

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA JUAL BELI  
CHIP GAME ONLINE DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA****Rishanda Rambe<sup>1</sup>, Davit Rahmadan<sup>2</sup>, Tengku Arif Hidayat<sup>3</sup>**[rishanda.rambe3066@student.unri.ac.id](mailto:rishanda.rambe3066@student.unri.ac.id)<sup>1</sup>, [davit.rahmadan@lecturer.unri.ac.id](mailto:davit.rahmadan@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>,[tengku.arif@lecturer.unri.ac.id](mailto:tengku.arif@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>**Universitas Riau**

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang hiburan berbasis aplikasi. Salah satunya adalah game online seperti Higgs Domino Island yang memungkinkan pemain menggunakan dan membeli chip untuk memainkan berbagai jenis permainan. Aktivitas jual beli chip game online ini kemudian menimbulkan persoalan hukum, khususnya ketika chip tersebut memiliki nilai ekonomi dan diperjualbelikan secara bebas di luar aplikasi resmi. Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemenuhan unsur tindak pidana jual beli chip game online sebagai bentuk perjudian menurut ketentuan Hukum Pidana Indonesia, dan bagaimana perbedaan penafsiran hakim dalam memutus perkara jual beli chip game online di pengadilan. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan kasus, melalui analisis terhadap beberapa putusan pengadilan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli chip game online memenuhi unsur tindak pidana perjudian, khususnya unsur “memberikan kesempatan untuk berjudi” sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP. Namun dalam penerapannya, ditemukan perbedaan penafsiran diantara hakim dalam memutus perkara serupa, yang menunjukkan masih terdapat ketidakseragaman dalam penerapan hukum. Oleh karena itu, diperlukan penegakan hukum yang lebih konsisten serta penegasan peraturan untuk mencegah multitafsir dalam penerapan ketentuan pidana.

**Kata Kunci:** Jual Beli Chip-Perjudian Digital-Penafsiran Hakim.

***Abstract:** The development of digital technology has affected various aspects of life, including entertainment through applications. One example is the online game Higgs Domino Island, which allows players to use and purchase chips to participate in various types of games. The practice of buying and selling these chips has raised legal concerns, particularly when they hold economic value and are traded freely outside of official platforms. This research focuses on two main issues, how the elements of criminal acts in the sale of online game chips fulfill the criteria of gambling under Indonesian criminal law, and how judges interpret such cases differently in court. This study applies a normative juridical method with a statutory and case approach by analyzing several relevant court decisions. The results of this study indicate that the practice of buying and selling online game chips fulfills the elements of a criminal act of gambling, particularly the element of “providing an opportunity to gamble” as stipulated in Article 303 paragraph (1) of the Indonesian Criminal Code (KUHP). However, in its application, differences in interpretation among judges when ruling on similar cases were found, indicating a lack of uniformity in the enforcement of the law. Therefore, more consistent law enforcement and clearer regulations are needed to prevent multiple interpretations in the application of criminal provisions.*

**Keywords:** Chip Trading-Digital Gambling-Judicial Interpretation.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, kini perangkat teknologi perlu menjalankan beberapa tugas secara bersamaan untuk memenuhi tuntutan manusia. Tuntutan pasar akan mendorong pengembangan teknologi yang digunakan di sektor tersebut, sehingga terjalin hubungan antara teknologi dan industri, serta terciptalah situasi di mana kemajuan teknologi dan kemajuan industri dapat berjalan berdampingan. Permainan game online adalah salah satu contoh bagaimana teknologi berkembang dengan kecepatan yang terus meningkat.

Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan. Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online, serta menjadi tempat jual beli chip game online. Chip berfungsi sebagai nilai yang dipertaruhkan dalam sebuah permainan. Ada sejumlah cara untuk mendapatkan chip ini, misalnya top up menggunakan pulsa hingga login setiap hari. Semakin besar taruhan dan semakin sering pemain memainkannya maka semakin besar peluang untuk menang, dan semakin bertambah pula chip yang pemain punya dalam gim tersebut. Namun, tidak semua orang beruntung dan mendapatkan kemenangan dalam gim ini. Akhirnya, beberapa orang mencari jalan alternatif untuk mendapatkan chip dengan mudah dan cepat, yakni dengan membeli chip kepada orang yang lebih beruntung. Inilah yang menyebabkan terjadinya transaksi jual beli chip/koin diantara para pengguna.

Transaksi ini sering dilakukan secara daring melalui berbagai platform, termasuk media sosial seperti Facebook, Instagram, dan grup-grup komunitas game. Selain itu, forum-forum online seperti Kaskus dan forum game lainnya juga menjadi tempat yang populer untuk melakukan jual beli chip. Situs web khusus yang didedikasikan untuk jual beli item virtual game juga semakin banyak bermunculan, menawarkan platform yang lebih terstruktur dan aman untuk transaksi. Kemudahan akses dan beragamnya platform yang tersedia telah mendorong pertumbuhan pasar jual beli chip game online, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari ekosistem game online.

Selain itu, jual beli chip game online juga berpotensi menimbulkan masalah hukum terkait dengan perjudian. Kepala Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Ivan Yustiavandana mengungkapkan bahwa pada tahun 2024, perputaran dana judi online di Indonesia telah menembus angka Rp. 283 triliun. Data ini mencerminkan peningkatan signifikan jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Pada tahun 2023, total transaksi judi online dalam setahun mencapai Rp 327 triliun, sementara pada tahun 2022 hanya mencapai Rp 104 triliun. Kenaikan ini menunjukkan tren yang mengkhawatirkan dalam aktivitas perjudian di dunia maya.

Jika chip game online dapat diuangkan atau digunakan sebagai alat taruhan dalam permainan, maka transaksi tersebut dapat dikategorikan sebagai perjudian. Perjudian di Indonesia diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang melarang segala bentuk perjudian. Oleh karena itu, perlu kajian lebih lanjut untuk menentukan apakah jual beli chip game online memenuhi unsur-unsur perjudian dalam KUHP. Jika terbukti sebagai perjudian, maka para pelaku jual beli chip game online dapat dikenakan sanksi pidana.

Berdasarkan hukum positif di Indonesia mengenai perjudian dimuat di dalam beberapa ketentuan perundang-undang antara lain yaitu pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Negara hukum merupakan negara yang dalam menjalankan suatu tindakan, berdasarkan pada aturan atau sesuai dengan hukum yang berlaku. Jika ada seseorang yang melakukan tindakan melanggar aturan, berhak untuk mendapatkan suatu hukuman karena dianggap melanggar hukum. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yang berbunyi:

“Negara Indonesia adalah Negara Hukum”.

Meskipun hukum positif di Indonesia secara tegas melarang perjudian implementasi dan penegakannya dalam kasus jual beli chip game online menunjukkan beberapa kelemahan. Salah satu kelemahan mendasar terletak pada interpretasi dan klasifikasi aktivitas jual beli chip game online sebagai perjudian. Batasan yang jelas antara transaksi dalam konteks permainan dan aktivitas perjudian yang melanggar hukum seringkali kabur, sehingga menyulitkan aparat penegak hukum dalam menentukan apakah suatu kasus jual beli chip dapat dikategorikan sebagai tindak pidana perjudian. Lebih lanjut, Pasal 303 KUHP lebih berfokus pada penyelenggara dan pihak yang mengadakan perjudian, sementara Pasal 303 bis menyorot pemain atau pengguna kesempatan berjudi, namun keduanya mungkin kurang secara eksplisit mengatur transaksi aset virtual dalam game online.

