

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *raffle online* yang dilakukan toko *online* di Instagram memenuhi unsur-unsur perjudian.

Unsur-unsur tersebut adalah:

a. Permainan/perlombaan

Permainan/perlombaan yaitu perbuatan yang dilakukan yang biasanya berbentuk permainan atau perlombaan yang dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif dan para pelaku harus terlibat aktif dalam permainan tersebut.

b. Untung-untungan

Untung-untungan yaitu dalam permainan tersebut si pelaku permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/kebetulan atau untunguntungan. Dalam permainan untung-untungan ini ada faktor kemenangan maupun kerugian yang diperoleh ketika melakukan permainan tersebut.

c. Taruhan

Pengertian taruhan dalam permainan untung-untungan yaitu memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Taruhan memiliki arti dalam kelas nomina uang dan sebagainya yang dipasang dalam perjudian. Dalam permainan atau perlombaan ini, ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar, baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

Dalam hal ini, *raffle online* bergantung pada peruntungan belaka sesuai dengan pasal 303 ayat (3) KUHP. Sesuai ketentuan Pasal 303 KUHP, setiap permainan yang kemungkinan untuk mendapatkan keuntungannya adalah bergantung pada peruntungan atau kemahiran pemain dan melibatkan pertaruhan di dalamnya, maka perbuatan tersebut

adalah judi. Dalam judi sendiri tentunya ada yang dinamakan bandar judi dan juga pemain serta media yang digunakan untuk permainan judi. Hal tersebut juga terbukti dalam *raffle online* di Instagram.

Pemilik toko online yang mengadakan *raffle online* dapat dikatakan sebagai bandar judi karena ialah yang mengadakan permainan *raffle* ini. Para pembeli slot *raffle* dapat dikatakan sebagai pemainnya. Karena tanpa mereka tentunya permainan *raffle* atau judi tidak dapat berjalan. Dan media Instagram lah sebagai media untuk berjalannya permainan *raffle* tersebut. Dapat dikatakan demikian karena *raffle online* di Instagram tersebut merupakan permainan untung-untungan dimana pemenangnya dapat mendapatkan hadiah berupa barang atau dapat juga berupa uang tunai.

2. Perbedaan antara *raffle* yang dilakukan toko *online* di Instagram dengan brand ternama adalah sebagai berikut :

Brand Ternama	Toko <i>Online</i> di Instagram
<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemenang undian membayar sesuai dengan harga ritel <p>contoh : Disediakan 500 slot <i>raffle</i> sepatu seharga Rp. 2.000.000. maka pemenang undian membayar Rp. 2.000.000 untuk mendapatkan barang tersebut</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemenang undian membayar sesuai harga slot <p>Contoh : disediakan 20 slot <i>raffle</i> sepatu seharga Rp. 2.000.000, dimana 1 slot seharga Rp. 100.000. Maka pemenang undian tidak perlu mengeluarkan uang lagi untuk mendapatkan barang (hanya sesuai slot yang ia beli saja. jika ia membeli 1 slot maka hanya mengeluarkan Rp.100.000 di awal sebelum undian dilakukan. Apabila 2 slot maka Rp.200.000 di awal sebelum undian dilakukan, dan seterusnya.)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Tidak dapat melakukan <i>cashout</i> (Tarik tunai) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dapat melakukan <i>cashout</i> (Tarik tunai). <p>Contoh : disediakan 20 slot <i>raffle</i> sepatu seharga Rp. 2.000.000 (pemenang dapat</p>

	<p>memilih sepatu tersebut atau <i>cashout</i> sebesar Rp. 1.800.000, dimana 1 slot seharga Rp. 100.000.</p> <p>Jika pemenang undian memilih <i>cashout</i> maka mendapat Rp 1.800.000 sesuai yang telah dijanjikan dan tidak mendapatkan sepatu tersebut. dalam hal ini apabila ada 20 slot (Rp. 100.000/slot) maka uang yang terkumpul adalah Rp. 2.000.000 (seharga sepatu), namun apabila dilakukan <i>cashout</i> hanya mendapat Rp. 1.800.000 (selisih Rp.200.000 dengan uang yang terkumpul). Selisih uang tersebut diambil oleh pemilik toko <i>online</i> yang mengadakan <i>raffle</i> tersebut</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Orang yang tidak memenangkan <i>raffle</i> tidak perlu membayar apapun atau dapat dikatakan tidak dirugikan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Orang yang tidak memenangkan <i>raffle</i> rugi sebesar harga slot yang telah ia beli

