



P U T U S A N

Nomor : 1751 K / Pid / 2010

DEMI KEADILAN BERDASARKAN KETUHANAN YANG MAHA ESA
M A H K A M A H A G U N G

memeriksa perkara pidana dalam tingkat kasasi telah
memutuskan sebagai berikut dalam perkara Terdakwa :

I. N a m a : KIAN SANG

Alias ASAN ;

Tempat Lahir : Tanjung Pinang ;

Umum/tanggal lahir : 47

Tahun/21 September 1963 ;

Jenis Kelamin : Laki- laki ;

Kebangsaan : Indonesia ;

Tempat Tinggal : Kampung Utama Blok B No. 42
Nagoya, Kota Batam ;

Agama : Budha ;

Pekerjaan : Pengurus Scorpion Zone Batam ;

II. N a m a : BETTY

WIJAYA ;

Tempat Lahir : Tandem, Medan ;

Umur/Tanggal Lahir : 31 Tahun/ 05 Mei 1979 ;

Jenis Kelamin : Perempuan ;

Kebangsaan : Indonesia ;

Tempat Tinggal : Perum. Taman Putri Indah Blok A
No. 83, Kota Batam ;

Agama : Budha ;

Pekerjaan : Kasir Scorpion Zone Batam ;

III. N a m a : SUCI binti

SLAMET MULYADI ;

Tempat Lahir : Teluk Pinang, Tembilahan ;

Umur/ Tanggal lahir : 26 Tahun/05 Agustus 1984 ;

Hal 1 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia
putusan.mahkamahagung.go.id

Jenis Kelamin : Perempuan ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Balai Centre RT. 01 / RW. 01
No. 34, Kota Batam ;
Pekerjaan : Wasit Scorpion Zone Batam ;

IV. N a m a : **RAHMA**
YUNIARSIH binti AGUNG ;

Tempat Lahir : Bangka, (Babel) ;
Umur/Tanggal lahir : 26 Tahun/12 Juni 1984 ;
Jenis Kelamin : Perempuan ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Ruko Lt. 2 Komplek Sakura Blok
B No.16 Nagoya, Kota Batam ;
Agama : Islam ;
Pekerjaan : Kasir Scorpion Zone Batam ;

V. N a m a : **RENI PUSPITA**
SARI HASIBUAN ;

Tempat Lahir : Binjai, Sumut ;
Umur/Tanggal Lahir : 23 Tahun/26 April 1987 ;
Jenis Kelamin : Perempuan ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Ruko Komplek Pasar Angkasa
Nagoya New Town, Kota Batam ;
Agama : Islam ;
Pekerjaan : Wasit Scorpion Zone Batam ;

VI. N a m a : **MINAH binti**
CASMADI ;

Tempat Lahir : Subang ;
Umur/Tanggal lahir : 03 Nopember 1983 ;
Jenis Kelamin : Perempuan ;
Kebangsaan : Indonesia ;

Hal 2 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia
putusan.mahkamahagung.go.id

Tempat Tinggal : Ruko Winsor Blok J No. 25, Kota
Batam ;
Agama : Islam ;
Pekerjaan : Wasit Scorpion Zone Batam ;

VII. N a m a : **SYAHRIANTI**
binti TAJUDIN ;

Tempat Lahir : Tanjung Pura ;
Umur/Tanggal Lahir : 09 Juni 1983 ;
Jenis Kelamin : Perempuan ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Komplek Centre Point Blok A No.
401 IV, Kota Batam ;
Agama : Islam ;
Pekerjaan : Wasit Scorpion Zone Batam ;

VIII. N a m a : **AKIONG Alias**
WIYONO ;

Tempat Lahir : Selat Panjang, Bengkalis ;
Umur/Tanggal Lahir : 33 Tahun/08 Maret 1977 ;
Jenis Kelamin : Laki-laki ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Kampung Utama Blok H No. 1
Nagoya, Kota Batam ;
Agama : Budha ;
Pekerjaan : Pengawas Scorpion Zone Batam ;

IX. N a m a : **MUHAMMAD RIJA**
Alias AMAD bin
AZIZ ;

Tempat Lahir : Probolinggo (Jatim) ;
Umur/Tanggal Lahir : 32 Tahun/12 Februari 1978 ;
Jenis Kelamin : Laki-laki ;
Kebangsaan : Indonesia ;

Hal 3 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia
putusan.mahkamahagung.go.id

Tempat Tinggal : Perum. Tiban Indah Permai Blok
H2 No. 10, Kota Batam ;
Agama : Islam ;
Pekerjaan : Mekanik Scorpion Zone Batam ;

X. N a m a : **MIMPIN**
TARIGAN ;

Tempat Lahir : Kuala Lau Bicik, Deli
Serdang- Sumut ;
Umur/Tanggal Lahir : 15 Maret 1977 ;
Jenis Kelamin : Laki-laki ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Hotel Rasinta Kamar 076 Sei
Jodoh, Kota Batam ;
Agama : Kristen Protestan ;
Pekerjaan : Teknisi Scorpion Zone Batam ;

XI. N a m a : **KOK LIE Alias**
JONI ;

Tempat/Lahir : Tanjung Pinang ;
Tanggal Lahir : 02 Februari 1965 ;
Jenis Kelamin : Laki-laki ;
Kebangsaan : Indonesia ;
Tempat Tinggal : Kampung Utama Blok D No. 42
Nagoya, Kota Batam ;
Agama : Budha ;
Pekerjaan : Teknisi Scorpion Zone Batam ;

Para Terdakwa berada di luar tahanan :

yang diajukan dimuka persidangan Pengadilan Negeri Batam
karena didakwa :

PRIMAIR :

Bahwa mereka Terdakwa Kian Sang alias Asan, Terdakwa
Betty Wijaya alias Aluan, Terdakwa Rahma Yuniarsi binti
Agung alias Rahma, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi,

Hal 4 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni bersama-sama dengan saksi Baharuddin bin Ato, saksi Supina Indrawati binti Slamet Mulyadi (Terdakwa dalam berkas perkara terpisah) dan Alian pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2009 atau setidaknya-tidaknya pada suatu hari dalam tahun 2009, bertempat di Lokasi Permainan Ketangkasan Elektronik Scorpion Zone Komplek City Plaza Hotel Formosa Lantai Dasar Kelurahan Lubuk, Baja Kota Batam, tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencairan, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu perbuatan tersebut dilakukan Terdakwa dengan cara sebagai berikut :

- Bahwa saksi Baharuddin bin Ato selaku penyelenggara dan penanggungjawab permainan mekanik elektronik Scorpion Zone, dengan nama usaha CV. Cipta Piramida Utama pada tanggal 30 Desember 2008 mengajukan perpanjangan izin ketangkasan elektronik kepada Dinas Pariwisata Kota Batam, dan atas adanya permohonan perpanjangan izin tersebut, Dinas Pariwisata Kota Batam pada tanggal 5 Januari 2009 telah melakukan pemeriksaan dan pengecekan lapangan usaha Pariwisata terhadap mesin-mesin ketangkasan elektronik serta memberi stiker / label dan segel pada mesin-mesin tersebut dengan tujuan agar VCB mesin tersebut tidak diganti dengan VCB mesin lainnya dan selanjutnya pada tanggal 13 Januari 2009, Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Batam Atas nama Walikota Batam, telah menerbitkan Surat izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor:02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 kepada CV. Cipta Piramida Utama dengan kapasitas 120 (seratus dua puluh unit) ;

Hal 5 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

- Bahwa dalam izin Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor : 02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 kepada CV Cipta Piramida Utama, dalam konsiderannya ketentuan antara lain menyebutkan :

