.B/2023/Pn Lbp)
Neraca Keadilan, Vol. 2 No. 2.

Robbani, H. (2021). Development of the ASEAN Qualification Recognition Framework (AQRF) on Halal Management Standardization as a Success Strategy for ASEAN Free Trade Area (AFTA). *LITERATUS*, 3(2), 180–190.
<https://doi.org/10.37010/lit.v3i2.404>

Syukur, Aman & Ramadhani, Putri (2021) Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Perspektif Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif. *Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan Juripol*, Volume 4 Nomor 2.