Hukum positif di Indonesia, melalui Pasal 303 dan 303 bis KUHP, Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981, dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE, seharusnya secara efektif mencegah dan menindak segala bentuk aktivitas perjudian, termasuk yang terjadi dalam ranah digital seperti jual beli chip game online apabila aktivitas tersebut memiliki elemen pertaruhan dan keuntungan finansial di luar konteks murni permainan. Idealnya, hukum mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memuat definisi serta mekanisme penegakan yang jelas untuk mengatasi praktik perjudian modern dalam bentuk aset virtual. Penegakan hukum seharusnya tegas dan konsisten dalam memberantas segala bentuk perjudian, memberikan efek jera, dan melindungi masyarakat dari dampak negatifnya.

Pada kenyataannya, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam implementasi hukum terhadap kasus jual beli chip game online. Kenyataannya, interpretasi hukum seringkali menjadi kendala, di mana belum ada pemahaman dan batasan yang seragam mengenai kapan transaksi chip game online dapat dikategorikan sebagai perjudian. Aparat penegak hukum mungkin menghadapi kesulitan dalam membuktikan adanya unsur pertaruhan uang riil atau keuntungan finansial di luar konteks permainan yang murni. Selain itu, fokus utama KUHP yang lebih tradisional mungkin kurang relevan dalam menjangkau kompleksitas transaksi aset digital. Meskipun UU ITE telah menyorot perjudian online, penerapannya pada kasus jual beli chip masih memerlukan pembuktian yang kuat dan pemahaman teknis yang mendalam. Kenyataannya, praktik jual beli chip game online masih marak terjadi, menunjukkan bahwa penegakan hukum belum sepenuhnya efektif dalam menekan aktivitas ini. Sifat lintas batas dari game online juga mempersulit penegakan hukum dalam hal yurisdiksi dan pengawasan.

Dalam beberapa tahun terakhir, praktik jual beli chip game online seperti Higgs Domino Island semakin banyak ditemukan dan bahkan menjadi bagian dari pencaharian sebagian masyarakat. Transaksi chip yang dilakukan secara bebas melalui media sosial, warung kopi, atau platform digital menimbulkan persoalan hukum karena item virtual tersebut sering digunakan sebagai sarana untuk berjudi secara daring. Meskipun chip dalam game bersifat digital, nilai tukarnya yang nyata dan potensinya untuk memperoleh keuntungan finansial telah menjadikan praktik ini sebagai objek hukum pidana, khususnya dalam konteks perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP.

Selain itu, penting pula untuk membedakan antara jual beli chip yang dianalisis dalam penelitian ini dengan praktik penjualan voucher atau top-up game yang lazim dilakukan di kios atau toko resmi seperti di pusat perbelanjaan. Penjualan chip oleh kios tersebut biasanya dilakukan melalui saluran legal, bekerja sama dengan penyedia platform game, dan tidak digunakan dalam konteks permainan yang mengandung unsur taruhan atau perjudian. Sementara itu, dalam kasus yang dianalisis, chip diperjualbelikan secara bebas dan tidak resmi, serta digunakan dalam permainan yang mengandung sistem untung-untungan seperti slot, sehingga memenuhi unsur permainan judi. Selain itu, dalam kasus yang dianalisis, terdakwa memperoleh keuntungan secara langsung dari transaksi tersebut dan menjadikannya sebagai sumber penghasilan atau pencaharian, berbeda dengan kios yang

hanya bertindak sebagai perantara penjualan resmi tanpa keterlibatan dalam aktivitas perjudian.

Berdasarkan hasil penelusuran putusan pengadilan, telah ditemukan beberapa putusan yang mengadili pelaku jual beli chip game online. Mayoritas putusan menyatakan terdakwa bersalah melakukan tindak pidana perjudian karena tanpa izin memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi serta menjadikannya sebagai pencaharian. Putusan-putusan tersebut menerapkan Pasal 303 ayat (1) ke-1 atau ke-2 KUHP, bahkan beberapa di antaranya dikaitkan dengan ketentuan pasal 55 KUHP dan Pasal 303 bis. Temuan ini menunjukkan adanya pola penegakan hukum yang konsisten terhadap jual beli chip yang dipandang sebagai bagian dari praktik perjudian berbasis daring.

Namun, dari beberapa putusan tersebut, terdapat satu putusan yang memuat dissenting opinion, yaitu Putusan Nomor 209/Pid.B/2022/PN Rhl, di mana salah satu hakim berpendapat berbeda dengan mayoritas hakim terkait pemenuhan unsur dalam Pasal 303 KUHP. Hakim dissenting menilai bahwa unsur “memberikan kesempatan untuk permainan judi” dan “menjadikannya sebagai pencaharian” belum terbukti secara meyakinkan, sehingga menunjukkan adanya perbedaan tafsir hukum di tingkat majelis hakim.

Perbedaan tersebut menjadi titik penting dalam penelitian ini, karena mencerminkan belum seragamnya pemahaman dan penerapan hukum pidana terhadap fenomena jual beli chip game online, terutama dalam kaitannya dengan unsur-unsur tindak pidana perjudian. Hal ini menimbulkan potensi ketidakpastian hukum bagi masyarakat serta menjadi tantangan dalam rangka penegakan hukum yang berkeadilan dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Pasal 303 KUHP tentang Perjudian menjadi krusial dalam konteks jual beli chip game online karena aktivitas ini berada di antara legalitas dan pelanggaran hukum. Di satu sisi, jual beli chip dapat dianggap sebagai transaksi ekonomi biasa atas aset virtual. Namun, di sisi lain, jika chip tersebut dapat diuangkan atau dipertaruhkan, maka aktivitas ini berpotensi melanggar Pasal 303 KUHP. Ketidakjelasan ini menciptakan ketidakpastian hukum yang merugikan semua pihak terkait, baik pemain, penjual, maupun pengembang game.

Penelitian ini hadir untuk memberikan kejelasan hukum yang komprehensif mengenai status jual beli chip game online. Penelitian ini akan mengkaji secara mendalam berbagai aspek hukum yang terkait, termasuk landasan hukum yang relevan, yurisprudensi pengadilan, dan doktrin hukum yang berkembang. Analisis yang cermat dan komprehensif akan dilakukan untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang menentukan apakah suatu transaksi jual beli chip game online dapat dikategorikan sebagai perjudian atau bukan. Maka dari itu, berdasarkan pokok-pokok pikiran diatas, peneliti dengan segala pertimbangan dalam penelitian ini tertarik untuk mengangkat sebuah judul yaitu **“Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Dalam Hukum Pidana Indonesia”**.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Pendekatan Normatif yaitu suatu penelitian yang mana melihat aspek hukum positif serta dokumen-dokumen dan peraturan perundang-undangan. Disebut juga penelitian hukum doktrinal yaitu penelitian hukum yang mempergunakan data sekunder. Dilakukan dengan cara menjadikan bahan kepustakaan sebagai tumpuan utama. Untuk mendapatkan konsepsi teori atau doktrin, pendapat atau pemikiran konseptual yang berhubungan dengan objek telaah penelitian ini yang dapat berupa peraturan perundang-undangan dan karya ilmiah lainnya.