1. Gelanggang permainan mekanik / elektronik adalah suatu usaha yang menyediakan tempat, peralatan/ mesin bola dan fasilitas untuk bermain ketangkasan yang bersifat hiburan bagi anak-anak dan orang dewasa ;
2. Sistem permainan adalah masuk koin keluar tiket atau masuk kartu-keluar tiket dan ditukar dengan hadiah yang tidak berbentuk uang ;
3. Kartu yang dapat digunakan adalah kartu magnetik yang berfungsi sebagai pembuka awal dari permainan dan tidak ada pemasukan nilai uang nominal oleh pemain ;
4. Mencegah penggunaan tempat usaha untuk kegiatan perjudian, peredaran dan pemakaian obat-obat terlarang, melanggar kesusilaan dan tidak bertentangan dengan norma-norma keagamaan ;

- Bahwa selaku penyelenggara dan penanggungjawab Scorpion Zone, saksi Baharuddin bin Atho bertugas melakukan penerimaan karyawan, mengawasi operasional permainan ketangkasan elektronik, mengurus surat-surat yang berhubungan dengan urusan izin usaha ;

- Bahwa setelah adanya izin perpanjangan tersebut, saksi Baharuddin bin Atho pada tanggal 25 Januari 2009 mulai mengoperasikan permainan ketangkasan elektronik tersebut dan mempekerjakan Terdakwa Kiang Sang selaku Pengawas dan bagian Keuangan, Terdakwa Rahma Yuniarsi dan Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan sebagai Kasir, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin

Hal 6 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui :

Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni sebagai mekanik / teknisi mesin, Terdakwa Sopina Indrawati binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin sebagai Wasit ;

- Adapun mesin-mesin permainan ketangkasan elektronik yang dioperasikan oleh saksi Baharuddin bin Atho dan mereka Terdakwa adalah berupa :

- 20 (dua puluh) unit mesin dino ;
- 35 (tiga puluh lima) unit mesin A 99 ;
- 20 (dua puluh) unit mesin kupu-kupu ;
- 2 (dua) unit mesin doremon ;
- 1 (satu) unit mesin kecoak ;
- 1 (satu) unit mesin pool dan ;
- 10 (unit) mesin permainan anak-anak ;

- Bahwa adapun cara permainan mesin kupu-kupu adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar kupu-kupu, gambar bunga warna biru, gambar bunga warna merah, gambar bunga warna kuning, gambar belalang, gambar bunga kembang sepatu, gambar kecoak, gambar kumbang, gambar capung. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 32 poin dan yang paling besar 80 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin akan berputar selama 20 detik dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa apabila pemain yang jumlah kreditnya tinggi akan menghentikan permainan, maka pemain tersebut menekan tombol Cansel dan selanjutnya dari mesin akan keluar tiket sesuai dengan jumlah kredit yang dimilikinya dimana jumlah 100 kredit yang dinilainya setara dengan 1 tiket ;
- Bahwa adapun cara permainan mesin dino adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar dino, gambar es krim tiga, gambar es krim dua, gambar es krim satu, gambar kura-kura, gambar lonceng, gambar kucing, gambar babi warna biru, gambar anak buru dua ekor. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 32 poin dan yang paling besar 120 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin akan berputar selama 20 detik dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;
- Bahwa adapun cara permainan mesin A 99 adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin

Hal 8 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



terlihat jumlah kredit, gambar mahkota, gambar tulisan bar warna biru, gambar tulisan bar warna merah, gambar tulisan bar warna hijau, gambar lonceng, gambar semangka, gambar cherry, gambar terong, gambar sunkis. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 64 poin dan yang paling besar 128 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin akan berputar selama 20 detik, dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa adapun cara permainan mesin doraemon adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar boneka warna merah yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna biru yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna kuning yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna merah muda yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka doraemon sebanyak 2 buah, boneka bergambar bintang 2 buah, sehingga boneka yang ada dalam mesin berjumlah 52. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 1 poin dan yang paling besar 999 poin, Kemudian pemain menekan tombol start sehingga keluar satu bola kecil yang mengelilingi boneka-boneka yang ada di



layar mesin selama 1 menit dan setelah itu bola kecil masuk ke dalam lobang yang ada di bawah boneka dan permainan berhenti. Pemain akan menang apabila jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa selanjutnya pemain menukar tiket yang dimilikinya dengan hadiah berupa barang yang disediakan oleh Terdakwa Kian Sang yang merupakan pengurus Scorpion Zone antara lain berupa handphone merk Nokia, mesin cuci, kulkas kecil, magic cooker, blender, kipas angin, boneka besar, boneka kecil, tea botol, fruit tea, termos, gelas, kotak pena, cermin, rokok, minuman ringan dan roti, dimana besarnya hadiah tergantung dengan jumlah kredit yang dimiliki oleh pemain ;
- Bahwa Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin dan saksi Supina Indrawati binti Slamet Mulyadi bekerja di Game Scorpion Gelanggang Permainan Mekanik / Elektronik Hotel Formosa Nagoya Kota Batam sebagai wasit dengan tugas membantu para pemain yang ingin membeli koin, dimana para pemain yang ingin membeli koin dapat memanggil wasit dan menyerahkan sejumlah uang untuk ditukarkan dengan koin kepada Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan dan Terdakwa Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma selaku kasir dan setelah koin didapat kemudian diberikan kepada pemain yang memesan koin tersebut ;
- Bahwa Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni bekerja pada Scorpion Zone selaku Teknisi yang bertugas untuk menghidupkan dan mematikan mesin permainan serta melakukan service jika ada mesin yang rusak ;



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

- Bahwa harga 1 (satu) buah koin adalah sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan minimal penukaran adalah 5 (lima) buah koin dengan harga Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) ;
- Bahwa Terdakwa Terdakwa bekerja yang dibagi menjadi 2 (dua) shift, yaitu shift pagi dan shift malam, dengan jam kerja shift pagi mulai jam 10.00 sampai dengan 18.00 WIB dan shift malam mulai jam 18.00 sampai dengan 01.00 WIB, dimana pembelian koin terakhir pukul 01.00 WIB dan Gelanggang Scorpion Game tutup jam 02.00 WIB ;
- Bahwa pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2009 sekira pukul 21.00 WIB, petugas Polisi dari Bareskrim Mabes Polri telah melakukan penangkapan terhadap Terdakwa, karena ternyata mesin-mesin permainan ketangkasan elektronik yang dioperasikan oleh, saksi Baharuddin bin Ato dan mereka Terdakwa bertentangan dengan Surat izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) yang diberikan oleh Dinas Pariwisata Kota Batam disebabkan permainan ketangkasan elektronik yang diselenggarakan oleh Terdakwa bersifat untung-untungan karena pemain ketangkasan mekanik elektronik menjadi pemenang bukanlah karena kepintarannya memainkan mesin tersebut, namun adalah karena faktor keberuntungan atau nasib yang bagus ada padanya, sebab pemain dapat memainkan mesin tersebut hanya dengan mengganjal tombol start dan tombol score mesin tersebut dengan menggunakan sedotan minuman ;
- Bahwa mereka Terdakwa dan, saksi Baharuddin bin Ato dengan sengaja menyelenggarakan permainan ketangkasan mekanik elektronik sejak tanggal 25 Januari 2009 sampai dengan saat ditangkap pada tanggal 14 Maret 2009 dimana Terdakwa-Terdakwa menjadikan pekerjaannya sebagai pencarian dengan mendapatkan gaji yaitu untuk pengawas sebesar Rp

Hal 11 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



3.000.000,00 (tiga juta rupiah) setiap bulannya, untuk wasit sebesar Rp 30.000,00/hari, untuk kasir sebesar Rp 40.000,00/hari dan untuk teknisi sebesar Rp 50.000,00/hari yang diterimanya dari Alian melalui Terdakwa Kian Sang ;

Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam pasal 303 ayat (1) ke 1 jo pasal 55 ayat (1) ke 1 Kitab Undang-undang Hukum Pidana ;

SUBSIDAIR ;

