

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Kesimpulan Terkait *Gacha/Lootbox*

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana baik yang lama maupun yang baru yakni pada Pasal 303 dan 303bis KUHP Lama dan Pasal 426 dan Pasal 427 KUHP Baru menyatakan perjudian sebagai suatu tindak pidana perjudian dan memuat unsur-unsur sebagai berikut:

1. Merupakan suatu bentuk permainan atau perlombaan
2. Bersifat untung-untungan atau mengandalkan keberuntungan
3. Terdapat taruhan di dalamnya

Apabila dihubungkan dengan unsur-unsur yang terdapat pada permainan *online gacha/lootbox*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *gacha/lootbox* memenuhi unsur perjudian dan masuk ke dalam kategori sebagai tindak pidana perjudian yang tertuang dalam Pasal 303 dan 303bis KUHP Lama serta Pasal 426 dan 427 KUHP Baru. Hal ini juga telah dibuktikan pada pembahasan di atas bahwa permainan *gacha/lootbox* sebagai perjudian karena pada dasarnya *gacha/lootbox* merupakan sebuah permainan dan bersifat untung-untungan karena fitur *gacha/lootbox* menggunakan sistem lotre virtual yang mana persentase mendapatkan objek virtual yang langka/yang diinginkan cenderung sangat rendah dan mengandalkan keberuntungan di dalamnya. Selain itu, mata uang virtual yang digunakan di dalamnya juga dibeli menggunakan uang asli yang memiliki nilai dalam suatu masyarakat tentunya, uang ini dipertaruhkan untuk membeli fitur *gacha/lootbox* tanpa mengetahui dan hanya berharap objek virtual yang akan keluar adalah objek virtual yang diinginkan saja.

Indonesia juga merupakan negara yang sangat mengkriminalisasi tindak pidana perjudian, hal ini dapat dilihat dari dibentuknya Undang-Undang

Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian padahal sudah ada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang telah mengatur tindak pidana perjudian. Dapat dilihat di sini bahwa tujuan dari dibentuknya UU No. 7 Tahun 1974 ini bertujuan untuk mengatur kembali pengaturan mengenai tindak pidana perjudian karena pengaturan yang diatur pada KUHP pada saat itu sudah tidak relevan dan efektif karena perkembangan zaman di mana sanksi pidananya terlalu kecil, sehingga dibuat pemberatan pidana pada UU 7 Tahun 1974. Selain itu, pemerintah menyatakan bahwa perjudian tidak sesuai dengan norma yang hidup di dalam masyarakat, norma kesusilaan, norma agama, serta moral Pancasila. Ditekankan kembali bahwa perjudian merupakan tindak pidana yang dapat dilihat dari ditariknya Pasal 542 yang mengatur sanksi bagi pemain judi dalam buku III KUHP mengenai pelanggaran menjadi Pasal 303bis yang berada di Buku II KUHP mengenai tindak pidana. Sehingga, dapat disimpulkan Indonesia sangat mengkriminalisasi tindak pidana perjudian, hal ini juga dapat dilihat pada UU ITE yang mana pada Pasal 27 ayat (2) disebutkan bahwa sistem elektronik yang mengandung unsur perjudian memiliki sanksi pidananya sendiri. Perjudian juga berbahaya bagi keamanan dan ketentraman umum karena perjudian dapat menimbulkan watak pemalas bagi para pemainnya dan membuat mereka hanya berharap agar menjadi kaya tanpa perlu bekerja, sehingga sumber daya manusia dapat menurun dan pembangunan nasional dapat terhambat juga. Pemain judi yang kalah juga dapat melakukan tindak pidana lain untuk mengembalikan uang yang habis dipakai untuk berjudi, hal ini tentunya berbahaya bagi keberlangsungan hidup masyarakat dan mengganggu keamanan serta ketertiban masyarakat.