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif, yakni suatu metode penelitian yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya pada saat berlangsungnya penelitian melalui pengumpulan data yang kemudian diinterpretasikan satu sama lain sehingga diperoleh perumusan dan analisa terhadap suatu masalah yang ada. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa

metode penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penuangan pikiran yang memaparkan, menggambarkan, dan melaporkan suatu keadaan atau objek dari apa yang diteliti berdasarkan fakta-fakta dan keterangan yang diperoleh.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Pengaturan Tindak Pidana Jual Beli Chip Game Online Dalam Hukum Pidana Indonesia**

Memasuki era digital, praktik perjudian mengalami transformasi signifikan, bergeser dari ranah konvensional ke platform daring yang lebih mudah diakses. Salah satu manifestasi modern yang kian marak adalah penjualan beli chip game online yang berujung pada aktivitas judi. Fenomena ini menghadirkan tantangan serius bagi penegakan hukum, khususnya dalam konteks Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) tentang perjudian dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Pergeseran ini menuntut interpretasi hukum yang adaptif dan komprehensif guna memastikan bahwa setiap bentuk perjudian, tanpa terkecuali, dapat dijangkau oleh ketentuan hukum yang berlaku.

Chip game online merupakan mata uang virtual yang sering dipergunakan dalam berbagai game untuk memfasilitasi pembelian item digital dan layanan dalam permainan. Selain itu, chip ini dapat diperdagangkan di pasar sekunder, yang menyebabkan timbulnya persoalan hukum, terutama dalam konteks perjudian digital yang belum sepenuhnya diatur secara jelas dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Sifat chip yang dapat dipindahtangankan dan memiliki nilai ekonomi riil ini menjadikan aktivitas jual beli chip menjadi area abu-abu hukum yang perlu mendapat perhatian serius dari aparat penegak hukum dan regulator.

Mekanisme jual beli chip game online melibatkan proses pertukaran chip sebagai mata uang virtual dengan uang asli atau sebaliknya melalui berbagai platform transaksi digital. Pada umumnya, pemain yang ingin memperoleh chip dalam jumlah besar akan membeli dari penjual atau penyedia chip dengan menggunakan metode pembayaran seperti transfer bank, e-wallet, atau pembayaran digital lainnya. Setelah pembayaran dilakukan, chip tersebut akan ditransfer ke akun game pembeli sebagai saldo yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan dalam permainan.

Proses jual beli ini sering terjadi di luar sistem resmi game, yaitu melalui pihak ketiga atau marketplace yang menyediakan jasa jual beli chip. Pihak ketiga ini berperan sebagai perantara yang memfasilitasi transaksi antara penjual dan pembeli chip, yang biasanya dilakukan secara online dan bersifat privat. Hal ini menyebabkan aktivitas jual beli chip game online menjadi sulit untuk diawasi oleh pengembang game maupun aparat penegak hukum karena tidak tercatat secara resmi dalam sistem permainan.

Selain itu, mekanisme ini juga memungkinkan adanya risiko penyalahgunaan seperti penipuan, penggelapan, dan kegiatan ilegal lainnya yang berkaitan dengan transaksi chip. Dalam beberapa kasus, chip yang diperoleh melalui mekanisme ini digunakan untuk taruhan dalam permainan judi online, sehingga transaksi jual beli chip menjadi bagian penting dalam rantai perjudian digital.

Jual beli chip game online memiliki keterkaitan erat dengan unsur-unsur tindak pidana perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 KUHP. Chip, sebagai alat tukar virtual dalam game, sering digunakan oleh pemain untuk bertaruh dalam permainan yang memiliki sistem menang-kalah dan imbalan dalam bentuk chip tambahan atau keuntungan lainnya. Ketika chip tersebut memiliki nilai ekonomi nyata karena dapat dibeli dengan uang atau ditukar kembali menjadi uang, maka aktivitas permainan yang melibatkan chip itu tidak lagi sekadar hiburan, melainkan dapat dikategorikan sebagai perjudian digital.

Dalam upaya pemenuhan unsur tindak pidana, penting untuk mengidentifikasi elemen-elemen esensial yang membuat penjualan beli chip ini dapat dikategorikan sebagai perjudian. Hal ini mencakup aspek pertaruhan, unsur untung-rugi, dan ketergantungan pada nasib atau keberuntungan.

Apabila chip game yang diperjualbelikan dapat ditukar kembali menjadi uang tunai atau memiliki nilai ekonomis di luar fungsi permainannya, dan penggunaannya dalam permainan melibatkan taruhan dengan hasil yang tidak dapat diprediksi, maka secara yuridis, aktivitas tersebut berpotensi besar untuk memenuhi unsur perjudian. Pembuktian ini memerlukan penelusuran rekam jejak transaksi, mekanisme permainan, dan testimoni pengguna.

Peraturan terkait perjudian di atur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat (2) Undang Undang Nomor 1 tahun 2024. Tindak pidana dalam hal perjudian dirumuskan dalam dua pasal, yakni Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal itu merupakan kejahatan. Perjudian online merupakan perbuatan yang ilegal yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perjudian adalah ilegal berdasarkan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, tetapi hanya berlaku untuk kegiatan perjudian tradisional seperti permainan kartu, adu anjing, kambing, dan domba, serta permainan judi lainnya yang "dikemas" dengan nama permainan keterampilan tetapi sebenarnya melibatkan perjudian. Jenis perjudian modern yang berbasis pada teknologi informasi atau jaringan internet (daring), seperti dengan bantuan komputer atau perangkat seluler yang terhubung ke internet, dikenal sebagai perjudian nonkonvensional, atau lebih khusus lagi, perjudian kontemporer.

Meskipun terdapat kesulitan dalam menetapkan dan mengadaptasi metode perjudian digital, Pasal 303 KUHP tetap memberikan landasan hukum yang kuat untuk penuntutan mereka yang menjual chip permainan daring sebagai perjudian. Selain menunjukkan adanya unsur kesengajaan untuk menawarkan peluang perjudian atau terlibat dalam kegiatan bisnis yang diatur dalam Pasal 303 ayat (1), pihak berwenang harus menunjukkan bahwa chip tersebut berfungsi sebagai mata uang virtual dalam permainan yang sesuai dengan definisi perjudian berdasarkan Pasal 303 ayat (3). Oleh karena itu, penafsiran yang menyeluruh terhadap pasal ini dapat menjaga semangat dan tujuan hukum pidana untuk melarang perjudian bahkan seiring dengan kemajuan teknologi.

Perjudian juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengatur dan mengancam pidana terhadap perjudian yang dikualifikasikannya sebagai perbuatan yang dilarang, pada Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa “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.” Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut hanya menentukannya sebagai perbuatan yang dilarang, tanpa memberikan sanksi baik sanksi pidana maupun sanksi dendanya, yang baru ditentukan secara terpisah yakni pada Bab XI tentang Ketentuan Pidana, yang pada Pasal 45 ayat (2) menentukan bahwa, “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3) atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah)”.