Bahwa mereka Terdakwa Kian Sang alias Asan, Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan, Terdakwa Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni bersama-sama dengan saksi Baharuddin bin Atho, saksi Supina Indrawati binti Slamet Mulyadi (Terdakwa dalam berkas perkara terpisah) pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2009 atau setidak-tidaknya pada suatu hari dalam tahun 2009, bertempat di Lokasi Permainan Ketangkasan Elektronik Scorpion Zone Komplek City Plaza Hotel Formosa Lantai dasar Kelurahan Lubuk Baja Kota Batam, tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara, perbuatan tersebut dilakukan Terdakwa dengan cara sebagai berikut :

- Bahwa saksi Baharuddin bin Atho selaku penyelenggara dan penanggungjawab permainan mekanik elektronik Scorpion Zone, dengan nama usaha CV. Cipta Piramida Utama pada tanggal 30 Desember 2008 mengajukan perpanjangan izin ketangkasan elektronik kepada Dinas Pariwisata Kota Batam, dan atas adanya permohonan perpanjangan izin tersebut,



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

Dinas Pariwisata Kota Batam pada tanggal 5 Januari 2009 telah melakukan pemeriksaan dan pengecekan lapangan usaha Pariwisata terhadap mesin- mesin ketangkasan elektronik serta memberi stiker / label dan segel pada mesin- mesin tersebut dengan tujuan agar VCB mesin tersebut tidak diganti dengan VCB mesin lainnya dan selanjutnya pada tanggal 13 Januari 2009, Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Batam Atas nama Walikota Batam, telah menerbitkan Surat izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor 02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 kepada CV. Cipta Piramida Utama dengan kapasitas 120 (seratus dua puluh unit) ;

- Bahwa dalam izin Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor 02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 kepada CV Cipta Piramida Utama, dalam konsiderannya ketentuan antara lain menyebutkan :

1. Gelanggang permainan mekanik / elektronik adalah suatu usaha yang menyediakan tempat, peralatan/ mesin bola dan fasilitas untuk bermain ketangkasan yang bersifat hiburan bagi anak- anak dan orang dewasa ;
2. Sistem permainan adalah masuk koin- keluar tiket atau masuk kartu- keluar tiket dan ditukar dengan hadiah yang tidak berbentuk uang ;
3. Kartu yang dapat digunakan adalah kartu magnetik yang berfungsi sebagai pembuka awal dari permainan dan tidak ada pemasukan nilai uang nominal oleh pemain ;
4. Mencegah penggunaan tempat usaha untuk kegiatan perjudian, peredaran dan pemakaian obat- obat terlarang, melanggar kesusilaan dan tidak bertentangan dengan norma- norma keagamaan ;

- Bahwa selaku penyelenggara dan penanggungjawab

Hal 13 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal- hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Scorpion Zone, saksi Baharuddin bin Atho bertugas melakukan penerimaan karyawan, mengawasi operasional permainan ketangkasan elektronik, mengurus surat-surat yang berhubungan dengan urusan izin usaha ;

- Bahwa setelah adanya izin perpanjangan tersebut, saksi Baharuddin bin Atho pada tanggal 25 Januari 2009 mulai mengoperasikan permainan ketangkasan elektronik tersebut dan mempekerjakan Terdakwa Kiang Sang selaku Pengawas dan bagian Keuangan, Terdakwa Rahma Yuniarsi dan Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan sebagai Kasir, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni sebagai mekanik / teknisi mesin, Terdakwa Sopina Indrawati binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin sebagai Wasit ;

- Adapun mesin-mesin permainan ketangkasan elektronik yang dioperasikan oleh saksi Baharuddin bin Atho dan mereka Terdakwa adalah berupa :

- 20 (dua puluh) unit mesin dino ;
- 35 (tiga puluh lima) unit mesin A 99 ;
- 20 (dua puluh) unit mesin kupu-kupu ;
- 2 (dua) unit mesin doremon ;
- 1 (satu) unit mesin kecoak ;
- 1 (satu) unit mesin pool dan,
- 10 (unit) mesin permainan anak-anak ;

- Bahwa adapun cara permainan mesin kupu-kupu adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit , gambar kupu-kupu, gambar



bunga warna biru, gambar bunga warna merah, gambar bunga warna kuning, gambar belalang, gambar bunga kembang sepatu, gambar kecoak, gambar kumbang, gambar capung. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 32 poin dan yang paling besar 80 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin akan berputar selama 20 detik dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa apabila pemain yang jumlah kreditnya tinggi akan menghentikan permainan, maka pemain tersebut menekan tombol Cansel dan selanjutnya dari mesin akan keluar tiket sesuai dengan jumlah kredit yang dimilikinya dimana jumlah 100 kredit yang dinilainya setara dengan 1 tiket ;
- Bahwa adapun cara permainan mesin dino adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar dino, gambar es krim tiga, gambar es krim dua, gambar es krim satu, gambar kura-kura, gambar lonceng, gambar kucing, gambar babi warna biru, gambar anak buru dua ekor. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 32 poin dan yang paling besar 120 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin



akan berputar selama 20 detik dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa adapun cara permainan mesin A 99 adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar mahkota, gambar tulisan bar warna biru, gambar tulisan bar warna merah, gambar tulisan bar warna hijau, gambar lonceng, gambar semangka, gambar cherry, gambar terong, gambar sunkis. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 64 poin dan yang paling besar 128 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga gambar-gambar yang ada di layar mesin akan berputar selama 20 detik dan setelah itu gambar berhenti. Pemain akan menang apabila dalam layar muncul banyak gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila dalam layar muncul sedikit atau tidak ada muncul gambar-gambar yang sama sehingga jumlah kreditnya akan berkurang ;
- Bahwa adapun cara permainan mesin doraemon adalah pemain membeli koin ke kasir atau menyuruh wasit untuk membeli koin dengan harga satu koin sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan kemudian memasukkan koin tersebut ke dalam lobang tempat koin yang ada di mesin, kemudian di layar mesin terlihat jumlah kredit, gambar boneka warna merah



yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna biru yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna kuning yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka warna merah muda yang diberi nomor 1 sampai dengan 12, gambar boneka doraemon sebanyak 2 buah, boneka bergambar bintang 2 buah, sehingga boneka yang ada dalam mesin berjumlah 52. Selanjutnya pemain menekan tombol bet untuk memainkan jumlah poin yang dimainkan dengan jumlah terkecil 1 poin dan yang paling besar 999 poin. Kemudian pemain menekan tombol start sehingga keluar satu bola kecil yang mengelilingi boneka-boneka yang ada di layar mesin selama 1 menit dan setelah itu bola kecil masuk ke dalam lobang yang ada di bawah boneka dan permainan berhenti. Pemain akan menang apabila jumlah kreditnya semakin besar dan pemain akan kalah apabila jumlah kreditnya akan berkurang ;

- Bahwa selanjutnya pemain menukar tiket yang dimilikinya dengan hadiah berupa barang yang disediakan oleh Terdakwa Kian Sang yang merupakan pengurus Scorpion Zone antara lain berupa handphone merk Nokia, mesin cuci, kulkas kecil, magic cooker, blender, kipas angin, boneka besar, boneka kecil, tea botol, fruit tea, termos, gelas, kotak pena, cermin, rokok , minuman ringan dan roti, dimana besarnya hadiah tergantung dengan jumlah kredit yang dimiliki oleh pemain ;
- Bahwa Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin dan saksi Supina Indrawati binti Slamet Mulyadi bekerja di Game Scorpion Gelanggang Permainan Mekanik / Elektronik Hotel Formosa Nagoya Kota Batam sebagai wasit dengan tugas membantu para pemain yang ingin membeli koin,



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

dimana para pemain yang ingin membeli koin dapat memanggil wasit dan menyerahkan sejumlah uang untuk ditukarkan dengan koin kepada Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan dan Terdakwa Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma selaku kasir dan setelah koin didapat kemudian diberikan kepada pemain yang memesan koin tersebut ;

