

**ANALISA YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA
KEJAHATAN JUDI *ONLINE***

TESIS

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister
Program Magister Hukum**



Oleh

**Bambang Triyono
NIM: 202210004**

**PROGRAM MAGISTER FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM BATIK
SURAKARTA
TAHUN 2024**

ANALISA YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA
KEJAHATAN JUDI *ONLINE*

Oleh

Bambang Triyono
NIM: 202210004

Komisi
Pembimbing

Nama

Tanda
Tangan

Pembimbing I Dr. Hanuring Ayu Ardhani Putri, S.H.,M.H
NIDN/NIDK. 0610078702



Pembimbing II Dr. Ariy Khaerudin, S.H.,M.H
NIDN/NIDK. 0610017302



**Telah dinyatakan memenuhi syarat pada
Tanggal 27 Maret 2024**

Kepala Program Magister Fakultas Hukum
Universitas Islam Batik Surakarta



Dr. Ismiyanto, SH.,M.H
NIDN. 0001106113

**ANALISA YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA
KEJAHATAN JUDI *ONLINE***

TESIS

Oleh

**Bambang Triyono
NIM: 202210004**

**Telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan sah serta
memenuhi syarat pada tanggal 02 April 2024**

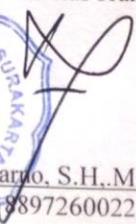
Tim Penguji :

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	<u>Dr. Hanuring Ayu Ardhani Putri, S.H.,M.H</u> NIDN/NIDK. 0610078702	
Sekretaris	<u>Dr. Ariy Khaerudin, S.H.,M.H</u> NIDN/NIDK. 0610017302	
Anggota Penguji	<u>Dr. M. Muhtarom, S.H.,M.H</u> NIDN/NIDK. 8863523419	

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum




H. Suharno, S.H.,M.H
NIDN. 8897260022

Kepala Program Magister Hukum



Dr. Ismiyanto, S.H.,M.H
NIDN. 0001106113

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul **ANALISA YURIDIS PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA KEJAHATAN JUDI *ONLINE*** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat tesis yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor sebagai *author*. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, 02 April 2024



Bambang Triyono
NIM: 202210004

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat dan mampu untuk menyelesaikan tesis ini dengan lancar. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Magister Hukum.

Dalam menyusun tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan baik materiil maupun non materiil dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan yang berbahagia ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan tesis ini:

1. Bapak Suharno, S.H.,MH selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Batik Surakarta yang telah Memberikan ijin menyusun tesis.
2. Ibu Dr. Hanuring Ayu, SH.,MH selaku Pembimbing I Fakultas Hukum Universitas Islam Batik Surakarta yang telah menyetujui permohonan penyusunan tesis ini.
3. Bapak Dr. Ariy Khaerudin, S.H.,MH selaku Pembimbing II Tesis yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Batik Surakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu teori maupun terapan.
5. Ibuku tercinta yang telah memberikan dorongan dan doa kepadaku, kupersembahkan tesis ini kepadamu.
6. Istri tercinta yang telah memberikan support dan kasih sayang kepadaku sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tesis ini yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga budi baik yang telah Bapak, Ibu dan saudara berikan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat di masa sekarang dan yang akan datang.

Surakarta, 02 April 2024

Penulis



Bambang Triyono

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Tim Penguji	iii
Keaslian Tesis	iv
Kata Pengantar	v
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	ix
Abstraksi	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Keaslian Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Tinjauan Pustaka	11
1. Pengertian Tindak Pidana	11
2. Pengertian Judi <i>Online</i>	16
3. Sejarah dan Perkembangan Perjudian <i>Online</i>	37
4. Bentuk-Bentuk Perjudian <i>Online</i>	45

5. Pengertian <i>Cyber crime</i>	47
6. Tinjauan Umum Tentang Penegakan Hukum	65
7. Perjudian <i>online</i> lomba togel facebook/room	83
8. Kajian Teori	88
B. Kerangka Berpikir	101
BAB III METODE PENELITIAN	104
A. Jenis Penelitian.....	105
B. Sumber Data	106
C. Teknik Pengambilan Data	109
D. Teknik Analisa Data	109
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	110
A. Hasil Penelitian	110
B. Pembahasan	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	101
------------------------------------	-----

Abstraksi

Tesis ini memiliki tujuan mengetahui penerapan dan penegakan hukum terhadap pelaku pidana Kejahatan judi *online*. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan penerapan hukum terhadap pelaku pidana Kejahatan Judi *Online*.

Hasil Peneliti sebagaimana dijelaskan penerapan penegakan hukum terhadap pelaku pidana Kejahatan judi *online* dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas undang-undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan penetapan Pasal 45 Ayat (2) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana judi *online* facebook dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh (1) Menyatakan Terdakwa I Teguh Irawan Als Klimis bin (alm) Partowiyono, Terdakwa II Handoko Als Banteng bin Karno, Terdakwa III Heri Setiawan Als Jolondo bin Sunarno, dan Terdakwa IV Sona Waryadi bin Mawardi telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan barang bukti berupa 1 unit HP Merk Samsung A52 milik terdakwa I, 1 buah Handphone A10 milik terdakwa II kemudian 1 buah Handphone Samsung A Plus milik terdakwa II dan 1 buah Handphone VIVO Y 21 milik terdakwa IV kemudian 1 buah ATM BRI dan 1 (satu) buah ATM BRI Britama milik terdakwa II dengan pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan.

Kata kunci : Penerapan, penetapan hukum, judi *online* facebook

Abstract

This thesis aims to determine the implementation and enforcement of the law against criminal perpetrators of online gambling crimes. The research method that will be used is normative legal research with the application of law to online gambling crimes.

The author's results explain the application of the law to perpetrators of online gambling crimes in Article 45 Paragraph (2) of Law No.19 of 2016 concerning amendments to Law No.11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions with the provisions of Article 45 Paragraph (2) Jo Article 27 Paragraph (2) Law No.19 of 2016 concerning amendments to Law No. 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions, Law Number 8 of 1981. The judge's considerations in imposing criminal sanctions for online Facebook gambling in Decision number 182/pid.sus/2022/pn skh (1) Declare Defendant I Teguh Irawan Als Klimis bin (deceased) Partowiyono, Defendant II Handoko Als Banteng bin Karno, Defendant III Heri Setiawan Als Jolondo bin Sunarno, and Defendant IV Sona Waryadi bin Mawardi have been legally proven and promised to be guilty of committing a criminal act with evidence in the form of 1 unit of Samsung A52 brand cell phone belonging to fraudster I, 1 A10 cellphone belonging to defender II then 1 Samsung A Plus cellphone belonging to defender II and 1 VIVO Y 21 cellphone belonging to prosecutor IV then 1 BRI ATM and 1 (one) BRI Britama ATM belonging to defender II with the crime of each sentence is 1 (one) year and three months or if the fine is not paid, it will be replaced by imprisonment for 4 (four) months.

Keywords: Implementation, legal enactment, Facebook online gambling

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan sains dan teknologi melaju dengan begitu cepat menuju arah yang sulit diperkirakan. Perubahan cepat tersebut membawa paradigma baru dalam setiap segi kehidupan, termasuk mengubah potret penyimpangan dan kejahatan, kemudian membuat banyak orang mengalami keaburan dalam melihat batas-batas antara yang benar dengan penyimpangan dan kejahatan.¹

Kemajuan di bidang teknologi informasi telah mengubah beragam hal yang semula dilakukan dengan cara konvensional seperti berkirim surat melalui kantor pos kini cukup dengan fasilitas *e-mail* ataupun menggunakan beragam jenis media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, dan *instagram*. Bahkan untuk mengakses informasi sudah sangat mudah, contohnya di dalam penggunaan *google*.²

Tidak dapat dipungkiri saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan dan budaya manusia. Untuk dapat bertahan hidup dan menjadikan hidup lebih baik, manusia membutuhkan teknologi. Meskipun terkadang teknologi perkembangan tersebut justru membuat hidup manusia menjadi lebih rumit dan sulit. Teknologi yang tercipta dari peradaban manusia

¹ Tb. Ronny Nitibaskara, *Perangkap Penyimpangan dan Kejahatan Teori Baru dalam Kriminologi*, Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian, Jakarta, (2019), hal. 11

² Abrar, A.N. *Teknologi Komunikasi, Perspektif Ilmu Komunikasi*. LESFI : Yogyakarta. (2003).

membentuk dan mengubah lingkungan sosial serta kultural.³

Salah satunya media facebook merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan di Indonesia. Media sosial ini juga sering digunakan karena kemudahan dalam interaksi antar pengguna, cepatnya penyebaran informasi, dan kebebasan dalam menanggapi 'status' antar pengguna. Bebasnya pengguna dalam posting dan berkomentar menjadi salah satu alasan terjadinya konten yang bersifat melukai (abuse) dan berakibat bullying (perundungan) di media sosial. Untuk dapat mendeteksi bullying dapat dilakukan dengan memanfaatkan machine learning.⁴

Kemajuan di bidang teknologi informasi ini kemudian disadari atau tidak telah mengubah cara berpikir, cara bertindak, dan cara bersikap masyarakat dunia khususnya masyarakat Indonesia menjadi lebih dinamis karena kemudahan mengakses informasi dan komunikasi tanpa batasan ruang dan waktu. Melihat Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE), kemudian PP 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Perjudian yang biasanya dilakukan secara konvensional menggunakan media fisik yang tampak jelas terlihat mata seperti judi sabung ayam, judi remi, judi togel dan sebagainya serta melibatkan para pelaku judi berkumpul di satu tempat pada saat melakukan perjudian tersebut, namun saat ini telah bertransformasi menjadi perjudian *online* yang tidak memerlukan perangkat

³ Husain, Chaidar. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 2, Nomor 2. (2014).

⁴ Sartika Kurniali, *Step by Step Facebook*, Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, (2009). hal. 31

fisik yang tampak secara langsung oleh orang lain maupun berkumpulnya para pelaku judi di suatu tempat secara bersama-sama, kini cukup dengan menggunakan media *smartphone* maupun komputer/laptop dimanapun dan kapanpun diinginkan oleh para pelaku perjudian *online* tersebut.⁵

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi pada mulanya telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 542 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHPidana), namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 KUHPidana.⁶

Tindak pidana Perjudian *online* lomba togel facebook/room ini dijumpai di berbagai lingkungan masyarakat. Hekekatnya Perjudian *online* lomba togel facebook/room sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan ditinjau dari kepentingan nasional.⁷ Pasal 1 Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian *online* lomba togel facebook/room menegaskan

⁵ Irfan dan Masyrofah, *Penanggulangan Cyber Crime*, Pustaka Setia, Bandung. (2013).

⁶ Leden Marpaung, *Kejahatan terhadap Kesusilaan dan Masalah Prevensinya*, Sinar Grafika, Jakarta, (2006), hal. 81.

⁷ Bambang Sunggono. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pres, (2013)

semua tindak pidana Perjudian *online* lomba togel facebook/room sebagai kejahatan.

Perjudian *online* sebenarnya ada pengaturan secara khusus yaitu dalam Pasal 27 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam perubahan undang-undang tersebut berbunyi setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan *perjudian*, namun dalam praktik dijumpai bahwa terhadap tindak pidana perjudian *online* seringkali penerapan hukumnya menggunakan Pasal 303 KUHPidana untuk menjerat para pelaku perjudian *online*.

Contoh kasus yang kedua yaitu di dalam Putusan Nomor 25/Pid.B/2020/PN.Pmn, sama halnya seperti kasus sebelumnya terdakwa divonis dengan pidana penjara selama 8 (delapan) bulan, di dalam putusan tersebut terdakwa telah didakwa dan dituntut serta divonis bersalah melakukan tindak pidana yang diatur di dalam Pasal 303 KUHPidana, sedangkan tindak pidana yang diperbuat merupakan perjudian dengan menggunakan media *online*. Hal tersebut dapat dilihat di dalam dakwaan Jaksa Penuntut Umum yang menyebutkan bagaimana peristiwa tindak pidana tersebut dilakukan yaitu terdakwa memasang angka-angka judi togel yang dimasukan ke situs judi *online* Pangeran Toto 1, dan sebelum memasang angka-angka tersebut

terdakwa harus menyetor uang terlebih dahulu ke rekening yang ada pada situs judi *online* tersebut melalui ATM milik terdakwa.

Larangan mengenai Perjudian *online* lomba togel facebook/room ini di perjelas dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban Perjudian *online* lomba togel facebook/room yang merubah ancaman pidana dalam Pasal 303 KUHP dengan ancaman pidana yang berat yaitu 10 (sepuluh) tahun penjara atau denda sebesar 25 (dua puluh lima) juta rupiah.

Penulis bermaksud untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai penegakan hukum perjudian *online*, karena sepengetahuan penulis belum ada pembahasan mengenai penegakan hukum perjudian *online* dalam tesis ini. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti penegakan hukum perjudian *online* dengan judul Analisa Yuridis Penegakan Hukum Tindak Pidana Kejahatan Judi *Online*.

B. Keaslian Penelitian

Dalam sebuah keaslian penelitian, ada rasa tanggung jawab serta sikap yang penuh kejujuran yang harus dimiliki seorang peneliti dalam melakukan suatu penelitian karya tulis tesis. Karya yang dibuat seorang peneliti bebas dari unsur meniru orang lain. Sehingga penulis dalam membuat karya tulis ini dapat mempertanggungjawabkan apa yang ditulisnya.

Berdasarkan penelusuran penulis lakukan terhadap adanya judul penelitian tesis, dilihat dan ditinjau pada Program Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Batik Surakarta tidak penulis temukan judul yang sama mengenai pengakan hukum tindak pidana perjudian *online* di

indonesia. Sebagai bahan perbandingan yang membahas dan mengkaji terkait dengan perjudian *online* ada beberapa tesis yang mirip yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Untuk mendukung penelitian ini, maka penyusun mengemukakan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Putri Oktaviani dalam Tesis yang berjudul “*Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)*” tahun 2020. Pengumpulan data dalam tesis ini menggunakan metode studi kepustakaan, yang mana penulis merujuk kepada bahan-bahan yang didokumentasikan dan yang dipergunakan adalah studi dokumen, yaitu studi dengan cara mempelajari data baik berupa buku, laporan hasil penelitian.⁸ Persamaan dengan penulis ini adalah sama-sama mengkaji mengenai judi *online*. Yang membedakan yakni dalam tesis tersebut yang dibahas adalah peran kepolisian sedangkan dalam peneliti penulis membahas upaya dan faktor penghambat Kepolisian.
2. Penelitian tesis oleh Mulyadi yang berjudul “*Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Tersangka Di Kota Sukoharjo*” tahun 2018. Pengumpulan data dalam tesis ini menggunakan metode wawancara (tanya jawab) dengan responden secara semi terstruktur. Serta menggunakan studi dokumen yang setiap bahan

⁸ Putri Oktaviani. Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta), *Tesis*, Surakarta: UMS, (2020).

tertulis dipersiapkan untuk penelitian.⁹ Persamaan dengan penulis ini adalah sama-sama mengkaji mengenai judi *online*, namun perbedaan keduanya terdapat pada pembahasannya. Pembahasan pada tesis tersebut menjelaskan modus operasi dan faktor penyebabnya tersangka melakukan perjudian, sedangkan pada tesis penulis menjelaskan upaya Kepolisian dan faktor penghambatnya.

Dalam jurnal yang ditulis oleh M.Ramli AT, Andi Haris, Heru, dan Andi Rusdayani A pada tahun 2019 berjudul “Judi *Online* Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)”. Tujuan penelitian ini dimaksudkan dengan maraknya judi *online* di kalangan remaja terutama di Kelurahan Bone Bone. Perjudian dalam jaringan (*daring*) saat ini berkembang dengan pesat, awalnya perjudian *online* hanya berupa game kartu, saat ini dari judi tebak skor pertandingan sepak bola hingga sabung ayam banyak menjamur di situs-situs lokal maupun mancanegara, seperti SBObet Dewa poker BETWIN303 dan memiliki user untuk melakukan transaksi judi, permainan judi *online* cukup sangat praktis untuk dilakukan serta faktor perkembangan fasilitas yang mendukung. Pertumbuhan judi *online* yang berkembang pesat di dunia maya ternyata kurang diantisipasi pemerintah, fokus, ke pornografi melalui UU anti pornografi pemerintah seakan membiarkan judi *online* yang terdaftar yayasan DNS nawala. Menurut pengelola yayasan nawala Irwin day, pertumbuhan judi *online* yang pesat juga salah satunya dipicu oleh pembiaran yang dilakukan

⁹ Mulyadi,: Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak di Kota Makassar, *Tesis*, Makassar: Universitas Hasanuddin Makassar, (2018).

internet aservice provider mengingat biasanya pelaku judi *online* merupakan pelanggan besar dari ISP yang bersangkutan. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan terdapatnya kasus perjudian di Kelurahan Bone-Bone sehingga peneliti mengambil penelitian tersebut agar remaja yang melakukan mengetahui dampaknya tersebut.¹⁰ Maka perbedaan dengan penelitian penulis adalah cakupan yang diteliti itu langsung ke Polres Sukoharjo untuk mendapatkan informasi yang lebih valid mengenai upaya serta faktor penghambatnya.

3. Fatika Putriyola Aulia, 2022, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat” dengan batasan masalah mengenai penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* oleh aparat penegak hukum di wilayah hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat dan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali* terhadap tindak pidana perjudian *Online* di wilayah hukum Pengadilan Negeri Pariaman Sumatera Barat
4. Diva Aulia Nabila, 2021, Penanggulangan Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* Oleh Kepolisian di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Kota Bukittinggi” dengan batasan permasalahan mengenai Faktor-faktor apakah yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian *online* di wilayah hukum Polres Kota Bukittinggi, upaya penanggulangan tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh aparat kepolisian di wilayah

¹⁰ Muhammad Ramli AT and others, *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*”, Hasanuddin *Journal of Sociology*, 1.2, (2019).

hukum Polres Kota Bukittinggi dan kendala yang dihadapi oleh aparat Kepolisian Kota Bukittinggi dalam menanggulangi tindak pidana perjudian *online*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penerapan Penegakan Hukum Pelaku Pidana Kejahatan Judi *Online*?
2. Bagaimana Pertimbangan Hakim dalam Menjatuhkan Sanksi Pidana Kejahatan Judi *Online*?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Penerapan Penegakan Hukum Pelaku Pidana Kejahatan Judi *Online*.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk Mengetahui Penerapan Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Pidana Judi *Online*.
- b. Untuk Mengetahui Pertimbangan Hakim dalam Menjatuhkan Sanksi Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Kejahatan Perjudian *Online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum dalam mengkaji Tinjauan Yuridis Normatif, Terhadap Penerapan Penegakan hukum Tindak Pidana Kejahatan Judi *Online*. Selain itu diharapkan juga penelitian ini dapat sebagai acuan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan bagi penyusunan rencana-rencana pembangunan hukum, khususnya bagi para pengambil kebijakan dalam menyusun rancangan undang-undang atau peraturan perundang-undangan mengenai sanksi pidana terhadap pelaku tindak pidana Kejahatan Perjudian *online* lomba togel *facebook/room togel*, serta dapat menambah khazanah keilmuan dan mengembangkan pola pikir bagi peneliti dan pembaca, khususnya bagi civitas akademika yang menerapkan penelitian hukum ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Tindak Pidana

Pengertian tindak pidana tidak kita temukan dalam KUHPidana, tetapi dalam ilmu hukum pidana terdapat beraneka ragam pengertian tindak pidana yang didefinisikan oleh para sarjana hukum pidana guna membantu memahami apa yang dimaksud dengan tindak pidana tersebut.

Peristilahan yang sering dipakai dalam hukum pidana adalah istilah “tindak pidana”. Istilah ini dimaksudkan sebagai terjemahan dari istilah bahasa Belanda, yaitu *delict* atau *strafbaarfeit*.¹¹ Tetapi tidak ada penjelasan resmi tentang apa yang dimaksud dengan *strafbaarfeit*. Oleh karena itu, para ahli hukum berusaha untuk memberikan arti dan istilah itu, namun hingga saat ini belum ada keseragaman pendapat tentang apa yang dimaksud dengan *strafbaarfeit*.¹²

Tindak pidana menurut wujud dan sifatnya adalah bertentangan dengan tata tertib atau ketertiban masyarakat dalam arti bertentangan dengan atau menghambat terlaksananya tata dalam pergaulan masyarakat yang baik dan adil, menurut Moeljatno :¹³

“Perbuatan pidana atau tindak pidana itu bersifat merugikan masyarakat, jadi anti sosial, karenanya perbuatan itu dilarang keras

¹¹ M.Sudrajat Bassar, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Rmaja Krya, Bandung, (2019), hal. 1

¹² Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana II*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, (2017), hal. 67.

¹³ Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta. (2015).

atau pantang dilakukan, dengan demikian konsepsi perbuatan pidana atau tindak pidana dapat disamakan atau disesuaikan dengan konsepsi perbuatan pantangan yang telah lama dikenal dalam masyarakat Indonesia asli sejak jaman nenek moyang.¹⁴

Seperti halnya untuk memberikan definisi terhadap istilah hukum, maka tidaklah mudah untuk memberikan perumusan atau definisi terhadap istilah “tindak pidana”. Masalah tindak pidana dalam ilmu hukum pidana merupakan bagian yang paling pokok dan sangat penting. Telah banyak diciptakan oleh para sarjana hukum pidana perumusan atau definisi tentang tindak pidana, dan di samping ada persamaan, terdapat juga perbedaan. Di bawah ini akan dikemukakan beberapa pendapat dari para sarjana hukum mengenai definisi tindak pidana yang walaupun beraneka ragam penjelasan dari masing-masing sarjana hukum, namun ada benang merah yang dapat diperoleh dari penjelasan tersebut. Pada hakikatnya, setiap perbuatan pidana harus dari unsur-unsur lahiriah (fakta) oleh perbuatan, mengandung kelakuan dan akibat yang ditimbulkan karenanya. Keduanya memunculkan kejadian dalam alam lahir (dunia). Tindak pidana yang terdapat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pada umumnya dapat dijabarkan ke dalam unsur-unsur yang pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua macam unsur yaitu unsur-unsur subektif dan unsur-unsur obektif.

Menurut Sofjan Sastrawidjya, dalam bukunya hukum pidana mengutip pendapat Simon yang menyatakan sebagai berikut:

¹⁴ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Rineka Cipta, (2015), hal. 10

“*strafbaarfeit*” adalah kelakuan yang diancam dengan pidana yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab.¹⁵

Menurut Van Hamel dalam Wirjono Prodjodikoro mengatakan, bahwa : *Strafbaarfeit* adalah sama dengan perumusan Simon, tetapi Van Hamel menambahkannya dalam kalimat bahwa “kelakuan itu harus dipidana”. Sofjan Sastrawidjaja, juga mengutip pendapat Vos bahwa suatu peristiwa pidana adalah suatu kelakuan manusia yang oleh peraturan dilarang dan diancam dengan hukuman.¹⁶ Wirjono Prodjodikoro dalam bukunya mengatakan tindak pidana sebagai suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana, pelaku ini dapat dikatakan merupakan subjek tindak pidana.

Menurut Hazewinkel-Suriga dalam P.A.F. Lamintang, membuat suatu rumusan yang bersifat umum dari *strafbaarfeit* atau tindak pidana sebagai suatu perilaku manusia yang pada suatu saat tertentu telah ditolak di dalam sesuatu pergaulan hidup tertentu dan dianggap sebagai perilaku yang harus ditadakan oleh hukum pidana dengan menggunakan sarana-sarana yang bersifat memaksa yang terdapat di dalamnya.¹⁷

Menurut Pompe dalam P.A.F. Lamintang, perkataan *straffbaarfeit* atau tindak pidana itu secara teoritis dapat dirumuskan sebagai suatu

¹⁵ Sofyan sastrawidjaya, *Hukum Pidana*, Armico, Bandung, (2005), hal. 113.