Berdasarkan Pasal 45 tersebut, maka unsur-unsurnya meliputi unsur subjektifnya “Setiap orang”, sedangkan unsur-unsur objektifnya ialah: “Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Unsur unsur tersebut jika dibandingkan dengan substansi perjudian menurut Pasal 303 KUHP juga memiliki kemiripan, oleh karena unsur kesengajaan (opzet) merupakan unsur penting dalam tindak pidana/delik perjudian ini.

Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, menunjukkan adanya landasan hukum yang kuat untuk menjerat pelaku. Unsur kesengajaan menjadi titik krusial dalam pembuktian. Penjual dan pembeli chip game daring yang memiliki muatan perjudian dapat dianggap telah memenuhi unsur subjektif "setiap orang" dan unsur objektif "dengan sengaja dan

tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian". Keberadaan Pasal 45 ayat (2) ini mengisi kekosongan sanksi yang tidak disebutkan secara eksplisit pada Pasal 27 ayat (2), memberikan kerangka hukum yang utuh untuk penindakan.

Penjualan chip game online sebagai tindak pidana juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan regulasi khusus yang mempertegas sikap negara terhadap segala bentuk perjudian. Pasal 1 UU ini menyatakan secara tegas bahwa: "Setiap usaha perjudian pada hakikatnya adalah penyelewengan dan oleh karena itu perlu dilakukan penertiban."

Selain KUHP, UU ITE, dan UU No. 7 Tahun 1974, penanganan praktik perjudian termasuk dalam bentuk digital seperti jual beli chip game online juga perlu dikaitkan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Peraturan ini menegaskan pelaksanaan kebijakan nasional dalam menanggulangi dan menghapus segala bentuk perjudian di Indonesia, baik yang dilakukan secara terang-terangan maupun tersembunyi. Dalam PP tersebut, Pasal 2 ayat (1) menyatakan: "Setiap usaha perjudian dalam bentuk dan dengan nama apapun juga dilarang."

Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 juga mempertegas bahwa penertiban perjudian merupakan tanggung jawab semua instansi pemerintah, termasuk aparat penegak hukum, untuk melindungi masyarakat dari dampak buruk perjudian. Hal ini berarti bahwa jaksa, polisi, maupun hakim memiliki kewajiban hukum dan moral untuk menindak setiap praktik perjudian, termasuk yang terjadi secara daring dan menggunakan media elektronik.

Penjualan chip game online jika ditinjau dari perspektif hukum pidana Indonesia, menimbulkan perdebatan dalam hal apakah perbuatan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana perjudian atau hanya sebatas pelanggaran terhadap kebijakan pengembang game. Penafsiran hukum terhadap penjualan chip perlu mempertimbangkan unsur-unsur delik, niat pelaku, serta dampak sosial yang ditimbulkan dari aktivitas tersebut. Dalam konteks hukum pidana, suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana apabila memenuhi unsur formil dan materiil, yakni adanya aturan hukum yang dilanggar dan adanya akibat hukum dari perbuatan tersebut.

Dalam hal jual beli chip, unsur formil terlihat jelas ketika transaksi chip dilakukan secara ilegal dan berada di luar sistem pengembang game, apalagi jika chip tersebut kemudian digunakan untuk bertaruh atau mengikuti permainan dengan sistem menang-kalah yang bersifat untung-untungan. Sedangkan unsur materiilnya tampak dari kerugian yang ditimbulkan, baik kepada pengguna (seperti penipuan), maupun terhadap sistem sosial dan moral masyarakat, karena praktik semacam ini memperkuat budaya berjudi secara terselubung.

Dalam hukum pidana, suatu perbuatan dapat dikenakan sanksi apabila memenuhi unsur dalam pasal yang relevan. Pasal 303 KUHP tentang tindak pidana perjudian mensyaratkan adanya unsur permainan yang mengandung untung-untungan, dilakukan tanpa hak, serta adanya unsur menjadikan permainan tersebut sebagai pencaharian. Ketika penjualan chip dilakukan secara berulang, terstruktur, dan menghasilkan keuntungan ekonomi, maka perbuatan tersebut dapat dipandang sebagai bentuk pelanggaran terhadap ketentuan tersebut.

Dalam konteks jual beli chip game online, asas legalitas menjadi penting karena hingga saat ini belum ada ketentuan yang secara eksplisit menyebutkan bahwa jual beli chip termasuk tindak pidana perjudian. Oleh karena itu, aparat penegak hukum harus sangat hati-hati dalam menafsirkan ketentuan Pasal 303 KUHP, agar tidak menimbulkan pemidanaan yang bertentangan dengan prinsip legalitas. Apabila pemidanaan dipaksakan hanya berdasarkan pendekatan analogi, maka hal itu justru dapat melanggar asas legalitas itu sendiri. Dalam konteks jual beli chip game online, khususnya dalam aplikasi Higgs Domino Island, unsur-unsur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP dapat dianalisis sebagai berikut:

### 1. Unsur Tanpa Izin

Permainan yang mengandung unsur taruhan atau judi hanya dapat diselenggarakan jika mendapatkan izin dari pihak yang berwenang. Dalam praktik jual beli chip game online, tidak terdapat izin resmi dari pemerintah terhadap praktik distribusi dan transaksi chip di luar sistem aplikasi. Penjualan chip biasanya dilakukan melalui jalur tidak resmi seperti media sosial atau marketplace, dan dilakukan oleh individu atau mitra yang tidak terdaftar secara legal.

Berdasarkan hal tersebut, unsur "tanpa izin" telah terpenuhi, karena transaksi chip tidak melalui mekanisme legal yang diatur negara.

### 2. Unsur Memberikan Kesempatan Untuk Bermain Judi

Penjual chip, baik perseorangan maupun mitra, secara tidak langsung telah memberikan fasilitas kepada pemain untuk dapat melakukan taruhan dalam game. Chip yang dijual memungkinkan pemain untuk mengakses permainan seperti slot, qiu-qiu, remi, dan permainan lainnya yang berbasis keberuntungan. Meskipun aplikasi menyajikan permainan tersebut sebagai hiburan, faktanya chip dijadikan alat untuk memasang taruhan dengan harapan mendapatkan kemenangan yang bisa ditukar dengan chip lebih banyak, lalu dijual kembali menjadi uang.

Dengan demikian, penjual chip telah memberi sarana dan kesempatan kepada masyarakat untuk berjudi secara digital, sehingga unsur ini juga terpenuhi.

### 3. Unsur Menjadikan Sebagai Pencaharian

Kegiatan jual beli chip sering dilakukan secara berulang, terorganisir, dan memberikan keuntungan finansial. Banyak pelaku yang menjadikan praktik ini sebagai sumber penghasilan utama, terutama mitra penjual chip yang memperoleh komisi dari setiap transaksi. Ini menunjukkan adanya motif ekonomi dan kegiatan yang bersifat berkelanjutan, bukan sekadar hiburan atau iseng.

Unsur pencaharian terpenuhi ketika kegiatan ini menjadi pekerjaan tetap atau mata pencaharian pelaku.

### 4. Unsur Permainan Judi

Pasal 303 ayat (3) KUHP menjelaskan:

"Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, yang pada umumnya mengandung kemungkinan untung-untungan, bergantung kepada peruntungan semata-mata, dan juga karena pemain itu lebih pandai atau lebih cakap."