3. Namun pada praktiknya, tidak semua yang memenuhi unsur perjudian merupakan perjudian. Kementerian Sosial memaparkan bahwa kalau ada izin untuk memberikan kepastian hukum bahwa undian bukan judi. Kalau tidak ada izinnya bukan berarti langsung dikatakan perjudian namun dicurigai seperti judi. Untuk mengeluarkan izin Kementerian Sosial melihat bentuk pengundiannya, apakah bentuk dan konsep pengundiannya seperti yang banyak beredar atau konsep baru yang belum pernah ada sama sekali. Apabila merupakan konsep baru maka akan diadakan rapat untuk memutuskan undian tersebut judi atau bukan. Kegiatan baru tersebut mendapatkan pertimbangan dari MUI, YLKI, KPI, Kementerian dan beberapa lembaga lainnya. Sebagai contoh adanya undian oleh bank. Konsep yang dilakukan selalu sama maka tidak perlu rapat untuk menentukan judi atau tidak. Tetapi apabila program baru itu wajib ditentukan terlebih

dahulu apakah judi atau bukan. Selain itu juga adanya penyalahgunaan izin undian. Izin dikeluarkan untuk wilayah Medan, Sumatra Utara. Sementara proses pengundiannya di wilayah Ambon, Maluku Selatan. Hal ini barulah dianggap pelanggaran. Jadi untuk melakukan undian produknya harus ada dan hadiahnya harus ada duluan. Tidak boleh mengumpulkan uang konsumen terlebih dahulu baru dibelikan hadiah baru diundi. Hadiah yang harus ada lebih dulu dan berasal dari dana promosi juga menentukan undian bukan judi. Selain hal tersebut yang harus diperhatikan adalah undian itu harus lengkap, saat penarikan ada saksi-saksi seperti notaris dan lembaga fatwa, jadi bukan judi.

Saran

Berdasarkan hasil yang penulis teliti, menurut penulis perlu adanya penyamaan kata dalam KUHP dengan keadaan saat ini. Karena kasus yang terjadi saat ini tentunya dipengaruhi globalisasi. Kasus-kasus yang terjadi semakin canggih dan dapat dikatakan bahwa kata-kata dalam KUHP telah ketinggalan zaman. Sehingga banyak kasus yang sebenarnya memenuhi unsur pidana namun dikarenakan adanya perbedaan kata atau definisi sehingga hal tersebut menjadi rancu. Seperti halnya dalam kasus ini dimana praktik *raffle online* yang dilakukan oleh toko *online* di Instagram menurut penulis berdasarkan yang penulis teliti telah memenuhi unsur-unsur perjudian, namun hal tersebut tidak ada yang menyadari dikarenakan praktik tersebut menggunakan istilah "*raffle online*" yang seakan-akan hal tersebut bukanlah suatu tindak pidana.

Daftar Pustaka

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana,
Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian,
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang
Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,
Kamus Besar Bahasa Indonesia,
Chazawi, Adami dan Ardi Ferdian. *“Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik Penyerangan Terhadap kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik”* Malang : Bayumedia publishing,
Chazawi, Adami. 2011. *“Kemahiran & Ketrampilan Praktik Hukum Pidana”*. Malang : Media Nusa Creative,
Hiariej, Eddy O.S. 2014. *“Prinsip-Prinsip Hukum Pidana”*. Yogyakarta : Cahaya Atma Pustaka,
Koeswadji, Hermien Hadiati. 1995. *“Perkembangan Macam-Macam Pidana Dalam Rangka Pembangunan Hukum Pidana”*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti,
Lamintang, P.A.F. 1990. *“Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma Norma Kesusilaan Dan Norma-Norma Keputusan”*. Bandung : Mandar Maju,
Marzuki, Peter Mahmud. 2014. *“Penelitian Hukum”*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group,
Raharjo, Agus. 2002. *“Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi”*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti,
Sudikno. 2005 *“Mengenal Hukum”*. Yogyakarta.