¹⁶ Wiryono Projodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Eresco, Bandung, (2016), hal. 55.

¹⁷ P.A.F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, (2018), hal. 181-182.

pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum.¹⁸

Menurut S.R Sianturi memberikan rumusan sebagai berikut: “Tindak pidana adalah sebagai suatu tindakan pada, tempat, waktu, dan keadaan tertentu yang dilarang (atau diharuskan) dan diancam dengan pidana oleh undang-undang bersifat melawan hukum, serta dengan kesalahan dilakukan oleh seseorang (yang bertanggung jawab)”.¹⁹

Menurut Penggolongan jenis-jenis delik dalam KUHPidana, terdiri atas kejahatan dan pelanggaran. Penggolongan untuk kejahatan disusun di dalam Buku II KUHPidana dan pelanggaran disusun di dalam Buku III, undang-undang hanya memberikan penggolongan kejahatan dan pelanggaran, akan tetapi tidak memberikan arti yang jelas.²⁰

Sebenarnya arti kata dari kedua istilah “kejahatan” dan “pelanggaran” ini adalah sama, yaitu suatu perbuatan yang melanggar sesuatu dan berhubungan dengan hukum, yang berarti tidak lain daripada perbuatan “melanggar hukum”. Maka dari arti kata tersebut di atas tidak dapat dilihat perbedaan antara dua golongan tindak pidana itu. Untuk menemukan perbedaan itu terdapat dua cara yang dipergunakan, yaitu :

¹⁸ *Ibid*, hal. 182

¹⁹ Amir Ilyas, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rangkang Education Yogyakarta & PuKAP Indonesia, Yogyakarta, (2012). hal. 18-19.

²⁰ Adami Chazawi, *Pelajaran Umum Hukum Pidana 3 Percobaan & Penyertaan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, (2020), hal. 81.

- 1) Dengan cara meneliti maksud dari pembentuk undang-undang
- 2) Dengan cara meneliti sifat yang berbeda antara tindak-tindak pidana yang dimuat dalam Buku II dan Buku III KUHPidana.²¹

Surat penjelasan (*Memorie van Toelichting*) selanjutnya disingkat *M.v.T*, dijelaskan bahwa Pembentuk Undang-Undang Hukum Pidana mengatakan bahwa:

- 1) Ada perbuatan-perbuatan yang oleh hukum dan yang oleh undang-undang dinyatakan merupakan tindak pidana.
- 2) Adakalanya diadakan ancaman pidana terhadap suatu perbuatan yang sudah merupakan pelanggaran hukum, sebelum pembentuk undang-undang membicarakannya. Atau yang kita anggap tidak baik, meskipun pembentuk undang-undang tidak membicarakannya.
- 3) Adakalanya suatu perbuatan yang dalam arti “filsafat hukum“ baru menjadi pelanggaran hukum, oleh karena dinyatakan demikian oleh undang-undang. Jadi perbuatan tersebut hanya dikenal dari bunyi undang-undang.²²

Adanya penjelasan resmi ini, maka oleh para penulis sarjana hukum di dalam penggolongan adalah tindak pidana berdasarkan hukum, sedangkan pelanggaran adalah tindak pidana berdasarkan undang-undang.

Menurut pendapat Wirjono Projodikoro menyatakan : Penggolongan ini tidak tepat oleh karena semua tindak pidana , baik yang dimasukkan dalam buku II KUHPidana sebagai tindak pidana kejahatan, maupun yang

²¹ *Ibid*, hal. 95-96

²² *Ibid*, hal. 97

dimaksudkan dalam buku III KUHPidana sebagai pelanggaran, merupakan tindak pidana berdasarkan hukum maupun tindak pidana berdasarkan undang-undang. Semua perbuatan itu adalah tindak pidana berdasarkan undang-undang, oleh karena kenyataannya untuk kedua golongan perbuatan itu undang-undanglah yang menjadikan si pembuat dapat dihukum. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kualitatif, melainkan hanya ada perbedaan kuantitatif saja, yaitu kejahatan pada umumnya diancam dengan hukuman lebih berat daripada pelanggaran. Dan ini nampaknya didasarkan pada sifat lebih berat dari kejahatan.²³

2. Tinjauan Umum Tentang Perjudian *Online*

a. Pengertian Perjudian

Menurut Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul “Patologi Sosial”, perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.²⁴ Pengaturan perjudian sendiri dapat ditemukan dalam Pasal 303 KUHP, Pasal 303 bis KUHP dan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Perjudian (gambling) dalam kamus Webster didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan elemen risiko. Risiko didefinisikan sebagai

²³ Wijono Projodikoro, *Op Cit*, hal. 26

²⁴ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, Jilid I*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, (2005), hal. 56.

kemungkinan terjadinya suatu kerugian. Sementara, K.C. Carson dan J.N. Butcher dalam buku “*Abnormal Psychology and Modern Life*”, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.²⁵

Isi Pasal 27 Ayat (2) UU 1/2024.

Pada dasarnya, judi *online* merupakan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 27 ayat (2) UU 1/2024 tentang perubahan kedua UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut :

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

Unsur Pasal 27 Ayat (2) UU Nomor 1 th 2024.

Dari bunyi Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 1 th 2024, terdapat beberapa penjelasan unsur, sebagai berikut:

"Mendistribusikan" adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik.

"Mentransmisikan" adalah mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain melalui sistem elektronik.

"Membuat dapat diakses" adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui sistem elektronik

²⁵ Carson K.C. dan Butcher J.N., *Abnormal Psychology and Modern Life*, New York : Harper Collins Publisher, Inc., (1992), hal.

yang menyebabkan informasi dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Kemudian, yang dimaksud pada Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 1 th 2024 di atas mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu. Lalu, orang yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 1 th 2024 berpotensi dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar, sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 th 2024.

Pasal Perjudian dalam KUHP, sebagai informasi, selain diatur dalam UU 1/2024, tindak pidana perjudian juga diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 *bis* KUHP yang pada saat artikel ini diterbitkan masih berlaku dan Pasal 426 dan Pasal 427 UU 1/2023 tentang KUHP baru yang berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan, (3) yaitu tahun 2026. Berikut adalah bunyi Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP:

Pasal 303

Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25 juta, barang siapa tanpa mendapat izin: dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; dengan sengaja menawarkan

atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara; menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.¹

Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu. Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Pasal 303 bis.

Diancam dengan pidana penjara paling lama 4 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 10 juta: barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303; barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.¹

Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini,

dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 tahun atau pidana denda paling banyak Rp15 juta.

Tindak Pidana Perjudian dalam KUHP Baru :

Selanjutnya, tindak pidana perjudian dalam UU 1/2023 berbunyi sebagai berikut:

Pasal 426

Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, yaitu Rp. 2 miliar (4) Setiap Orang yang tanpa izin: menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian; menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut; atau menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian. Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Pasal 427.

Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak kategori III, yaitu Rp. 50 juta.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perjudian adalah :

“Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dalam buku “*Abnormal Psychology and Modern Life*”, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perjudian adalah :

“Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.²⁶

Pengertian lain dari judi, dapat dilihat dalam kamus istilah hukum yang menyebutkan : “Perjudian sebagai “*hazardspel*” atau dengan kata lain dari “*kansspel*”, yaitu permainan judi, permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada.²⁷ Perjudian pada hakikatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan kejahatan.²⁸ Judi adalah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang

²⁶ W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Balai Pustaka, (2012), hal. 419

²⁷ N.E. Algra dan H.R.W. Gokkel, Kamus Istilah Hukum, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata, dkk., Jakarta : Bina Cipta, (1983), hal. 186

²⁸ Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan permainan.

Meskipun masalah perjudian sudah diatur dalam peraturan perundangundangan, tetapi baik dalam KUHP maupun Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, ternyata masih mengandung beberapa kelemahan. Kelemahan ini yang memungkinkan masih adanya celah kepada pelaku perjudian untuk melakukan perjudian²⁹.

Adapun beberapa kelemahannya adalah :

“Perundang-undangan hanya mengatur perjudian yang dijadikan mata pencaharian, sehingga kalau seseorang melakukan perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian, maka dapat dijadikan celah hukum yang memungkinkan perjudian tidak dikenakan hukuman pidana”.

Perundang-undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman, tetapi tidak mengatur tentang batas minimal hukuman. Sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau bahkan dibebaskan. Pasal 303 bis ayat (1) angka 2 KUHP, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang legal atau ada izin penguasa sebagai pengecualian, maka tidak dapat dikenakan pidana terhadap pelakunya. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (Korupsi, Kolusi dan Nepotisme)

²⁹ Itca Toys Alyamabra, *Disparitas Putusan Hakim Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi di Pengadilan Negeri Malang)*, Jurnal Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, Malang, (2014), hal. 4

dengan pejabat yang berwenang. Hal ini mengakibatkan dari peraturan yang ada bertentangan dengan Pasal 1 Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan³⁰.

Apa yang terdapat dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh R. Soesilo, yang menyatakan bahwa
.31

“Yang menjadi objek disini adalah “permainan judi” dalam bahasa asingnya “hazardspel”. Bukan semua permainan masuk “hazardspel”, yaitu (Pasal 303 ayat (3) KUHP) tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.Selanjutnya dikemukakan bahwa yang juga masuk Hazardspel ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau pemain lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertarungan lainnya. “Hazardspel” ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan suatu permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertarungan lainnya. “Hazardspel”, misalnya : main dadu, main selikuran, main jemeh, kudok-ulo, roulette, bakarat, keepingkeles, kocok, keplek, tambola dan lain-lain, juga masuk totalisator dalam perlombaan pacuan kuda, pertandingan sepak bola, dan sebagainya. Tidak termasuk dalam “*Hazardspel*”, misalnya : joker, domino, bridge, ceki, koah, pei dan sebagainya bisa dijadikan hiburan.

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet (*online gambling* atau internet gambling) biasanya

³⁰ Stevin Hard Awaeh, *Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi Online Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana*”, Jurnal Lex et Societatis, Vol. V, No. 5, Juli 2017, hal. 160.

³¹ R. Soesilo, Kitab undang-undang hukum pidana, KUHP serta komentar-komentarnya lengkap pasal demi pasal, Politesa. (1991).

terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi *online*.³²

Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah petaruh mengirim uang, maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang, maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang³³.

b. Macam-macam Perjudian

Pada masa sekarang, banyak bentuk permainan judi dan menuntut ketekunan serta keterampilan dalam berjudi. Umpamanya pertandingan-pertandingan atletik, badminton, tinju, gulat dan sepak bola bisa menjadi obyek judi. Juga pacuan-pacuan misalnya: pacuan kuda, anjing balap, biribiri dan karapan sapi. Permainan dan pacuanpacuan tersebut semula bersifat kreatif dalam bentuk asumsi yang menyenangkan untuk menghibur diri sebagai Pelepas ketegangan sesudah bekerja. Dikemudian hari ditambahkan elemen pertaruhan guna memberikan insentif kepada para pemain untuk memenangkan pertandingan. Di samping itu dimaksudkan pula

³² Onno W Purbo, *Internet Wireless & Hotspot*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo, (2006).

³³ Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Bandung : Computer Network Research Group, (2007), hal. 22

untuk mendapatkan keuntungan komersial bagi orang-orang atau kelompokkelompok tertentu.³⁴

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), Di sebutkan beberapa macam perjudian yaitu: Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

1) Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

- (1) Roulette
- (2) Blackjack
- (3) Bacarat
- (4) Creps
- (5) Keno
- (6) Tombala
- (7) Super Ping-Pong
- (8) Lotto Fair
- (9) Satan
- (10) Paykyu
- (11) Slot Machine (Jackpot)
- (12) Ji Si Kie
- (13) Big Six Wheel
- (14) Chuc a Cluck

³⁴ Chazawi, Adami, Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik, Media Nusa Creative, Malang. (2015).

- (15) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan
 - (16) Yang berputar (Paseran)
 - (17) Pachinko
 - (18) Poker
 - (19) Twenty One
 - (20) Hwa-Hwe
 - (21) Kiu-Kiu
- 2) Republik Indonesia, Undang-Undang RI. Pasal 1 Ayat 1 Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Perjudian di tempattempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- (1) Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
 - (2) Lempar gelang
 - (3) Lempar uang (coin)
 - (4) Koin
 - (5) Pancingan
 - (6) Menebak sasaran yang tidak berputar
 - (7) Lempar bola
 - (8) Adu ayam
 - (9) Adu kerbau
 - (10) Adu kambing atau domba

- (11) Pacu kuda
- (12) Kerapan sapi
- (13) Pacu anjing
- (14) Hailai
- (15) Mayong/Macak
- (16) Erek-erek.

Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan

- 1) Adu ayam
- 2) Adu sapi
- 3) Adu kerbau
- 4) Pacu kuda
- 5) Karapan sapi
- 6) Adu domba atau kambing
- 7) Adu burung merpati

Dalam penjelasan di atas, dikatakan bahwa bentuk perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimasa yang akan datang sepanjang termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP.

c. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian

Dari pemaparan diatas mengenai perjudian, maka ada 3 (tiga) unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikategorikan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah³⁵ :

- 1) Permainan / perlombaan. Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.
- 2) Untung-untungan. Artinya, untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif / kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.
- 3) Ada taruhan. Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah

³⁵ Moeljatno, *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*, Jakarta : Bina Aksara, (2004), hal. 41.

sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

Dari uraian di atas, maka jelas bahwa segala perbuatan yang memenuhi ketiga unsur diatas, meskipun tidak disebut dalam Peraturan Pemerintah RI No. 9 Tahun 1981 adalah masuk kategori judi meskipun dibungkus dengan nama-nama yang indah sehingga nampak seperti sumbangan, semisal : Porkas atau SDSB. Bahkan sepakbola, pingpong, bulutangkis, voley dan catur bisa masuk kategori judi, bila dalam prakteknya memenuhi ketiga unsur di atas³⁶.

Dalam KUHP ada 2 (dua) pasal yang mengatur tentang perjudian yaitu Pasal 303 dan Pasal 303 bis. Sementara itu pembagian jenis perjudian menurut KUHP, adalah :³⁷

1) Kejahatan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, kejahatan tersebut lebih lengkapnya dirumuskan dalam Pasal 303 KUHP, adalah :

a) Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah), barang siapa tanpa mendapat izin :

(1) Ke-1 : Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam usaha itu.

³⁶ Gerald Waney, Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis. KUHP)", *Jurnal Lex Crimen* Vol. V, No. 3, Maret 2016, hal. 33.

³⁷ R. Sugandhi, KUHP Dengan Penjelasannya, Surabaya : Usaha Nasional, (1980), hal. 34.

(2) Ke-2 : Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam usaha itu dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.

(3) Ke-3 : Menjadikan turut serta dalam permainan judi sebagai pencaharian.

- b) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk jalankan pencahariannya itu.
- c) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana yang pada umumnya untuk mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut lomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Dalam rumusan Pasal 303 KUHP di atas memuat 5 (lima) kejahatan mengenai perjudian yang terdapat dalam ayat (1), yaitu³⁸ :

- a) Dalam butir 1, memuat 2 (dua) kejahatan;
- b) Dalam butir 2, memuat 2 (dua) kejahatan;
- c) Dalam butir 3, memuat satu macam kejahatan”.

Sedangkan dalam ayat (2) memuat tentang dasar pemberatan pidana, dan ayat (3) memuat tentang pengertian judi yang ada dalam ayat (1). 5 (lima) kejahatan tersebut di atas, mengandung unsur tanpa izin, dalam unsur tanpa izin inilah melekat unsur melawan hukum kelima kejahatan di atas :

- a) Kejahatan ke-1

Kejahatan ini dimuat dalam butir pertama, yaitu kejahatan yang melarang yang tanpa izin dengan sengaja memberikan atau menawarkan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian. Dari uraian tersebut, maka unsur kejahatan ini adalah :

(1) Unsur Objektif :

- (a) Perbuatannya : Menawarkan dan memberikan kesempatan;
- (b) Objek : Untuk bermain judi tanpa izin;
- (c) Dijadikan sebagai mata pencaharian.

³⁸ R. Soesilo, *Pokok-Pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik-Delik Khusus*, (Bogor : Politeia, (2012), hal. 58.

(2) Unsur Subjektif :

Dalam kejahatan pertama ini, si pembuat tidak melakukan perjudian. Dalam kejahatan ini tidak termuat larangan untuk bermain judi, tetapi perbuatan yang dilarang adalah : menawarkan kesempatan bermain judi; dan memberikan kesempatan berjudi.

Menawarkan kesempatan disini berarti si pembuat melakukan apa saja untuk mengundang atau mengajak orang-orang untuk bermain judi, dengan menyediakan tempat atau waktu tertentu. Dalam hal ini, belum ada orang yang melakukan perjudian. Sementara itu, memberikan kesempatan berarti menyediakan peluang dengan sebaik-baiknya dengan menyediakan tempat tertentu untuk bermain judi.

Dalam hal ini, sudah ada orang yang bermain judi. Perbuatan menawarkan dan memberikan kesempatan haruslah dijadikan sebagai pencaharian, artinya perbuatan itu tidak dilakukan seketika melainkan berlangsung lama, dan dari perbuatan itu pembuat mendapatkan uang yang dijadikan sumber pendapatan untuk kehidupannya. Selain pencaharian dalam kejahatan pertama ini, juga harus dibarengi dengan unsur tanpa izin dari instansi yang berwenang. Tanpa adanya izin, berarti ada unsur melawan

hukumnya.

b) Kejahatan ke-2

Kejahatan yang ke-2 juga dimuat dalam butir ke-1 adalah tanpa izin dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha permainan judi. Dengan demikian, terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

(1) Unsur Objektif :

(a) Perbuatannya : Turut serta;

(b) Objek : Dalam suatu kegiatan usaha permainan judi tanpa izin;

(2) Unsur Subjektif :

Dengan sengaja, pada kejahatan perjudian jenis ke-2 ini, perbuatannya adalah turut serta, artinya dia ikut terlibat dalam usaha permainan judi bersama orang lain. Seperti pada bentuk pertama, dalam bentuk kedua ini juga memuat unsur dengan sengaja, akan tetapi kesengajaan ini lebih kepada unsur perbuatan turut serta dalam kegiatan usaha permainan judi, artinya bahwa si pembuat menghendaki untuk melakukan perbuatan turut serta didasarkan bahwa keturutsertaannya itu adalah kegiatan permainan judi.

c) Kejahatan ke-3

Kejahatan perjudian bentuk ketiga ini adalah tanpa izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi. Unsur-unsurnya adalah:

(1) Unsur Objektif :

- (a) Perbuatannya : Menawarkan atau memberi kesempatan;
- (b) Objek : Kepada khalayak umum untuk bermain judi tanpa izin;

(2) Unsur Subjektif : Dengan sengaja.

Kejahatan perjudian ketiga ini sangat mirip dengan kejahatan perjudian bentuk pertama. Persamaannya adalah unsur perbuatan, yaitu menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi. Sementara perbedaannya adalah sebagai berikut³⁹ :

- (a) Pada bentuk pertama, perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan tidak disebutkan kepada siapa ditujukan, bisa kepada seseorang atau beberapa orang, sedangkan kepada khalayak umum. Jadi, tidak berlaku kejahatan bentuk ketiga ini jika hanya ditujukan pada seseorang atau beberapa orang saja.

³⁹ S.R. Sianturi, *Tindak Pidana di KUHP Berikut Uraianannya*, Bandung : Alumni, (2010), hal. 82.

(b) Pada bentuk pertama, secara tegas disebutkan bahwa kedua perbuatan itu dijadikan sebagai mata pencaharian, sedangkan pada bentuk ketiga ini tidak terdapat unsur pencaharian”.

d) Kejahatan ke-4

Kejahatan perjudian bentuk keempat dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP adalah larangan dengan sengaja turut serta dalam menjalankan kegiatan usaha perjudian tanpa izin, dimana unsur-unsurnya adalah sebagai berikut ⁸³:

(1) Unsur Objektif :

(a) Perbuatannya : Turut serta;

(b) Objek : Dalam kegiatan usaha permainan judi tanpa izin;

(2) Unsur Subjektif :

Dengan sengaja, bentuk keempat ini juga hampir sama dengan bentuk kedua, perbedaannya terletak pada unsur turut sertanya. Pada bentuk kedua, unsur turut serta ditujukan pada kegiatan usaha perjudian sebagai mata pencaharian, sedangkan dalam bentuk keempat ini, unsur turut sertanya ditujukan bukan untuk mata pencaharian.

e) Kejahatan ke-5

Pada bentuk kelima ini juga terdapat unsur serta, namun serta dalam bentuk kelima ini bukan lagi mengenai

turut serta dalam menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, melainkan turut serta dalam permainan judi itu sendiri. Menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar Pasal 303 KUHP.

Perjudian yang dimaksud di atas diatur dalam Pasal 303 bis KUHP, ditambah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 yang rumusannya, sebagai berikut :⁴⁰

- 1) Diancam dengan pidana penjara maksimum empat tahun atau pidana denda maksimum sepuluh juta rupiah;

Ke-1 : Barang siapa yang menggunakan kesempatan sebagaimana tersebut dalam Pasal 303, untuk bermain judi

Ke-2 : Barang siapa yang turut serta bermain judi di jalan umum atau disuatu tempat terbuka untuk umum, kecuali jika untuk permainan judi tersebut telah diberi ijin oleh penguasa yang berwenang.

- 2) Jika ketika melakukan kejahatan itu belum lewat dua tahun sejak pemidanaan yang dulu yang sudah menjadi tetap karena salah satu kejahatan ini, ancamannya dapat menjadi pidana penjara maksimum enam tahun, atau denda maksimum lima belas juta rupiah". Dalam pasal ini, terdapat dua jenis kejahatan tentang perjudian, jenis kejahatan itu adalah :

- a) Bentuk I.

Pada bentuk pertama terdapat unsur-unsur sebagai berikut :

⁴⁰ Pasal 303 bis KUHP dan bandingkan dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

- (1) Perbuatan : Bermain judi;
- (2) Dengan menggunakan kesempatan yang diadakan dengan melanggar Pasal 303 KUHP. Kejahatan dalam Pasal 303 bis, tidak berdiri sendiri, melainkan bergantung pada terwujudnya Pasal 303 KUHP. Tanpa terjadinya pelanggaran Pasal 303 KUHP, maka pelanggaran Pasal 303 bis KUHP juga tidak ada.

b) Bentuk II.

Pada bentuk kedua ini unsur-unsurnya sebagai berikut :

- (1) Perbuatan : ikut serta bermain judi;
- (2) Tempatnya : Jalan umum, pinggir jalan, tempat yang dapat dikunjungi umum;
- (3) Perjudian itu tanpa izin dari penguasa yang berwenang.

3. Sejarah dan Perkembangan Perjudian *Online*

Selama dua sampai tiga tahun terakhir, industri perjudian *online* berkembang pesat. Namun, perjudian *online* dimulai pada tahun 1994 dengan “*Free Trade and Processing Zone Act 1994*” yang disahkan oleh Pemerintah Antigua Barbuda. Banyak casino *online* saat ini yang memang masih beroperasi berdasarkan undang-undang ini.

Sejarah perjudian *online* dari dimulai pada tahun 1994 sampai akhir tahun 2001. Berikut dibawah ini adalah sejarah singkatnya⁴¹:

- a. Pada Tahun 1994 : Microgaming (salah satu pengembang perangkat

⁴¹<http://www.suehiroutah.com/sejarah-perjudian-online/>., diakses pada tanggal 17 Februari 2024

lunak dan pemasok perangkat lunak perjudian terbesar di dunia) didirikan.