Permainan dalam aplikasi seperti Higgs Domino sebagian besar bersifat untung-untungan, terutama permainan slot yang bergantung pada sistem acak (randomized). Meskipun pemain bisa berstrategi, hasil akhir tetap tidak bisa dikendalikan. Dalam hal ini, pemain bertaruh chip dan bergantung pada keberuntungan untuk mendapatkan chip lebih banyak, yang kemudian bisa diuangkan melalui transaksi ilegal.

Fakta ini menunjukkan bahwa chip diperlakukan sebagai alat taruhan, dan permainan yang menggunakan chip tersebut memenuhi definisi "permainan judi" dalam pasal 303 ayat (3) KUHP.

Dengan terpenuhinya semua unsur tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa praktik jual beli chip game online secara nyata telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 KUHP. Oleh karena itu, praktik ini dapat dikenakan sanksi pidana, meskipun masih terdapat perdebatan di tingkat yudisial terkait tafsir unsur-unsur tersebut.

Selain ketentuan dalam Pasal 303 KUHP, praktik jual beli chip game online juga dapat dikaitkan dengan ketentuan 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."

Ketentuan ini secara eksplisit menasar perbuatan mendistribusikan, menyebarkan, atau menyediakan akses terhadap konten bermuatan perjudian secara elektronik. Dalam konteks jual beli chip game online, banyak pelaku yang melakukan transaksi melalui media sosial, e-commerce, atau aplikasi pemesanan seperti WhatsApp dan Telegram. Mereka menyebarkan informasi tentang penjualan chip, termasuk harga, akun game, dan cara pembelian, yang secara hukum dapat dikategorikan sebagai distribusi informasi bermuatan perjudian.

Berdasarkan hal tersebut, praktik jual beli chip tidak hanya terkait dengan Pasal 303 KUHP, tetapi juga dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, karena unsur-unsur dalam pasal tersebut terpenuhi, yaitu:

1. Perbuatan dilakukan secara sengaja dan tanpa hak
2. Melibatkan media elektronik
3. Memuat informasi yang berhubungan dengan perjudian (penjualan alat taruhan)

Namun, dalam praktik penegakan hukumnya, penggunaan Pasal 27 ayat (2) UU ITE masih belum optimal, karena aparat penegak hukum cenderung lebih fokus pada pasal-pasal dalam KUHP. Selain itu, ketentuan ini juga sering menghadapi kendala dalam pembuktian digital, seperti pelacakan akun anonim, bukti percakapan yang mudah dihapus, atau keterbatasan alat penyadapan.

### **B. Perbedaan Penafsiran Hakim Terhadap Praktik Jual Beli Chip Game Online Dalam Putusan Pengadilan**

Dalam sistem hukum pidana Indonesia, hakim memiliki peran penting dalam menafsirkan dan menerapkan norma hukum terhadap fakta yang muncul dalam persidangan. Hal ini menimbulkan ruang tafsir yang bisa berbeda-beda antara satu putusan dengan putusan lain, meskipun jenis perkaranya serupa. Salah satu bentuk perbedaan tersebut tampak nyata dalam perkara perjudian berbasis teknologi, khususnya terkait praktik jual beli chip pada game online. Meskipun perbuatan tersebut dianggap memiliki korelasi dengan aktivitas perjudian, tidak semua hakim memiliki sudut pandang hukum yang seragam dalam menilai terpenuhinya unsur pidana, khususnya dalam Pasal 303 KUHP maupun pasal-pasal terkait lainnya.

Hakim pada dasarnya memiliki kebebasan dalam menafsirkan norma melalui metode penemuan hukum (*rechtsvinding*), termasuk dalam menentukan apakah suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana atau tidak. Dalam konteks jual beli chip game online, sebagian hakim melihat perbuatan tersebut sebagai bentuk modern dari perjudian yang telah berevolusi seiring perkembangan teknologi informasi. Namun, ada pula hakim yang justru memandang bahwa praktik tersebut belum secara eksplisit diatur dalam perundang-undangan yang berlaku, sehingga sulit untuk dikenakan sanksi pidana secara langsung tanpa adanya perluasan tafsir.

Perbedaan penafsiran ini dapat terjadi karena Pasal 303 KUHP sebagai norma induk mengenai perjudian, masih memuat rumusan yang bersifat umum dan belum secara eksplisit menyebut bentuk-bentuk perjudian berbasis teknologi. Akibatnya, terdapat celah interpretasi yang dapat mengarah pada dua kemungkinan, pertama, hakim yang progresif akan memasukkan jual beli chip game online sebagai bentuk pemberian kesempatan berjudi, kedua, hakim yang konservatif akan melihat bahwa tanpa adanya norma eksplisit dalam hukum positif, maka tidak dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan pidana. Fenomena inilah yang memunculkan variasi pertimbangan hukum dalam putusan pengadilan.

Permasalahan muncul ketika hakim menilai peran terdakwa dalam rantai aktivitas tersebut. Apakah ia hanya menjual chip sebagai penjual biasa tanpa kontrol terhadap sistem permainan, ataukah ia memberikan akses dan turut memfasilitasi praktik perjudian digital. Perbedaan penilaian terhadap peran inilah yang seringkali membuat satu hakim menyatakan terdakwa bersalah berdasarkan Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP, sementara hakim lain memilih menerapkan Pasal 303 bis atau bahkan menyatakan perbuatan terdakwa tidak cukup memenuhi unsur pidana perjudian.

Dalam praktiknya, penilaian hakim terhadap bukti juga sangat menentukan arah putusan. Hakim yang menemukan bukti kuat bahwa chip digunakan sebagai alat taruhan, dan terdakwa sadar akan hal tersebut, cenderung menilai perbuatannya sebagai bentuk memberikan kesempatan berjudi. Sementara hakim yang menilai bukti tersebut tidak cukup kuat atau menilai terdakwa tidak terlibat langsung dalam sistem perjudian, cenderung menggunakan pasal yang lebih ringan atau tidak menjerat dengan Pasal 303 sama sekali. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa faktor subjektif hakim dan pembuktian sangat mempengaruhi putusan akhir.

Perbedaan penafsiran ini mencerminkan adanya kebutuhan harmonisasi antara peraturan perundang-undangan yang berlaku dan realitas perkembangan teknologi. Selama KUHP dan UU ITE belum secara eksplisit mengatur bentuk- bentuk perjudian digital seperti jual beli chip game online, maka ruang tafsir akan tetap terbuka dan menghasilkan disparitas putusan. Oleh karena itu, analisis terhadap berbagai putusan pengadilan menjadi penting untuk memahami bagaimana hukum pidana diterapkan secara nyata terhadap isu yang masih berkembang ini. Untuk mendalami perbedaan penafsiran tersebut, penulis akan membandingkan beberapa putusan pengadilan yang menangani perkara jual beli chip game online.