- Bahwa Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni bekerja pada Scorpion Zone selaku Teknisi yang bertugas untuk menghidupkan dan mematikan mesin permainan serta melakukan service jika ada mesin yang rusak ;
- Bahwa harga 1 (satu) buah koin adalah sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dan minimal penukaran adalah 5 (lima) buah koin dengan harga Rp 10.000,00 (sepuluh ribu rupiah) ;
- Bahwa Terdakwa-Terdakwa bekerja yang dibagi menjadi 2 (dua) shift, yaitu shift pagi dan shift malam, dengan jam kerja shift pagi mulai jam 10.00 sampai dengan 18.00 WIB dan shift malam mulai jam 18.00 sampai dengan 01.00 WIB, dimana pembelian koin terakhir pukul 01.00 WIB dan Gelanggang Scorpion Game tutup jam 02.00 WIB ;
- Bahwa pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2009 sekira pukul 21.00 WIB, petugas Polisi dari Bareskrim Mabes Polri telah melakukan penangkapan terhadap para Terdakwa, karena ternyata mesin-mesin permainan ketangkasan elektronik yang dioperasikan oleh , saksi Baharuddin bin Atho dan mereka Terdakwa bertentangan dengan Surat izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) yang diberikan oleh Dinas Pariwisata Kota Batam disebabkan permainan ketangkasan elektronik yang diselenggarakan oleh Terdakwa bersifat untung-untungan karena pemain ketangkasan mekanik elektronik menjadi pemenang

Hal 18 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



bukanlah karena kepintarannya memainkan mesin tersebut, namun adalah karena faktor keberuntungan atau nasib yang bagus ada padanya, sebab pemain dapat memainkan mesin tersebut hanya dengan mengganjal tombol start dan tombol score mesin tersebut dengan menggunakan sedotan minuman;

- Bahwa mereka Terdakwa dan, saksi Baharuddin bin Atho dengan sengaja menyelenggarakan permainan ketangkasan mekanik elektronik sejak tanggal 25 Januari 2009 sampai dengan saat ditangkap pada tanggal 14 Maret 2009 dimana Terdakwa-Terdakwa menjadikan pekerjaannya sebagai pencarian dengan mendapatkan gaji yaitu untuk pengawas sebesar Rp 3.000.000,00 (tiga juta rupiah) setiap bulannya, untuk wasit sebesar Rp 30.000,00/hari, untuk kasir sebesar Rp 40.000,00/hari dan untuk teknisi sebesar Rp 50.000,00/hari yang diterimanya dari Alian melalui Terdakwa Kian Sang;

Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam pasal 303 ayat (1) ke 2 jo pasal 55 ayat (1) ke 1 Kitab Undang-undang Hukum Pidana;

Mahkamah Agung tersebut;

Membaca tuntutan pidana Jaksa/Penuntut Umum pada Kejaksaan Negeri Batam tanggal 22 Maret 2010 sebagai berikut:

1. Menyatakan Terdakwa Kian Sang alias Asan, Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan, Terdakwa Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni terbukti bersalah melakukan Tindak Pidana Perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP Jo. Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP;
2. Menjatuhkan Pidana terhadap Terdakwa Kian Sang alias



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

Asan, Terdakwa Betty Wijaya alias Aluan, Terdakwa Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma, Terdakwa Suci binti Slamet Mulyadi, Terdakwa Renny Puspitasari Hasibuan, Terdakwa Minah binti Casmadi, Terdakwa Syahrianti binti Tajudin, Terdakwa Akiong Wiyono, Terdakwa Muhammad Rija bin Azis, Terdakwa Mimpin Tarigan, dan Terdakwa Kok Lie alias Joni berupa Pidana Penjara masing-masing selama 8 (delapan) bulan dikurangi penahanan yang telah dijalani dengan perintah Terdakwa ditahan ;

3. Menyatakan barang bukti berupa :

- 2 (dua) unit LCD merek Samsung ;
- 1 (satu) unit Printer merek Canon
- 1 (satu) unit CPU ;
- (satu) unit UPS ;
- 1 (satu) unit Laptop merek Vaio ;
- 1 (satu) unit Rice cooker merek Magic cooker ;
- 1 (satu) unit blender merek National ;
- 1 (satu) buah termos ;
- 1 (satu) unit kulkas mini ;
- 3 (tiga) buah boneka ;
- 1 (satu) boks hadiah teh kotak ;
- 1 (satu) unit mesin cuci mini ;
- 21 (dua puluh satu) ikat tiket ;
- 5 (lima) slop rokok Gudang garam Filter ;
- 3 (tiga) unit Handphone merek Nokia 2600 ;
- 5 (lima) unit Handphone merek Nokia 1209 ;
- 8 (delapan) unit Handphone merek Nokia 6300 ;
- 2 (dua) unit Handphone merek Nokia 7100 ;
- 2 (dua) unit Handphone merek Nokia 1202 ;
- 2 (dua) unit mesin hitung koin ;
- 1 (satu) unit penghancur/penghitung tiket ;
- 5 (lima) kantong koin ;
- 3 (tiga) buah kalkulator merek Citizen ;
- 1 (satu) buah mesin Passcard ;
- 1 (satu) buah Papan absen ;
- 9 (sembilan) buah kursi plastik warna silver ;

Hal 20 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

- 5 (lima) buah mangkok tempat koin ;
- 1 (satu) DVR merek DYNACOLOR DynaGuard TM 100 warna hitam ;
- 1 (satu) lembar legalisir Surat Izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor : 02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 ;
- 89 (Delapan Puluh sembilan) unit mesin Jackpot ;
- 270 (dua ratus tujuh puluh) lembar papan PCB Master Game ;
- 2 (dua) kotak PCB master game rusak ;
- Uang sebesar Rp 63.858.000,00 (enam puluh tiga juta delapan ratus lima puluh delapan ribu rupiah) ;
- Rp 8.710.000,00 (delapan juta tujuh ratus sepuluh ribu rupiah) ;
- \$GD 1723. (seribu tujuh ratus dua puluh tiga dollar Singapura) ;
- RM 933 (sembilan ratus tiga puluh tiga ringgit Malaysia) ;
- \$ 100 (seratus dollar Amerika) ;
- \$GD 160 (seratus enam puluh) dollar Singapore ;

Dilampirkan dalam berkas perkara untuk dipergunakan dalam perkara lain.

4. Menetapkan agar Terdakwa membayar biaya perkara sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) ;

Membaca putusan Pengadilan Negeri Batam No. 756/PID.B/2009/ PN.BTM. tanggal 25 Mei 2010 yang amar lengkapnya sebagai berikut :

1. Menyatakan Terdakwa-Terdakwa Kian Sang alias Asan, Betty Wijaya alias Aluan, Rahma Yuniarsi binti Agung alias Rahma, Suci binti Slamet Mulyadi, Renny Puspitasari Hasibuan, Minah binti Casmadi, Syahrianti binti Tajudin, Akiong Wiyono, Muhammad Rija bin Azis, Mimpin Tarigan, dan Kok Lie alias

Hal 21 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

Joni tidak terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana dalam dakwaan Primair dan Subsidaire ;