- b. Pada Tahun 1995 : Kriptologi, perusahaan yang dirancang untuk mengembangkan paket perangkat lunak yang bisa memproses transaksi dengan aman, didirikan.
- c. Pada Tahun 1996 : Boss Specialtidningar AB memulai pengembangan sistem operasi kasino *online*. Microgaming mulai berkonsentrasi pada pengembangan teknologi kasino *online*. Intercasino mulai beroperasi dan mengklaim sebagai kasino internet pertama yang menerima uang sungguhan untuk bertaruh.
- d. Pada Tahun 1997 : Perkembangan Boss Casinos yang dipindahkan ke Boss Media AB terletak di Antigua Barbuda. Antigua Barbuda adalah satu dari sedikit negara yang memberlakukan judi *online*.
- e. Pada Tahun 1998 : *Microgaming* meluncurkan slot jackpot progresif *online* pertama, yang diberi nama Cash Splash. Undang-Undang Larangan Perjudian Internet diperkenalkan di Amerika Serikat. RUU tersebut gagal untuk lulus. Industri game menghasilkan pendapatan US\$. 834,5 juta.
- f. Pada Tahun 1999 : Lasseter's, kasino internet berlisensi pertama di Australia *Online*. Perkiraan ada sekitar 700 kasino internet yang mengambil taruhan *online*. Perangkat lunak game baru tersedia yang memiliki fungsi multi-player, memungkinkan beberapa pemain bermain bersama dan mengobrol satu sama lain saat terlibat dalam

game online.

- g. Pada Tahun 2000 : Pemerintah Federal Australia menyampaikan Undang-Undang Moratorium Perjudian Interaktif. Hal ini menjadikannya ilegal untuk kasino *online* manapun, tidak berlisensi dan beroperasi sebelum bulan Mei 2000, untuk beroperasi. Lasseter's *Online* menjadi satu-satunya kasino *online* yang diizinkan beroperasi di Australia berdasarkan undang-undang baru. Perkiraan ada sekitar 680.000 pelanggan yang menggunakan sistem pembayaran elektronik *online* untuk pertaruhan Internet. Gibraltar dan *Isle of Man* mulai menawarkan lisensi taruhan olahraga *online*.
- h. Pada Tahun 2001 : Hingga 8 juta orang diperkirakan berjudi *online* dengan uang sungguhan. Ini menjadi legal bagi kasino *online* berlisensi untuk beroperasi di luar Nevada, menurut undang-undang Nevada yang baru. Seorang penjudi *online* memenangkan US\$. 414.119, bermain slot di kasino *online* Karibia. Ini adalah kemenangan *online* terbesar sampai saat ini”.

Awal mulanya bermunculan agen atau bandar judi *online* yang bermula dari adanya larangan keras atas legalitas judi di setiap negara tersebut. Dengan begitu, maka banyak bandar judi konvensional (rumah kasino) yang gulung tikar karena dianggap ilegal dan menyalahi aturan pemerintah setempat yang telah melarang. Tidak kalah pada akhirnya para agen judi konvensional pun menginovasikan terobosan baru tentang permainan judi tersebut dengan akses yang lebih mudah lagi tanpa harus

mendatangi atau bermain secara terangterangan di rumah judi.⁴²

Melalui terobosan seperti ini, ternyata sangat mendapatkan simpati yang besar dari kalangan penggemar judi. Kebijakan dari sistem komputerisasi yang sudah terjaga dengan rapi, para bandar bisa langsung melakukan perjudian tanpa adanya rasa cemas mengenai larangan dan legalitas dari pemerintah setempat juga. Pada tahun 1990 para agen judi *online* telah memulai dan mengawali dari dunia perjudian *online* tersebut. Maka dari itu, internet dan website profesional pun mulai hadir dan langsung juga diperkenalkan pada publik dengan luas.

Perjudian yang sudah menjadi bagian integral kehidupan manusia dari ribuan tahun lalu dan memang sudah dimulai sejak peradaban kuno dari waktu ke waktu. Orang-orang di berbagai belahan dunia memiliki game perjudian yang unik dengan geografi mereka sebelumnya. Migrasi orang di seluruh negara dan benua diangkut ke berbagai belahan dunia, dimana mereka dipengaruhi oleh rasa lokal yang unik untuk berkembang menjadi keseluruhan permainan baru atau versi seru dari yang sudah ada. Dunia adalah tempat yang berbeda sebelumnya, dan geografi individu mempertahankan cita rasa perjudian *online* mereka yang unik.⁴³

Dunia perjudian pun semakin berubah sangat drastis semenjak hadirnya internet yang memang menghubungkan semua kalangan dari seluruh penjuru dunia serta mengubah cara kehidupan keseharian manusia

⁴²<http://www.suehiroutah.com/sejarah-perjudian-online/>., diakses pada tanggal 17 Februari 2024

⁴³ Mansur, Arief Muhammad, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama, Jakarta. (2010).

juga. Dunia pun akan terasa dalam genggaman pada saat internet memperkenalkan seluruhnya. Tidak hanya itu saja, dengan jaringan semacam ini pun mengubah perjudian secara *online* juga yang berawal dari kasino *online*.⁴⁴

Pada tahun 1994 negara Karibia Antigua dan Barbuda mengeluarkan *The Free Trade and Processing Zone Act No. 12 of 1994*, yang mengizinkan lisensi diberikan kepada organisasi yang mengajukan permohonan untuk membuka kasino *online*. Pada akhir 1990-an, perjudian *online* memperoleh popularitas dan situs perjudian internet telah meningkat dari hanya 15 situs web di tahun 1996, menjadi 200 situs web di tahun 1997. Hal semacam inilah yang membuat kasino *online* semakin kuat beroperasi di kalangan masyarakat setempat. Pada saat yang bersamaan, sebuah perusahaan pun terbentuk dari “*Isle Of Man*” yang biasa disebut *microgaming*.⁴⁵ Perusahaan semacam ini pun muncul melalui program software yang memang diperintahkan untuk mengubah dunia perjudian. Program *software* ini adalah sebuah perangkat lunak perjudian *online* serta membuat dunia perjudian *online* pun semakin aman juga. *Cryptologic* adalah sebuah perangkat lunak yang mengembangkan game *online* dan perjudian juga dengan misi membuat transaksi perjudian *online* semakin gampang.

Pada tahun 1995, teknologi *microgaming* juga telah meluncurkan

⁴⁴ <http://www.suehiroutah.com/sejarah-perjudian-online/>., diakses pada tanggal 17 Februari 2024

⁴⁵ <http://www.suehiroutah.com/sejarah-perjudian-online/>., diakses pada tanggal 17 Februari 2024

“*The Gaming Club*” juga dulunya memang diklaim sebagai kasino *online* pertama yang pernah ada. Akan tetapi, ada juga versi kasino lain yang menjadi pertama juga. Selanjutnya pada tahun 1996, *Cryptologic* dan *Inter Casino* telah diluncurkan juga. Jelas hal semacam itu merupakan salah satu dari beberapa kasino *online* pertama yang telah berhasil mencapai pada permukaan bumi ini. Tidak sampai disitu saja, sebab *Microgaming* dan *Cryptologic* juga semakin banyak peminatnya serta banyak member yang join pada industri perjudian *online* tersebut. Perangkat lunak tersebut yang memang khusus menyediakan permainan kasino *online* dan memfasilitasi transaksi secara *online* akan semakin aman.⁴⁶

Dengan adanya seperti itu, perjudian *online* pun semakin marak disemua kalangan. Lonjakan populasi kasino *online* juga terjadi pada tahun 1996, pada tahun tersebutlah di salah satu wilayah Mohawk Kahnawake di Kanada kemudian mendirikan Kahnawake. Kasino *online* pun lalu berkembang dengan lisensi yang dimilikinya untuk beroperasi di dunia perjudian *online* yang pada saat ini tidak terhitung jumlahnya, misalnya seperti : *Elite Casino Online* yang ikut menjadi bagian dari judi *online* tersebut. Bahkan dengan semua kebingungan dan rintangan hukum yang dihadapi perjudian *online*, game ini terus menjadi populer di seluruh dunia.⁴⁷

⁴⁶ Fauzi, A., & Andri Hendriadi, A. *Analisis Pengelolaan Layanan Teknologi Informasi Menggunakan IT Infrastruktur Library Versi 3.0 Area Servis Operation* (Studi Kasus : Universitas Singaperbangsa Karawang). *Ilmiah Solusi*, 1(1), 11–17. (2014).

⁴⁷ Aziz, Abdul, dan Wardi, M. Pemberitaan Media Tentang Transgender Perempuan di Madura. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 23-29. Retrieved from: <https://journal.umsida.ac.id/index.php/kanal/article/view/94/156>. (2018).

Kasino *online*, selama bertahun-tahun telah mencari uang di pasar regional di seluruh dunia dengan menyediakan kasino dan juga dukungan pelanggan dalam berbagai bahasa. Beberapa kasino *online* tersedia juga lebih dari 20 bahasa, yang berarti orang-orang dari semua lokasi di mana bahasa-bahasa tersebut dapat diajak bermain dengan nyaman. Tidak hanya itu saja, banyak juga kasino menerima mata uang dari negara-negara target yang berbeda, sehingga memudahkan pemain dari negara-negara tersebut untuk bermain menggunakan mata uang lokal, tanpa memerlukan konversi mata uang.⁴⁸

Kasino *online* telah berhasil masuk secara besar-besaran di Afrika Selatan dan ada beberapa kasino *online* yang menawarkan permainan dan layanan mereka kepada penduduk setempat. Ini termasuk kasino, seperti : Winner Casino, Casino Springbok, Casino Perak Sands, Casino Bet365, Casino Thunderbolt, Casino Club SA, dan banyak lainnya. Di kasino ini, dapat melakukan pembayaran langsung di Rands Afrika Selatan (ZAR), sebuah fakta bahwa kasino ini beriklan di beranda mereka. Ada juga perusahaan yang menyediakan informasi dan ulasan yang luas mengenai kasino Afrika Selatan ini, termasuk peringkatnya. Seiring berkembangnya perjudian *online*, sangat wajar juga bagi Poker untuk menemukan jalannya ke internet juga. Situs dari poker *online* diluncurkan pada tahun 1998 dan muncul dalam bentuk Planet Poker. Awal kemunculan poker *online* juga sangat baik popularitasnya di dunia perjudian. Namun, hal seperti itu

⁴⁸ Ibid. hal. 23

mengalami masalah pada kecepatan download dan jaringan internetnya. Akan tetapi pada tahun 1999, sebagian besar situs poker lainnya yang berasal dari Kosta Rika inilah yang menjadi pilihan para pemain untuk menikmati permainan judi *online* poker tersebut.⁴⁹

Ada juga situs baru yang memang meniru pengalamannya dari Planet Poker tersebut dengan menggunakan teknologi yang sudah diupgrade untuk mengatasi masalah kecepatan download serta memastikan stabilitasnya juga. Situs baru tersebut juga memperluas jangkauan permainan yang telah ditawarkannya seperti *Seven Card Stud* dan yang lainnya untuk bergabung dengan *Texas Hold'em* yang sebelumnya juga sudah dipamerkan. Secara langsung perkembangan poker *online* juga dikembangkan melalui turnamen pada tahun 2000 oleh Poker Spot.⁵⁰

Sementara perjudian *online* melihat ledakan popularitas di seluruh dunia berkat internet dan kemampuannya untuk menghubungkan seluruh dunia, ada banyak pro dan kontra yang mengelilinginya juga. Sebagai permulaan, tidak ada hukum tetap yang melarang perjudian *online*. Ketika sampai di negara- negara seperti Amerika Serikat, undang-undang yang ada tidak cukup untuk melarang atau melarang perjudian *online*. Operator memanfaatkan kelonggaran dan kasino *online* ini terus diluncurkan tanpa henti. Undang- Undang Larangan Perjudian Internet memang muncul pada tahun 1999 di Amerika Serikat, namun gagal mendapatkan izin. Undang- undang ini akan menghentikan operator untuk menawarkan perjudian

⁴⁹ Ibid. hal. 31

⁵⁰ Ibid. hal. 45

online kepada warga Amerika Serikat. Di Australia, bagaimanapun Undang-Undang Moratorium Perjudian Interaktif tidak dibersihkan. Ini disahkan oleh Pemerintah Federal Australia yang pertama di tahun 2000.

Berdasarkan undang-undang ini, sebuah kasino *online* akan dianggap sah di Australia hanya jika perusahaan tersebut telah berlisensi dan melakukan operasi sebelum bulan Mei 2000. Amerika Serikat kembali bergabung dengan Undang-Undang Penegakan Permainan Internet yang tidak sah atau Undang-Undang Penegakan Hukum Internet yang tidak sah atau UIGEA pada tahun 2008 dan undang-undang ini telah menyebabkan sejumlah operator kasino *online* menutup operasi Amerika Serikat mereka dan menolak pemain dari uang nyata Amerika Serikat bermain. Ada beberapa situs kasino dan poker *online* yang mencoba untuk terus melayani pemain Amerika Serikat. Namun, pemerintah Amerika Serikat mengejar mereka dan pada tahun 2011, tiga jurusan perjudian *online* seperti Poker Stars, Full Tilt Poker dan Absolute Poker juga membuat situs web mereka disita dan ditutup oleh pemerintah Amerika Serikat. Namun, saat ini perdebatan tentang legalisasi perjudian daring telah muncul kembali dan beberapa negara merenungkan legalisasi itu.

4. Bentuk-Bentuk Perjudian *Online*

Berdasarkan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang antara lain menyatakan bahwa perjudian dalam bentuk apapun merupakan suatu kejahatan. Sementara itu, dalam Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7

Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu :

- a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : Roulette; Black Jack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji SI Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-kiu; dan lain sebagainya. :
- b. Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain : Lempar Gelang; Lempar Uang; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak terputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu kambing; Pacuan kuda; Pacuan anjing; Mayong; dan Erek-erek.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ketiga ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian, yang membuatnya berbeda adalah untuk yang ketiga ini didasari oleh faktor kebiasaan”.

Tapi salah satu jenis perjudian yang mulai mulai marak di Indonesia pada umumnya dan di Kota Pekanbaru pada khususnya adalah judi yang berbasis *online*, seperti : judi bola *online*, qiuqiu, poker, dan lain sebagainya. Judi berbasis *online* tersebut merupakan jenis permainan judi yang sering dimainkan di tempat-tempat umum karena hanya menggunakan handphone android seseorang dapat berjudi *online*. Judi

online tersebut, walaupun tidak resmi dan sembunyi-sembunyi, namun permainan ini hampir dimainkan dan diketahui di seluruh Indonesia bahkan di seluruh dunia

5. Pengertian *Cyber crime*

Cybercrime adalah tindakan pidana kriminal yang dilakukan pada teknologi internet (*cyberspace*), baik yang menyerang fasilitas umum didalam *cyberspace* ataupun kepemilikan pribadi. Secara teknik tindak pidana tersebut dapat dibedakan menjadi *off-line crime*, *semi on-linecrime*, dan *Cybercrime*. Masing-masing memiliki karakteristik tersendiri, namun perbedaan utama antara ketiganya adalah keterhubungan dengan jaringan informasi publik (internet).⁵¹

Cybercrime dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. *The Prevention of Crime and The Treatment of Offlenderes* di Havana, Cuba pada tahun 1999 dan di Wina, Austria tahun 2000, menyebutkan ada 2 istilah yang dikenal:

- a. *Cybercrime* dalam arti sempit disebut *computer crime*, yaitu perilaku ilegal/ melanggar yang secara langsung menyerang sistem keamanan komputer dan/atau data yang diproses oleh komputer.
- b. *Cybercrime* dalam arti luas disebut *computer related crime*, yaitu perilaku ilegal/ melanggar yang berkaitan dengan sistem komputer atau

⁵¹ Barda Nawawi Arief, *Perbandingan Hukum Pidana*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, (2002), hal. 201

jaringan. Dari beberapa pengertian di atas, *Cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana/ alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.⁵²

Secara terminologis, kejahatan yang berbasis pada teknologi informasi dengan menggunakan media computer sebagaimana terjadi saat ini, disebut dengan beberapa istilah yaitu *computer misuse*, *computer abuse*, *computer fraud*, *computer-related crime*, *computer-assisted crime*, atau *computer crime*.

Menurut Barda Nawawi Arief, pengertian *computer-related crime* sama dengan *Cyber crime*.⁵³ Pada isi laporan Dokumen Kongres PBB ke-10 di Wina, tanggal 19 Juli 2000 berikut.

*The term "computer-related crime" had been developed encompass both the entirely news forms of crime that were directed at computer, networks and their users, and the more traditional from crime that were now being committed with the use or assistance of computer equipment" ... a. Cybercrime in narrow sense (computer crime); any illegal behavior directed by means of electronic operations that targets the security of computer system and the data processed by them; b. Cybercrime in broader sense (computer-related crime); any illegal behavior committed by means of, in relation to, a computer system network, including such crimes as illegal procession, offering or disturbing information by means of computer system on network.*⁵⁴

⁵² Barda Nawawi Arief, *Perbandingan Hukum Pidana*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, (2002), hal. 216

⁵³ Barda Nawawi Arief, *Perbandingan Hukum Pidana*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, (2002), hal. 259

⁵⁴ Agus Rahardjo, *op.cit.*, (2002), hal. 67

a. Dunia Siber (*Cyber Space*)

Agus Rahardjo mendefinisikan internet sebagai jaringan komputer antar negara atau antar benua yang berbasis protokol *transmission control protocol/internet protocol (TC/IP)*. *Cyber Space* sesungguhnya merupakan sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (*computer mediated communication*). Dunia ini menawarkan realitas baru dalam kehidupan manusia yang disebut dengan realitas virtual (maya).⁵⁵

Realitas yang terbentuk oleh medium internet ini pada perkembangannya menciptakan suatu masyarakat baru sebagai warga yang dalam istilah pengguna internet biasa mendapat sebutan netizen. Pada masanya, realitas baru yang terbentuk oleh medium internet ini membawa perubahan cara pandang dalam kehidupan masyarakat. Kehidupan manusia tidak lagi hanya berupa aktivitas yang bersifat fisik namun juga menjangkau aktivitas non-fisik yang dilakukan secara virtual.⁵⁶

Menurut *Lawrence Lessig*, *Cybernetics* adalah "*cybernetic*", "*the study of control at a distance through devices*"¹⁹ Yang dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang mengatur atau mengarahkan sistem mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks dengan cara memahami sistem dan perilaku terlebih

⁵⁵ Agus Rahardjo, *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, (2002), hal. 45

⁵⁶ *Ibid*

dahulu dan mengaturnya dari luar sistem melalui berbagai alat, cara, dan metode. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memang belum ada terjemahan resmi kata *cyber*. Akan tetapi, KBBI sudah memuat kata sibernetika yang merupakan terjemahan resmi dari *cybernetics*, yaitu; suatu ilmu pengetahuan tentang komunikasi serta pengawasan yang khususnya berkenaan dengan studi perbandingan atas sistem pengawasan otomatis (seperti sistem saraf dan otak). *Cyberspace* ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan teknologi komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, kontroler) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif.⁵⁷

b. Karakteristik *Cyber crime*

Era globalisasi menyebabkan semakin canggihnya perkembangan teknologi informasi sehingga membawa pengaruh terhadap munculnya berbagai macam rupa kejahatan yang bersifat modern serta memiliki dampak yang lebih besar bila dibandingkan dengan kejahatan konvensional. Perkembangan teknologi ini juga memberikan tantangan bagi perkembangan hukum di Indonesia. Hukum di Indonesia senantiasa dituntut agar mampu menyesuaikan dengan perubahan sosial yang ada.

⁵⁷ Rowena Rodrigues dan Vagelis Papakonstantinou, *Privacy and Data Protection Seals*, Leiden: Assers Pers, (2018).

Berdasarkan beberapa literature, *Cyber crime* memiliki beberapa karakteristik, yakni:⁵⁸

- 1) Perbuatan dilakukan secara melawan hukum atau illegal, tanpa hak, serta tidak etis dan dilakukan dalam wilayah siber (*Cyber Space*), sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi mana yang berlaku;
- 2) Perbuatan dilakukan dengan memakai alat yang terkoneksi dengan internet;
- 3) Adanya perbuatan ini mengakibatkan kerugian materiil ataupun imateriil yang cenderung lebih besar daripada kejahatan konvensional;
- 4) Pelaku merupakan orang yang mampu menguasai atau memahami penggunaan internet dan penerapannya;
- 5) Perbuatan ini seringkali dilakukan secara transnasional atau melintasi batas negara.

c. Bentuk Kejahatan *Cyber crime*

Cyber crime atau kejahatan berbasis komputer, adalah kejahatan yang melibatkan komputer dan jaringan (network).⁵⁹ Komputer mungkin telah digunakan dalam pelaksanaan kejahatan, atau mungkin itu sasarannya⁶⁰

⁵⁸ Agus Rahardjo, op.cit., (2002), hal. 76

⁵⁹ Moore, R. "Cyber crime: *Investigating High-Technology Computer Crime Cleveland, Mississippi*: Anderson Publishing, (2005).

⁶⁰ Warren G. Kruse, Jay G. Heiser *Computer forensics: incident response essentials*. Addison- Wesley. p. 392. ISBN 0-201-70719-5, (2002).

Kejahatan *Cyber crime* memiliki berbagai macam bentuk serta tindakan yang beragam, dari berbagai macam perbuatan tersebut berikut merupakan beberapa bentuk kejahatan *Cyber crime*, antara lain:⁶¹

- 1) Kejahatan menyangkut data atau informasi dari computer;
- 2) Kejahatan menyangkut program ataupun software pada computer;
- 3) Penggunaan fasilitas-fasilitas computer tanpa hak untuk kepentingan yang tidak sesuai dengan tujuan;
- 4) Perbuatan yang mengganggu sistem operasi computer;
- 5) Perbuatan merusak peralatan computer atau yang berhubungan dengan computer.

Cyber crimes dapat didefinisikan sebagai:

"Pelanggaran yang dilakukan terhadap perorangan atau sekelompok individu dengan motif kriminal untuk secara sengaja menyakiti reputasi korban atau menyebabkan kerugian fisik atau mental atau kerugian kepada korban baik secara langsung maupun tidak langsung, menggunakan jaringan telekomunikasi modern seperti Internet (jaringan termasuk namun tidak terbatas pada ruang Chat, email, notice boards dan kelompok) dan telepon genggam (Bluetooth / SMS / MMS)".⁶²

⁶¹ Ibid.

⁶² Halder, D., & Jaishankar, K. *Cyber crime and the Victimization of Women: Laws, Rights, and Regulations*. Hershey, PA, USA: IGI Global. ISBN 978-1-60960-830-9, (2011).

Cyber crime dapat mengancam seseorang, keamanan negara atau kesehatan finansial.⁶³ Isu atau informasi seputar jenis kejahatan ini telah menjadi sangat populer, terutama seputar hacking, pelanggaran hak cipta, penyadapan yang tidak beralasan dan pornografi. Ada pula masalah privasi pada saat informasi rahasia dicegat atau diungkapkan, secara sah atau tidak. Debarati Halder dan K. Jaishankar lebih jauh mendefinisikan *Cybercrime* dari perspektif gender dan mendefinisikan *Cybercrime against women* sebagai Kejahatan yang ditargetkan pada wanita dengan motif untuk secara sengaja menyakiti korban secara psikologis dan fisik, menggunakan jaringan telekomunikasi modern seperti internet dan telepon genggam. Secara sengaja, baik pemerintah dan swasta terlibat dalam *Cybercrimes*, termasuk spionase, pencurian keuangan dan kejahatan lintas batas (*crossborder*) lainnya. Kegiatan yang melintasi batas negara dan melibatkan kepentingan setidaknya satu negara ter-kadang disebut sebagai *cyberwarfare*.⁶⁴

Cybercrime merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan konvensional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan

⁶³ Steve Morgan (January 17, 2016). "*Cyber Crime Costs Projected To reach \$2 Trillion by 2019*". Forbes. Retrieved September 22, (2016).