5.1.2. Kesimpulan Terkait Pengecualian Asas Nasionalitas Aktif Untuk Menerapkan UU ITE Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online*

Dalam pembahasan di atas, berdasarkan kasus yang digunakan di mana *publisher* yang memiliki kewarganegaraan Indonesia dan berdomisili di negara asing yang tidak mengkriminalisasi tindak pidana perjudian, maka berdasarkan prinsip-prinsip yang dianut dalam ketentuan yurisdiksi dalam hukum internasional, Indonesia dapat menerapkan yurisdiksinya berdasarkan prinsip

teritorial, prinsip personal, prinsip perlindungan, serta prinsip yurisdiksi ekstrateritorial. Namun hal ini terdapat hambatan karena di Kitab Undang-Undang Hukum Pidana di Indonesia menganut asas nasionalitas aktif yang di dalamnya juga menegaskan bahwa suatu perbuatan yang dianggap sebagai tindak pidana di Indonesia harus terdapat ancaman pidana di negara lain agar Indonesia dapat menerapkan yurisdiksinya (asas *double criminality*). Sehingga apabila dalam suatu negara lain perbuatan perjudian tidak diancam dengan sanksi pidana maka Indonesia tidak dapat menerapkan yurisdiksinya terhadap tindak pidana tersebut. Namun, asas ini dapat dikesampingkan menggunakan asas *lex specialis derogat legi generali*, di mana ketentuan yang diatur dalam KUHP dapat dikesampingkan menggunakan ketentuan yang diatur di dalam UU ITE. Akan tetapi yang menjadi ketentuan *lex specialis* dalam hal ini merupakan ketentuan Pasal 2 UU ITE, bukan dari ketentuan pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE karena Pasal 27 ayat (2) UU ITE hanya merupakan *sui generis* atau perbuatan yang sama tetapi memiliki suatu ciri khas atau kekhususan tertentu. Hal ini dikarenakan, pengaturannya mengenai perjudian merujuk kepada tindak pidana perjudian yang diatur dalam KUHP, yang membedakannya adalah dalam Pasal 27 ayat (2) perjudian dilakukan dengan media internet atau sistem elektronik yang bersifat *online* saja. Pasal 2 UU ITE merupakan ketentuan yang menjadi *lex specialis* dan hanya berlaku bagi tindak pidana siber yang diatur dalam UU ITE. UU ITE ini akan menjadi *lex specialis* dari pengaturan tindak pidana di Indonesia yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana karena KUHP mengatur tindakan-tindakan pidana secara umum saja, sedangkan pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur mengenai tindak pidana yang dilakukan dengan media internet atau perangkat komputer, sehingga untuk tindakan-tindakan pidana yang diatur secara umum pada KUHP pada dasarnya juga akan mengikuti asas *double criminality* yang terdapat pada asas nasionalitas aktif di mana kedua negara harus terdapat ancaman pidana terhadap perbuatan perjudian. Sehingga, yurisdiksi Indonesia tidak dapat diterapkan dengan menggunakan KUHP dan yurisdiksi Indonesia dapat diterapkan kepada pelaku tindak pidana dengan menggunakan ketentuan yang diatur dalam UU ITE. Ketentuan UU ITE juga

tidak melanggar prinsip-prinsip yurisdiksi yang dianut dalam hukum internasional. Dalam penegakkan yurisdiksi Indonesia, dapat dilakukan dengan melakukan ekstradisi, kerjasama internasional, *mutual legal assistance*, perjanjian internasional, dan upaya lain untuk menanggulangi tindak pidana ini agar tidak melanggar kedaulatan negara lain. Akan tetapi, terdapat pula hambatan-hambatan karena ketentuan pada UU ITE terdapat kekurangan, seperti tata cara pemidanaan, pelaksanaan penyelidikan, penyidikan, penyitaan, alat bukti dan pembuktian. Hal ini dikarenakan dalam UU ITE hanya menjelaskan perbuatan yang dilarang saja serta sanksi pidananya saja sehingga berpotensi melanggar kedaulatan negara lain.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Terkait *Gacha/Lootbox*