2. Membebaskan Terdakwa-Terdakwa tersebut karena itu dari semua dakwaan tersebut ;

3. Memulihkan hak Terdakwa-Terdakwa dalam kemampuan, kedudukan dan harkat serta martabatnya ;

4. Menetapkan barang bukti berupa

- 2 (dua) unit LCD merek Samsung ;
- 1 (satu) unit Printer merek Canon ;
- 1 (satu) unit CPU ;
- 1 (satu) unit UPS ;
- 1 (satu) unit Laptop merek Vaio ;
- 1 (satu) unit Rice cooker merek Magic cooker ;
- 1 (satu) unit blender merek National ;
- 1 (satu) buah termos ;
- 1 (satu) unit kulkas mini ;
- 3 (tiga) buah boneka ;
- 1 (satu) boks hadiah teh kotak ;
- 1 (satu) unit mesin cuci mini ;
- 21 dua puluh satu) ikat tiket ;
- 5 (lima) slop rokok Gudang garam Filter ;
- 3 (tiga) unit Handphone merek Nokia 2600.
- 5 (lima) unit Handphone merek Nokia 1209 ;
- 8 (delapan) unit Handphone merek Nokia 6300 ;
- 2 (dua) unit Handphone merek Nokia 7100 ;
- 2 (dua) unit Handphone merek Nokia 1202 ;
- 2 (dua) unit mesin hitung koin ;
- 1 (satu) unit penghancur/penghitung tiket ;
- 5 (lima) kantong koin ;
- 3 (tiga) buah kalkulator merek Citizen ;
- 1 (satu) buah mesin Passcard ;
- 1 (satu) buah Papan absen ;
- 9 (sembilan) buah kursi plastik warna silver ;
- 5 (lima) buah mangkok tempat koin ;
- 1 (satu) DVR merek DYNACOLOR DynaGuard TM 100 warna

Hal 22 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

hitam ;

- 1 (satu) lembar legalisir Surat Izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP) Nomor : 02/556/ITUP/JRHK.1/I/2009 ;
- 89 (Delapan Puluh sembilan) unit mesin Jackpot ;
- 270 (dua ratus tujuh puluh) lembar papan PCB Master Game ;
- 2 (dua) kotak PCB master game rusak ;
- Uang sebesar Rp 63.858.000 (enam puluh tiga juta delapan ratus lima puluh delapan ribu rupiah) ;
- Rp 8.710.000 (delapan juta tujuh ratus sepuluh ribu rupiah) ;
- \$GD 1723 (seribu tujuh ratus dua puluh tiga dollar Singapura) ;
- RM 933 (sembilan ratus tiga puluh tiga ringgit Malaysia) ;
- \$ 100 (seratus dollar Amerika) ;
- \$GD 160 (seratus enam puluh) dollar Singapore ;

Dikembalikan kepada Jaksa/Penuntut Umum untuk dipakai dalam perkara lain.

5. Membebaskan biaya perkara kepada Negara ;

Mengingat akan akta tentang permohonan kasasi No. 13/Akta. Pid/2010/PN.BTM. yang dibuat oleh Panitera pada Pengadilan Negeri Batam yang menerangkan, bahwa pada tanggal 1 Juni 2010 Jaksa/ Penuntut Umum pada Kejaksaan Negeri Batam telah mengajukan permohonan kasasi terhadap putusan Pengadilan Negeri tersebut ;

Memperhatikan memori kasasi bertanggal 14 Juni 2010 dari Jaksa/Penuntut Umum sebagai Pemohon Kasasi yang diterima di Kepaniteraan Pengadilan Negeri Batam pada tanggal 14 Juni 2010 ;

Membaca surat- surat yang bersangkutan ;

Menimbang, bahwa putusan Pengadilan Negeri tersebut telah dijatuhkan dengan hadirnya Pemohon Kasasi/Jaksa/ Penuntut Umum pada Kejaksaan Negeri Batam pada tanggal 25 Mei 2010 dan Pemohon Kasasi/Jaksa/ Penuntut Umum mengajukan permohonan kasasi pada tanggal 14 Juni 2010 serta memori

Hal 23 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

kasasinya telah diterima Kepaniteraan Pengadilan Negeri Batam pada tanggal 14 Juni 2010, dengan demikian permohonan kasasi beserta alasan-alasannya telah diajukan dalam tenggang waktu dan dengan cara menurut Undang-Undang ;

Menimbang, bahwa pasal 244 KUHAP (Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana) menentukan bahwa terhadap putusan perkara pidana yang diberikan pada tingkat terakhir oleh pengadilan lain, selain daripada Mahkamah Agung, Terdakwa atau Penuntut Umum dapat mengajukan permintaan kasasi kepada Mahkamah Agung kecuali terhadap putusan bebas ;

Menimbang, bahwa akan tetapi Mahkamah Agung berpendapat bahwa selaku badan Peradilan Tertinggi yang mempunyai tugas untuk membina dan menjaga agar semua hukum dan Undang-Undang diseluruh wilayah Negara diterapkan secara tepat dan adil, Mahkamah Agung wajib memeriksa apabila ada pihak yang mengajukan permohonan kasasi terhadap putusan pengadilan bawahannya yang membebaskan Terdakwa, yaitu guna menentukan sudah tepat dan adilkah putusan pengadilan bawahannya itu ;

Menimbang, bahwa namun demikian sesuai yurisprudensi yang sudah ada apabila ternyata putusan pengadilan yang membebaskan Terdakwa itu merupakan pembebasan yang murni sifatnya, maka sesuai ketentuan Pasal 244 KUHAP (Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana) tersebut, permohonan kasasi tersebut harus dinyatakan tidak dapat diterima ;

Menimbang, bahwa sebaliknya apabila pembebasan itu didasarkan pada penafsiran yang keliru terhadap sebutan tindak pidana yang dimuat dalam surat dakwaan dan bukan didasarkan pada tidak terbuktinya suatu unsur perbuatan yang didakwakan, atau apabila pembebasan itu sebenarnya adalah merupakan putusan lepas dari segala tuntutan hukum, atau apabila dalam menjatuhkan putusan itu pengadilan telah melampaui batas kewenangannya (meskipun hal ini tidak diajukan sebagai alasan kasasi), Mahkamah Agung atas dasar pendapatnya bahwa pembebasan itu bukan merupakan pembebasan yang murni harus menerima permohonan kasasi tersebut ;

Hal 24 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

Menimbang, bahwa alasan-alasan yang diajukan oleh Pemohon Kasasi/ Jaksa/ Penuntut Umum pada pokoknya adalah sebagai berikut :

- Bahwa Pengadilan Negeri Batam di Batam, dalam memeriksa dan mengadili perkara tersebut, telah melakukan kekeliruan dengan alasan bahwa dalam menjatuhkan putusan itu Pengadilan telah melampaui batas kewenangannya, karena Majelis Hakim tidak mendasari pembuktian unsur-unsur perbuatan yang dilakukan Terdakwa Kian Sang alias Asan dkk pada fakta-fakta yang terungkap di persidangan, hal ini dapat dilihat dari tidak dimasukkan fakta-fakta hukum yang diperoleh dipersidangan terutama dari keterangan saksi Tjo Joehoi alias Eddy serta saksi Kasimi alias Ras binti Wajim yang pada saat pihak kepolisian melakukan penggerebekan / penangkapan pada hari Sabtu tanggal 14 Maret 2009 sekita jam 09.00 WIB bertempat di Lokasi Permainan Ketangkasan Elektronik Scorpion Zone KOMplek City Plaza Hotel Formosa Lantai dasar Kelurahan Lubuk Raja Kota Batam sedang berada dan main dilokasi tersebut ;
- Bahwa Majelis Hakim juga tidak mempertimbangkan fakta-fakta hukum tentang cara memainkan mesin-mesin ketangkasan mekanik elektronik tersebut, sehingga dapat diketahui apakah permainan mesin ketangkasan mekanik elektronik tersebut sifatnya untung-untungan sebagaimana dimaksud dalam pengertian permainan judi dalam pasal 303 ayat (3) KUHP yaitu "tiap-tiap permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka";
- Bahwa Majelis Hakim juga tidak mempertimbangkan fakta-fakta hukum tentang cara memainkan mesin-mesin ketangkasan mekanik elektronik tersebut sehingga dengan diketahui apakah permainan mesin ketangkasan mekanik elektronik tersebut sifatnya untung-untungan. Fakta-fakta hukum yang tidak

Hal 25 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



dipertimbangkan tersebut adalah :