Nomor Putusan	Pasal yang Dikenakan	Sanksi	Pertimbangan Hakim
20/Pid.B/2024/PN Tpg	Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara 1 tahun 3 bulan	Terdakwa terbukti menjual chip Higgs Domino secara ilegal dan tanpa hak dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pencarian.
19/Pid.B/2024/PN Tpg	Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara 1 tahun 3 bulan	Terdakwa secara sah terbukti tanpa hak dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pencarian.
106/Pid.B/2023/PN Pms	Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP	Pidana penjara selama 10 bulan	Terdakwa secara sah terbukti memberi kesempatan kepada khalayak untuk bermain judi melalui chip Higgs Domino tanpa izin.
823/Pid.B/2023/PN Lbp	Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP jo. Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara selama 1 tahun untuk masing-masing terdakwa	Terdakwa terbukti menjual chip Higgs Domino secara ilegal dan terbukti tanpa hak turut serta memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi.

			Perbuatan dilakukan secara sadar, berulang, dan mendapatkan gaji bulanan. Hakim menyatakan unsur pasal terpenuhi dan perbuatan melanggar hukum.
23/Pid.B/2023/PN Rhl	Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara selama 10 bulan	Terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian.
433/Pid.B/2022/PN Bls	Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP	Pidana penjara selama 1 tahun	Terdakwa menjual dan membeli chip Higgs Domino secara ilegal. Terdakwa berperan sebagai agen penampung dan penjual chip, serta juga memainkan permainan judi online sendiri. Tidak memiliki izin resmi dari pihak berwenang. Hakim menilai unsur Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP terbukti sah dan meyakinkan.
606/Pid.B/2022/PN Bls	Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara selama 10 bulan	Terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian.
209/Pid.B/2022/PN Rhl	Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara selama 1 tahun	Majelis Hakim (mayoritas) menyatakan unsur Pasal 303 ayat (1)

			ke-1 terpenuhi secara sah dan meyakinkan.
121/Pid.B/2021/PN Bls	Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP jo. Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP	Pidana penjara selama 4 bulan & 5 bulan	Kedua terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan jual beli chip Higgs Domino tanpa izin, keuntungan dibagi dua. Hakim menilai unsur Pasal 303 ayat (1) ke-2 terpenuhi, karena terdakwa menawarkan atau memberi kesempatan khalayak umum bermain judi.
122/Pid.B/2021/PN Bls	Pasal 303 bis ayat (1) ke-2 KUHP	Pidana penjara selama 4 bulan	Hakim memilih Pasal 303 bis ayat 1 ke-2 karena unsur-unsurnya terbukti. Terdakwa bermain judi Higgs Domino dan menjual chip hasil kemenangan tanpa izin. Terdakwa mengakui perbuatan, menyesal, dan belum pernah dihukum. Unsur-unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-2 terbukti sah dan meyakinkan.

Sumber: Putusan Pengadilan Negeri yang diakses melalui Direktori Putusan MA

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas putusan pengadilan terhadap pelaku jual beli chip game mengarah pada pemenuhan unsur tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP. Dari sepuluh putusan yang dianalisis, seluruhnya menyatakan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan perbuatan memberikan kesempatan untuk permainan judi tanpa izin. Para terdakwa dalam perkara tersebut umumnya menjalankan aktivitas jual beli chip sebagai mata pencaharian tetap, dilakukan secara terbuka di tempat umum, dan memperoleh keuntungan dari transaksi tersebut. Sanksi pidana penjara yang dijatuhkan pun bervariasi antara 4 bulan hingga 1 tahun 3 bulan, menunjukkan bahwa hakim mempertimbangkan faktor-faktor seperti peran terdakwa, intensitas perbuatan, dan pengakuan atas perbuatan. Analisis ini memperkuat posisi hukum bahwa praktik jual beli chip game online dapat memenuhi unsur delik perjudian, terutama jika perbuatan tersebut dilakukan secara aktif, berulang, dan memberi ruang bagi masyarakat untuk mengakses permainan yang mengandung unsur untung-untungan.

Dalam Putusan Nomor 209/Pid.B/2022/PN Rhl, majelis hakim memutuskan bahwa terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana tanpa izin memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian. Mayoritas hakim menilai bahwa perbuatan terdakwa yang menjual chip game Higgs Domino secara berulang dan memperoleh keuntungan darinya telah memenuhi unsur Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP. Pertimbangan ini

didasarkan pada fakta bahwa chip tersebut digunakan dalam permainan yang mengandung unsur perjudian, seperti slot, dan bahwa terdakwa menjadikan kegiatan tersebut sebagai sumber penghasilan.

Namun, yang menarik dalam putusan ini adalah adanya pendapat berbeda (*dissenting opinion*) dari salah satu hakim anggota. Hakim tersebut berpendapat bahwa unsur "memberikan kesempatan untuk bermain judi" belum dapat dianggap terbukti. Menurutnya, terdakwa tidak secara langsung menyediakan fasilitas perjudian atau mengatur sistem permainan, melainkan hanya melakukan transaksi penjualan item digital dalam game, yaitu chip. Selain itu, hakim *dissenting* juga menyoroti bahwa belum ada bukti yang menunjukkan bahwa chip yang dijual terdakwa benar-benar digunakan untuk bermain permainan yang bersifat judi, karena aplikasi Higgs Domino juga menyediakan fitur permainan non-judi, seperti catur dan remi. Oleh karena itu, dalam pandangan hakim tersebut, pemenuhan unsur "memberikan kesempatan untuk bermain judi" mensyaratkan adanya keterlibatan aktif terdakwa dalam praktik perjudian secara langsung, bukan sekadar melakukan transaksi item digital yang bersifat netral secara hukum.

Putusan ini menjadi contoh konkret terjadinya perbedaan penafsiran dalam majelis hakim terkait penerapan hukum terhadap praktik jual beli chip game online. Dua hakim menyatakan terdakwa bersalah karena perbuatannya dinilai telah memberikan kesempatan berjudi sekaligus menjadikan perjudian sebagai mata pencaharian. Sementara itu, hakim ketua menyatakan tidak setuju dan menilai bahwa unsur pidana tidak terbukti karena belum ada aturan eksplisit yang dilanggar.

Dalam perspektif teori hukum responsif, pendekatan hakim mayoritas mencerminkan upaya progresif dalam menafsirkan norma hukum secara kontekstual, mengikuti dinamika kejahatan berbasis teknologi. Hakim tidak hanya terikat pada teks hukum secara kaku, tetapi melihat substansi dari perbuatan terdakwa dan dampaknya terhadap masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa penegakan hukum dapat dan seharusnya berkembang mengikuti perubahan zaman dan pola kejahatan.

Sebaliknya, *dissenting opinion* lebih mencerminkan pendekatan legal formal atau positivistik, yang menekankan pentingnya kejelasan norma tertulis sebagai dasar pemidanaan. Pendapat ini tidak salah secara prinsip hukum, karena masih dalam koridor asas *nullum crimen sine lege*. Namun, jika pendekatan ini terlalu dominan, maka dikhawatirkan hukum akan tertinggal dalam menghadapi kejahatan modern yang terus berkembang secara cepat, terutama di ranah digital.