⁶⁴ Halder, D., & Jaishankar. *Cybercrime and the Victimization of women: Laws Right and Regulations*. USA: Harshey, (2011).

menjadi dua kategori yakni *Cybercrime* dalam arti sempit dan *Cybercrime* dalam arti luas.⁶⁵

Dalam hal transaksi judi pun demikian, payung hukum tentang kejahatan di dunia maya juga masih sedikit terlebih lagi mengenai transaksi elektronik khususnya di Indonesia yang juga masih lemah dalam penegakan hukumnya, sebab jika mengadili pelaku *Cybercrime* khususnya judi *online* masih terjadi kebingungan dasar hukum mana yang akan digunakan. Sehingga yang terjadi di berbagai tempat sekarang ini banyak muncul agen-agen judi yang memanfaatkan penggunaan internet, seperti situs judi *online* dengan alamat citibetlink.com, homebet88.com, indosbobet.com, dan dewapoker.com yang merupakan agen judi *online* asal Indonesia.⁶⁶

Bahkan terdapat beberapa situs judi *online* yang berasal dari luar negeri dan dilindungi oleh negara asal pengembang situs tersebut seperti SBOBET.com, 368bet.com dari Amerika Serikat, IBCBET.com dari Philipina, serta bet365.com, dan williamhill.com yang berasal dari Inggris. Mereka adalah situs bandar judi *online* go public besar di dunia yang di backing atau dilegalkan oleh negara asal situs tersebut di mana negara yang memberikan backing adalah negara maju yang jauh memiliki kemajuan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya. Permainan judi *online* masuk kedalam

⁶⁵ Moore, R. *Cyber crime: Investigating High-Technology Computer Crime*. Mississippi: Anderson Publishing, (2005).

⁶⁶ Ibid. hal 41

salah satu bentuk *Cybercrime* karena pelakunya menguasai penggunaan internet dan perbuatannya sering melintasi batas negara, selain itu permainan judi *online* juga tidak dapat di pastikan yuridiksi negara mana yang berlaku. Situs judi *online* yang terus berkembang dapat membahayakan masyarakat dan generasi muda, sehingga kemudian pemerintah Indonesia mengesahkan UU ITE untuk dijadikan pertimbangan dalam menangani kasus hukum di dunia maya.

d. Tindak Pidana *Cyber crime*

Kemajuan teknologi yang ditandai dengan munculnya penemuan-penemuan baru seperti internet merupakan salah satu teknologi modern, munculnya perubahan sosial disamping penyebab lainnya seperti bertambahnya dan berkurangnya penduduk, pertentangan dalam, masyarakat, terjadinya pemberontakan, revolusi, didalam masyarakat itu sendiri.⁶⁷

"*Cyber crime*" atau kejahatan yang terjadi didunia maya kemungkinan memiliki perbedaan dengan kejahatan yang terjadi di "alam nyata" (empirik), karena permasalahannya juga akan memasuki wilayah filosofis, yaitu hakikat dunia maya (*Cyber Space*) itu sendiri.⁶⁸

Pengertian komputer itu sendiri dapat dibedakan ke dalam 2 (dua) arti yaitu komputer dalam arti sempit dan komputer dalam arti luas. Dalam arti sempit komputer merupakan alat untuk melakukan perhitungan-perhitungan, sedangkan dalam arti luas komputer

⁶⁷ Ahmad, A. Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi:.. Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi, 139. (2012).

⁶⁸ Research Design PUSLITBANG Kejaksaan Agung R.I., (2004). hal 8

merupakan suatu sistem yang digunakan untuk melakstersangkaan pengolahan data baik berupa data numerik maupun data non numerik.

Cyber crime adalah suatu tindak pidana dengan internet sebagai alat bantu atau tindak pidana didunia maya. *Cyber crime* merupakan tindak pidana bentuk baru yang sama sekali berbeda dengan bentuk-bentuk tindak pidana kontra-persial yang selama ini kita lihat. Dengan menggunakan komputer, internet maka jenis tindak pidana *Cyber crime* tidak dapat sepenuhnya terjangkau oleh hukum yang berlaku saat ini.⁶⁹

Tindak pidana yang dimaksud seperti contoh :

- 1) Penggunaan norma "domain" yang bertentangan dengan hak kekayaan intelektual milik orang lain.
- 2) Perbuatan dengan sengaja dan melawan hukum mengakses, menahan, dan mengintersepsi pengiriman data serta menghapus serta merusak data melalui komputer atau media elektronik lainnya dengan atau tanpa merusak sistem pengamanan.
- 3) Perbuatan dengan sengaja dan melawan hukum dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain menggunakan kartu kredit atau pembayaran elektronik lainnya milik orang lain dalam transaksi elektronik.⁷⁰

⁶⁹ Ibid. hal 65

⁷⁰ Arief Mansur, *Dikdik.M dan Elisatris Gultom. Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. PT Refika Aditama. Bandung, (2005).

Perbuatan yang dilarang menurut Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik pada Bab XI Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 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 yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan atau pengancaman, menyebarkan berita bohong atau menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, ras, agama dan antar golongan (sara), ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi".

Sedangkan sifat melawan hukum adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses komputer dan atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun, dengan cara dan tujuan memperoleh informasi elektronik atau dokumen elektronik, dengan cara melanggar, menerobos, melampaui atau menjebol sistem pengamanan, melakukan intersepsi (penyadapan) atas informasi elektronik, dokumen elektronik dalam suatu komputer atau sistem elektronik tertentu milik orang lain. Melakukan intersepsi atas transmisi elektronik dan atau dokumen elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke dan di dalam suatu komputer atau sistem elektronik tertentu milik orang lain baik yang tidak menyebabkan perubahan apapun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan dan atau penghentian

informasi elektronik atau dokumen elektronik yang sedang di transmisikan.⁷¹

Hal tersebut di atas mempunyai pengecualian intersepsi sebagaimana Pasal 31 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor.11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik, bahwa intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan Kepolisian, Kejaksaan dan instansi lainnya ditetapkan oleh Undang-Undang. Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun merubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik (Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik), Terhadap perbuatan sebagaimana tersebut di atas yang mengakibatkan terbukanya suatu informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat di akses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya. Sifat melawan hukum selanjutnya tentang *Cyber crime* adalah melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya sistim elektronik dan atau mengakibatkan sistim elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

⁷¹ Ibid. hal 51

Menurut Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik, ancaman hukuman minimum terhadap perbuatan *Cyber crime* paling lama dipidana penjara 6 (enam) tahun dan atau denda Rp. 1. 000. 000. 000,- (satu milyar rupiah), sedangkan ancaman maksimal paling lama 12 (dua belas) tahun dan atau denda paling banyak Rp.12.000.000.000,- (dua belas milyar rupiah). Berlakunya Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 tentang Internet dan Transaksi Elektronik, bahwa semua Peraturan dan kelembagaan yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan tidak bertentangan dengan Undang-Undang ini dinyatakan tetap berlaku.

e. *Motif Cyber crime*

Motif pelaku kejahatan di dunia maya (*Cybercrime*) pada umumnya dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Motif intelektual yaitu kejahatan yang dilakukan hanya untuk kepuasan pribadi dan menunjukkan bahwa dirinya telah mampu untuk merekayasa dan mengimplementasikan bidang teknologi informasi. Kejahatan dengan motif ini pada umumnya dilakukan oleh seseorang secara individual.
- 2) Motif ekonomi, politik dan kriminal yaitu kejahatan yang dilakukan untuk keuntungan pribadi atau golongan tertentu yang berdampak pada kerugian secara ekonomi dan politik pada pihak lain. Karena memiliki tujuan yang dapat berdampak besar,

kejahatan dengan motif ini pada umumnya dilakukan oleh sebuah korporasi.

f. Faktor Penyebab Munculnya *Cyber crime*

Di jaman sekarang ini, fenomena *cyber crime* makin marak dan banyak sekali faktor yang melatarbelakangi kasus *cyber crime*, dimana hampir terjadi di setiap bidang atau ruang lingkup kehidupan manusia dan di setiap faktor. Dari mulai faktor sosial, ekonomi, perbankan, teknologi, politik, dll.

Beberapa faktor utama yang menyebabkan timbulnya *cyber crime* itu sendiri adalah:

- 1) Kurangnya sosialisasi atau pengarahan baik dari akademi umum seperti sekolah atau edukasi dari orang tua mengenai manfaat dari internet, sehingga banyak penyalahgunaan yang terjadi.
- 2) Semakin maju sebuah negara, tapi tidak diimbangi kesejahteraan masyarakatnya, maka makin besarnya kemungkinan kesenjangan sosial terjadi.
- 3) Makin maraknya sosial media, media elektronik, dan media penyimpanan virtual (cloud), sehingga membuat manusia menjadi makin tergandrungi akan akses internet didalam kehidupannya.
- 4) Gaya hidup.
- 5) Kelalaian daripada manusianya itu sendiri.
- 6) Adanya keinginan pengakuan dari orang lain.

7) Kian majunya teknologi dan mudahnya mengakses jaringan internet anytime anywhere tanpa ada batasan waktu.

Jika dipandang dari sudut pandang yang lebih luas, latar belakang terjadinya kejahatan di dunia maya ini terbagi menjadi dua faktor penting, yaitu:

1) Faktor Teknis

Dengan adanya teknologi internet akan menghilangkan batas wilayah negara yang menjadikan dunia ini menjadi begitu dekat dan sempit. Saling terhubungnya antara jaringan yang satu dengan yang lain memudahkan pelaku kejahatan untuk melakukan aksinya. Kemudian tidak meratanya penyebaran teknologi menjadikan pihak yang satu lebih kuat dari pada yang lain.

2) Faktor Ekonomi

Cybercrime dapat dipandang sebagai produk ekonomi. Isu global yang kemudian dihubungkan dengan kejahatan tersebut adalah keamanan jaringan. Keamanan jaringan merupakan isu global yang muncul bersamaan dengan internet. Sebagai komoditi ekonomi, banyak negara yang tentunya sangat membutuhkan perangkat keamanan jaringan. Melihat kenyataan seperti itu *Cybercrime* berada dalam skenerio besar dari kegiatan ekonomi dunia.

g. *Modus Cyber Crime*

Pengelompokan jenis-jenis *Cybercrime* dapat dikelompokkan dalam banyak kategori. Bernstein, Bainbridge, Philip Renata, As'ad Yusuf, sampai dengan seorang Roy Suryo pun telah membuat pengelompokan masing-masing terkait dengan *Cybercrime* ini. Salah satu pemisahan jenis *Cybercrime* yang umum dikenal adalah kategori berdasarkan motif pelakunya:

1) *Unauthorized Access to Computer System and Service.*

Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan (hacker) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukan hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi internet/intranet.

2) *Illegal Contents.*

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contohnya adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain, hal-

hal yang berhubungan dengan pornografi atau pemuatan suatu informasi yang merupakan rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintahan yang sah, dan sebagainya.

3) *Data Forgery.*

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi “salah ketik” yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku.

4) *Cyber Espionage.*

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (*computer network system*) pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen ataupun data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem yang *computerized*.

5) *Cyber Sabotage and Extortion.*

Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Biasanya kejahatan ini dilakukan dengan menyusupkan suatu logic bomb, virus komputer ataupun suatu program tertentu,

sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang dikehendaki oleh pelaku. Dalam beberapa kasus setelah hal tersebut terjadi, maka pelaku kejahatan tersebut menawarkan diri kepada korban untuk memperbaiki data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang telah disabotase tersebut, tentunya dengan bayaran tertentu. Kejahatan ini sering disebut sebagai *cyberterrorism*.

6) *Offense against Intellectual Property.*

Kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya. Contoh kasus : Pembajakan Software dan Pencurian Source Program.

7) *Infringements of Privacy.*

Kejahatan ini ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara *computerized*, yang apabila diketahui oleh orang lain maka dapat merugikan korban secara materil maupun immateril, seperti nomor

kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.

8) *Cracking. (Malware dan Spiware)*

Kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer yang dilakukan untuk merusak sistem keamanan suatu sistem komputer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu mereka mendapatkan akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang hacker dan cracker dimana hacker sendiri identetik dengan perbuatan negatif, padahal hacker adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu hal yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia..

9) *Carding. (Phising dan Typo Site)*

Adalah kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer untuk melakukan transaksi dengan menggunakan card credit orang lain sehingga dapat merugikan orang tersebut baik materil maupun non materil.⁷²

6. Tinjauan Umum Tentang Penegakan Hukum

a. Pengertian Penegakan Hukum

Tahap pembuatan hukum masih harus disusul oleh pelaksanaannya secara konkrit dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Inilah yang dimaksud penegakan hukum itu. “Negara Indonesia

⁷² <http://dutaxp.blogspot.com/2012/06/pengertian-dan-jenis-jenis-cybercrime.html> 1/4/2014 pukul 21:00

adalah Negara hukum”, dalam UUD 1945 Pasal 1 ayat 3 amandemen ketiga. Dalam penjelasan UUD 1945 mengenai sistem pemerintahan Negara disebutkan bahwa ”Negara Indonesia berdasarkan atas hukum (*Rechtsstaat*), tidak berdasarkan atas kekuasaan belaka (*Machtsstaat*)”. Prinsip dasar yang dianut dalam hukum dasar tersebut memberikan gambaran hukum menjadi landasan kehidupan masyarakat. Atau dengan kata lain yang ingin ditegakkan dalam Negara ini adalah supremasi hukum bukan supremasi kekuasaan.

Menurut Jimly Asshiddiqie, Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan-hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Soerjono Soekanto, mengatakan penegakan hukum suatu proses, pada hakikatnya merupakan penerapan diskresi yang menyangkut membuat keputusan yang tidak secara ketat diatur oleh kaidah hukum, akan tetapi memunyai unsure penilaian pribadi.⁷³

Maka mengutip pendapat Roscoe Pound, maka Lafavre menyatakan, bahwa pada hakikatnya diskresi berada di antara hukum dan moral (etika dalam arti sempit). Gangguan terhadap penegakan hukum mungkin terjadi, apabila ada ketidakserasian antara “tritunggal” nilai, kaidah dalam pola perilaku. Penegakan hukum bukanlah semata-mata berarti pelaksanaan perundang-undangan, walaupun didalam

⁷³ Soerjono Soekanto, *Op.Cit.*, hal. 9

kenyataan di Indonesia kecenderungannya adalah demikian, sehingga pengertian *law enforcement* begitu populer. Selain itu, ada kecenderungan yang kuat untuk mengartikan penegakan hukum sebagai pelaksanaan keputusan-keputusan hakim. Perlu dicatat, bahwa pendapat-pendapat yang agak sempit tersebut mempunyai kelemahan-kelemahan, apabila pelaksanaan perundang-undangan atau keputusan-keputusan hakim tersebut malahan mengganggu kedamaian di dalam pergaulan hidup.⁷⁴

Penegakan hukum juga dapat ditinjau dari sudut subyek dan sudut obyek penegakan hukum. Sudut subyek penegakan hukum dapat dibedakan menjadi dua, yakni dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, dari segi subjeknya itu, penegakan hukum itu hanya diartikan sebagai upaya aparaturnya penegakan hukum tertentu untuk menjamin dan memastikan bahwa suatu aturan hukum berjalan sebagaimana seharusnya. Dalam memastikan tegaknya hukum itu, apabila diperlukan, aparaturnya penegak hukum itu diperkenankan untuk menggunakan daya paksa. Dalam arti luas, proses penegakan hukum itu melibatkan semua subjek hukum dalam setiap hubungan hukum. Siapa saja yang menjalankan aturan normatif atau melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu dengan mendasarkan diri pada norma aturan hukum yang berlaku, berarti dia menjalankan atau menegakkan

⁷⁴ *Ibid.*, hal. 10

aturan hukum.⁷⁵

Selanjutnya, pengertian penegakan hukum itu ditinjau dari sudut objeknya, yaitu dari segi hukumnya. Dalam hal ini, pengertiannya juga mencakup makna yang luas dan sempit. Dalam arti luas, penegakan hukum itu mencakup pula nilai-nilai keadilan yang terkandung di dalamnya bunyi aturan formal maupun nilai-nilai keadilan yang hidup dalam masyarakat. Tetapi, dalam arti sempit, penegakan hukum itu hanya menyangkut penegakan peraturan yang formal dan tertulis saja. Dengan uraian di atas jelaslah kiranya bahwa yang dimaksud dengan penegakan hukum itu kurang lebih merupakan upaya yang dilakukan untuk menjadikan hukum, baik dalam arti formil yang sempit maupun dalam arti materiel yang luas, sebagai pedoman perilaku dalam setiap perbuatan hukum, baik oleh para subjek hukum yang bersangkutan maupun oleh aparaturnya penegakan hukum yang resmi diberi tugas dan kewenangan oleh undang-undang untuk menjamin berfungsinya norma-norma hukum yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Hukum berfungsi sebagai perlindungan kepentingan manusia. Agar kepentingan manusia terlindungi, hukum harus dilakstersangkaan. Pelaksanaan hukum dapat berlangsung secara normal, damai, tetapi dapat terjadi juga karena pelanggaran hukum. Dalam hal ini hukum yang dilanggar itu harus ditegakkan. Melalui penegakan hukum inilah hukum itu terjadi

⁷⁵ Achmad Ali, *Menguak Teori Hukum (Legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicialprudence)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, (2009)

kenyataan. Dalam menegakkan hukum ada tiga unsur yang selalu harus diperhatikan, yaitu: kepastian hukum (*rechtssicherheit*), kemanfaatan (*zweckmassigkeit*) dan keadilan (*gerechtigkei*).⁷⁶

Secara konsepsional, maka inti d arti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabakan di dalam kaidah- kaidah yang mamtap dan mengejawantah dan sikap tindak sebagai rangkian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.

b. Aparat Penegak Hukum

Aparatur penegak hukum mencakup pengertian mengenai institusi penegak hukum dan aparat (orangnya) penegak hukum. Dalam arti sempit, aparatur penegak hukum yang terlibat dalam proses tegaknya hukum itu, dimulai dari saksi, polisi, penasehat hukum, jaksa, hakim, dan petugas sipir pemsarakatan. Setiap aparat dan aparatur terkait mencakup pula pihak-pihak yang bersangkutan dengan tugas atau perannya yaitu terkait dengan kegiatan pelaporan atau pengaduan, penyelidikan, penyidikan, penuntutan, pembuktian, penjatuhan vonis dan pemberian sanksi, serta upaya pemsarakatan kembali (resosialisasi) terpidana.⁷⁷

Dalam proses bekerjanya aparatur penegak hukum itu,

⁷⁶ Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*, liberty, Yogyakarta, (2005), hal. 160

⁷⁷ Ibid. hal. 89

terdapat tiga elemen penting yang mempengaruhi, yaitu: (i) institusi penegak hukum beserta berbagai perangkat sarana dan prasarana pendukung dan mekanisme kerja kelembagaannya; (ii) budaya kerja yang terkait dengan aparatnya, termasuk mengenai kesejahteraan aparatnya, dan (iii) perangkat peraturan yang mendukung baik kinerja kelembagaannya maupun yang mengatur materi hukum yang dijadikan standar kerja, baik hukum materielnya maupun hukum acaranya.⁷⁸

Penegakan hukum merupakan salah satu persoalan yang serius bagi bangsa Indonesia. Penegakan hukum sebagai usaha semua kekuatan bangsa, menjadi kewajiban kolektif semua komponen bangsa (dan ini sekaligus merupakan ralat bahwa hukum hanya boleh ditegakkan oleh golongan- golongan tertentu saja) antara lain:

- 1) Aparatur Negara yang memang ditugaskan dan diarahkan untuk itu seperti polisi, hakim, dan jaksa, yang dalam dunia hukum tersebut secara ideal sebagai *the three musketers* atau tiga pendekar hukum, yang mempunyai fungsi penegakan dengan sifat yang berbeda-beda akan tetapi bermuara pada terciptanya hukum yang adil, tertib, dan bermanfaat bagi semua manusia. Polisi menjadi pengatur dan pelaksana penegakan hukum didalam masyarakat, hakim sebagai pemutus hukum yang adil sedangkan jaksa adalah institusi penuntutan Negara bagi para pelanggar hukum yang diajukan polisi

⁷⁸ Jimly Asshiddiqie, *Pembangunan Hukum dan Penegakan Hukum di Indonesia*. Disampaikan pada acara seminar "Menyoal Moral Penegak Hukum" Jurnal Hukum, Universitas Gajah Mada, (2006), hal. 4

serta melakstersangkaan putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

- 2) Pengacara yang memiliki fungsi advokasi dan mediasi bagi masyarakat baik yang bekerja secara individual ataupun yang bergabung secara kolektif melalui lembaga-lembaga bantuan hukum, yang menjadi penuntun masyarakat yang awam hukum, agar dalam proses peradilan tetap diperlakukan sebagai manusi yang memiliki kehormatan, hak, dan kewajiban, sehingga putusan hakim akan mengacu pada kebenaran, keadilan yang dilandasi penghormtan manusia atsa manusia.
- 3) Para eksekutif yang bertebaran diberbagai lahan pengabdian sejak dari pegawai pemerintah yang memiliki beraneka fungsi dan tugas kewajiban sampai kepada paara penyelenggara yane memiliki kekuaaan politik (*legislatif*).
- 4) Masyarakat pengguna jasa hukum yang kadang-kadang secara ironi menjadi masyarakat pencari keadilan.⁷⁹

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum

Penegakan hukum merupakan suatu hal yang mutlak harus dilakukan karena dengan penegakan hukum dapatlah diwujudkan tujuan dan fungsi hukum ditengah masyarakat. Melalui penegakan hukum, dapatlah pula diwujudkan suasana kondusif, dalam arti terwujudnya suasana keadaan yang serasi, selaras dan seimbang dalam

⁷⁹ Ilhami Bisri, *Sistem Hukum Indonesia, Prinsip-prinsip dan implementasi Hukum di Indonesia*. PT. Raja Grafindo persada, Jakarta, (2004), hal. 128-129

semua segi aspek hidup dan kehidupan masyarakat, maka hukum hanyalah merupakan imbol belaka yang tidaklah mungkin dapat menegakkan dirinya sendiri tanpa usaha konkrit dari manusia.

Masalah pokok penegakan hukum sebenarnya terletak pada faktor- faktor yang mungkin mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut mempunyai arti yang netral, sehingga dampak positif atau negatifnya terletak pada isi-isi pada faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor tersebut, adalah sebagai berikut :⁸⁰

- 1) Faktor hukumnya sendiri, yang didalam tulisan ini akan dibatasi pada undang-undang saja;
- 2) Faktor penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menrapkan hukum;
- 3) Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- 4) Faktor masyarakat, yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- 5) Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Kelima faktor tersebut saling berkaitan dengan eratnya, oleh karena merupakan esensi dari penegaka hukum, juga merupakan tolak ukr daripada efektivitas penegakan hukum. Dengan demikian, maka

⁸⁰ Soerjono Soekanto, *Op.Cit.*, hal .8-9

kelima faktor tersebut akan dibahas disini, dengan cara menyetengahkan contoh-contoh yang diambil dari kehidupan masyarakat Indonesia.

a. Undang-undang

Menurut Purbacaraka dan Soerjono Soekanto Undang-undang dalam arti material adalah peraturan tertulis yang berlaku umum dan dibuat oleh Penguasa Pusat maupun Daerah yang sah. Mengenai berlakunya undang-undang tersebut, terdapat beberapa asas yang tujuannya adalah agar undang-undang tersebut mempunyai dampak yang positif.