- Bahwa cara permainan mesin kupu-kupu : Permainan jenis mesin Kupu kupu dimainkan dengan cara yaitu Pemain membeli Koin (1 koin seharga Rp 2.000.00) kemudian pemain memasukkan koin ke mesin Kupu-kupu dan terlihat dilayar nilai 100 point kemudian pemain memencet tombol pasang (pasangan minimal 32 point dan maksimal 80 point), misal pemain pasang 80 point maka dilayar akan terlihat pasangan 80 point di pojok sebelah kanan kemudian pemain pencet tombol Start maka di layar akan tampak gambar berputar (capung, kumbang, kupu-kupu, semut kembang sepatu, teratai merah, teratai biru dan JP (Jack Pot) dan pemain menunggu gambar berhenti. Pemain juga dapat memencet tombol Start dengan jari untuk memberhentikan gambar yang sedang berputar untuk lebih cepat mengadu point yang dipasang dan dengan memencet tombol tersebut kadang-kadang ada harapan (untuk menang) bisa muncul 9 yang sama dan akan mendapatkan point banyak. Setelah gambar yang berputar pada layar berhenti kemudian pada layar terdapat 3 gambar (contoh minimal 3 gambar capung segaris / 3 gambar capung segaris menurun) maka pemain mendapatkan point 2 kali lipat dari point yang dipasang apabila point yang dipasang 80 point maka point yang didapat sebanyak 160 point dan pemain dinyatakan menang kemudian pemain memencet tombol take score dan point akan berpindah ke tempat score point (modal). Jika pemain ingin pasang point lagi untuk diadu, pemain tinggal memencet tombol Bet setelah itu pemain tinggal memencet tombol Start untuk memutar gambar, apabila gambar pada layar berhenti dan tidak muncul gambar yang sama segaris (minimal 3 gambar dan maksimal 9 (sembilan) gambar maka pemain tidak akan mendapatkan point dan point (contoh sebanyak 80 point) yang dipasang hangus

Hal 26 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

(kembali ke angka 0 (Nol) dan pemain dinyatakan kalah ;

- Bahwa benar untuk menentukan pemenang dan besarnya kemenangan yang dimenangkan oleh permainan Mesin kupu-kupu adalah sbb :

1. gambar kupu-kupu = bet 80 poin x 200 poin = 16.000 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 46.000 poin = 460 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 260 ;
2. gambar bunga biru = bet 80 poin x 100 poin = 8.000 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 38.000 poin = 380 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan Kipas Angin ;
3. gambar bunga merah = bet 80 poin x 90 poin = 7.200 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 37.200 poin = 372 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan Kipas Angin ;
4. gambar kumbang = bet 80 poin x 80 poin = 6.400 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 36.400 poin = 364 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 ;
5. gambar bunga kuning = bet 80 poin x 60 poin = 4.600 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 34.600 poin = 364 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 ;
6. gambar belalang = bet 80 poin x 60 poin = 4.600 poin + bonus dari mesin 30.000 poin = 34.600 poin = 364 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 ;
7. gambar kumbang sepatu = bet 80 poin x

Hal 27 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



40 poin = 3.200 poin + bonus dari mesin
15.00 poin = 18.200 poin = 182 lembar
tiket mendapatkan hadiah DVD ;

8. gambar kecoak = bet 80 poin x 40 poin =
3.200 poin + bonus dari mesin 15.000
poin = 18.200 poin = 182 lembar tiket
mendapatkan hadiah DVD ;

9. gambar capung = bet 80 poin x 40 poin =
3.200 poin + bonus dari mesin 15.000
poin = 18.200 poin = 182 lembar tiket
mendapatkan hadiah DVD ;

10. gambar any bunga = bet 80 poin x 40
poin = 3.200 poin + bonus dari mesin
15.000 poin = 18.200 poin = 182 lembar
tiket mendapatkan hadiah DVD ;

- Bahwa cara permainan mesin Dino : Pertama Pemain membeli koin dikasir dimana harga satu koin sama dengan Rp 2.000,00 kemudian pemain langsung memasukan koin yang dibelinya tersebut kedalam lobang tempat koin yang ada di mesin kemudian dilayar mesin terlihat jumlah kredit dan gambar dino, gambar eskrim tiga, gambar eskrim dua, gambar eskrim satu, gambar kura-kura, gambar lonceng, gambar kucing, gambar babi warna biru, gambar anak buru dua ekor kemudian pemain menekan tombol bet (jumlah poin yang akan dipertaruhkan) dan bet tersebut sudah ditentukan oleh mesin yang paling kecil 32 poin dan yang paling besar 120 poin setelah itu pemain langsung menekan tombol star maka gambar-gambar yang ada dilayar mesin berputar kira-kira 20 detik setelah itu gambar-gambar berhenti dan barulah pemain dapat menentukan pemenang dan jika pemain menang maka jumlah pion kemenangannya masuk tempat kredit dan begitulah permainan itu berjalan sampai dengan pemain menang dan setelah itu pemain langsung menekan tombol Cancel kemudian tiket yang ada di



dalam mesin keluar dari lobang tiket sesuai dengan berapa jumlah poin yang ada di kolom kredit dengan perhitungan 100 poin sama dengan 1 tiket :

- Menentukan pemenang dan besarnya kemenangan yang dimenangkan oleh permainan Mesin Dino adalah sbb :

1.9 gambar dino = bet 120 poin x 3000 poin = 360.000 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 380.000 poin = 3800 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia N 82, Handphone Nokia 5310 ;

2.9 gambar eskrim tiga = bet 120 poin x 150 poin = 18.000 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 38.000 poin = 380 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan Kipas Angin ;

3.9 gambar eskrim dua = bet 120 poin x 140 poin = 16.800 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 36.800 poin = 368 lembar tiket mendapatkan hadiah 2 unit DVD ;

4.9 gambar anak burung = bet 120 poin x 130 poin = 15.600 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 35.600 poin = 356 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan cermin ;

5.9 gambar eskrim satu = bet 120 poin x 120 poin = 14.400 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 34.400 poin = 344 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan cermin ;

6.9 gambar kura-kura = bet 120 poin x 100 poin = 12.000 poin + bonus dari mesin 20.000 poin = 32.000 poin = 320 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan rokok 7 bungkus ;

7.9 gambar loncang = bet 120 poin x 100 poin = 12.000 poin + bonus dari mesin 20.000



poin = 32.000 poin = 320 lembar tiket
mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650
dan rokok 7 bungkus ;

8.9 gambar babi biru = bet 120 poin x 100
poin = 12.000 poin + bonus dari mesin
20.000 poin = 32.000 poin = 320 lembar
tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia
1650 dan rokok 7 bungkus ;

9.9 gambar kucing = bet 120 poin x 100 poin =
12.000 poin + bonus dari mesin 20.000
poin = 32.000 poin = 320 lembar tiket
mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650
dan rokok 7 bungkus ;

10.9 gambar Any eskrim = bet 120 poin x 100
poin = 12.000 poin + bonus dari mesin
20.000 poin = 32.000 poin = 320 lembar
tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia
1650 dan rokok 7 bungkus ;

- Bahwa cara permainan mesin A99 Pertama : Pemain membeli koin dikasir dimana harga satu koin sama dengan Rp 2.000,00 kemudian pemain langsung memasukkan koin yang dibelinya tersebut kedalam lobang tempat koin yang ada di mesin kemudian dilayar mesin terlihat jumlah kredit dan gambar mahkota , gambar tulisan bar warna biru, gambar tulisan bar warna merah, gambar tulisan bar warna hijau, gambar lonceng, gambar semangka, gambar cherry, gambar terong, gambar sankis kemudian pemain menekan tombol bet (jumlah poin yang akan dipertaruhkan) dan bet tersebut sudah ditentukan oleh mesin yang paling kecil 64 poin dan yang paling besar 128 poin setelah itu pemain langsung menekan tombol star maka gambar- gambar yang ada dilayar mesin berputar kira- kira 20 detik setelah itu gambar- gambar berhenti dan barulah pemain dapat menentukan pemenang dan jika pemian menang maka