Secara faktual, chip tidak dapat digunakan untuk tujuan lain di luar permainan. Artinya, ketika seseorang membeli chip, tujuan utamanya adalah untuk mengikuti permainan dalam aplikasi yang bersifat kompetitif dan berbasis keberuntungan. Jika menang, pemain akan memperoleh lebih banyak chip yang bisa diuangkan kembali melalui penjual atau pihak ketiga. Dengan kata lain, chip bukan sekadar item hiburan, melainkan komoditas taruhan virtual, yang peredarannya berhubungan langsung dengan mekanisme perjudian digital. Penjual chip dalam hal ini memiliki peran sentral karena tanpa keberadaan mereka, pemain tidak dapat mengakses permainan yang berunsur taruhan. Maka, sangat jelas bahwa perbuatan menjual chip merupakan bentuk konkret dari memberi kesempatan untuk berjudi.

Dalam konteks teori hukum, pandangan yang menilai perbuatan ini sebagai tindak pidana sejalan dengan pendekatan hukum responsif yang dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo. Penegakan hukum yang responsif memberikan ruang bagi hakim untuk menafsirkan pasal-pasal hukum secara substansial dan kontekstual, bukan sekadar formalistik. Dalam kasus jual beli chip, meskipun tidak ada regulasi khusus yang menyebutkannya sebagai perjudian, hakim tetap dapat melihat esensi dari perbuatannya yang pada hakikatnya merupakan praktik perjudian terselubung.

Sebaliknya, apabila penegak hukum dan hakim terjebak pada pendekatan legal positivistik, yang hanya memproses perkara yang sudah diatur secara eksplisit dalam perundang-undangan, maka praktik perjudian digital seperti ini akan dibiarkan terus berkembang tanpa bisa dijerat secara hukum.

Hal ini sangat berbahaya bagi perlindungan hukum di tengah masyarakat, khususnya bagi kalangan muda dan pengguna aktif internet. Oleh karena itu, penulis berpandangan bahwa pendekatan hukum responsif adalah jalan yang tepat dalam menanggapi praktik jual beli chip game online sebagai bentuk tindak pidana perjudian.

## KESIMPULAN

1. Praktik jual beli chip game online terbukti memenuhi unsur-unsur tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP, karena chip memiliki nilai ekonomi dan digunakan dalam sistem permainan berbasis untung-untungan. Aktivitas ini tidak lagi sekadar hiburan, melainkan telah memenuhi definisi perjudian dalam hukum pidana Indonesia.
2. Terdapat ketidakkonsistenan dalam penafsiran hukum oleh hakim terhadap perkara jual beli chip game online, khususnya terkait unsur “memberikan kesempatan untuk berjudi.” Hal ini mencerminkan belum seragamnya penerapan hukum dan menegaskan perlunya konsistensi dalam penegakan hukum untuk mencegah multitafsir dan ketidakpastian hukum.

## Saran

1. Pemerintah dan aparat penegak hukum perlu memberikan perhatian serius terhadap praktik jual beli chip game online sebagai bentuk perjudian digital terselubung. Penegakan hukum harus dilakukan secara tegas dan konsisten agar tidak terjadi penyalahgunaan celah hukum. Selain itu, peningkatan literasi hukum digital di kalangan masyarakat juga penting untuk mencegah meluasnya praktik serupa.
2. Untuk menghindari perbedaan penafsiran antarahakim, diperlukan pedoman atau aturan yang lebih jelas dan seragam dalam menangani perkara perjudian berbasis teknologi. Pemerintah juga disarankan menyusun regulasi yang lebih rinci mengenai bentuk-bentuk perjudian digital, termasuk jual beli chip game online, guna menjamin kepastian hukum dan efektivitas penegakan hukum di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ali, Mahrus. (2015). *Dasar-dasar Hukum Pidana*, Cetakan 3. Jakarta: Sinar Grafika.
- Andrisman, Tri. (2009). *Hukum Pidana, Asas-asas dan Dasar Aturan Hukum Pidana Indonesia*. Lampung: Penerbit Universitas Lampung.
- Asnawi, M. Natsir. (2014). *Hermeneutik Putusan Hakim Pendekatan Multidisipliner Dalam Memahami Putusan Pengadilan*. Yogyakarta: UII Press.
- Abdullah, Mustafa dan Ruben Achmad. (1983). *Intisari Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arief, Barda Nawawi. (2010). *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana.
- . (2002). *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana, Cetakan Kedua Edisi Revisi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- . (2005). *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Arie, Ade Sam. (2006). *Carding-Modus Operandi, Penyidikan dan Penindakan*. Jakarta: Grafika Indah.
- Bachtiar. (2019). *Metode Penelitian Hukum*. Tangerang Selatan: UNPAM Press.
- Chazawi, Adami. (2002). *Pelajaran Hukum Pidana*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . (2007). *Pelajaran Hukum Pidana I*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- . (2015). *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*. Malang: Media Nusa Creative.
- Hamzah, Andi. (2005). *Hukum Pidana Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- . (2008). *Asas-Asas Hukum Pidana, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- . (2011). *KUHP dan KUHP edisi revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hiariej, Eddy O.S. (2016). *Prinsip-prinsip Hukum Pidana*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.
- Iskandar. (2019). *Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Judi Online di Indonesia*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Gunadi, Isnu dan Jonaedi Efendi. (2014). *Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana.
- Kansil, C.S.T. (1989). *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kartono, Kartini. (2005). *Patologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- . (2009). *Patologi Sosial, Jilid II*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Kurniawan, Widhi. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kustiawan, Andri Arif. (2019). *Jangan Suka Game Online*, Magetan: AE Media Grafika.
- Lubis, Sofyan. (2006). *Tinjauan Hukum Tentang Judi*. Jakarta: Gramedia.
- Larasati, D. (2021). *Hukum Pidana dan Fenomena Game Berbasis Taruhan di Indonesia*. Bandung: Citra Hukum Press.
- Moeljatno. (1993). *Asas-asas Hukum Pidana*. Surabaya: Putra Harsa.
- Mertokusumo, Sudikno. (1999). *Mengenal Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Mahfiana, Layyin. (2015). *Ilmu Hukum*. Ponorogo: STAIN Ponorogo Press.
- Nugroho, Andi. (2020). *Perjudian Modern di Era Digital: Studi Terhadap Jual Beli Chip Game Online*. Yogyakarta: Penerbit Graha Hukum.
- Poerwadarminta. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prodjodikoro, Wirjono. (1981). *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*. Jakarta: PT. Eresco, Jakarta.
- . (2016). *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Pudjaatmaja, A. Hadyana. (1989). *Ensiklopedia Nasional Indonesia, Jilid 7*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.
- Raharjo, Budi. (2021). *Perkembangan Chip Game Online dan Implikasi Hukumnya*. Jakarta: Penerbit Akademika.
- Raharjo, Agus. (2002). *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: Citra Aditya.
- Rusli, Muhammad. (2011). *Sistem Peradilan Pidana*. Yogyakarta: UII Press.
- Sampurna, I Putu. (2018). *Metodologi Penelitian dan Karya Ilmiah*. Bali: Universitas Udayana.
- Sitompul, Joshua. (2012). *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Tatanusa.
- Sjahputra, Imam. (2002). *Problematika Hukum Internet di Indonesia*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. (2019). *Penelitian Hukum Normatif: Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soerjono, Soekanto. (2016). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saleh, Roeslan. (1981). *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Aksara Baru.
- Syamsuddin, Rahman dan Ismail. (2014). *Merajut Hukum Indonesia*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sudarto. 2016. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Alumni.
- Simanjuntak, B. (2010). *Pengantar Kriminologi Dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito.
- Thalid, Hambali. (2009). *Sanksi Pidana dalam Konflik Pertanahan, cet. II*. Jakarta: PT. Ukhuwah Grafika.