Asas-asas tersebut antara lain :⁸¹

- 1) Undang-undang tidak berlaku surut;
- 2) Undang-undang yang dibuat oleh penguasa yang lebih tinggi;
- 3) Mempunyai kedudukan yang lebih tinggi pula;
- 4) Undang-undang yang bersifat khusus menyampingkan undang-undang yang bersifat umum, apabila pembuatnya sama;
- 5) Undang-undang yang berlaku belakangan, membatalkan undang-undang yang berlaku terdahulu;
- 6) Undang-undang tidak dapat diganggu gugat;

Undang-undang merupakan suatu sarana untuk mencapai kesejahteraan spiritual dan materiel bagi masyarakat maupun pribadi, melalui pelestarian ataupun pembaharuan (inovasi).

⁸¹ Soerjono Soekanto, *Op.Cit.*, hal. 12-14

Gangguan terhadap penegakkan hukum yang berasal dari undang-undang mungkin disebabkan, karena:

- 1) Tidak diikuti asas-asas berlakunya undang-undang,
- 2) Belum adanya peraturan pelaksanaan yang sanat dibutuhkan untuk menerapkan undang-undang,
- 3) Ketidakjelasan arti kata-kata di dalam undang-undang yang mengakibatkan kesimpangsiuran di dalam penafsiran serta penerapannya.

b. Penegak Hukum

Penegak hukum merupakan golongan panutan dalam masyarakat, yang hendaknya mempunyai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan aspirasi masyarakat. Mereka harus dapat berkomunikasi dan mendapat pengertian dari golongan sasaran, disamping mampu menjalankan atau membawakan peranan yang dapat diterima oleh mereka.⁸²

Pembahasan mengenai penegak hukum sebenarnya lebih banyak tertuju pada diskresi. Sebagaimana dikatakan dimuka, maka diskresi menyangkut pengambilan putusan yang tidak sangat terikat oleh hukum, di mana penilaian pribadi juga memegang peranan. Di dalam penegakan hukum diskresi sangat penting, oleh karena :⁸³

⁸² Abdus Salam, *Penegakan Hukum Pidana dilapangan oleh Porli*, Cet 1 Jakarta: Dinas Hukum Porli, (2014).

⁸³ *Ibid.* hal. 21-22

- 1) Tidak ada peundang-undangan yang sedemikian lengkapnya, sehingga dapat mengatur semua perilaku manusia;
- 2) Adanya kelambat-lambatan untuk menyesuaikan perundang-undangan dengan perkembangan-perkembangan di dalam masyarakat;
- 3) Kurangnya biaya untuk menerapkan perundang-undangan sebagaimana yang dikehendaki oleh pembentuk undang-undang;
- 4) Adanya kasus-kasus individual yang memerlukan penanganan secara khusus.

Ada beberapa halangan yang mungkin dijumpai pada penerapan peranan yang seharusnya dari golongan sasaran atau penegak hukum, Halangan- halangan tersebut, adalah :⁸⁴

- 1) Keterbatasan kemampuan untuk menempatkan diri dalam peranan pihak lain dengan siapa dia berinteraksi;
- 2) Tingkat aspirasi yang relatif belum tinggi;
- 3) Kegairahan yang sangat terbatas untuk memikirkan masa depan, sehingga sulit sekali untuk membuat proyeksi
- 4) Belum ada kemampuan untuk menunda pemuasan suatu kebutuhan tertentu, terutama kebutuhan material;
- 5) Kurangnya daya inovatif yang sebenarnya merupakan pasangan konservatisme.

⁸⁴ *Ibid.* hal. 34-35

Halangan-halangan tersebut dapat diatasi dengan membiasakan diri dengan sikap-sikap, sebagai berikut:⁸⁵

1) Sikap yang terbuka terhadap pengalaman maupun penemuan baru.

Artinya, sebanyak mungkin menghilangkan prasangka terhadap hal-hal yang baru atas berasal dari luar, sebelum dicoba manfaatnya;

2) Senantiasa siap untuk menerima perubahan setelah menilai kekurangan yang ada pada saat itu;

3) Peka terhadap masalah-masalah yang terjadi di sekitarnya dengan dilandasi suatu kesadaran, bahwa persoalan-persoalan tersebut berkaitan dengan dirinya;

4) Senantiasa mempunyai informasi yang selengkap mungkin mengenai pendiriannya;

5) Orientasi ke masa kini dan masa depan yang sebenarnya merupakan suatu urutan;

6) Menyadari akan potensi yang ada dalam dirinya, dan percaya bahwa potesi-potensi tersebut akan dapat dikembangkan;

7) Berpegang pada suatu perencanaan dan tidak pasrah pada nasib (yang buruk);

8) Percaya pada kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam meningkatkan kesejahteraan umat manusia;

⁸⁵ Ibid. hal 123

- 9) Menyadari dan menghormati hak, kewajiban, maupun kehormatan diri sendiri dan pihak-pihak lain;
- 10) Berpegang teguh pada keputusan-keputusan yang diambil atas dasar penalaran dan perhitungan yang mantap.

c. Faktor Sarana atau Fasilitas

Tanpa adanya sarana atau fasilitas tertentu, maka tidak mungkin penegakan hukum akan berjalan dengan lancar. Sarana atau fasilitas tersebut antara lain, mencakup tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik, peralatan yang memadai, keuangan yang cukup, dan seterusnya. Sarana atau fasilitas mempunyai peran yang sangat penting dalam penegakan hukum. Tanpa adanya sarana atau fasilitas tersebut, tidak akan mungkin penegak hukum menyerasikan peranan yang seharusnya dengan peranan yang aktual. Khususnya untuk sarana atau fasilitas tersebut, sebaiknya dianut jalan pikiran, sebagai berikut:⁸⁶

- 1) Yang tidak ada-diadakan yang baru betul;
- 2) Yang rusak atau salah-diperbaiki atau dibetulkan;
- 3) Yang kurang-ditambah;
- 4) Yang macet-dilancarkan;
- 5) Yang mundur atau merosot-dimajukan atau ditingkatkan.

d. Faktor Masyarakat

Penegakan hukum berasal dari masyarakat, dan bertujuan

⁸⁶ *Ibid.*, hal. 44

untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat. Oleh karena itu, dipandang dari sudut tertentu, maka masyarakat dapat mempengaruhi penegakan hukum tersebut. Masyarakat Indonesia mempunyai kecenderungan yang besar untuk mengartikan hukum dan bahkan mengidentifikasikannya dengan petugas (dalam hal ini penegak hukum sebagai pribadi). Salah satu akibatnya adalah, bahwa baik buruknya hukum senantiasa dikaitkan dengan pola perilaku penegak hukum tersebut, yang menurut pendapatnya merupakan pencerminan dari hukum sebagai struktur maupun proses. Untuk jelasnya, akan dikemukakan suatu contoh yang diambil dari suatu unsure kalangan penegak hukum, yakni polisi yang dianggap sebagai hukum oleh masyarakat luas (disamping unsur-unsur lainnya, seperti misalnya, hakim, jaksa, dan seterusnya).⁸⁷

Warga masyarakat rata-rata mempunyai pengharapan, agar polisi dengan serta merta dapat menanggulangi masalah yang dihadapi tanpa memperhitungkan apakah polisi tersebut baru saja menamatkan pendidikan kepolisian, atau merupakan polisi yang sudah berpengalaman. Di dalam kehidupan sehari-hari, setelah menyelesaikan pendidikan kepolisian, maka seorang anggota polisi langsung terjun ke dalam masyarakat, dimana dia akan menghadapi pelbagai masalah.

⁸⁷ Ruslan Renggong, *Hukum Pidana Khusus*, Prenadamedia Group, Jakarta, (2016).

Masalah-masalah tersebut ada yang memerlukan penindakan dengan segera, akan tetapi ada juga persoalan-persoalan yang baru kemudian memerlukan penindakan, apabila tidak tercegah. Warga masyarakat mempunyai persepsi bahwa setiap anggota polisi dapat menyelesaikan gangguan-gangguan yang dialami oleh warga masyarakat, dengan hasil yang sebaik-baiknya :⁸⁸ Selain daripada itu, faktor kesadaran masyarakat juga sangat mempengaruhi. Semakin tinggi kesadaran hukum masyarakat maka akan semakin memungkinkan penegakan hukum yang baik. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kesadaran hukum masyarakat, maka akan semakin sukar untuk melakstersangkaan penegakan hukum yang baik.⁸⁹

Kesadaran hukum merupakan suatu pandangan yang hidup dalam masyarakat tentang apa hukum itu. Pandangan itu berkembang oleh berbagai faktor yaitu agama, ekonomi, politik, dan sebagainya. Pandangan itu selalu berubah, oleh karena itu hukum harus selalu berubah. Maka diperlukan upaya dari kesadaran hukum, yaitu kesadaran akan nilai-nilai yang terdapat di dalam diri manusia tentang hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan ada sehingga masyarakat benar-benar mematuhi hukum berdasarkan kesadarannya.

Faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat mematuhi hukum setidak-tidaknya dapat dikembalikan pada faktor-faktor

⁸⁸ *Ibid.*, hal. 45

⁸⁹ *Ibid.* hal. 52

sebagai berikut:⁹⁰

1) *Compliance*

Orang menaati hukum karena takut terkena hukuman. Ketaatan sebagai pemenuhan suatu penerimaan terang yang dibujuk oleh harapan penghargaan dan suatu usaha kuat untuk menghindari kemungkinan hukuman, bukan karena keinginan kuat untuk menaati hukum.

2) *Identification*

Ketaatan kepada suatu aturan karena takut hubungan baiknya dengan seseorang menjadi rusak.

3) *Internalization*

Ketaatan pada suatu aturan karena ia benar-benar merasa bahwa aturan itu sesuai dengan nilai instrinsik yang dianutnya. Akan tetapi, saat ini posisi masyarakat untuk sadar akan hukum masih sangat kurang. Paradigma yang digunakan oleh masyarakat untuk taat pada hukum adalah obyek sanksinya. Masyarakat akan menilai hukum dari sanksi yang diberikan jika melanggar. Faktor sanksi ini sangat berpengaruh pada bagaimana tingkat kesadaran seseorang untuk patuh pada hukum.

Adapun indikator-indikator yang mempengaruhi kesadaran hukum suatu masyarakat yakni:

⁹⁰ *Ibid.*, hal. 48

a) Pengetahuan hukum

Pengetahuan Hukum yang dimaksud adalah pengetahuan akan peraturan-peraturan hukum (*law awareness*). Mustahil masyarakat bisa memahami, bersikap ataupun berperilaku yang berujung akan kesadaran hukum sebagaimana yang dikehendaki dalam hukum (aturan-aturan) jika pengetahuan akan hukum tidak ada.

b) Pemahaman hukum

Pemahaman akan hukum adalah hal penting setelah masyarakat mengetahui hukum itu sendiri karena sikap dan perilaku sangat bergantung dari seberapa pemahannya masyarakat terhadap hukum.

(1) Sikap

Bentuk evaluasi dari pengetahuan dan pemahaman akan hukum terlihat dari sikap masyarakat terhadap hukum itu sendiri. Apakah masyarakat akan mendukung dengan menunjukkan sikap positif ataukah masyarakat akan apatis sehingga menimbulkan sikap negatif terhadap keberadaan hukum. Yang menjadi landasannya adalah seberapa tahu dan seberapa paham masyarakat akan hukum.

(2) Perilaku hukum

Reaksi atau respon masyarakat terhadap hukum

terlihat dari seperti apa aku hukum (*legal behavior*) yang ditunjukkan. Inilah bentuk evaluasi umum sebagai bentuk konkritisasi akan pengetahuan, pemahaman dan sikap masyarakat terhadap hukum. Kesadaran hukum akan terwujud apabila indikator-indikator di atas mampu diaktualisasikan dan diselaraskan.

e. Faktor Kebudayaan

Kebudayaan (*system*) hukum pada dasarnya mencakup nilai-nilai yang mendasari hukum yang berlaku, nilai-nilai yang merupakan konsepsi abstrak mengenai apa yang dianggap baik (sehingga dianuti) dan apa yang dianggap buruk (sehingga dihindari). Nilai-nilai tersebut, lazimnya merupakan pasangan nilai-nilai yang mencerinkan dua keadaan ekstrin yang harus diserasikan. Pasangan nilai yang berperan dalam hukum, adalah sebagai berikut ¹⁰²:

- 1) Nilai ketertiban dan nilai ketentraman;
- 2) Nilai jasmani/kebendaan dan nilai rohani/keakhlakan;
- 3) Nilai kelanggengan/ konservatisme dan nilai kebaruan/ inovatisme.

Di Indonesia masih berlaku hukum adat, hukum adat adalah merupakan hukum kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat. Jimly Asshiddiqie, berpendapat bahwa persoalan yang dihadapi oleh Indonesia saat ini bukan hanya terletak pada persoalan

penegakan hukum. Oleh karena penegakan aturan hukum itu sendiri hanya dapat terwujud apabila hukum yang hendak ditegakkan mencerminkan nilai-nilai keadilan yang hidup dalam masyarakat. Dengan kata lain, dalam rangka penegakan aturan hukum diperlukan pula pembaharuan atau pembentukan peraturan hukum yang baru. Oleh karena itu terdapat empat hal penting yang perlu mendapat perhatian, yakni: perlunya pembentukan peraturan baru, perlunya sosialisasi hukum kepada masyarakat, perlunya penegakan aturan hukum dan yang tidak kalah pentingnya untuk mendukung seluruh kegiatan tersebut adalah perlunya administrasi hukum yang efektif dan efisien serta akuntabel.

7. Perjudian *online* lomba togel facebook/room

Menurut Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul patologi sosial, Perjudian *online* lomba togel *facebook/room* adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Pengaturan Perjudian *online* lomba togel facebook/room sendiri dapat ditemukan dalam pasal 303 KUHP, pasal 303 KUHP dan UU nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban Perjudian *online* lomba togel facebook/room.

Risiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan atau kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian

dalam permainan judi. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Perjudian *online* lomba togel facebook/room adalah perilaku yang melibatkan adanya risiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil risiko kehilangan tersebut atau tidak.⁹¹

Dalam Undang-Undang, tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 KUHP, yang bunyinya antara lain :

- a. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiaah dihukum barangsiapa dengan tidak berhak :
 - 1) Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.
 - 2) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.
 - 3) Turut main judi sebagai pencaharian
- b. Kalau orang yang bersalah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
- c. Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung

⁹¹ Adami Chazawi. *Pelajaran Hukum Pidana*. Cetakan ke 6. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, (2011).

pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain yang juga terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lainnya.⁹²

Seperti yang sudah dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP, tindak pidana perjudian ini termasuk dalam kategori tindak pidana terhadap norma kesusilaan yang diatur dengan pidana penjara maksimal 10 tahun maupun denda maksimal Rp. 25.000.000,00.

Penanggulangan perjudian yang dilakukan di internet, telah dikeluarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), peraturan mengenai perjudian dalam lingkup *cyber* diatur dalam Pasal 45 Ayat (1) yang menyatakan 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 miliar rupiah)”.

Dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, juga diatur tentang pengesahan alat bukti perjudian melalui internet yaitu Pasal 5 ayat (1) dan (2) yang menyatakan bahwa :

⁹² R. Soesilo, *KUHP: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Bogor: Politea, (1995), hal. 222

- 1) Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- 2) Dokumen Elektronik atau hasil cetakannya sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.⁹³

Penegakan hukum mengenai tindak pidana perjudian *online* tersebut sulit dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan setiap saat oleh siapapun dan dimanapun yang seringkali tidak dapat diawasi oleh para penegak hukum. Adanya tindak pidana perjudian ini, menggambarkan keterpurukan masyarakat baik secara ekonomis atau moral. Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet menimbulkan bentuk kejahatan baru dalam perjudian yakni perjudian melalui internet (*internet gambling*). Tindak pidana perjudian melalui *online* ini, mengakibatkan pemberantasan perjudian sulit dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan pihak manapun, tanpa terlihat oleh siapapun, dan dapat dilakukan dimanapun.⁹⁴

Dari pengertian diatas maka ada tiga unsur agar suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi, yaitu adanya unsur:

⁹³ Wahyu Tris Haryadi, „*Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP Dan Undang Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*“, Jurnal Hukum Inrichting Recht Wahana Wacana Bidang Hukum, (2019), hal. 130.

⁹⁴ Hetty Hassanah, “*Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*”,Majalah Ilmiah Unikom, Vol. 8, No. 2, hal. 233

a. Permainan/perlombaan.

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi bersifat rekreatif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.⁹⁵

b. Untung-untungan

Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan ini lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

c. Ada taruhan

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya. Bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. 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.

⁹⁵ Satjipto Raharjo. *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*. Genta. Publishing. Yogyakarta, (2019).

8. Kajian Teori

a. Teori Interaksi Manusia

Teori Interaksi Manusia merupakan makhluk sosial, di mana sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat menjalani hidupnya secara sendiri tanpa bantuan manusia lain sehingga manusia memiliki ketergantungan terhadap manusia lain. Ketergantungan ini kemudian menyebabkan manusia melakukan interaksi dengan sesama manusia, agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Dari interaksi inilah kemudian lahir sebuah konsepsi kehidupan kolektif yang disebut sebagai masyarakat. Masyarakat merupakan kumpulan dari manusia yang hidup pada suatu tempat yang sama.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi tidak akan mungkin ada suatu kehidupan bersama. Bertemuinya satu individu dengan individu lain secara badaniah saja tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain. Banyak ahli sosiologi sepakat bahwa interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Max Weber melihat kenyataan sosial sebagai sesuatu yang didasarkan pada motivasi individu dan tindakan-tindakan sosial. Ketika berinteraksi, seseorang atau kelompok sebenarnya tengah

berusaha atau belajar bagaimana memahami tindakan sosial orang atau kelompok lain.⁹⁶

Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, karena interaksi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk hubungan yang dibangun antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat di mana interaksi juga merupakan sebuah proses sosial yang secara sengaja dibentuk untuk memenuhi kebutuhan sosial.⁹⁷

Secara teoritis sekurang-kurangnya terdapat dua syarat untuk terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Terjadinya suatu kontak sosial tidaklah semata-mata bergantung dari tindakan, tetapi juga bergantung kepada adanya tanggapan terhadap tindakan tersebut. Sedangkan aspek terpenting dari komunikasi adalah apabila seseorang memberikan tafsiran pada sesuatu atau perikelakuan orang lain.⁹⁸ Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada pelbagai faktor seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

⁹⁶ Suyanto. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan edisi Ketiga*. Jakarta: Prenada Media Group. (2010). hal 20

⁹⁷ Soekanto, Soerjano. *Sosiologi Suatu Pengantar* Jakarta: Raja Grafindo Persada, (2006). hal 55

⁹⁸ Suyanto. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan edisi Ketiga*. Jakarta: Prenada Media Group, (2010). hal 16

Faktor-faktor tersebut bisa bergerak sendiri-sendiri secara terpisah maupun dalam keadaan tergabung. Apabila ditinjau secara lebih mendalam khususnya pada faktor imitasi, mempunyai peran yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku, namun imitasi juga memungkinkan terjadinya hal-hal negatif seperti tindakan-tindakan yang menyimpang apabila imitasi yang didapat dari proses interaksi sosial tersebut meniru tindakan atau perilaku yang melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.⁹⁹

Dalam perjalanannya pelaku mengenal hingga mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* pasti melalui sebuah tahapan, di mana tahapan tersebut terjadi karena adanya sebuah proses interaksi sosial yang terjadi. Dalam interaksi sosial tersebut baik disadari maupun tidak, terjadi suatu usaha untuk belajar bagaimana memahami tindakan sosial yang dilakukan oleh kelompok, individu, maupun pihak lain agar ia dapat memahami maksud dari apa yang disampaikan. Proses interaksi ini kemudian dilanjutkan dengan adanya imitasi, sugesti, dan identifikasi dari pihak pertama kepada pihak kedua terhadap tindakan, kebiasaan, dan perilaku-perilaku menyimpang yang dilakukan. Di sinilah teori interaksi akan digunakan dalam penelitian

⁹⁹ Soekanto, Soerjano. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, (2006). hal 57-58

ini, yakni untuk mengkaji bagaimana proses interaksi yang terjadi sehingga pelaku mengenal akan permainan judi *online*

Teori Belajar atau Differential Association Segala sesuatu dalam kehidupan pasti akan melalui sebuah proses, begitu juga dengan penyimpangan. Untuk menjadi penyimpang seseorang akan melalui sebuah proses atau tahapan, seseorang tidak menjadi penyimpang hanya dengan melakukan suatu perbuatan yang menyimpang saja. Pada dasarnya setiap perilaku dapat dikatakan sebagai penyimpangan apabila perilaku tersebut melanggar norma yang dianut masyarakat pada umumnya.

Penyimpangan bukanlah sebuah perilaku yang unik, melainkan hanya sebuah perilaku yang melanggar suatu norma dalam masyarakat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penyimpangan memiliki sifat relatif, karena secara sederhana suatu perilaku dapat dikatakan menyimpang apabila menurut anggapan besar sebagian masyarakat minimal di suatu kelompok masyarakat atau komunitas tertentu perilaku atau tindakan tersebut dianggap berada di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai dan norma sosial yang berlaku. Secara normatif, definisi perilaku menyimpang adalah tindakan atau perilaku yang menyimpang dari norma-norma, di mana tindakan-tindakan tersebut

tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negatif dari masyarakat.¹⁰⁰

Penyimpangan juga disebut sebagai deviasi. Deviasi atau penyimpangan diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata dari rakyat kebanyakan (populasi).¹⁰¹ Pemahaman tentang bagaimana seseorang atau sekelompok orang dapat berperilaku menyimpang dapat dipelajari dari berbagai perspektif teoritis, di mana paling tidak terdapat dua perspektif yang dapat digunakan untuk memahami perilaku menyimpang yakni melalui teori perspektif individualistik dan teori-teori sosiologi.

Teori individualistik berusaha mencari penjelasan tentang perilaku menyimpang melalui kondisi yang secara unik memengaruhi individu, sedangkan teori sosiologi berupaya menggali kondisikondisi sosial yang mendasari sehingga terjadi sebuah penyimpangan. Salah satu teori yang berlandaskan sosiologis adalah teori belajar atau sosialisasi yang dikemukakan oleh Edwin H. Shuterland. Teori ini menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurut Shuterland penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang

¹⁰⁰ Suyanto. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan edisi Ketiga*. Jakarta: Prenada Media Group, (2010). hal 106

¹⁰¹ Kartono. *Patologi Sosial*, Jilid 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo, (2009). hal 16

dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang.

Proses mempelajari perilaku menyimpang pada setiap individu berbeda, tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas masing-masing, namun dalam proses belajar tersebut melibatkan semua mekanisme yang berlaku di dalam setiap proses belajar. Ini artinya tidak terdapat proses belajar yang instan dan unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang melainkan melalui tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut.¹⁰²

Tindakan yang dilakukan oleh pelaku dengan mereka ikut terlibat dalam permainan judi *online* dapat dikatakan sebagai perilaku atau tindakan menyimpang. Tindakan menyimpang yang dilakukan oleh para pelaku ini terjadi karena adanya proses belajar yang dilakukan oleh mereka. Dalam penelitian ini, teori belajar atau *differential association* akan digunakan untuk mengkaji proses penyimpangan yang terjadi sehingga pelaku terlibat dalam permainan judi *online*.

b. Teori Pembuktian Tindak Pidana Perjudian *Online*

Pembuktian dalam hukum acara pidana merupakan dasar bagi hakim untuk menarik kesimpulan ataupun menjatuhkan pidana dalam sidang pengadilan dan menyatakan bahwa seseorang terdakwa terbukti secara sah atau tidak terbukti dalam melakukan suatu tindak pidana

¹⁰² Ibid. hal 54

yang didakwakan terhadapnya. Sesuai dengan Pasal 183 KUHAP yang mengatur penjatuhan pidana oleh hakim melalui proses pembuktian disebutkan bahwa.

“Hakim tidak boleh menjatuhkan pidana kepada seorang kecuali apabila dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah ia memperoleh keyakinan bahwa suatu tindak pidana benar-benar terjadi dan bahwa terdakwalah yang bersalah melakukannya.”

Hukum acara pidana mengenal beberapa macam teori pembuktian yang menjadi pegangan hakim didalam melakukan pemeriksaan terhadap terdakwa di sidang pengadilan.¹⁰³

Teori pembuktian tersebut antara lain:

- 1) Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim (*conviction in time*) Teori ini lebih memberikan kebebasan kepada hakim untuk menjatuhkan suatu putusan. Tidak ada alat bukti yang dikenal selain alat bukti berupa keyakinan seorang hakim. Artinya, jika dalam pertandingan pertimbangan putusan hakim telah menganggap terbukti suatu perbuatan sesuai dengan keyakinan yang timbul dari hati nurani, terdakwa yang diajukan kepadanya dapat dijatuhkan putusan.¹⁶ Menurut teori ini, sangat memungkinkan bagi seorang hakim untuk mengabaikan hal-hal tertentu jika sekiranya tidak sesuai atau bertentangan dengan keyakinan hakim tersebut. Apabila bukti-bukti lainnya sebagai pendukung pembelian terdakwa itu

¹⁰³ Rusli Muhammad, *Hukum Acara Pidana Kontemporer*, Bandung : Citra Aditya Bakti, (2007), hal.186.

tidak diakui dan diterima oleh hakim, maka hal ini dapat membuat suatu putusan hakim dianggap tidak adil.¹⁰⁴

- 2) Teori pembuktian berdasarkan keyakinan hakim atas alasan yang logis (*Conviction Rationee*)

Teori ini tetap menggunakan keyakinan hakim, tetapi keyakinan hakim didasarkan pada alasan-alasan yang rasional. Dalam teori ini hakim tidak lagi memiliki kebebasan untuk menentukan keyakinannya. Keyakinannya harus di ikuti dengan alasan-alasan yang mendasari keyakinan itu. Alasan tersebut harus *reasonable* yakni berdasarkan alasan yang dapat diterima oleh akal pikiran.¹⁰⁵

Dalam teori ini tidak disebutkan adanya alat-alat bukti yang dapat digunakan dalam menentukan kesalahan terdakwa selain dari keyakinan hakim saja. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa teori ini mirip dengan teori pembuktian conviction intime yakni sama-sama menggunakan keyakinan hakim, perbedaannya hanya terletak pada ada tidaknya alasan yang rasional yang mendasari keyakinan hakim. Oleh karena itu teori pembuktian dengan alasan yang logis lebih maju dibandingkan teori berdasarkan keyakinan hakim.

- 3) Teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara positif (*positief wettelijk bewijstheorie*)

¹⁰⁴ Ibid. hal 191

¹⁰⁵ Ibid. hal 201

Pembuktian menurut teori ini dilakukan dengan menggunakan alat-alat bukti yang sebelumnya telah ditentukan dalam Undang-Undang. Untuk menentukan ada tidaknya kesalahan seseorang, hakim harus mendasarkan pada alat-alat bukti tersebut di dalam Undang-Undang. Jika alat-alat bukti tersebut telah terpenuhi, hakim sudah cukup beralasan untuk menjatuhkan putusannya tanpa harus timbul keyakinan terlebih dahulu atas kebenaran alat-alat bukti yang ada.¹⁰⁶

Teori ini sudah menuntut bukti-bukti yang harus dipenuhi sebelum hakim dapat menjatuhkan putusan. Jadi sangat bertentangan dengan teori berdasarkan keyakinan hakim. Teori ini akan lebih mempercepat penyelesaian suatu perkara dan memudahkan hakim dalam membuat keputusan karena bukti-bukti yang kuat akan mengurangi kesalahan dalam menjatuhkan putusan pengadilan.

- 4) Teori pembuktian berdasar Undang-Undang secara negatif (*Negatief wettelijk bewijstheorie*)

Pembuktian berdasarkan Undang-Undang secara negatif adalah pembuktian yang selain menggunakan alat-alat bukti yang dicantumkan di dalam undang-undang, juga menggunakan keyakinan hakim. Sekalipun menggunakan keyakinan hakim,

¹⁰⁶ Asshiddiqie, Jimly dan M. Ali Safa'at, Teori Hans Kelsen Tentang Hukum, Konpress, Jakarta. (2012)

namun keyakinan hakim terbatas pada alat bukti yang ditentukan oleh undang-undang.¹⁰⁷

c. Teori Penegakan Hukum

Secara umum penegakan hukum dapat diartikan sebagai tindakan menerapkan perangkat sarana hukum tertentu untuk memaksakan sanksi hukum guna menjamin pentaatan terhadap ketentuan yang ditetapkan tersebut, sedangkan menurut Satjipto Rahardjo.¹⁰⁸ Penegakan hukum adalah suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum yaitu pikiran-pikiran badan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan hukum menjadi kenyataan.¹⁰⁹

Secara konsepsional, inti penegakan hukum terletak pada kegiatan menyasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaedah-kaedah yang baik yang berwujud dalam serangkaian nilai untuk menciptakan, memelihara, dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup. Lebih dikatakannya keberhasilan penegakan hukum mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempunyai arti yang netral, sehingga dampak negatif dan positifnya terletak pada isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor ini mempunyai yang saling berkaitan

¹⁰⁷ Ibid. hal 24

¹⁰⁸ Satjipto Rahardjo, *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung : Sinar Baru, (1983), hal.24.

¹⁰⁹ I Gede Atmadja, and I Nyoman Putu Budiarta, *Teori-Teori Hukum* Malang: Setara Press, (2018).

dengan eratnya. Merupakan esensi serta tolak ukur dari efektivitas penegakan hukum.¹¹⁰

Faktor-faktor tersebut adalah :¹¹¹

- a. Hukum (Undang-undang)
- b. Penegakan hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum
- c. Sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum
- d. Masyarakat, yakni dimana hukum itu diterapkan dan
- e. Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.¹¹²

Tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu :

- a. Tahap Formulasi, tahapan penegakan hukum pidana ini abstraco oleh badan pembentuk Undang-undang
- b. Tahap Aplikasi, tahap penegakan hukum pidana (penerapan hukum pidana) oleh aparat-aparat penegakan hukum menegakkan serta menerapkan peraturan Perundang-undangan pidana yang telah dibuat oleh badan pembentuk Undang-undang
- c. Tahap Eksekusi, yaitu tahap penegakan (pelaksanaan) hukum pidana secara konkret oleh aparat pelaksana pidana.

¹¹⁰ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta : Grafindo Prasada, 1983), hal.15.

¹¹¹ Pound, Roscoe, *Social Control Through Law*, New Jersey: New Brunswick, (1997).

¹¹² Muladi, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti, (2011), hal.173

Ketentuan hukum yang mengatur tentang perjudian konvensional adalah :

- a. Pasal 303 dan Bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- b. Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
- c. Peraturan Pemerintahan No.9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang No.7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

Sedangkan untuk aturan yang mengatur tentang perjudian *Online* yang merupakan perkembangan dari perjudian yaitu, Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) Pasal 27 ayat (2) tentang perbuatan yang dilarang yang berbunyi:¹¹³

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Dengan ketentuan pidana Pasal 45 ayat (1) yang berbunyi :¹¹⁴

“Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat(1), ayat (3), atau ayat(4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 27 ayat (2) UUD 1945 berisi “tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan perhimpunan yang layak”. Pada dasarnya manusia berhak mempunyai pekerjaan karena bekerja merupakan wadah bagi warga negara untuk meningkatkan harkat, martabat dan

¹¹³ Undang-Undang No.19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pasal 27 ayat (2).

¹¹⁴ Undang-Undang No.19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pasal 45 ayat (1).

harga diri serta demi kelangsungan kehidupan. Pemerintah memiliki tanggungjawab untuk menciptakan lapangan pekerjaan guna mengurangi pengangguran. Lapangan kerja yang tersedia merupakan bagian kesatuan dari seluruh program pembangunan.¹¹⁵

Hal ini dapat dibuktikan dalam UUD 1945, yaitu:¹¹⁶

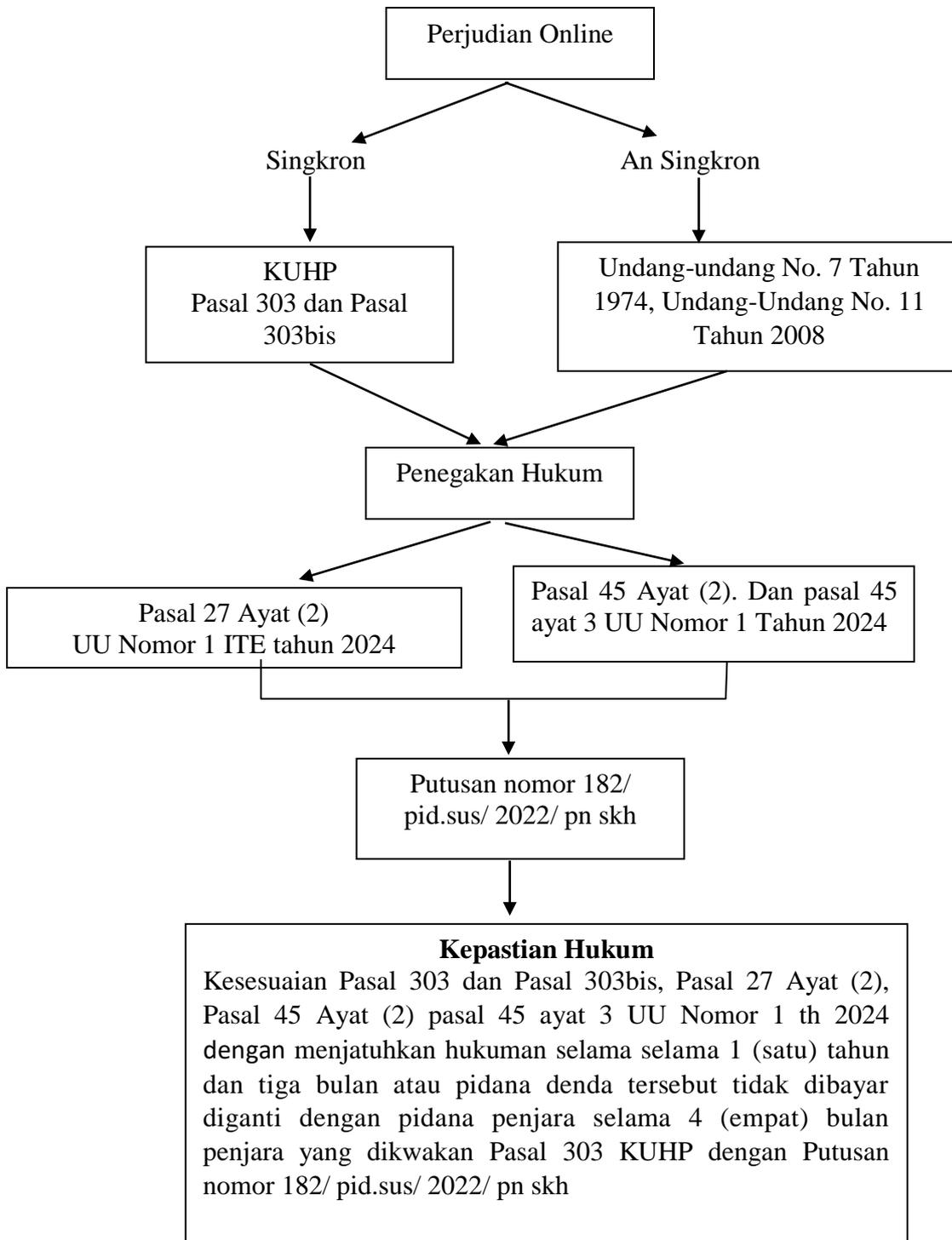
- 1) Pasal 27 ayat 1 UUD 1945 “Segala warga negara bersamaan dengan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya”.
- 2) Pasal 27 ayat 2 UUD 1945 “Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan”.

Pasal 45 ayat 3 UU no 1 2024, berbunyi Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

¹¹⁵ Maimun, Hukum Ketenagakerjaan, PT.Pradnya Paramita: Jakarta, (2007). hal 43.

¹¹⁶ Beni Ahmad Saebani, et al., Perbandingan Hukum Perdata, Bandung, CV Pustaka Setia, (2016). hal. 105

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

Kerangka pemikiran tersebut menjelaskan pemikiran penulis dalam menganalisis, menjabarkan, dan menemukan jawaban atas permasalahan hukum yang dikaji berupa pembuktian tindak pidana yang dilakukan Teguh Irawan Als Klimis, Handoko Als Banteng, Heri Setiawan Als Jolondo, Sona Waryadi yang tertuang pada Putusan nomor 182/ pid.sus/ 2022/ pn skh.

Putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo menjatuhkan hukuman selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan penjara dengan pasal yang di dakwakan Pasal 303 dan Pasal 303bis dan mengingat akan Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan kesesuaian dengan Pasal 27 Ayat (2), Pasal 45 Ayat (2). Dan pasal 45 ayat 3 UU Nomor 1 th 2024. Jika pengadilan berpendapat bahwa dari hasil pemeriksaan di sidang, kesalahan terdakwa atas perbuatan yang didakwakan kepadanya tidak terbukti secara sah dan meyakinkan, maka terdakwa dakwa diputus pidana selama 1 (satu) tahun.

Kesesuaian dengan Pasal 303 dan Pasal 303bis yang berbunyi “Pasal 303bis KUHP dikenakan kepada orang yang bermain judi. Lalu, kedua pasal ini juga memuat ancaman hukuman berbeda, Pasal 303 masuk

kategori dapat ditahan, sedangkan Pasal 303bis tidak dapat ditahan (*non arrested crime*)

Kesesuaian dengan Pasal 27 Ayat (2), "Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan.

Kesesuaian "Pasal 45 Ayat (2) "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)

Kesesuaian dengan pasal 45 ayat 3 UU Nomor 1 th 2024 "Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan atau pencemaran nama baik.

Dari pertimbangan para majelis hakim Pengadilan Tinggi Sukoharjo telah memutus perkara pidana perjudian online dengan menjatuhkan hukuman selama selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan penjara dan di putus di Pengadilan Tinggi Sukoharjo dengan pasal yang dikwakan Pasal 303 KUHP dengan Putusan nomor 182/ pid.sus/ 2022/ pn skh.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian adalah proses yang mempelajari prinsip, prosedur, ketentuan dan cara-cara penelitian yang sekurang-kurangnya mencakup empat komponen utama pengetahuan, yakni pengetahuan tentang pengenalan sumber data serta ketentuan dan cara penarikan sumber data; pengetahuan tentang jenis-jenis dan karakteristik data; pengetahuan tentang cara-cara pengumpulan data untuk masing-masing jenis data; dan pengetahuan tentang penerapan metode analisis data untuk masing-masing jenis data.

Untuk mendapatkan hasil yang mempunyai nilai validitas yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka diperlukan suatu metode penelitian yang tepat. Metode adalah proses, prinsip-prinsip dan tata cara memecahkan suatu masalah, sedangkan penelitian adalah pemeriksaan secara hati-hati, tekun dan tuntas terhadap suatu gejala untuk menambah pengetahuan manusia, maka metode penelitian dapat diartikan sebagai proses prinsip-prinsip dan tata cara untuk memecahkan masalah dalam melakukan penelitian¹¹⁷

Agar bersesuaian pendekatan penelitian dengan jenis dan sifat penelitian maka penelitian ini Penulis ramu jenisnya berdasarkan kepada penelitian hukum normatif. Atau dengan kata lain penelitian hukum kepustakaan (Library Law Research) yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti

¹¹⁷ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: Universitas Indonesia UI-Press, (2015), hal.6

bahan pustaka berkaitan dengan mempelajari dasar - dasar hukum dalam mengeluarkan putusan. Sedangkan sifat dari penelitian ini adalah eksplanatif - analitis, yaitu suatu penelitian yang dimaksudkan untuk menguji data yang diteliti perjudiaan online.

A. Jenis Penelitian

Dalam penulisan tesis ini metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian hukum normatif. Dikatakan demikian karena penelitian ini dilakukan dengan memfokuskan diri membaca, memahami, mempelajari bahan-bahan hukum primer dan sekunder. Selain itu, penulis juga akan mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Penelitian ini disebut juga penelitian kepustakaan atau studi dokumen, karena penelitian ini lebih banyak akan dilakukan melalui studi kepustakaan atau lebih dikenal dengan studi pada data sekunder¹¹⁸.

1. Sifat Penelitian

Dalam penelitian ini yang penulis gunakan adalah normatif, yang bertujuan mempelajari norma hukum tujuan hukum, konsep hukum. hal-hal yang berhubungan dengan penerapan Penegakan hukum terhadap pelaku pidana diatur dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh. Sedangkan pendekatan empiris dipergunakan bukan semata-mata sebagai suatu seperangkat aturan perundang-undangan yang bersifat normatif belaka, akan tetapi hukum dilihat sebagai perilaku kurator, selalu

¹¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana Prenadamedia Group. 2015, hal 42

berinteraksi dan berhubungan dengan aspek hukum dalam mengungkapkan permasalahan yang diteliti dengan berpegang pada ketentuan yang normatif.

Untuk menerapkan standar ketentuan-ketentuan dalam melakstersangkaan upaya hukum. Penelitian ini bersifat preskriptif, yang bermaksud memberikan pandangan, argumentasi dari hasil penelitian yang telah di lakukan penulis.

2. Jenis Data

Dalam penelitian jenis data yang digunakan hukum normatif dan tidak hanya dilakukan pengolahan data dan penyusunannya, tetapi yang lebih penting adalah analisis dan interpretasi atas data yang telah didapat tersebut agar diketahui maksudnya. Dalam pelaksanaannya penelitian ini merupakan suatu penelitian lapangan, sehingga dengan penelitian ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan mengenai penerapan hukum terhadap pelaku pidana diatur dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh dan pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh yang sedang penulis teliti.

B. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian normatif ini adalah data sekunder sebagai data utama dan data primer sebagai data pelengkap atau data pendukung.

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum utama, berupa peraturan perundang-undangan yang mempunyai kekuatan hukum mengikat dan dapat dijadikan sebagai acuan dan pertimbangan hukum yang berguna dalam melakukan pengkajian mengenai penerapan hukum terhadap pelaku pidana *Cyber crime* Judi *Online* diatur dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan terdiri dari buku-buku (*literature*) hukum yang ditulis oleh para ahli hukum yang berpengaruh, jurnal-jurnal hukum, pendapat para sarjana, serta makalah seminar-seminar oleh para pakar terkait dengan pembahasan tentang perjudian *online* lomba togel facebook/ room.

Data sekunder adalah data yang didapat dari penelitian kepustakaan dengan cara studi dokumen atau tulisan yang telah dipublikasikan oleh penulisnya, dibedakan menjadi:

- 1) Bahan hukum primer adalah bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yang terdiri dari:
 - a) KUHP diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303bis
 - b) KUHP yaitu Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian *online* lomba togel facebook/room, yang merupakan Perjudian *online* lomba togel facebook/room

- c) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (2). Dan pasal 45 ayat 3 UU Nomor 1 th 2024
- d) Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh

Bahan hukum sekunder adalah bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer, yang terdiri dari:

- a) Buku-buku hasil karya para sarjana;
- b) Hasil-hasil penelitian;
- c) Berbagai hasil pertemuan ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

2) Bahan hukum tersier adalah bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yang terdiri dari

- a) Kamus Hukum;
- b) Kamus-kamus lainnya yang menyangkut penelitian ini.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia dan kamus Bahasa Indonesia.¹¹⁹

¹¹⁹Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana Prenadamedia Group. 2015, hal 181

C. Teknik Pengambilan Data

Cara pengambilan data akan dilakukan melalui penulis, melalui penelitian kepustakaan atau studi pustaka. Karena penelitian ini normatif, maka cara pengumpulan datanya pertama-tama akan dilakukan dengan studi kepustakaan, yakni dengan membaca dan mengkaji bahan-bahan kepustakaan.

D. Teknik Analisa Data

Metode analisa data pada penelitian ini akan dilakukan secara penalaran deduksi yaitu dari data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mencapai kejelasan masalah yang dibahas. Setelah analisis data selesai, maka akan disajikan dalam bentuk laporan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Terjadinya kejahatan perjudian tentunya di sebabkan atau didorong oleh berbagai faktor. Dalam memberikan perspektif mengenai faktor penyebab terjadinya kejahatan perjudian, tentu pandangan setiap orang berbeda-beda. Hal ini tergantung dari sudut mana setiap orang melihat dan juga dimana suatu kelompok masyarakat berada. Dari hasil dilakukannya penelitian ini, analisa dengan metode kriminologi sosiologi dengan kebutuhan yuridis normatif pada putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh berusaha mencoba untuk menggali lebih luas tentang faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan perjudian. Dari data dan fakta yang telah berhasil peneliti kumpulkan setelah melakukan pengambilan data putusan di Pengadilan Negeri Sukoharjo dengan demikian telah ditemukan hasil beberapa faktor, antara lain mencakup, kronologis kasus, pertimbangan hakim, pembuktian, putusan hakim.

Terjadinya sebuah kejahatan yang ada dimasyarakat secara umum disebabkan oleh faktor-faktor yang berlainan, karena disetiap masyarakat memiliki tipe kejahatan dan kategorisasi penjahat sesuai dengan budaya, moralalitas, kepercayaan, serta kondisi dari masing-masing orang, seperti kondisi ekonomi, sosial, hukum serta struktur-struktur yang ada.

Didalam menganalisa objek mengenai kejahatan perjudian nanti, penulis menggunakan beberapa teori dari ilmu kriminologi yang dianggap

memiliki relevansi atas objek kasus yang diteliti, diantaranya teori *anomie* dari Merton, yang mana teori tersebut menekankan betapa pentingnya dua unsur di masyarakat, yaitu:¹²⁰

- 1) Sesuatu yang diyakini berharga untuk diperjuangkan; (*Culture aspiration atau culture goals*)
- 2) Cara untuk mencapai tujuan itu. (*Institutionalised means atau accepted ways*)

Agar lebih jelas dan memudahkan didalam mencari alasan mengenai faktor penyebab kejahatan perjudian peneliti menggunakan teori instrumental atau alat analisa pembahasan. Teori-teori tersebut terdiri dari tiga kategori umum:

- 1) *Strain Theory*;
- 2) Penyimpangan Budaya (*Cultural Deviance*)
- 3) Kontrol Sosial (*Sosial Control*)
- 4) Teori Doel Theorien atau pembedaan relative

Sebelum menggunakan analisis kasus perjudian dengan ketiga teori yang dimaksud, secara singkat penulis jelaskan terlebih dahulu mengenai ketiga teori tersebut, bahwa strain theory ini digunakan karena menggunakan dasar asumsi bahwa orang yang dianggap memiliki kecenderungan jahat pada hakekatnya mengetahui dan taat hukum, namun manakala terdapat tekanan yang besar mereka akan melakukan kejahatan; baik oleh karena disparitas

¹²⁰ Anggreani Haryani Putri dan Ika Dewi Sartika Saimina, *Kriminologi*, Sleman: Deepublish, (2020), hal. 77

antara tujuan dan sarana (*disparity between goals means*) yang sebenarnya memberikan tekanan tadi.

Atas dasar tersebut sehingga dapat melihat perjudian yang ada di Sukoharjo nantinya tidak menghakimi secara membabi buta tanpa meninjau secara lengkap sisi lain dari beberapa factor yang melatarbelakangi perbuatannya.

Kemudian teori penyimpangan budaya (*strain dan cultural deviance*) ialah teori yang memusatkan perhatiannya pada kekuatan-kekuatan sosial (*social forces*) yang menyebabkan orang melakukan aktivitas kriminal. Pada teori ini memiliki relevansi atas kasus yang sedang penulis teliti, didalam menggali penyebab secara objektif dengan meninjau dan mendalami aspek-aspek yang mempengaruhi perbuatan judi dilakukan. Lebih terangnya dari teori tersebut ingin menjelaskan bahwa dari perbuatan suatu kejahatan seseorang itu disebabkan karena adanya persentuhan sistem sosial dan struktur sosial yang kemudian menggiring seseorang memilih melakukan perbuatan, pada konteks kali ini kejahatan judi sebagai kegiatannya. Secara sederhananya teori ini memberi perspektif secara objektif agar tindakan kriminal tersebut diketahui dengan benar-benar adil dan proporsional apa adanya.

Antara teori *Strain theory* dan *cultural deviance theory* didalam melihat suatu kejahatan selalu memiliki asumsi bahwa adanya kelas sosial dan tingkah laku kriminal satu sama lain saling berhubungan.

Setelah itu teori kontrol sosial (*social control theory*), yang mana teori ini mempunyai pendekatan yang berbeda yaitu menganalisis suatu kejahatan

berdasarkan suatu asumsi bahwa motivasi seseorang ketika melakukan suatu kejahatan merupakan bagian dari umat manusia itu sendiri. Sehingga dari pendekatan yang digunakannya tadi konsekuensinya teori sosial control mencoba berusaha menemukan jawaban atas pertanyaan mengapa orang melakukan dan tidak melakukan kejahatan.

Dari teori kontrol sosial memberi perspektif agar orang bisa berfikir lebih kritis dalam melihat perbuatan judi yang ada selama ini. Setiap perbuatan pasti memiliki konsekuensi, dan orang yang berfikir rasional sudah mempertimbangkan sisi positif dan negatifnya akibat yang akan diterimanya. Pada teori kontrol sosial memiliki relevansi terhadap objek penelitian yang sedang dilakukan, karena dari teori tersebut orang bisa menilai sisi lain dari tindakan yang dianggap negatif dari perbuatan perjudian yang orang lain lakukan. Setidaknya ada pemikiran suatu perbandingan logika antara melihat suatu perbuatan dengan kritis tentang suatu kejahatan, baik dari sisi positif maupun negatif secara rasional. Jadi, relevansi dari teori kontrol sosial ini terhadap kasus perjudian yang sedang ditelaah dapat memberi keluasan perspektif, antara motivasi dari alasan yang mendasari tindakan perjudian dilakukan, sebab akibatnya dan menilai kejahatan secara lebih proporsional, khususnya dari tindak pidana perjudian di Kota Sukoharjo.

Kesimpulan dari teori diatas pada intinya menjelaskan hakikat asasi seorang manusia sebagai makhluk individu maupun sosial yang tidak bisa terhindarkan dari situasi sosial, dan tanpa disadari watak pribadi (*primordial values*) yang prinsipil dimiliki seseorang ketika berada ditengah-tengah

kehidupan sosial tanpa disadari keberadaannya telah didominasi tekanan eksternal, sehingga kriminologi memberikan penjelasan aspek yang mempengaruhinya atas terjadinya semua perbuatan kejahatan yang telah dilakukan.

Dari beberapa penjelasan diatas kiranya cukup, berikutnya mari telaah lebih lanjut analisis objek penelitian tentang kejahatan perjudian secara sistematis. Untuk melihat kasus perjudian tidak cukup hanya dengan pola penjelasan sepotong-sepotong, tapi perlu meninjau objek dari aspek-aspek yang lebih luas, koheren dan berdasarkan kaidah yang diterapkan.keilmuan kriminologi.

1. Kronologis Kasus

Adapun kronologis kasus tindak pidana ITE yang memiliki muatan perjudian dalam putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/Pid.Sus/2022/PN Skh, yang dilakukan oleh terdakwa Terdakwa I Teguh Irawan Als KlimiS, Terdakwa II Handoko Als Banteng terdakwa III Heri Setiawan Als Jolondo dan terdakwa IV Sona Waryadi pada hari Jumat tanggal 19 Agustus 2022 sekira jam 21.00 WITA atau setidaknya pada suatu waktu dalam bulan Agustus 2022, bertempat di Dk. Sumber Mulyo RT 02 RW 03 Ds.Puron Kec.Bulu Kab.Sukoharjo atau setidaknya pada suatu tempat lain yang masih termasuk di dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Sukoharjo telah melakukan perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen

elektronik yang memiliki muatan perjudian yakni dilakukan para terdakwa dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”, perbuatan tersebut dilakukan terdakwa dengan cara-cara, sebagai berikut :

- a. Terdakwa I Teguh Irawan sebagai pengguna joki judi *online* lomba togel facebook/room lomba tebak angka 3 Digit 3
- b. Terdakwa sering bermain judi jenis *online* bersama Handoko, Heri Setiawan Sona Waryadi yang masing-masing mempunyai maksud mengikuti lomba togel facebook/room lomba tebak angka 3 Digit 3 line tersebut dengan cara memasang angka togel yang sudah diadakan di room lomba facebook/grup yang disediakan oleh Bandar di situs *online* 4DEPRES sesuai dengan jumlah uang yang akan dipasangkan sebesar 5000.
- c. Terdakwa I, II dan III terdakwa IV sudah mengikuti permainan tersebut dan sudah membuat akun tersendiri/user id
- d. Terdakwa I, II dan III terdakwa IV dalam melakukan pemasangan tersebut antara maksimal pukul 21.00 WIB dan keluar pada pukul 23.00 WIB
- e. Awalnya terdakwa mengakses atau membuka situs *online* lomba togel facebook/room lomba tebak angka 3 Digit 3 line dan situs tersebut dalam kriteria pemasangan untuk 3 angka 3 line untuk pemasangan minimal 5000 (lima ribu rupiah) serta yang paling cepat dan tepat dalam komen di facebook tersebut maka yang juara sedangkan untuk juara 1 mendapatkan Rp. 20.000.000,- (Dua Puluh Juta Rupiah), juara

2 mendapatkan Rp. 10.000.000,- (Sepuluh Juta Rupiah) juara 3 mendapatkan Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah).Dan untuk pemasangan judi *online* lomba togel facebook/room lomba tebak angka 3 Digit 3 line diatas minimal Rp. 5000,- (lima ribu rupiah), sedangkan untuk maksimal pemasangan tidak ada batasnya serta apabila angka yang terdakwa komen tidak keluar maka secara otomatis saldo deposit akan berkurang.

- f. Terdakwa masing-masing memiliki jenis lomba tebak angka 3 Digit 3 line
- 1) Gengong *314*514*814 sebesar 5000 (lima ribu rupiah) yang melakukan pemasangan terdakwa I
 - 2) Terdakwa II Handoko Als Banteng dalam mengikuti permainan tersebut menggunakan facebooknya bernama Muntaha dan membuat akun tersendiri/user id adapun akun terdakwa II adalah ACE2911*213*413*513
 - 3) Terdakwa III Heri Setiawan *014*714*914 melakukan pemasangan sebesar 5000 (lima ribu rupiah)
 - 4) Terdakwa IV Sona Waryadi melakukan pemasangan dengan Nomor 333333*064*764*964 sebesar 5000 (lima ribu rupiah) yang melakukan pemasangan Manuk labet.

2. Pertimbangan Hakim

Pertimbangan hakim Pengadilan Negeri Sukoharjo dalam memberikan putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/ Pid.Sus/ 2022/ PN Skh, adalah sebagai berikut :

Terdakwa diajukan dipersidangan dengan dakwaan tunggal yaitu melanggar Pasal 27 ayat 2 Jo. Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sehingga Majelis Hakim langsung mempertimbangkan dakwaan tersebut, yang terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut :

a. Setiap Orang

Bahwa yang dimaksudkan dengan setiap orang adalah setiap orang ataupun badan hukum yang merupakan subjek hukum sebagai pendukung hak dan kewajiban yang telah melakukan perbuatan pidana dan dapat mempertanggung jawabkan segala perbuatannya di depan hukum.

Berdasarkan fakta persidangan dalam surat dakwaan Jaksa Penuntut Umum terdakwa adalah orang yang mampu mempertanggung jawabkan segala perbuatannya di depan hukum dan tidak ada alasan pembeda maupun pemaaf yang dapat melepaskan terdakwa dari tindak pidana tersebut. Berdasarkan uraian pertimbangan tersebut maka terhadap unsur ini telah terpenuhi oleh perbuatan terdakwa.

b. Unsur sengaja dan tanpa hak

Sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan keterangan saksi-saksi dan terdakwa serta fakta-fakta yang terungkap dipersidangan maka didapat fakta hukum bahwa dilakukan peretasan judi *online* terhadap Terdakwa pada Jumat tanggal 19 Agustus 2022 sekira jam 21.00 WITA atau setidaknya suatu waktu dalam bulan Agustus 2022, bertempat di Dk.Sumber Mulyo RT 02 RW 03 Ds.Puron Kec.Bulu Kab. Sukoharjo dan pada saat ditangkap barang bukti yang disita adalah 1 (satu) unit HP Merk Samsung A52 milik terdakwa I 1 (satu) buah Handphone A10 milik terdakwa II kemudian 1 (satu) buah Handphone Samsung A Plus milik terdakwa II dan 1 (satu) buah Handphone VIVO Y 21 milik terdakwa IV kemudian 1 (satu) buah ATM BRI dan 1 (satu) buah ATM BRI Britama milik terdakwa II.

Terdakwa melakukan perjudian secara *online* bersama Teguh Irawan terdakwa I dan Handoko terdakwa II dan terdakwa pernah menang atau sudah melakukan kemenangan paling besar Rp.20.000.000,- (Dua Puluh Juta Rupiah). Kemudian bagi Terdakwa III Heri Setiawan dan terdakwa IV Sona Waryadi sebagai joki/memasangkan angka terdakwa I Teguh Irawan pernah keluar

mengalami kemenangan sehingga terdakwa III dan terdakwa IV diberi uang sebesar Rp. 1000.000,- (satu juta rupiah) oleh terdakwa I.

Permainan judi tersebut tidak ada izin dari pihak berwenang serta sifatnya hanya bergantung pada pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja.

Berdasarkan pertimbangan tersebut diatas, maka seluruh unsur dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah terbukti oleh perbuatan terdakwa, maka oleh karena itu terdakwa telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana sebagaimana dakwaan tersebut dan oleh karenanya haruslah dijatuhi hukuman setimpal dengan perbuatannya dan dibebankan juga untuk membayar biaya perkara ini.

Oleh karena dikarenakan terdakwa I dan terdakwa II, terdakwa III, terdakwa IV. Telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian, kemudian menjatuhkan pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan;

Oleh karena pidana yang dijatuhkan kepada terdakwa tersebut tidak dibayar dengan uang akan tetapi diganti dengan pidana

penjara selama 4 (empat) bulan, maka oleh karenanya terdakwa dinyatakan tetap berada dalam tahanan.

Terhadap barang bukti berupa barang bukti yang disita 1 unit HP Merk Samsung A52 milik terdakwa I, 1 buah Handphone A10 milik terdakwa II kemudian 1 buah Handphone Samsung A Plus milik terdakwa II dan 1 buah Handphone VIVO Y 21 milik terdakwa IV kemudian 1 buah ATM BRI dan 1 (satu) buah ATM BRI Britama milik terdakwa II.

Permainan judi yang dilakukan terdakwa tersebut tidak ada izin dari pihak berwenang serta sifatnya hanya bergantung pada pengharapan untuk menang yang umumnya bergantung pada untung-untungan saja. Maka peran pemerintah dalam mencegah dalam perjudian tersebut

Pemerintah dalam fungsinya sebagai pengawasan sosial (social control) telah menetapkan aturan-aturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada. Pengaturan hukum terhadap tindak pidana perjudian telah diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).

Dikarenakan perjudian online melanggar Isi Pasal 27 Ayat (2) UU 1/2024 Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan teori Josua Sitompul tindak pidana perjudian online dalam perjudian tersebut merupakan salah satu permainan tertua di dunia

hampir setiap negara mengenalnya sebagai sebuah permainan untung-untungan. Judi juga merupakan sebuah permasalahan sosial dikarenakan dampak yang ditimbulkan amat negatif bagi kepentingan nasional terutama bagi generasi muda karena menyebabkan para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan malah mengalir untuk permainan judi, judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dari segi materiil dan imateriil tidak saja bagi para pemain tetapi juga keluarga mereka.¹²¹

3. Pembuktian

Hukum pembuktian (*law of evidence*) dalam berperkara merupakan bagian yang sangat kompleks dalam proses litigasi. Keadaan kompleksitasnya makin rumit, karena pembuktian berkaitan dengan kemampuan merekonstruksi kejadian atau peristiwa masa lalu (*past event*) sebagai suatu kebenaran (*truth*). Meskipun kebenaran yang dicari dan diwujudkan dalam proses peradilan perdata, bukan kebenaran yang bersifat absolut (*ultimate truth*), tetapi bersifat kebenaran relatif atau bahkan cukup bersifat kemungkinan (*probable*), namun untuk mencari kebenaran yang demikian pun, tetap menghadapi kesulitan.¹²²

¹²¹ Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT. Tatanusa, Jakarta

¹²² M. Yahya Harahap, *Hukum Acara Perdata Tentang Gugatan, Persidangan, Penyitaan, Pembuktian, dan Putusan Pengadilan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hal. 496

Sistem pembuktian yang dianut hukum acara pidana bersifat stelsel negatif menurut undang-undang (*negatief wettelijk stelsel*), yang menuntut pencarian kebenaran :¹²³

- a. Harus dibuktikan berdasarkan alat bukti yang mencapai batas minimal pembuktian, yakni sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah dalam arti memenuhi syarat formil dan materiil
- b. Di atas pembuktian yang mencapai batas minimum tersebut, harus didukung lagi oleh keyakinan hakim tentang kebenaran keterbuktian kesalahan terdakwa (*beyond a reasonable doubt*)
- c. Sistem pembuktian inilah yang dianut Pasal 183 KUHAP. Kebenaran yang dicari dan diwujudkan, selain berdasarkan alat bukti yang sah dan mencapai batas minimal pembuktian, kebenaran itu harus diyakini hakim. Prinsip inilah yang disebut *beyond reasonable doubt*. Kebenaran yang diwujudkan benar-benar berdasarkan bukti-bukti yang tidak meragukan, sehingga kebenaran itu dianggap bernilai sebagai kebenaran hakiki (*materiele waarheid, ultimate truth*).³⁶
- d. Secara yuridis, pengaturan tentang pembuktian telah di atur di dalam peraturan perundang-undangan, baik yang berkaitan dengan hukum materiil maupun hukum formal. Ketentuan Pasal 184 KUHAP sebagai hukum formal mengatur tentang alat bukti, yang terdiri dari :
 - 1) Keterangan saksi

¹²³ *Ibid.*, hal. 498

- 2) Keterangan ahli
- 3) Surat
- 4) Petunjuk
- 5) Keterangan terdakwa

Barang bukti Tindak pidana ITE yang memiliki muatan perjudian dalam penelitian ini sesuai dengan studi putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo.

4. Putusan Hakim

Menurut Pasal 1 angka 11 Undang-Undang No. 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana menyatakan bahwa “Putusan Pengadilan adalah pernyataan hakim yang diucapkan dalam sidang terbuka, yang dapat berupa pemidanaan atau bebas atau lepas dari segala tuntutan hukum dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini”.

Arti lain dari suatu putusan adalah memberikan suatu kepastian hukum dan keadilan terhadap terdakwa. Karena itu, suatu putusan yang telah diucapkan oleh seorang hakim harus segera ditandatangani, maksudnya ialah untuk memberikan kepastian bagi terdakwa agar tidak berlari-larut waktunya untuk mendapatkan surat putusan tersebut, dalam rangka ia akan menggunakan upaya hukum.

Berdasarkan Pasal 50 Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman, menyatakan bahwa “Tiap putusan

Pengadilan harus ditandatangani oleh ketua serta hakim yang memutus dan panitera yang ikut serta bersidang”.

Sebelum menjatuhkan hukuman kepada terdakwa dalam putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/Pid.Sus/2022/PN Skh maka majelis hakim terlebih dahulu mempertimbangkan Hal-Hal yang memberatkan maupun Hal-Hal yang meringankan atas diri terdakwa sebagai berikut :

Perbuatan terdakwa tidak mendukung program Pemerintah untuk memberantas perjudian. Keadaan yang meringankan :

- 1) Terdakwa mengakui terus terang dan menyesali perbuatannya.
- 2) Terdakwa belum pernah dihukum. Mengingat akan Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan pasal dari Undang-Undang yang bersangkutan dengan perkara ini, mengadili :
 - a) Menyatakan terdakwa I, II, III dan IV sebagaimana identitas tersebut diatas, telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Dengan sengaja dan tanpa hak membuat dapat diaksesnya informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”
 - b) Menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa, oleh karena itu dengan pidana terdakwa I dan terdakwa II, terdakwa III, terdakwa IV. Telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan

informasikan elektronik yang memiliki muatan perjudian, kemudian menjatuhkan pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan;

- c) Menetapkan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani oleh terdakwa akan dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan kepadanya.
- d) Menetapkan Terdakwa tetap berada dalam tahanan.
- e) Menetapkan barang bukti berupa :

Terhadap barang bukti berupa 1 unit HP Merk Samsung A52 milik terdakwa I, 1 buah Handphone A10 milik terdakwa II kemudian 1 buah Handphone Samsung A Plus milik terdakwa II dan 1 buah Handphone VIVO Y 21 milik terdakwa IV kemudian 1 buah ATM BRI dan 1 (satu) buah ATM BRI Britama milik terdakwa II dengan pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan.

Mengenai perjudian yaitu perjudian online merupakan anak dari perjudian *offline* yang awal mulanya berawal dari permainan antar sesama secara tatap muka yang saling berinteraksi satu sama lain untuk

mengadakan taruhan dengan sebuah media permainan untuk mendapatkan keberuntungan semata atau untung-untungan.¹²⁴

Sebagaimana berkembangnya zaman dan adanya sebuah teknologi maka lahirlah perjudian secara online ini. Perjudian ini sama aja halnya dengan perjudian sebelum-sebelumnya. Akan tetapi perbedaan dari perjudian ini ialah medianya. Perjudian ini dilakukan melalui *smartphone*, *laptop*, komputer, dan sejenisnya yang harus terhubung dengan internet. Yang membedakan perjudian online dan perjudian offline jua di sisi taruhannya, dimana taruhan judi online berupa uang yang sudah dikonversikan ke media digital melalui transfer uang ke situs perjudian sedangkan perjudian offline dengan taruhan uang atau barang, atau apa yang dianggap berharga pada masyarakat.¹²⁵

B. Pembahasan

Perjudian *online* sudah menjadi isu umum di kalangan masyarakat. Para pemainpun bukan saja berasal dari kalangan orang dewasa saja, tetapi juga tersangka. Hal ini tentu sangat mengawatirkan, tidak bisa dibayangkan bagaimana masa depan bangsa ketika tersangka-tersangka ini telah terjerumus dalam kejahatan perjudian *online* ini. Berdasarkan dalam hasil pembahasan tesis ini ada 2 penegakan yang menjadikan kejelasan hukum diantaranya penegakan hukum secara sinkron dan penegakan hukum secara a sinkron.

¹²⁴ Syafrul Hardiansyah. 2016 Kegiatan Judi Online Dikalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Pekanbaru. *Jom Fisip Vol 3. No.1*, 2016

¹²⁵ Ibid. hal. 21

1. Penegakan Hukum Pelaku Pidana Kejahatan Judi *Online*

a. Penegakan Hukum Sinkron Pelaku Pidana Kejahatan Judi *Online*

Meninjau kasus perjudian dengan analisa teori *doel theorien* atau pembedanaan relatif (tujuan) yakni seseorang dihukum karena melakukan kejahatan untuk menertibkan masyarakat. Dan teori gabungan atau *verenigings theorien* yakni seseorang dihukum karena melakukan kejahatan selain sebagai balasan tetapi juga untuk melindungi masyarakat dengan cara menjaga ketertiban.

Jika kejahatan perjudian tidak terbukti semua unsur pidananya meskipun terdapat unsur online maka kejahatan perjudian tersebut dapat dinyatakan tidak terbukti sehingga tidak dapat diterapkan tujuan pembedanaan berdasarkan teori absolut pada pasal dalam UU ITE karena salah satu kelemahan penerapan pembedanaan berdasarkan teori ini bertumpu pada lengkapnya pembuktian.

Namun perjudian adalah salah satu bentuk kejahatan yang harus dihukum sebagai bentuk pencegahan penyebaran kerugiannya dalam masyarakat, olehnya pembedanaan dengan tidak menggunakan pasal dalam UU ITE merupakan upaya pembedanaan berdasarkan teori tujuan atau relatif. Di sisi lain penerapan pasal 303 KUHP juga bisa bertendensi untuk upaya pembedanaan yang bersifat membalas (absolut) dalam melihat faktor-faktor penyebab pertama dari tindak perjudian yang ada di Kota Sukoharjo teori ini melakukan penelitian dari sebab-sebabnya kejahatan baik dari keadaan lingkungan manusia maupun

lingkungan sosial, seperti daerah tempat kejahatan tersebut dilakukan. Ketika menganalisa perkara tindak pidana perjudian dengan teori *doel theorien* atau pembedaan relatif (tujuan), maka dapat dilihat beberapa aspek yang menjadi faktor penyebab kejahatan tersebut terjadi diantaranya ialah sebagai berikut :

1) Peran pemerintah terhadap judi *online*

Setelah Mengetahui faktor-faktor yang menghambat penanganan kejahatan perjudian *online* ini, tentu upaya yang dapat untuk menanggulangi perjudian *online* yang dilakukan oleh tersangka adalah pelajaran moral yang diberikan oleh orang tua, meningkatkan kualitas individu aparat penegak hukum (polisi) serta menumbuhkan kesadaran dan kepedulian serta peran aktif masyarakat dalam memberikan informasi kepada pihak yang berwenang.

Upaya pemerintah dalam penanggulangan kejahatan perjudian *online* secara sinkron seperti yang dijelaskan sebagai berikut :

a) Upaya Pre-Emtif

Upaya pencegahan ini adalah upaya pencegahan secara dini yang dilakukan mencari akar masalah melalui kegiatan edukatif dengan sasaran mempengaruhi masyarakat untuk tidak berniat melakukan kejahatan perjudian *online* tersebut.

Upaya Pre-Emtif yang dilakukan untuk menanggulangi kejahatan perjudian *online* ini merupakan peran semua anggota masyarakat, karena menurut para tersangka pelaku kejahatan perjudian *online* ini, mereka tahu bahwa perjudian *online* merupakan sebuah perbuatan yang buruk tetapi mereka tidak mengetahui bahwa judi *online* yang mereka lakukan merupakan sebuah tindak pidana dan dapat dihukum penjara. Tapi pada kenyataannya dari seluruh informan yang penulis wawancara. Tidak ada satupun yang mengetahui tentang adanya aturan yang mengatur tentang perjudian *online* ini (UU ITE). Sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya pre-emptif tidak berjalan sebagaimana mestinya.

b) Upaya Preventif

Upaya Preventif adalah upaya yang dilakukan untuk menghilangkan kesempatan untuk melakukan sebuah kejahatan. Upaya ini adalah tindak lanjut dari upaya pre-emptif yang tidak maksimal yang menyebabkan timbulnya niat untuk melakukan sebuah kejahatan. Telah berbagai cara dilakukan pihak kepolisian RI. Menurut Kapolri Jenderal (Pol) Sutarman, Kepolisian terus memantau situs judi *online* yang berkembang di Indonesia. Iya menyebutkan ratusan situs judi *online* telah

terdeteksi, kepolisian telah memblokir semua nomor rekening yang terlibat dalam transaksi perjudian tersebut.¹²⁶

Dalam kasus perjudian *online* ini, dari hasil wawancara penulis dengan para tersangka yang melakukan perjudian *online* mereka merasa bebas untuk melakstersangkaan kegiatan bermain judi *online* ini.

Hal inidikarenakan para tersangka dapat bermain di rumah maupun di tempat umum. Dan permainan judi *online* yang dilakukan oleh tersangka ini pada dasarnya bukanlah permainan yang diperuntukan untuk judi, tetapi disalah gunakan untuk melakukan kegiatan perjudian.

Upaya Reprensif ini adalah upaya yang dilakukan ketika upaya pre-emptif maupun upaya preventif tidak dapat mencegah terjadinya suatu kejahatan. Sehingga upaya reprensif harus dilakukan yaitu penindak tegas para pelaku kejahatan.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Pihak bersangkutan bahwa sejak UU ITE dikeluarkan, belum pernah pihak menangani kasus perjudian *online* di kota Sukoharjo, berdasarkan ini dapat disimpulkan bahwa belum ada tindakan reprensif yang dilakukan penegak hukum dikota Sukoharjo. Satu satunya tindakan reprensif yang dilakstersangkaan adalah tindakan yang dilakukan Pusat Pelaporan dan Analisis

¹²⁶[http://nasional.kompas.com/read/2024/1/2/1217525/Patrol di Dunia Maya Polri Temukan 146 Situs Judi Online](http://nasional.kompas.com/read/2024/1/2/1217525/Patrol%20di%20Dunia%20Maya%20Polri%20Temukan%20146%20Situs%20Judi%20Online).

Transaksi Keuangan (PPATK) memblokir dari 2 rekening di empat Bank yang diduga terlibat perjudian *online*. Seluruh rekening yang diblokir menggunakan tipologi new payment method (NPM) untuk pencucian uang Tetapi tetap saja hal ini tidak berpengaruh terhadap tersangka yang bermain judi bukan dengan menggunakan rekening, melainkan dengan transaksi langsung Menurut W.A. Bonger, seorang ahli kriminologi, mengatakan bahwa mencegah kejahatan adalah lebih baik daripada mencoba mendidik penjahat menjadi orang baik kembali.¹²⁷

2) Sanksi bagi bandar

Sanksi Pidana Bagi Pelaku Judi *Online* Menurut Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 menurut doktrin, pelaku tindak pidana (dader) adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagaimana dirumuskan dalam undang-undang (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana). Pasal 55 Ayat (1) menegaskan, bahwa dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- a) Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
- b) Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan

¹²⁷ W.A. Bonger, *Pengantar Tentang Kriminologi*, Terjemahan R.A. Koesnoen, (Jakarta: Penerbit pustaka Sarjana, 1962), hal 192.

kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Berdasarkan ketentuan pasal tersebut, maka pelaku tindak pidana dapat dikatakan orang Yang Melakukan Sendiri Tindak Pidana (Pleger) Kriteria untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (pleger) atau pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan, yaitu:

- a) Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana. b. Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana.
- b) Orang Yang Menyuruh Orang Lain Untuk Melakukan Tindak Pidana (Doen Pleger) Undang-undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Para ahli hukum pada umumnya merujuk pada keterangan yang ada dalam Memorie van Toelichting dan Wetboek van Strafrecht Belanda, yaitu: Yang menyuruh melakukan adalah dia juga yang melakukan tindak pidana, tapi tidak secara pribadi melainkan dengan perantara orang lain sebagai alat di dalam tangannya apa bila orang lain itu melakukan perbuatan tanpa kesengajaan, kealpaan atau tanpa tanggungjawab, karena sesuatu hal yang tidak diketahui, disesatkan atau tunduk pada kekerasan.

c) Orang lain sebagai alat di dalam tangannya Artinya, orang atau pelaku tersebut memeralat orang lain untuk melakukan tindak pidana. Orang yang diperalat dalam doktrin hukum pidana disebut sebagai manus ministra, sedangkan yang memeralat manus dominaatau disebut juga sebagai middelijke dader(pembuat tidak langsung). Tiga konsekuensi logis terhadap tindak pidana yang dilakukan dengan cara memeralat orang lain, yaitu:

- (1) Terwujudnya tindak pidana bukan disebabkan langsung oleh pembuat penyuruh, tetapi perbuatan orang lain (manus ministra).
- (2) Orang lain tersebut tidak bertanggungjawab atas perbuatannya yang pada kenyataannya telah melahirkan tindak pidana.

Dengan demikian menjatuhkan pidana terhadap Terdakwa, oleh karena itu dengan pidana terdakwa I dan terdakwa II, terdakwa III, terdakwa IV. Telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mentransmisikan informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian, kemudian menjatuhkan pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan.

3) Sanksi bagi penyedia (*Facebok*)

Menurut penerapan sanksi pematuhan legislasi dan regulasi melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta Peraturan Menteri Kominfo No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik terhadap kasus putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/ Pid.Sus/ 2022/ PN Skh dari tersangka terjerat pidana masing-masing pidana selama 1 (satu) tahun dan tiga bulan atau pidana denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan.

Mengenai upaya pemerintah dalam penegakan kejahatan perjudian *online* secara sinkron penegakan hukum merupakan sebuah proses yang dilakukan agar norma-norma dapat ditegakkan atau berfungsi secara baik dan nyata sebagai suatu pedoman terhadap perilaku dalam hubungan-hubungan hukum pada kehidupan bermasyarakat serta bernegara. Penegakan hukum juga dapat diartikan sebagai penyelenggaraan hukum yang dilaksanakan oleh para petugas penegak hukum dan juga oleh setiap orang yang masing-masing mempunyai kewenangan serta kepentingan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Selanjutnya dapat kita lihat beberapa hal yang terkait dengan secara sinkron penegakan hukum.

1) Pelanggaran Hukum

Sudah pasti aktivitas perjudian online biasanya melanggar undang-undang di banyak yurisdiksi, terutama juga di Indonesia khususnya perjudian di Kota Sukoharjo yang melarang perjudian online. Penangkapan dapat terjadi jika ada bukti pelanggaran hukum terkait perjudian online.

2) Pengungkapan Informasi

Para pelaku perjudian online bisa terbongkar akibat adanya informasi yang diketahui oleh pihak ketiga, seperti pelapor atau saksi, yang mengungkapkan kegiatan ilegal tersebut kepada para penyidik.

3) Bukti Digital

Kegiatan perjudian online dapat meninggalkan jejak digital yang bisa digunakan sebagai bukti dalam penyelidikan. Data transaksi, catatan percakapan, dan informasi lainnya di platform perjudian dapat digunakan untuk membuktikan keterlibatan seseorang dalam aktivitas ilegal. Maka dari itu untuk memastikan bukti digital ini tidak dihapus saat melakukan penangkapan, penyidik harus memastikan segala informasi dan bukti-bukti yang didapat agar saat penangkapan dilakukan kepada pelaku atau target perjudian online memang sedang melakukan aktivitas perjudian online secara langsung sehingga bukti-bukti digital tersebut masih ada.

Berdasarkan kasus dan beberapa hal terkait tersebut, membuktikan bahwa penegakan hukum terhadap tindak pidana

perjudian online di kota Sukoharjo tetaplah berjalan dengan baik dan sesuai dengan prosedur penegakan hukumnya.

b. Penegakan Hukum a Sinkron Pelaku Pidana Kejahatan Judi *Online*

Perkara tindak pidana perjudian online masih menggunakan Pasal 303 KUHP yang berisi tentang perjudian konvensional padahal jika dilihat dari kasus posisi bisa dilihat cara memainkan judi ini bukan seperti memainkan judi konvensional yang bertatap muka langsung tetapi menggunakan media elektronik yang tersambung dengan jaringan internet dengan begitu pelaku perjudian online tidak perlu bertatap muka secara langsung.

Dengan begitu seharusnya dalam penerapan sanksi pada Putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/ Pid.Sus/ 2022/ PN Skh harus menggunakan sebuah asas didalam hukum yaitu *Asas Lex Specialis Derogate Leg Generalis* yang berarti aturan yang bersifat khusus (*Specialis*) atau dalam kasus ini bisa mengesampingkan aturan yang bersifat umum (*Generalis*) atau dalam kasus ini pengaturan tentang Undangundang judi konvensional. Pengaturan penjatuhan pidana dalam perkara tindak pidana perjudian online pada Putusan diatas yang sesuai dengan *Asas Lex Specialis Derogate Legi Generalis* adalah menggunakan Pasal 27 Ayat (2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik karena diatur secara mendetail tentang pengaturan perjudian online. Seperti

hukuman yang berbeda antara perjudian konvensional (KUHP) dan perjudian online (UU ITE) dan cara pembuktiannya pun juga berbeda.

2. Pertimbangan Hakim dalam Undang undang berkaitan ITE (*cyber cream*) judi *online*

Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan pidana terhadap pelaku peretasan informasi elektronik pada tingkat banding pada putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/ Pid.Sus/ 2022/ PN Skh secara yuridis adalah pelaku terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 45 Ayat (2) Jo Pasal 27 Ayat (2) UU ITE. yang secara filosofis hakim mempertimbangkan bahwa pidana yang dijatuhkan tidak semata-mata untuk membalas kejahatan pelaku dengan hukuman penjara, tetapi juga untuk membuat pelaku menginsyafi perbuatannya karena dalam putusan tersebut hakim mempertimbangkan mengenai alasan pelaku melakukan kejahatan yaitu untuk mencari keuntungan individu serta meringankan hukumannya. Secara sosiologis hakim mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang terdakwa dan juga hal-hal lain seperti dampak kejahatan, modus operandi dan perilakunya di persidangan. Atas pertimbangan tersebut majelis pada tingkat banding menguatkan putusan milik pengadilan negeri.

3. Teori hukum

Teori Doel Theorien atau pembedaan relative teori relatif atau teori tujuan juga disebut teori utilitarian, lahir sebagai reaksi terhadap teori absolut. Secara garis besar, tujuan pidana menurut teori relatif bukanlah

sekedar pembalasan, akan tetapi untuk mewujudkan ketertiban di dalam masyarakat. Sebagaimana dikemukakan Koeswadji bahwa tujuan pokok dari pembedaan yaitu :¹²⁸

- 1) Untuk mempertahankan ketertiban masyarakat (dehandhaving van de maatschappelijke orde);
- 2) Untuk memperbaiki kerugian yang diderita oleh masyarakat sebagai akibat dari terjadinya kejahatan. (het herstel van het door de misdaad onstane maatschappelijke nadeel);
- 3) Untuk memperbaiki si penjahat (verbetering vande dader);
- 4) Untuk membinasakan si penjahat (onschadelijk maken van de misdadiger);
- 5) Untuk mencegah kejahatan (tervoorkonning van de misdaad)

Jadi tujuan pidana menurut teori relatif adalah untuk mencegah agar ketertiban di dalam masyarakat tidak terganggu. Dengan kata lain, pidana yang dijatuhkan kepada si pelaku kejahatan bukanlah untuk membalas kejahatannya, melainkan untuk mempertahankan ketertiban umum.

Dari gambaran di atas, teori tujuan ini juga tidak terlepas dari berbagai kelemahannya. Berkenaan dengan pandangan Jeremy Bentham, bahwa manusia merupakan makhluk yang rasional yang akan memilih secara sadar kesenangan dan menghindari kesusahan. Perlu dipersoalkan, karena kejahatan dilakukan dengan motif yang beragam. Tidak semua

¹²⁸ Koeswadji, Perkembangan Macam-macam Pidana Dalam Rangka Pembangunan Hukum Pidana, Cetakan I, Bandung: Citra Aditya Bhakti, (1995) hal. 12

kejahatan dapat dilakukan dengan rasional, dalam melakukan kejahatan tidak jarang manusia melakukan tidak atas dasar rasionya tapi lebih pada dorongan emosional yang kuat sehingga mengalahkan rasionya. Ini artinya dari sisi motif kejahatan dapat diklasifikasikan atas kejahatan dengan motif rasional dan kejahatan dengan motif emosional. System hukum pidana Indonesia boleh dikatakan dekat dengan teori tujuan ini. Hal ini terbukti dengan perkembangan teori pemasyarakatan dan system pemasyarakatan yang kemudian diimplementasikan dalam UU No. 12 Tahun 1995 tentang Sistem Pemasyarakatan.

Menurut teori maka analisis kasus dalam putusan Pengadilan Negeri Sukoharjo 182/ Pid.Sus/ 2022/ PN Skh, terdiri atas tiga komponen, yaitu sebagai berikut :

a. *Legal structure* (struktur hukum), menyangkut :

Kelembagan hukum, yang terdiri atas

- 1) Institusi pembentukan hukum
- 2) Institusi penegak hukum
- 3) Institusi pelayanan jasa hukum

b. Sumber daya manusia, adalah mereka yang secara institusional fungsional mengemban tugas pembentukan hukum, penegakan hukum serta pelayanan hukum.

Struktur hukum yang menyangkut kelembagaan hukum dan Sumber daya manusia dalam kasus ini yaitu dilakukan oleh Kepolisian Daerah Sukoharjo, Kejaksaan Negeri Sukoharjo dan

Pengadilan Negeri Sukoharjo sebagai institusi penegak hukum terhadap terdakwa Kendry Tandri.

Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri.¹²⁹ Oleh karena itu Polri dituntut untuk terus berkembang menjadi lebih profesional dan pada saat bersamaan lebih dekat dengan masyarakat. Dengan kata lain, Polri dituntut untuk mengembangkan dirinya menjadi polisi sipil. Sebagai polisi sipil maka kedudukan Polri dalam organisasi negara memiliki pengaruh dominan dalam penyelenggaraan Kepolisian secara proporsional dan profesional yang merupakan syarat pendukung terwujudnya pemerintahan yang baik (*good governance*).¹³⁰

Penegakan hukum dalam sistem peradilan pidana di Indonesia merupakan penjabaran ide dan cita hukum ke dalam bentuk yang konkrit. Untuk mewujudkan hukum sebagai ide ke dalam bentuk yang konkrit tersebut dibutuhkan suatu organisasi yang cukup kompleks. Organisasi-organisasi tersebut seperti. Pengadilan, Kejaksaan,

¹²⁹ Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, Pasal 5 ayat 1.

¹³⁰ I Ketut Adi Purnama, *Transparansi Penyidik Polri Dalam Sistem Peradilan Pidana Di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, (2018), hal. 1

Kepolisian, Lembaga Pemasyarakatan sebagai unsur klasik penegakan hukum yang dibentuk oleh negara.¹³¹

Penegakan hukum (*law enforcement*), yang dimulai melalui proses penyidikan tindak pidana, yana mana Polri sebagai penyidik utama dan juga sebagai alat negara penegak hukum, pelindung dan pengayom masyarakat berkewajiban untuk memelihara tegaknya hukum, keadilan dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia serta ketertiban dan kepastian hukum.

Berdasarkan penelitian diatas faktor adanya perjudian yang terjadi di daerah dengan kepadatan penduduknya tinggi ialah kejahatan yang mendapatkan akses fasilitas didalam melaksanakan perbuatannya, maka para pelaku perjudian akan memanfaatkan dari banyaknya kelompok tersebut sesuai kepentingan dan keperluannya, sehingga proses melakukan perbuatan judinya lebih berkembang dan solid. Apalagi didalam penduduk yang terbilang rendah didalam menunjung tinggi nilai norma dan moralitas, serta tidak ada control moral (*moral force*), maka tak bisa dipungkiri kepadatan menjadi sumber sarang dari merebaknya perjudian diwilayah tersebut.

¹³¹ *Ibid*, hal. 69.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penerapan Penegakan hukum dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh

Penerapan Penegakan hukum terhadap pelaku pidana *Cyber crime* judi *online* facebook (Putusan Perkara nomor 182/pid.sus/2022/pn skh) dalam Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas undang-undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tentang ancaman pidana terhadap perbuatan Para Terdakwa, maka kepada Para Terdakwa selain dijatuhi pidana penjara harus pula dijatuhi pidana denda atau apabila tidak mampu membayar denda, dapat diganti dengan pidana dengan penetapan Pasal 45 Ayat (2) Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang perubahan atas undang-undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981.

2. Pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi pidana judi *online* facebook dalam Putusan nomor 182/pid.sus/2022/pn skh.

Dalam memutus perkara ini, peneliti menilai bahwa majelis hakim pada tingkat pertama menegakkan keadilan secara prosedural saja, karena permasalahan mengenai Pasal 35 UU ITE tersebut yang tercantum pada pertimbangan hakim tidak dijadikan dasar untuk membatalkan surat

dakwaan ataupun dijadikan acuan untuk mewujudkan sebuah keadilan substantif yaitu keadilan yang berdasarkan materi pada fakta-fakta persidangan.

B. Saran

1. Penegakan hukum terhadap pelaku pidana *Cyber crime* judi *online* facebook perlu diperketat oleh petugas Aparatur kepolisian baik memperketat pada Keamanan *Cyber* ataupun undang- undangya agar bisa melacak para pelaku *Cyber crime* Judi *Online* dan Penyediannya baik Facebook ataupun yang lainnya sehingga Hakim dalam memberikan Putusan ketika di dalam Persidangan berdasarkan dengan perundang- undangan yang berlaku dan berdasarkan rasa keadilan.
2. Agar masyarakat di Kota Sukoharjo tidak terjangkit penyakit perjudian semakin parah maka perlu dilakukan kerja kolosal dari setiap pemangku kebijakan.
3. Untuk meminimalisir kejahatan di Kota Sukoharjo penegak hukum sebaiknya lebih intens lagi turun ke lapangan, karena penanganan kasus perjudian perlu disikapi dengan pendekatan humanis, rofesional, dan berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdus S, 2014. *Penegakan Hukum Pidana dilapangan* oleh Porli, Cet 1 Jakarta: Dinas Hukum Porli.
- Abrar, A.N. 2003. *Teknologi Komunikasi, Perspektif Ilmu Komunikasi*. LESFI : Yogyakarta.
- Achmad A, 2009. *Menguak Teori Hukum (Legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicialprudence)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Adami C, 2017. *Pelajaran Hukum Pidana II*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Adami C, 2020. *Pelajaran Umum Hukum Pidana 3 Percobaan & Penyertaan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Adami C. 2011. *Pelajaran Hukum Pidana*. Cetakan ke 6. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Amir I, 2012. *Asas-Asas Hukum Pidana*, Rangkang Education Yogyakarta & PuKAP Indonesia, Yogyakarta
- Anggreani H, dkk, 2020. *Kriminologi*, Sleman: Deepublish
- Asshiddiqie, Jimly dkk, 2012, *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum*, Konpress, Jakarta
- Aziz, A, & Wardi, M. 2018. Pemberitaan Media Tentang Transgender Perempuan di Madura. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 23-29. Retrieved from: <https://journal.umsida.ac.id/index.php/kanal/article/view/94/156>
- Bambang S. 2013 *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Rajawali Pres
- Beni A. S, et al., 2016, *Perbandingan Hukum Perdata*, Bandung, CV Pustaka Setia
- Chazawi, & Adami, 2015. *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang
- Fauzi, A., & Andri Hendriadi, A. 2014. Analisis Pengelolaan Layanan Teknologi Informasi Menggunakan IT Infrastruktur Library Versi 3.0 Area Servis Operation (Studi Kasus : Universitas Singaperbangsa Karawang). *Ilmiah Solusi*, 1(1), 11–17.
- Halder, D., & Jaishankar. 2011. *Cybercrime and the Victimization of women: Laws Right and Regulations*. USA: Harshey.

- Hetty H, “*Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*”, *Majalah Ilmiah Unikom, Jurnal* Vol. 8, No. 2.
- Husain, C. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Jurnal* Volume 2, Nomor 2.
- I Gede A, 2018. *Teori-Teori Hukum* Malang: Setara Press.
- Irfan, & Masyrofah, 2013, *Penanggulangan Cyber crime*, Pustaka Setia, Bandung.
- Koeswadji, 1995. *Perkembangan Macam-macam Pidana Dalam Rangka Pembangunan Hukum Pidana*, Cetakan I, Bandung: Citra Aditya Bhakti
- Leden M, 2006. *Kejahatan terhadap Kesusilaan dan Masalah Prevensinya*, Sinar Grafika, Jakarta
- Sudrajat B, 2019. *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Rmaja Krya, Bandung
- Maimun, 2007, *Hukum Ketenagakerjaan*, PT.Pradnya Paramita: Jakarta
- Moeljatno, 2015, *Asas-asas Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta.
- Moeljatno, 2015. *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Rineka Cipta
- Moore, R. 2005. *Cyber crime: Investigating High-Technology Computer Crime*. Mississippi: Anderson Publishing
- Muhammad R, 2019. *Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu)*”, *HasanuddinJournalofSociology*
- Muladi, 2011. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti
- Muladi, 2011. *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Mulyadi, 2018. “*Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Tersangka Di Kota Sukoharjo*”, Tesis, Sukoharjo: Universitas Hasanuddin Sukoharjo
- Onno W P, 2006. *Internet Wireless & Hotspot*. Jakarta, Indonesia: Elex Media Komputindo
- P.A.F. Lamintang, 2018. *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung

- Peter M, M, 2015, Penelitian Hukum, Jakarta, Kencana Prenadamedia Group
- Pound, Roscoe, 1997. *Social Control Through Law*, New Jersey: New Brunswick.
- Putri O, 2020. “*Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)*” , Tesis, Surakarta: UMS
- R. Soesilo, 1995. *KUHP:Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Bogor: Politea
- R. Suhendra, “*Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*”, Tesis, UAJY
- Roby Suhada, 2015. *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*”, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga
- Rowena Rodrigues & Vagelis Papakonstantinou, 2018. *Privacy and Data Protection Seals*, Leiden: Assers Pers.
- Rusli M, 2007. *Hukum Acara Pidana Kontemporer*, Bandung : Citra Aditya Bakti
- Sartika K, 2009. *Step by Step Facebook*, Jakarta: PT. Elek Media Komputindo
- Satjipto R, 1983. *Masalah Penegakan Hukum*, Bandung : Sinar Baru
- Satjipto R, 2019. *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*. Genta. Publishing. Yogyakarta.
- Soerjon S, 1983. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Jakarta : Grafindo Prasada
- Soerjono S, 2015. *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press))
- Sofyan S, 2005. *Hukum Pidana*, Armico, Bandung
- Suharsimi A, 1992. *Prosedur Penelitian*, Cetakan Kedelapan PT. Rineka Cipta Jakarta
- Tb. Ronny N, 2019. *Perangkap Penyimpangan dan Kejahatan Teori Baru dalam Kriminologi*, Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian, Jakarta
- Undang-Undang No.19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pasal 27 ayat (2).

Undang-Undang No.19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Pasal 45 ayat (1).

Wahyu T, H, *Penegakan Hukum Judi Online Berdasarkan Penerapan KUHP Dan Undang Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik*”, Jurnal Hukum Inrichting Recht Wahana Wacana Bidang Hukum

Wiryo P, 2016. *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Eresco, Bandung

<https://daydara.wordpress.com/2015/06/17/dasar-hukum-e-commerce-diindonesia/>, diakses tanggal 23 Januari 2024

https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet, Diakses Tanggal 23 Januari 2024

https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_elektronik Diakses Tanggal 23 Januari 2024