Diperlukan pengaturan yang secara jelas mengatur mengenai perbuatan-perbuatan apa yang mengandung unsur perjudian, sehingga tidak terdapat kekeliruan mengenai apa yang merupakan suatu permainan dan apa yang menjadi suatu tindak pidana perjudian. Dibutuhkan juga pengawasan khusus dari aparat keamanan karena permainan *online* apalagi di dalamnya mengandung unsur perjudian dapat diakses oleh masyarakat, dimana dewasa ini hampir semua orang baik dari kalangan anak kecil sampai dewasa dapat dengan mudah mengakses internet untuk melakukan permainan perjudian. Sehingga perlu adanya peningkatan pengawasan dan penyuluhan mengenai tindak pidana perjudian karena membahayakan masyarakat karena dapat merusak moral dan mental masyarakat serta melanggar norma dan moral yang hidup di dalam masyarakat.

5.2.2. Saran Terkait Pengecualian Asas Nasionalitas Aktif Untuk Menerapkan UU ITE Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online*

Terkait penanganan mengenai tindak pidana yang bersifat transnasional ini, diperlukan pengaturan yang lebih khusus mengatur mengenai tindak pidana siber secara tegas. Bukan hanya pengaturan yang menjelaskan mengenai perbuatan yang dilarang serta sanksi pidananya saja, melainkan pengaturan yang secara jelas mengatur mengenai perumusan tindak pidana siber dengan memperhatikan

karakteristik dan kategorisasi tindak pidana siber, perbedaan hukum pidana umum dan hukum pidana khusus dalam substantif hukum pidana Indonesia, harmonisasi hukum pidana Indonesia dengan hukum internasional, serta pengaturan pemidanaan yang mencakup penyelidikan, penyidikan, penyitaan, alat bukti dan pembuktiannya agar tidak melanggar kedaulatan negara lain.¹²¹

¹²¹ *Ibid.*

DAFTAR PUSTAKA

BUKU atau E-BOOK:

- Ardhiwisastra, Yudha Bhakti, *Imunitas Kedaulatan Negara di Forum Pengadilan Asing*, Bandung: Alumni, 1999.
- Fawcett, J. E. S., *The Law of Nations*. Univeristy of Michigan: Basic Books, 1968.
- Hakim, Lukman, *Asas-Asas Hukum Pidana Buku Ajar Bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Ibrahim Johnny, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publishing, 2013.
- Kasemin, Kasiyanto, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Kartono, Kartini, *Patologi Sosial*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Kusumaatmadja, Mochtar dan Etty R. Agoes, *Pengantar Hukum Internasional*, Bandung: Alumni, 2003.
- Moeljatno, *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*, Jakarta: Bina Aksara, 1984.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Bina Aksara, 2008.
- Parthiana, I Wayan, *Hukum Pidana Internasional*, Bandung: CV. Yrama Widya, 2006.
- Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Santoso, Topo, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2023.
- Sianturi, S. R., *Tindak Pidana di KUHP Berikut Uraianannya*, Bandung: Alumni, 1983.
- Soesilo, R., *Pokok-Pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik-Delik Khusus*, Bogor: Politeia, 1979.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta: Rajawali Pers, 2001.
- Suseno, Sigid, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, Bandung: PT Refika Aditama, 2012.

JURNAL:

- Awaeh, Stevin Hard. "Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi *Online* Ditinjau Dari Hukum Pidana". *Lex et Societatis* Vol. 5, No. 5 (2017): 159-166.
- Darwis, Nurlely. "Efektifitas Penerapan Undang-Undang Ekstradisi Terhadap Pelaku Kejahatan 'Trans Nasional Crime'". *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, Vol. 8, No. 2 (2018): 1-16.
- Kristanto, Desi Dwi. "Perdagangan Benda Virtual dalam MMORPG Rising Force *Online*". *Ultimart*, Vol. V, No. 2 (2012): 165-173.
- Lakoro, Aniza, dkk. "Lemahnya Kepolisian dalam Penganganan Tindak Pidana Perjudian Togel *Online*". *Jurnal Legalitas*, Vol. 13, No. 1 (2020): 31-50.
- Lestari, Ika dan Gusti Yarmi. "Pemanfaatan Handphone di Kalangan Mahasiswa", *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, Vol. 31, No. 1 (2017): 55-59.
- Luthfan, Gusti Fadhil Fithrian. "Hukum Microtransaction dalam *Online Mobile Games*". *Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 12, No. 2 (2021): 357-375.
- Mukhsinun. "Undian dan Lotere dalam Perspektif Masail Al-Fighiyah". *LABATILA: Jurnal Ilmu Ekonomi Islam*, Vol. 04, No. 1 (2020): 20-30.
- Ngafifi, Muhamad. "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial dan Budaya". *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2, No. 1 (2014): 33-47.
- Pradhipta, Amelia Yeza. "Mekanisme 'Gacha' dan 'Parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler". *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 5, No. 1 (2021): 215-232.
- Prayogo, Devin, Diah Priharsari, dan Andi Reza Perdana Kusuma. "Eksplorasi Faktor yang Mempengaruhi Minat Pembelian Gacha pada Game *Online*". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 7 (2022): 3189-3198.
- Putra, Akbar Kurnia. "Harmonisasi Konvensi *Cyber Crime* dalam Hukum Nasional". *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 5, No. 2 (2014): 95-109.
- Sagala, Mesias J.P. "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)". *Jurnal Hukum Kaidah* Vol. 18, No. 3 (2019): 88-100.
- Salim, M. "Konsep Lex Specialis dalam Penyelesaian Konflik Hukum". *Jurnal Konstitusi*, Vol. 11, No. 2 (2014): 303-320.
- Setiawan, Azhari. "ASEAN 'Political-Security' Community: Mekanisme Kerjasama Multilateral dan Mutual Legal Assistance dalam Menangani

Kasus Money Laundering di Asia Tenggara”. *Jurnal Integritas*, Vol. 2, No. 1 (2016): 69-89.

Setyaningsih, Ni Putu Ari. “Penerapan Asas Nasionalitas Aktif Terhadap Tindak Pidana Pencucian Uang”. *Jurnal Aktual Justice*, Vol. 4, No. 2 (2019): 127-146.

Sitorus, Fabriella Martinez, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryadi Djukardi. “Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia”. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1 (2022): 109-124.

Situngkir, Daniel Aditia. “Eksistensi Kedaulatan Negara dalam Penerapan Yurisdiksi Mahkamah Pidana Internasional”. *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 4, No. 2 (2018): 659-672.

Sofyandi, Aryo Sahid. “Konsumsi Virtual Item Pada Gamer Jepang Dalam Social Game Fate/Grand Order”. *Japanology*, Vol. 7, No. 1 (2018): 52-66.

Surbakti, Krista. “Pengaruh Game *Online* Terhadap Remaja”. *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01 (2017): 28-38.

Suryokusumo, Sumaryo. “Yurisdiksi Negara vs. Yurisdiksi Ekstrateritorial”. *Jurnal Hukum Internasional*, Vol. 2, No. 4 (2005): 685-694.

Tuwo, Christy Prisilia Constansia. “Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Perjudian”. *Lex Crimen*, Vol. V, No. 1 (2016): 116-123.

Ubwarin, Erwin. “Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling)”. *Jurnal Sasi* Vol. 21, No. 1 (2015): 48-56.

Waney, Gerald. “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 bis KUHP)”. *Lex Crimen* Vol. 5, No. 3 (2016): 30-38.

Wungow, Junio Yesaya, Cornelis Dj. Massie, dan Wilda Assa. “Penerapan Metode Ekstradisi *Double Criminality* Principles dalam Penyelesaian Kasus Penyelundupan Obat Terlarang”. *Lex Crimen*, Vol. X, No. 12 (2021): 39-46.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN:

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

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

INTERNET:

Wismabrata, Michael Hangga. *5 Fakta Ibu Dapat Tagihan 'Game Online' Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook.*
<https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all>.