Hal 30 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010



jumlah pion kemenangannya masuk tempat kredit dan begitulah permainan itu berjalan sampai dengan pemin menang dan setelah itu pemain langsung menekan tombol Cancel kemudian tiket yang ada di dalam mesin keluar dari lobang tiket sesuai dengan berapa jumlah poin yang ada di kolom kredit dengan perhitungan 100 poin sama dengan 1 tiket ;

- Menentukan pemenang dan besarnya kemenangan yang dimenangkan oleh permainan Mesin A99_adalah sbb :

1. gambar mahkota = bet 128 poin x 2000 poin = 256.000 poin = 2560 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia N 82 dan minuman kaleng ;
2. gambar tulisan bar biru = bet 128 poin x 500 poin = 64.000 poin = 640 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 7100 ;
3. gambar tulisan bar merah = bet 128 poin x 300 poin = 38.400 poin = 384 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1650 dan blender ;
4. gambar tulisan bar hijau = bet 128 poin x 200 poin = 25.600 poin = 256 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1209 dan rokok 5 bungkus ;
5. gambar cehrry = bet 128 poin x 200 poin = 25.600 poin = 256 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1209 dan rokok 5 bungkus ;
6. gambar semangka = bet 128 poin x 200 poin = 25.600 poin = 256



lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia 1209 dan rokok 5 bungkus ;

7. gambar lonceng = bet 128 poin x 100 poin = 12800 poin = 128 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia Rescooker dan rokok 2 bungkus ;

8. gambar terong = bet 128 poin x 100 poin = 12800 poin = 128 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia Rescooker dan rokok 2 bungkus ;

9. gambar sankis = bet 128 poin x 100 poin = 12800 poin = 128 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia Rescooker dan rokok 2 bungkus ;

10. gambar any bar = bet 128 poin x 100 poin = 12800 poin = 128 lembar tiket mendapatkan hadiah Handphone Nokia Reskuker dan rokok 2 bungkus ;

- Bahwa cara permainan mesin doraemon : Pertama Pemain membeli koin dikasir dimana harga satu koin sama dengan Rp 2.000,00 kemudian pemain langsung memasukan koin yang dibelinya tersebut kedalam lobang tempat koin yang ada di mesin kemudian di dalam mesin terdapat boneka warna merah yang diberi nomor 1 sampai dengan 12 , boneka warna biru yang diberi nomor 1 sampai dengan 12 , boneka warna kuning yang diberi nomor 1 sampai dengan 12 , boneka warna merah muda yang diberikan nomor 1 sampai dengan 12, boneka bergambarkan doraemon sebanyak 2 buah, boneka bergambarkan bintang 2 buah jadi jumlah semua boneka yang ada di dalam mesin sebanyak 52



buah setelah itu pemain langsung menekan tombol bet (jumlah poin yang dipertaruhkan) yang paling kecil satu poin dan yang paling besar 999 poin kemudian mesin berjalan dan dari dalam mesin keluar satu buah bolah kecil kemudian yang berputar mengelilingi boneka-boneka tersebut bersama dengan mesin selama 1 menit setelah itu maka bolah kecil itu masuk kedalam lobang yang ada di bawah boneka maka permainan berhenti dan barulah pemain dapat menentukan pemenang dan jika pemain menang maka jumlah pion kemenangannya masuk tempat kredit dan jika kalah maka pion yang dipertaruhkan akan habis dan begitulah permainan itu berjalan sampai dengan pemain menang dan setelah itu pemain langsung menekan tombol Cancel kemudian tiket yang ada di dalam mesin keluar dari lobang tiket sesuai dengan berapa jumlah poin yang ada di kolom kredit dengan perhitungan 100 poin sama dengan 1 tiket ;

- Bahwa cara memainkan mesin kecoak : Untuk permainan mesin kecoak cara permainannya hampir sama dengan permainan mesin Doraemon, dan cara memainkan mesin pool yaitu cara permainannya hampir sama dengan permainan mesin Doraemon dan Kecoak ;
- Bahwa benar untuk memainkan mesin ketangkasan yang ada di Area Ketangkasan Scorpion City Plaza belakang Hotel Formosa Nagoya Kota Batam cukup dengan menggunakan 1 (satu) keping koin dan harga 1 (satu) koin adalah sebesar Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) dimana untuk 1 koin nilainya 100 point ;
- Bahwa benar dapat Terdakwa jelaskan disini bahwa untuk memainkan mesin jenis permainan buah, Dino, Kupu-kupu, A99, Doraemon, Kecoak dan Pool tidak cukup hanya dengan memasukkan koin kedalam mesin, melainkan pemain harus memasang / mempertaruhkan point untuk diadu yang ada di Credit point, setelah itu dengan memencet tombol star mesin tersebut baru



dapat dimainkan, begitu seterusnya ;

- Bahwa mesin- mesin ; Kupu-kupu, Mesin Dino, Mesin A99, Mesin Doraemon, Mesin Kecoak dan Mesin Pool, secara umum pengoperasionalisasiannya digunakan untuk pertarungan. Adapun yang dipertaruhkan adalah score yang diperoleh pemain ketika memasukkan koin kedalam mesin. Dalam hal ini satu koin seharga Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) yang disediakan dan dibeli dari penyelenggara, dan setiap koin setara dengan 100 point. Ketika sebagian atau seluruh point tersebut dipertaruhkan untuk satu kali permainan, dan dengan menekan tombol tertentu mesin akan “memutar” gambar- gambar yang tersedia di monitor dalam waktu tertentu (20 detik), dan ketika putaran gambar tersebut berhenti monitor memunculkan gambar tertentu, yang sebelumnya telah ditentukan kriteria kemenangannya (misalnya gambar kupu- kupu atau tiga gambar kupu- kupu berbentuk horizontal, vertikal atau diagonal), maka pemain akan memenangkan pertarungan. Untuk kriteria kemenangan tertentu pemain mendapat “hadiah” berupa perlipatgandaan score, yang dapat dimasukkan sebagai kredit score yang dapat dipertaruhkan kembali, atau score tersebut diganti dengan tiket, yang nilainya setiap 1 (satu) tiket setara dengan 100 point, untuk ditukarkan hadiah sebenarnya dengan mengumpulkan sejumlah tiket tertentu. Sebaliknya, pemain dikatakan “kalah” apabila gambar yang muncul di monitor tidak termasuk dalam kriteria kemenangan. Pemain yang memainkan mesin tersebut tidak akan pernah dapat memunculkan gambar- gambar di monitor sesuai dengan kehendaknya, sehingga kemungkinan menang hanya berdasarkan peruntungan belaka. Dalam hal ini gambar- gambar yang muncul di monitor semata- mata dikendalikan oleh program yang diatur penyelenggara yang menyediakan mesin tersebut. Pemain yang memainkan mesin



tersebut, dapat memperbesar kemungkinan kemenangannya, yaitu dengan menekan tombol tertentu yang dapat mempercepat “putaran” gambar-gambar yang akan dimunculkan mesin. Dalam hal ini keterampilan pemain memprediksi kapan waktu yang tepat untuk menghentikan “putaran” gambar-gambar yang tertera di monitor sehingga memunculkan gambar-gambar kombinasi gambar, atau konfigurasi gambar tertentu yang memenuhi kriteria kemenangan, akan memperbesar kemungkinan untuk memenangkan permainan ;

- Dalam permainan ketangkasan, memainkannya merupakan tujuan karena menantang dan/atau mengasyikan, dimana kemampuan untuk memenangkan permainan diperlukan latihan atau pembiasaan, dan tidak dapat terjadi hanya dengan peruntung-untungan. Hadiah dalam permainan ketangkasan bukan tujuan, sehingga hadiah sebenarnya adalah para pemain dengan memainkannya mendapatkan kesenangan/keasyikan, dan hadiah lainnya bersifat hiburan. Berbeda dengan permainan judi, justru permainannya tidak menjadi penting, tidak perlu menarik dan mengasyikkan tetapi hadiahnya yang dituju pada pemain. Kemenangan dalam permainan judi diperoleh hanya dengan peruntungan belaka, yang boleh jadi semakin besar karena terlatih atau terbiasa ;
- Bahwa dilihat dari mesin-mesin yang digunakan dalam oprasional Scorpion Zone tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- 1) Dilihat dari cara pengoperasionalannya, permainan dalam mesin ini bukan tujuan, tetapi adalah alat pertaruhan untuk mendapatkan hadiah. Adapun yang dipertaruhkan adalah score yang diperoleh pemain ketika memasukkan koin kedalam mesin. Dalam hal ini



satu koin seharga Rp 2.000,00 (dua ribu rupiah) yang disediakan dan dibeli dari penyelenggara, dan setiap koin setara dengan 100 point. Ketika sebagian atau seluruh point tersebut dipertaruhkan untuk satu kali permainan, dan dengan menekan tombol tertentu mesin akan “memutar” gambar-gambar yang tersedia di monitor dalam waktu tertentu (20 detik), dan ketika putaran gambar tersebut berhenti monitor memunculkan gambar tertentu, yang sebelumnya telah ditentukan kriteria kemenangannya (misalnya gambar kupu-kupu atau tiga gambar kupu-kupu berbentuk horizontal, vertikal atau diagonal), maka pemain akan memenangkan pertaruhan. Untuk kriteria kemenangan tertentu pemain mendapat “hadiah” berupa lipatgandaan score, yang dapat dimasukkan sebagai kredit score yang dapat dipertaruhkan kembali, atau score tersebut diganti dengan tiket, yang nilainya setiap 1 (satu) tiket setara dengan 100 point, untuk ditukarkan hadiah sebenarnya dengan mengumpulkan sejumlah tiket tertentu. Sebaliknya, pemain dikatakan “kalah” apabila gambar yang muncul di monitor tidak termasuk dalam kriteria kemenangan. Berdasarkan hal ini,

permainannya sendiri bukan tujuan, tetapi



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

hadiah yang direpresentasikan oleh tiket yang menjadi tujuan pemain ;

2) Pemain yang memainkan mesin tersebut tidak akan pernah dapat memunculkan gambar-gambar di monitor sesuai dengan kehendaknya, sehingga kemungkinan menang hanya berdasarkan peruntungan belaka. Dalam hal ini gambar-gambar yang muncul di monitor semata-mata dikendalikan oleh program yang diatur penyelenggara yang menyediakan mesin tersebut ;

3) Pemain yang memainkan mesin tersebut, dapat memperbesar kemungkinan kemenangannya, yaitu dengan menekan tombol tertentu yang dapat mempercepat "putaran" gambar-gambar yang akan dimunculkan mesin hal ini yang oleh para pemain digunakan pipet untuk menggantal tombol-tombol mesin permainan tersebut. Dalam hal ini keterampilan pemain memprediksi kapan waktu yang tepat untuk menghentikan "putaran" gambar-gambar yang tertera di monitor sehingga memunculkan gambar-gambar kombinasi gambar, atau

Hal 37 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



konfigurasi gambar tertentu yang memenuhi kriteria kemenangan, akan memperbesar kemungkinan untuk memenangkan permainan ;

Menimbang, bahwa terhadap alasan-alasan tersebut Mahkamah Agung berpendapat :

- Bahwa alasan kasasi tidak dapat dibenarkan ,Judex Facti tidak salah menerapkan hukum dan di dalam pertimbangannya sudah tepat dan benar ;
- Bahwa permainan ketangkasan Elektronik Scorpion Zone sudah memiliki izin usaha perdagangan dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batam ;
- Bahwa melihat dari pola permainan ketangkasan tersebut, permainan tersebut hanya bersifat hiburan dan dari fakta yang ada di dalam permainan tersebut tidak ada unsur judinya ;
- Bahwa ternyata Pemohon Kasasi/Jaksa/Penuntut Umum tidak dapat membuktikan bahwa putusan tersebut adalah merupakan pembebasan yang tidak murni, karena Pemohon Kasasi/Jaksa/Penuntut Umum tidak dapat mengajukan alasan-alasan yang dapat dijadikan dasar pertimbangan mengenai dimana letak sifat tidak murni dari putusan bebas tersebut ;

Menimbang, bahwa disamping itu Mahkamah Agung berdasarkan wewenang pengawasannya juga tidak dapat melihat bahwa putusan tersebut dijatuhkan oleh Pengadilan Negeri dengan telah melampaui batas wewenangnya, oleh karena itu permohonan kasasi Jaksa/Penuntut Umum berdasarkan pasal 244 Undang- Undang No.8 tahun 1981 (KUHP) harus dinyatakan



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia

putusan.mahkamahagung.go.id

tidak dapat diterima ;

Menimbang, bahwa karena permohonan kasasi Jaksa/Penuntut Umum dinyatakan tidak dapat diterima dan Terdakwa tetap dibebaskan, maka biaya perkara dibebankan kepada Negara ;

Memperhatikan Undang-Undang Nomor.48 Tahun 2009, Undang-Undang Nomor. 8 Tahun 1981 dan Undang-Undang Nomor. 14 Tahun 1985 sebagaimana telah diubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomor. 5 Tahun 2004 dan perubahan kedua dengan Undang-Undang Nomor. 3 Tahun 2009 serta peraturan perundang-undangan lain yang bersangkutan ;

M E N G A D I L I

Menyatakan tidak dapat diterima permohonan kasasi dari Pemohon Kasasi : Jaksa/Penuntut Umum pada Kejaksaan Negeri Batam tersebut ;

Membebaskan biaya perkara dalam tingkat kasasi kepada Negara ;

Demikianlah diputuskan dalam rapat permusyawaratan Mahkamah Agung pada hari Senin, tanggal 29 November 2010 oleh Dr. Harifin A.Tumpa, SH.MH. Ketua Mahkamah Agung yang ditetapkan oleh Ketua Mahkamah Agung sebagai Ketua Majelis, I Made Tara, SH. dan Prof. Dr. H. Muchsin, SH. Hakim-Hakim Agung sebagai Anggota, dan diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum pada hari itu juga oleh Ketua Majelis beserta I Made Tara, SH. dan Prof. Dr. H. Muchsin, SH. Hakim-Hakim anggota tersebut, dan dibantu oleh Sri Asmarani, SH.CN. Panitera Pengganti dan tidak dihadiri oleh Pemohon Kasasi Jaksa /

Penuntut Umum dan para Terdakwa.

Hakim-Hakim Anggota

K e t u a :

Hal 39 dari 40 Hal.Put.No. 1751 K/Pid/2010

Disclaimer

Kepaniteraan Mahkamah Agung Republik Indonesia berusaha untuk selalu mencantumkan informasi paling kini dan akurat sebagai bentuk komitmen Mahkamah Agung untuk pelayanan publik, transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan fungsi peradilan. Namun dalam hal-hal tertentu masih dimungkinkan terjadi permasalahan teknis terkait dengan akurasi dan keterkinian informasi yang kami sajikan, hal mana akan terus kami perbaiki dari waktu ke waktu. Dalam hal Anda menemukan inakurasi informasi yang termuat pada situs ini atau informasi yang seharusnya ada, namun belum tersedia, maka harap segera hubungi Kepaniteraan Mahkamah Agung RI melalui : Email : kepaniteraan@mahkamahagung.go.id Telp : 021-384 3348 (ext.318)



Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia
putusan.mahkamahagung.go.id

ttd./
I Made Tara, SH.
A.Tumpa, SH. MH.

ttd./
Dr. Harifin

ttd./
Prof. Dr. H. Muchsin, SH.

Panitera Pengganti :
ttd./
Sri Asmarani, SH.CN

UNTUK SALINAN
MAHKAMAH AGUNG RI
a/n. PANITERA
PANITERA MUDA PIDANA

(MACHMUD RACHIMI, SH. MH)
NIP. 040018310