#### **Jurnal/Skripsi/Disertasi/Karya Ilmiah**

- Adhamianda, Ragha dan Anwar Hidayat. (2024). "The Crime Of Online Gambling In The Slots Type Among Teenagers In A Social Practice That Contradicts Article 303 Of The KUHP". *De Lega Lata: Jurnal Ilmu Hukum*. Vol. 9(2).
- Busroh, Firman. (2022). "Cybercrime dan Tantangan Penegakan Hukum di Indonesia". *Jurnal Hukum dan Teknologi*. Vol. 8(1).
- Fabela, Helmalia dan Atang hidayat. (2023). "Tindak Pidana Perjudian Togel Online Berdasarkan Pasal 303 KUHP Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016". *Jurnal Kebaruan*. Vol. 1(1).
- Faraby, Ahmad. (2024). "Suatu Kajian Dari Peran Penyidik Kepolisian Dalam Menangani Penyalahgunaan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)". *Faraby Meraja Journal*. Vol. 7(1).
- Fitri, F. A., Muftia, N., Trilia, I., Munthe, A. H., & Ramlan, R. (2024). "Tinjauan Teoritis tentang Asas Legalitas dalam Hukum Pidana Indonesia." *Jimmi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Multidisiplin*. Vol. 1(2).
- Gunawan, Achmad dan Ahmad Hidayatullah. (2021). "Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT". *Jurnal Syntax Transformation*. Vol. 2(4).
- Hakim, Taufik. (2023). "Kriminologi Perjudian Daring: Ancaman Sosial di Balik Teknologi Game". *Jurnal*

- Kriminologi dan Masyarakat Digital. Vol. 5(3).
- Harahap, Nasruddin Khalil. (2021). "Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)." *Tazkir: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*. Vol. 7(2).
- I Gede Damma. (2021). "Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Terkait Tindak Pidana Perjudian Cap Jiki Di Kabupaten Buleleng". *Komunitas Yustisia Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Ilmu Hukum*. Vol. 4(1).
- Irvan, Muhammad. (2023). "Perjudian dalam Game Online: Kajian Hukum Pidana Terhadap Game Higgs Domino Island". *Jurnal Hukum dan Teknologi*. Vol. 5(2).
- Jurdil, Rizky. (2022). "Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar". *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8(2).
- Kurniawan, Faidillah. (2020). "E-sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian". *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*. Vol. 15 (2).
- Latif, Yudi. (2022). "Reformasi Hukum Digital di Era Disrupsi". *Jurnal Hukum dan Teknologi*. Vol. 6(1).
- Mahanum. (2021). "Tinjauan Kepustakaan." *ALACRITY: Journal Of Education*. Vol. 1(2).
- Muazzarah, Maulidya dan Bonanda Jafatani Siregar. (2023). "Perjudian Dalam Praktek Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Island." *Neraca Keadilan*.
- Mulachela, Abdurrahman. (2020). "Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)". *Indonesian Journal of Global Discourse*. Vol. 2(2).
- Novrialdy, Eryzal. (2019). "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya". *Buletin Psikologi*. Vol. 27(2).
- Nur, Z. (2023). "Keadilan Dan Kepastian Hukum (Refleksi Kajian Filsafat Hukum Dalam Pemikiran Hukum Imam Syâtibî)." *Misykat Al-Anwar Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*. Vol. 6(2).
- Pansariadi, Rafi Septia Budiando dan Noenik Soekorini. (2023). "Tindak Pidana Cyber Crime Dan Penegakan Hukumnya." *Binamulia Hukum*. Vol. 12(2).
- Pasaribu, Yusuf Hanafi. (2022). "Permainan Game Online Berbasis Perjudian Dalam Perspektif Hukum Pidana". *Doktrina: Journal of Law*. Vol. 5(2).
- Putri, N. (2022). "Analisis Mekanisme Transaksi Chip Game Online dalam Perspektif Hukum". *Jurnal Teknologi dan Hukum*. Vol. 12(1).
- Rahayu, S. (2014). "Implikasi Asas Legalitas Terhadap Penegakan Hukum dan Keadilan." *INOVATIF: Jurnal Ilmu Hukum*. Vol. 7(3).
- Ramadhani, Putri. (2021). "Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Hukum Pidana Islam Dan Hukum Positif". *Jurnal Institusi Politeknik Ganesha Medan*. Vol. 4.
- Rambe, Dedi. (2021). "Analisis Unsur Perjudian dalam Transaksi Virtual pada Game Online". *Jurnal Kriminalitas Digital*. Vol. 7(1).
- Rizki, D., Sari, E., & Yusrizal, Y. (2022). "Penerapan Hukum Responsif Dalam Pembentukan Undang-Undang Di Indonesia." *Suloh: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh*. Vol. 10(1).
- Rohmah, Yusriyyatur dan Khodijah. (2024). "Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman Online Pada Remaja". *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*. Vol. 13(1).
- Santoso, R. (2021). "Dinamika Jual Beli Chip Game dan Implikasinya terhadap Kejahatan Siber". *Jurnal Kriminologi Indonesia*. Vol. 8(3).
- Simanjuntak, R. (2021). "Penafsiran Hukum Terhadap Perjudian Modern di Dunia Digital". *Jurnal Hukum Pidana Kontemporer*. Vol. 9(1).
- Sriyana. (2025). "Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, dan Psikologis di Era Digital". *Jurnal Sociopolitico*. Vol. 7.
- Suryatno, Agus. (2020). "Legal Review terhadap Jual Beli Chip dalam Game Online". *Jurnal Hukum dan Teknologi*. Vol. 15(2).
- Suwito. (2024). "Dampak Hukum dan Sosial Dari Judi Online di Indonesia: Tantangan Dalam Penegakan Hukum". *Indonesian Journal of Intellectual Publication*. Vol. 5(1).
- Utomo, P. (2020). "Omnibus Law: Dalam Perspektif Hukum Responsif." *Nurani Hukum*. Vol. 2(1).
- Waney, Gerald. (2016). "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 bis KUHP)". *Lex Crime*. Vol. 5(3).
- Watulingas, Ruddy R dan Roy R Lembong. (2020). "Penertiban Perjudian Menurut Peraturan Perundang-undangan Pidana Indonesia (Analisis Pasal 303 KUHP jo UU No. 7 Tahun 1974)". *Lex Crimen*. Vol.

9(3).

Wirawan, Jembar dan Andri Wahyudi. (2022). "Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penganggulangan Perjudian Online". *Journal Evidence of Law*. Vol. 1(3).

Wulandari., dkk. (2019). "Dampak Sosial Jual Beli Chip Game Online di Indonesia". *Jurnal Sositologi*. Vol. 7(1).

Yuliana, Mira. (2022). "Perjudian dalam Game Online: Kajian Hukum Pidana terhadap Transaksi Chip". *Jurnal Hukum Pidana dan Teknologi Informasi*. Vol. 10(2).

**Peraturan Perundang-undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan tentang Hukum Pidana Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian