

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media online atau sosial adalah alat yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan dari satu sumber untuk diterima oleh penerima pesan. Seiring perkembangannya, media ini telah mengalami perubahan menjadi media online yang memberikan banyak keuntungan bagi masyarakat. Salah satu manfaatnya adalah sebagai alat untuk mendapatkan informasi, pendidikan, dan komunikasi yang membantu mengatasi kendala ruang, waktu, serta indra manusia. Selain itu, media massa juga berfungsi sebagai sumber hiburan.

Dengan memanfaatkan media online atau sosial, masyarakat dapat memperoleh akses ke berbagai informasi melalui perangkat seperti smartphone atau platform lainnya. Namun, seiring berjalannya perkembangan teknologi yang semakin pesat, risiko juga semakin meningkat, seperti tindakan masyarakat yang menyimpang dari peraturan atau melakukan tindakan kriminal di media sosial. Salah satu contohnya adalah maraknya perjudian online saat ini yang merambat hingga ke dunia game online dari mulai perjudian barang virtual (*in-game item*) sebagai alat taruhan hingga *Gacha System* yang ada di dalam game itu sendiri.

Mengutip dari *Oxford Dictionary* bahwa Game adalah “*an activity that you do to have fun, often one that has rules and that you can win or lose; the equipment for a game.*” jika diterjemahkan secara bebas yakni aktivitas yang anda lakukan untuk bersenang-senang, seringkali aktivitas yang memiliki aturan dan anda bisa menang atau kalah; perlengkapan untuk sebuah permainan. Maka, pengertian game atau permainan itu sendiri adalah aktivitas yang dapat dinikmati dengan mengikuti aturan tertentu, yang menghasilkan kemenangan dan kekalahan, umumnya dalam keadaan yang tidak terlalu serius atau dengan tujuan untuk melepaskan diri dan bersantai.¹

¹ www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1 diakses pada 29 November 2023 pada pukul 16:39 WIB

Game, baik offline maupun online, dikategorikan dalam berbagai kategori, seperti permainan kompetisi (kompetisi), permainan untung-untungan (untung-untungan), board game, permainan kartu, simulation game seperti monopoli, role-play game, dan game serius yang dimainkan secara eksklusif untuk tujuan pendidikan, pelatihan, atau penelitian.²

Dengan mempertimbangkan klasifikasi dan definisi game di atas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan erat antara game online dan permainan yang mengandung elemen judi. Ini dapat dilihat dari fakta bahwa terdapat sejumlah jenis permainan yang mirip dengan judi, seperti game kartu atau game keberuntungan. Di dalam peraturan yang tercantum dalam Permenkominfo Nomor 02 Tahun 2024 dalam Pasal 1 angka 1 yang berbunyi:

“Gim adalah piranti lunak dimana penggunaanya dapat berinteraksi melalui piranti keras untuk bermain dan mendapat umpan balik audiovisual”

Kemudian dijelaskan pada Peraturan Menteri tersebut di pasal selanjutnya tercantum bahwa setiap permainan yang merupakan aktivitas judi yang melibatkan penggunaan uang asli atau virtual berupa berupa aset digital yang dapat ditukarkan menjadi uang asli tidak dapat dikategorikan sebagai game online atau gim.³

Perkembangan game saat ini telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Sebelumnya, sebagian besar orang membeli game offline dengan model pembelian satu kali. Ini berarti saat kita membeli game tersebut, kita sepenuhnya memiliki akses ke game tersebut, dan pengembangnya tidak perlu lagi mengelola permainan yang telah kita beli. Namun, pada saat ini, telah muncul sebuah sistem permainan online yang meminta para pemain tidak hanya untuk membeli game itu sendiri, tetapi juga untuk membeli *item* dalam game. Sistem ini dikenal sebagai pembelian dalam aplikasi (*in-App Purchase*).⁴

Sistem Pembelian dalam Aplikasi (*In-App Purchase*) memungkinkan para pemain untuk memperoleh barang virtual di dalam permainan dengan

² Apostolos Spanos, (2021). *Games of History; Games and Gaming as Historical Sources*. London and New York: Routledge., hlm. 11 – 13

³ Peraturan Menteri Kominfo Nomor 02 Tahun 2024, Pasal 14 huruf b

⁴ Anggra, (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Yogyakarta, Gava Media, hlm.vii

menggunakan uang asli yang mereka miliki di dunia nyata. Dikutip dari kanal website *gameindustry.biz* dikatakan bahwa dari tahun 2020 menunjukkan game gratis menghasilkan lebih banyak pendapatan daripada game berbayar. Analisis ini didasarkan pada data konsumen kualitatif dan pengeluaran bulanan dari 48 juta pemain online yang membayar di seluruh dunia. Game-game saat ini sering mengoptimalkan Sistem Pembelian dalam Aplikasi (*In-App Purchase*), salah satunya dengan menambahkan fitur *gacha*. Ini karena fakta bahwa game berbayar tertinggi, *Call of Duty Modern Warfare*, hanya menghasilkan 1.91 miliar dolar AS, sementara game gratis, seperti *Honor of Kings*, mencapai 2.45 miliar dolar AS, data ini bersumber dari laporan tinjauan SuperData.⁵

Gacha adalah sistem lotere yang berasal dari Jepang yang digunakan dalam permainan seluler sebagai komponen keberuntungan untuk mendapatkan barang virtual (*in-game item*), yang dapat digunakan untuk menghasilkan uang dalam model bisnis *freemium*.⁶ Sistem *gacha* ini pada dasarnya mengacak hasil dari setiap pembelian pemain, sehingga pemain tidak tahu apa yang mereka dapatkan saat mereka membeli sesuatu. Dengan cara ini, pengembang game menjual elemen "*keberuntungan*" kepada pemain.

Jika dilihat dari perkembangan game yang ada pada saat ini salah satunya adalah game *Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)* yang menjual-belian *skins* atau barang virtual di marketplace nya⁷, dan tidak hanya itu game ini pun menjual sebuah kunci untuk membuka sebuah box dengan sistem *Gacha* untuk memperoleh barang yang berharga secara acak (sesuai keberuntungan) dan dengan adanya pihak ketiga (*Third Party*) yang terkoneksi dengan platform *Steam* (platform yang menyediakan berbagai jenis game sebagai akses, dari yang gratis sampai berbayar) yang kemudian barang virtual ini bisa dijual maka disini adanya pertukaran antara *item* game menjadi mata uang asli. Salah satu contoh website

⁵ Digital games spending reached \$127 billion in 2020 www.gamesindustry.biz/digital-games-spending-reached-usd127-billion-in-2020 diakses pada 24 November 2023 Pukul 22:22 WIB

⁶ Koeder dkk , (2017). "*Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation?*", EconStor Journal, hlm.2.

⁷ www.gamespot.com/articles/valve-launches-steam-market/1100-6401485/ diakses pada 21 November 2023 puku 20:26 WIB

yang marak beredar saat ini adalah *skins.cash* yang menawarkan penjualan secara online, cara kerjanya pertama pemain harus mempunyai akun yang sudah terkoneksi dengan platform *Steam*, kemudian memilih *item* game yang ada dan terakhir memilih pembayaran instan seperti melalui *Paypal* untuk dapat mencairkan ke mata uang asli.⁸

Ketika mendengar kata "*keberuntungan*" itu seringkali mengingatkan kita pada suatu hal yang ilegal, yaitu perjudian. Perjudian adalah bentuk permainan di mana uang atau barang berharga digunakan sebagai taruhan. Perjudian telah menjadi fenomena yang telah lama menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia, dan terus berlanjut hingga saat ini. Seiring berjalannya waktu, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai metode dan dalam berbagai situasi. Menurut definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi atau perjudian adalah bentuk permainan yang melibatkan penggunaan uang atau benda berharga sebagai taruhan, seperti dadu, kartu, dan lain sebagainya.⁹

Sebenarnya, skema perjudian tidak hanya terjadi di dalam game CS:GO (*Gacha*), tetapi ada juga situs pihak ketiga *CSGOLounge*, salah satu situs judi CS:GO terbesar, bahkan telah aktif sejak tahun 2011, ketika game masih dalam fase tes beta. Judi digital ini tidak menggunakan uang secara langsung, tapi sebaliknya, pemain mempertaruhkan *item* dalam game atau barang virtualnya, seperti *weapon/skins CS:GO*. Jika mereka menang, pemain tidak akan mendapatkan uang secara langsung, tetapi akan mendapatkan *weapon skin (in-game item)* yang sesuai dengan nilai taruhannya. Setelah itu, *weapon skin (in-game item)* dapat dibeli atau ditukar dengan uang tunai di situs web tertentu. Adapun ketika turnamen berlangsung, salah satu metode taruhan yang umum adalah memilih tim esport terbaik. Namun, ada juga situs judi yang menawarkan metode yang lebih beragam, seperti bermain "*adu keberuntungan*" dengan orang lain yakni kedua belah pihak atau pemain mempertaruhkan sejumlah *skins* atau barang virtualnya, lalu menebak sisi koin yang berputar. Pemenang adalah pemain yang membuat tebakan yang

⁸ www.skins.cash diakses pada 25 November 2023 pada pukul 19:39 WIB

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hlm, 479.

benar.¹⁰ Salah satu website yang membuka peluang judi jenis ini adalah *www.hellcase.com*.¹¹

Secara umum, berjudi ini dianggap melanggar hukum. Pasal 542 KUHP, yang diatur dalam pasal 2 (4) dari UU nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, melarang berjudi. Pasal ini kemudian diperbarui seiring berjalannya waktu, dan sekarang diubah menjadi ketentuan pidana dalam pasal 303 KUHP.¹²

Sebagaimana yang telah ditetapkan dalam pasal 303 KUHP ayat (3) dikatakan bahwa:

“Yang disebut sebagai permainan judi adalah segala jenis permainan di mana peluang untuk menang sebagian besar bergantung pada keberuntungan dan kemampuan pemain. Semua pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak dilakukan oleh mereka yang ikut berlomba atau bermain di tempat ini, serta semua pertaruhan lainnya”.¹³

Adapun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP baru pada Pasal 426 dan Pasal 427 tidak dijelaskan mengenai definisi/pengertian tentang perjudian atau permainan judi, yang mana peraturan ini berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan.¹⁴ Pasal tersebut hanya menjelaskan aturan tentang jenis tindak pidana perjudian.

Bunyi ayat lain dalam pasal 303 KUHP adalah sebagai berikut:

Ayat 1. *“Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin:*

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

¹⁰ Mengungkap Perjudian Esport Steam Marketplace id.techinasia.com/mengungkap-perjudian-esport-steam-marketplace diakses pada 25 November 2023 pukul 23:33 WIB

¹¹ www.hellcase.com diakses pada 22 November 2023 pada pukul 10:38 WIB

¹² P.A.F Lamintang, Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma-Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Keadilan, (Bandung: CV Mandar Maju, 1990)

¹³ Wirjono Prodjodikoro, (1986). *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: PT Eresco.

¹⁴ www.jdih.maritim.go.id/uu-12023-kitab-undang-undang-hukum-pidana-kuhp Diakses pada tanggal 14 November 2023 pada pukul 20:39 WIB

2. *Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata-cara;*

3. *Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.”*

Ayat 2. *“Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu”.*

Dirumuskan dalam KUHP dalam Pasal 303 dan 303 bis, Pasal 303 pertama mengacu pada kejahatan dan Pasal 303 bis mengacu pada kesempatan untuk bermain judi, seperti yang disebutkan di bawah ini.

1. Diancam dengan hukuman penjara tidak lebih dari sepuluh tahun atau denda tidak lebih dari dua puluh lima juta rupiah.
2. Orang yang bersalah dapat dicabut hanya karena melakukan kejahatan tersebut saat dia bekerja di tempat kerjanya.¹⁵

Menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang melanggar Pasal 303 bis sebagai berikut:

1. Diancam dengan hukuman penjara tidak lebih dari empat tahun atau denda tidak lebih dari sepuluh juta rupiah.
2. Pelanggaran dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima juta rupiah jika dilakukan belum lewat dua tahun sejak ppidanaan yang menjadi tetap karena salah satu pelanggaran tersebut.¹⁶

Sedangkan di dalam UU No. 1 Tahun 2023 tentang KUHP dapat dipidana penjara paling lama yakni 9 tahun atau pidana denda paling banyak 2 miliar rupiah (Kategori IV) bagi orang menawarkan atau turut serta pada permainan judi sebagai

¹⁵ Redaksi Sinar Grafika, (2007). *KUHAP dan KUHP, Cet.ke-VII*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 104

¹⁶ R. Soesilo, (1994). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta komentar-komentarnya. Lengkap dengan Pasal-Pasal*, Jakarta: Politeia, hlm. 191

mata pencaharian dan 3 tahun atau pidana denda 50 juta rupiah (Kategori III) bagi orang yang menggunakan kesempatan judi tanpa izin.¹⁷

Selain itu, perihal perjudian ini dengan yang termaktub dalam Undang-Undang ITE karena perjudian game di internet merupakan suatu yang harus dicegah, atau dengan dihapuskan di seluruh Indonesia dari media internet. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik mengatur dan melarang konten negatif di internet, tentang perjudian online termaktub dalam UU ITE Pasal 27 ayat 2 yang berbunyi :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.¹⁸

Pelanggaran ini diancam dalam Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016,

yakni:

*“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”*¹⁹

Pemanfaatan sistem *gacha* ataupun taruhan pada game online dianggap sebagai pelanggaran hukum perjudian berdasarkan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta UU ITE. Dasar hukum untuk mengkategorikan *gacha* sebagai tindak pidana perjudian terletak pada Pasal 303 ayat (3), karena terdapat unsur-unsur pidana seperti Permainan, Keberuntungan, dan Taruhan yang terlibat di dalamnya. Untuk memenuhi unsur Keberuntungan dan Taruhan, penggunaan *gacha* harus melibatkan pertukaran *in-game item* atau barang virtual menjadi mata uang asli yang menghasilkan keuntungan materiil.

Selain itu, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang UU ITE mengatur penggunaan *gacha* dalam permainan online yang melanggar Pasal 303 KUHP karena memenuhi

¹⁷ Undang Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP, Pasal 426-427.

¹⁸ Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016. Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Pasal 27 Ayat 2

¹⁹ *Ibid*, Pasal 45 Ayat 2

unsur-unsur seperti bermain judi dan menggunakan peluang yang melanggar Pasal 303 KUHP. Secara tegas, pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang adanya Informasi atau Dokumen Elektronik yang terkait dengan perjudian.

Selain KUHP dan UU ITE, Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 membahas masalah perjudian, terutama dalam Bagian Kedua yang membahas "*Maisir*." Qanun Aceh berfungsi sebagai peraturan hukum yang setara dengan peraturan daerah provinsi, tetapi dirancang khusus untuk masyarakat Aceh.

Maisir didefinisikan sebagai tindakan yang mengandung sebuah konteks untung-untungan dan/atau taruhan antara dua pihak atau lebih dari dua pihak. Pada perjanjian ini, jika salah satu pihak memenangkan pertaruhan, maka pihak tersebut akan menerima pembayaran atau keuntungan dari pihak lainnya. Qanun Aceh ini terdiri dari lima pasal, dari Pasal 18 hingga Pasal 22, yang membahas maisir atau perjudian. Namun, hanya pasal 18 yang difokuskan pada penelitian ini dan pasal yang lainnya melengkapi alur kedudukan sebagai rincian, bunyi pasal tersebut sebagai berikut:

*“Setiap Orang yang dengan sengaja melakukan Jarimah Maisir dengan nilai taruhan dan/atau keuntungan paling banyak 2 (dua) gram emas murni, diancam dengan Uqubat Ta’zir cambuk paling banyak 12 (dua belas) kali atau denda paling banyak 120 (seratus dua puluh) gram emas murni atau penjara paling lama 12 (dua belas) bulan”.*²⁰

Selain itu, Qanun Aceh mengatur tentang Uqubat, yang merupakan hukuman yang dijatuhkan oleh hakim kepada orang yang melakukan pelanggaran jarimah, dan *Ta’zir* yang merupakan jenis *Uqubat* yang telah ditetapkan di dalam qanun dan dapat dipilih, dengan besaran hukuman yang dapat mencapai batas tertinggi atau terendah. *Uqubat Ta’zir* terbagi menjadi dua bagian yakni :

1. *uqubat ta’zir* utama, terdiri dari denda, penjara, cambuk, restitusi.
2. *uqubat ta’zir* tambahan; Di antaranya termasuk pengembalian kepada orang tua, pembinaan negara, restitusi oleh orang tua, perampasan properti tertentu, pemutusan perkawinan, pencabutan izin dan hak, dan kerja sosial. Kemudian, atas pertimbangan tertentu, hakim dapat mengenakan *uqubat ta’zir* tambahan kepada pelaku.

²⁰ Berkas Negara, Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat Pasal 18

Selain dalam aturan hukum yang berlaku, al-Qur'an pun telah menerangkan, yang ada di dalam surat al-Ma'idah ayat 90 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ

Artinya :

“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”.²¹

Konteks Game ini menjadi hal menarik bagi penulis karena menurut Data Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) pada tahun 2021 menunjukkan bahwa Data peta ekosistem pada Industri Game yang ada di Indonesia mencapai total angka diatas 170 juta orang dengan rincian 133,8 juta Mobile Gamers dan 53,4 juta PC Gamers data ini dari hasil rilis Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Nico Partners semasa pandemi Covid-19.²² Dari data tersebut dapat digambarkan bahwa minat pada game online ini sangat besar begitu pula dengan potensi dibaliknya. Karena judi merupakan suatu tindakan kriminal yang memiliki dampak potensial terhadap sebagian masyarakat, bahkan tidak mengecualikan kemungkinan keterlibatan orangtua dalam permainan atau game online yang melibatkan *gacha* dan taruhan barang virtual (*in-game item*) tersebut. Tindakan perjudian game online dapat menyebabkan pelaku terkena pasal 303 dan 303 bis KUHP, atau dapat dikenai sanksi sesuai dengan UU ITE pasal 27. Alternatifnya, pelaku juga dapat diberi hukuman sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Qanun Aceh nomor 6 tahun 2014, khususnya pasal 18 hingga pasal 22 sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

²¹ Departemen Agama RI, (1994). *al-Quran dan Terjemahannya: Juz 1-30*, Jakarta; PT. Kumudasmoro Grafindo Semarang.

²² www.kominfo.go.id/content/detail/45061/siaran-pers-no-474hmkominfo102022-tentang-topang-ekonomi-digital-kominfo-dukung-pengembangan-industri-gim/0/siaran_pers
Diakses pada tanggal 14 November 2023 pukul 10:55 WIB

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, penting untuk menetapkan undang-undang pidana yang mengatur penggambaran perjudian taruhan dan *gacha* pada game online secara metodis dengan interpretasi hukum. Interpretasi hukum kadang-kadang disebut sebagai metode eksposisi dalam penemuan hukum, merupakan proses yang digunakan untuk menafsirkan dan menganalisis dokumen hukum. Metode eksposisi merupakan teknik yang digunakan untuk menguraikan kata-kata atau memudahkan pemahaman, khususnya dalam konteks hukum (membentuk pengertian hukum), bukan untuk memperjelas konsep atau objek (barang).²³ Terutama Hukum Pidana yang berfokus pada pengaturan permasalahan kejahatan yang muncul di masyarakat.²⁴ Interpretasi hukum ini bertujuan untuk memitigasi dampak buruk dari sistem perjudian pada game online ini. Interpretasi hukum pidana menjamin bahwa baik orang maupun badan hukum yang ikut serta dalam tindak pidana bertanggung jawab atas perbuatannya.

Sebagaimana dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk memberi penjelasan tentang kedudukan hukum judi game online dan perbedaan hukuman perjudian game online yang tercantum dalam Pasal 303 KUHP dan Qanun Aceh Nomor 6 tahun 2014 dan hubungannya dengan Undang-Undang ITE. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul sebagai berikut **“Kedudukan Hukum Perjudian dalam game online (Taruhan dan Gacha System) Berdasarkan Pasal 303 KUHP dan Pasal 18 Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 serta Hubungannya dengan Pasal 27 Undang-Undang ITE”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, sebagai aspek penjelasan untuk mempermudah pemahaman dalam pengkategorian permasalahan yang akan diteliti, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

²³ Bambang Sutiyoso, (2006). *Metode Penemuan Hukum: Upaya Mewujudkan Hukum yang Pasti dan Berkeadilan*, Yogyakarta, UII Press, hlm 143.

²⁴ Erdianto Effendi, (2011). *Hukum Pidana Indonesia; Suatu Pengantar*, Bandung: Refika Aditama, hlm.1.

1. Bagaimana mekanisme hukum perjudian taruhan dan *Gacha* pada game online sesuai dengan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan UU ITE?
2. Bagaimana sanksi bagi pelaku judi taruhan dan *Gacha* pada game online berdasarkan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan Undang-Undang ITE?
3. Bagaimana analisis perbandingan antara hukuman/sanksi bagi pelaku judi taruhan dan *Gacha* pada game online sesuai dengan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan Undang-Undang ITE?

C. Tujuan Penelitian

Dengan merinci rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian pada permasalahan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Memahami mekanisme hukum perjudian taruhan dan *Gacha* pada game online sesuai dengan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan UU ITE.
2. Mengetahui sanksi bagi pelaku judi taruhan dan *Gacha* pada game online berdasarkan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan Undang-Undang ITE.
3. Mengetahui perbandingan antara hukuman/sanksi bagi pelaku judi taruhan dan *Gacha* pada game online sesuai dengan KUHP dan Qanun Aceh serta hubungannya dengan Undang-Undang ITE.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan tentang tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Sebagai pengembangan wawasan ilmu pengetahuan dalam sumbangsih pemikiran dalam konteks pemahaman atas Hukum yang berlaku di indonesia terutama mengenai perbandingan antara KUHP, Qanun Aceh dan hubungannya dengan UU ITE dalam perihal perjudian taruhan dan *gacha* pada *game online* lalu keterkaitan dengan peraturan yang berlaku.

2. Secara Praktis

Sebagai pengembangan penulis dan pembaca untuk bahan literatur dalam pengetahuan pada dampak atas perkembangan zaman dalam masalah terkini atau kontemporer (judi pada *game online*), juga bagaimana Hukum menjadi sumber masalah bagi masyarakat umum. Selain itu juga, penelitian ini dilaksanakan pada dasar pemenuhan syarat akademis dalam meraih gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

E. Kerangka Pemikiran

Perjudian adalah sebuah tindakan buruk yang dilarang dalam ajaran agama Islam karena telah melanggar aturan yang telah diatur hukum Islam itu sendiri dan juga untuk menjaga kedamaian dan menjauhkan mereka dari kemudharatan.²⁵

Menurut hukum Islam, judi adalah perbuatan yang tercela atau buruk dan harus dihindari. Hukuman yang dijatuhkan kepada pelaku yang melanggar aturan dikenal sebagai sanksi. Tujuan adanya sanksi adalah untuk membuat pelakunya jera; jika sanksi itu tidak dapat membuat pelakunya jera, maka sanksi yang dapat membuat pelakunya jera dapat membantu mengurangi jumlah kejahatan yang dilakukan.

Dasar hukum pidana Indonesia adalah KUHP, yang terdiri dari dua bagian: hukum pidana materiil dan hukum pidana formil. Hukum pidana materiil mengatur tentang tindak pidana, pelaku tindak pidana, dan pidana (sanksi). Sedangkan hukum pidana formil mengatur bagaimana hukum pidana materiil diterapkan.²⁶

“Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana diatur dalam pasal 303 dan 303 bis tentang penertiban perjudian pada Undang-Undang No. 7 tahun 1974. Kemudian dalam ayat (1) pasal 303 KUHP perjudian diancam dengan pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah atau pidana penjara paling lama 10 tahun.”

Adapun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP baru pada Pasal 426 dan Pasal 427 tidak dijelaskan mengenai definisi/pengertian tentang

²⁵ Jaih Mubarak, (2002). *Kaidah Fiqh : Sejarah dan Kaidah-Kaidah Asasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., hlm, 104

²⁶ Hiariej, Modul 1. *“Definisi Hukum Pidana, Pembagian Hukum Pidana & Definisi, Objek, dan Tujuan Ilmu Hukum Pidana”*, (Universitas Terbuka). hlm 113

perjudian atau permainan judi yang berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan.²⁷ Pasal tersebut hanya menjelaskan aturan tentang jenis tindak pidana perjudian. Namun, Pasal 27 ayat 2 UU ITE mengatur perjudian di internet, dan Pasal 45 ayat 2 UU No. 19 Tahun 2016 mengatur ancaman bagi pelaku dalam pelanggaran perjudian. Selain itu, undang-undang Islam yang digunakan untuk mempelajari masalah ini berasal dari Qanun Aceh No. 6 Tahun 2014 tentang Hukum Jinayat, yang terdiri dari lima pasal, yang terdiri dari pasal 18 hingga 22.

Selain penerapan Hukum Positif, Hukum Adat juga berlaku dalam aturan di Indonesia karena tidak semua orang di sana berkeyakinan agama Islam. Ini terlihat di daerah Aceh, yang berjalan menerapkan Hukum Adat, yang dikenal sebagai Qanun Aceh. Hukum Islam Aceh bergantung pada fiqh yang diperlukan oleh syariat Islam untuk memberlakukannya.

Qanun Aceh adalah nama undang-undang yang ditetapkan di Aceh. Ini dibuat dan disusun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Islam Aceh dan dapat didefinisikan sebagai undang-undang seperti peraturan daerah Provinsi, Kabupaten, atau Kota.

Dalam hukum pidana, istilah "fiqh jinayat" terdiri dari dua kata penting, "jinayah" dan "jarimah", yang keduanya memiliki arti yang sama.²⁸ Hukuman pidana Islam bagi pelaku judi, yang ada dalam Qanun Aceh ini terdapat 5 pasal.

Dalam kaidah fiqh dijelaskan bahwa segala sesuatu yang mengandung unsur gharar, yaitu ketidakpastian, adalah haram. Judi merupakan salah satu bentuk gharar, karena hasil dari judi tidak dapat dipastikan. Oleh karena itu, judi hukumnya haram. Berikut kaidah yang dimaksud adalah :

مَا حَرَّمَ اسْتِعْمَالُهُ حَرَّمَ اتِّخَاذَهُ

Artinya :

²⁷ www.jdih.maritim.go.id/uu-12023-kitab-undang-undang-hukum-pidana-kuhp Diakses pada tanggal 14 November 2023 pada pukul 20:39 WIB

²⁸ Rahmat Hakim, (2010). *Hukum Pidana Islam (Fiqh Jinayah)*, Bandung: Pustaka Setia., hlm. 11.

“Apa yang haram digunakannya, maka haram pula didapatkannya”

Dalam kaidah ini menunjukkan bahwa Syariat Islam sangat berusaha menjauhkan manusia dari kemudharatan yang disebabkan oleh judi, baik itu untuk perihal diri sendiri maupun untuk perihal semua orang.²⁹

Dan ini menunjukkan bahwa agama Islam membenci perjudian sebagai dosa besar. Di dalam Al-Qur'an tidak menghukum penjudi. Akibatnya, judi adalah bagian dari jarimah ta'zir. Judi dilarang dalam Islam karena dapat mengubah nasib orang (yang menang maupun yang kalah) dan juga digunakan sebagai sumber penghasilan.

Penelitian ini menggunakan landasan teori sebagai konsep yang digunakan. Konsep teori Mashlahah digunakan dalam penelitian ini untuk kemaslahatan umat, terutama untuk kepentingan umum. karena judi pada game online ini merupakan tindakan yang tidak bermoral.

Maslahah mencakup penjagaan tujuan hukum Islam dan pencapaian keuntungan sambil menghindari kemudharatan. Tujuan dari mashlahah adalah untuk melimpahkan keadilan dan kebahagiaan kepada semua individu dalam kehidupannya yang sementara sebagai sarana kesiapan untuk keberadaannya yang kekal di akhirat. Imam Al-Ghazali mengartikan Maslahah sebagai mengejar manfaat atau mencegah kerusakan. Namun, dalam perspektif ini yang dimaksud, yakni karena meraih tujuan utama dari kemaslahatan adalah untuk memperoleh manfaat dan mencegah potensi kemudharatan. Jadi mashlahah yang dimaksud adalah mengacu pada menjaga tujuan-tujuan syara'.³⁰

Mashlahah umumnya didefinisikan sebagai kepuasan atau sesuatu yang akan menghasilkan kebahagiaan (kepastian). Teori Ushul Fiqh mengatakan bahwa Mashlahah terdiri dari tiga kategori, yaitu

1. Mashlahah Al-Mu'tabarah.

²⁹ A.Djazuli, (2002). Kaidah-kaidah Fiqh, Jakarta: Kencana, hlm 67.

³⁰ id.wikipedia.org/wiki/Maslahah, diakses pada Minggu 19 November 2023 pukul 10:31

Para ulama setuju bahwa jenis Mashlahah ini merupakan hujjah syar'iyah yang sah dan otentik karena Mashlahah Al-Mu'tabarah yaitu Al-Mashlahah yang resmi ditetapkan oleh syara' dan ditunjukkan oleh Nash yang jelas.

2. Mashlahah Al-Mulghah

Mashlahah al-mulghah yaitu masalah yang bahkan ditolak dan dianggap tidak dapat diandalkan (batil) oleh syara' karena tidak secara resmi diakui oleh syara'.

3. Mashlahah Al-Mursalah

Maslahah al-Mursalah merupakan al-mashlahah yang tetap sejalan secara substantif dengan kaidah hukum yang umum, meskipun tidak secara eksplisit disebutkan oleh syara' dan tidak pula ditolak dan dianggap batil oleh syara'.

Sudah jelas bahwa di Indonesia, selain menerapkan Hukum Positif, Hukum Adat pun masih diterapkan, seperti yang ditunjukkan oleh Qanun Aceh ini, yang membahas sanksi bagi mereka yang melakukan perjudian atau maisir.

F. Tinjauan Pustaka dan Penelitian Terdahulu

Judi adalah permainan yang telah ada sejak lama dan dikenal di berbagai negara. Judi merupakan permainan yang mengandalkan keberuntungan atau *hoki*. Judi dalam game online merupakan salah satu bentuk perjudian yang dapat menimbulkan masalah bagi generasi muda Indonesia. Hal ini dikarenakan judi pada game online dapat membuat generasi muda malas bekerja karena merasa nyaman dengan penghasilan yang didapatkan dari judi, meskipun penghasilan tersebut tidak pasti. Selain itu, judi juga bertentangan dengan ajaran agama, moral, dan kesusilaan.³¹

Maraknya perjudian di kalangan masyarakat tertentu disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain :

1. Faktor Lingkungan, lingkungan memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup seseorang. Lingkungan dapat mempengaruhi pola

³¹ Josua Sitompul, (2012). *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Jakarta: PT. Tatanusa.

pikir, perilaku, dan tindakan seseorang. Seseorang yang terbiasa bergaul dengan lingkungan yang positif akan cenderung memiliki pola pikir, perilaku, dan tindakan yang positif pula. Sebaliknya, seseorang yang terbiasa bergaul dengan lingkungan yang negatif akan cenderung memiliki pola pikir, perilaku, dan tindakan yang negatif pula.

2. Faktor Sosial dan Budaya, dalam faktor ini dapat menjadi penyebab seseorang melakukan perjudian. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang pesat, khususnya media sosial, yang memudahkan seseorang untuk bergaul dengan orang lain, termasuk dengan orang yang memiliki pola pikir negatif. Selain itu, jika perjudian telah menjadi budaya di suatu masyarakat, maka budaya tersebut akan sulit dihapus, walaupun ada keinginan untuk menghapusnya.
3. Faktor Pendidikan dan Keluarga, keluarga memiliki peran penting dalam mencegah seseorang melakukan perjudian. Keluarga harus berperan sebagai pengawas, pembimbing, dan pemberi nasehat. Dengan adanya pengawasan dari orangtua, seseorang akan terhindar dari pergaulan yang buruk. Selain itu, bimbingan dari orangtua dapat membentuk pola pikir yang positif, sehingga seseorang tidak tertarik untuk melakukan perjudian.

Untuk menyelesaikan penelitian ini, peneliti mengumpulkan beberapa sumber yang relevan untuk dijadikan referensi dan perbandingan. Selanjutnya, peneliti akan memaparkan beberapa kajian terdahulu untuk memberikan gambaran penulisan skripsi ini. Sumber yang dimaksud diantaranya:

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
01.	Skripsi Pradika Muizzul Mufti “Penggunaan Sistem Gacha Dalam game online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana” ³²	Persamaan dengan penelitian tersebut terdapat pada konstruksi hukum yang sama dari sisi	Dapat disimpulkan pada penjelasan diatas bahwa ada aspek subjek kajian yang berbeda (perjudian)

³² Mufti, (2022). “Penggunaan Sistem Gacha Dalam Game Online Dilihat Dari Perspektif Hukum Pidana”, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

		hukum pidana dan juga jenis penelitian dan metode yang sama.	juga penambahan dengan pandangan sisi Qonun Aceh dan referensi yang berbeda
02.	Thesis Hardiyanto Kenneth “Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet” ³³	Persamaan pada aspek kajian perjudian online dengan sisi hukum positif yang berlaku	Perbedaannya terletak pada metode dan penambahan aspek hukum Qanun.
03.	Skripsi Setiawan, Adji “Kedudukan Hukum judi Sepakbola Online menurut KUHP pasal 303 dan Qanun Aceh nomor 6 tahun 2014 pasal 18 dengan Relevansi Undang-undang ITE pasal 27”. ³⁴	Persamaan pada referensi kajian yang mengacu pada pembahasan hukum yang berlaku.	Perbedaannya pada subjek kajian yang mengacu pada interpretasi hukum untuk struktur perjudiannya dan penambahan aspek KUHP baru dan sumber-sumber peraturan yang terkait sebagaimana yang telah dijelaskan diatas.

³³ Kenneth, (2013). *“Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet”*, Jakarta: Universitas Indonesia.

³⁴ Adji Setiawan, (2021). *“Kedudukan Hukum judi Sepakbola Online menurut KUHP pasal 303 dan Qanun Aceh nomor 6 tahun 2014 pasal 18 dengan Relevansi Undang-undang ITE pasal 27”*, Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.