

**PENANGANAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE MELALUI
APLIKASI DI HANDPHONE DI POLRES WONOGIRI**

**Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Pada Progam
Studi Ilmu Hukum**



Diajukan Oleh:

BAYU ARDI

NIM. 2018010064

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM BATIK

SURAKARTA

2021

PENANGANAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE MELALUI APLIKASI DI HANDPHONE DI POLRES WONOGIRI

Oleh: Bayu Ardi

2018010064

ABSTRAK

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”¹ Dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian dalam arti sempit artinya gamble yang artinya “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut *a gamester* atau *a gambler* yaitu, *one who plays cards or other games for money*. Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. Prinsip bermain judi sebagaimana ditetapkan di dalam Pasal 303 KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena si pemain lebih pandai atau lebih cakap. Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat pada akhirnya merambat ke kalangan mahasiswa yang notabene adalah orang yang sedang meDalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delict) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian. Ilmu tetapi malah melakukan praktik perjudian sepakbola. Penyelenggaraan perjudian mempunyai efek negatif dan merugikan moral masyarakat.

Kata Kunci: Tindak Pidana, Perjudian, Penegakan Hukum

ABSTRACT

Gambling or games "gambling" or "gambling" according to the Big Indonesian Dictionary are "games using money as a bet." In English, gambling or gambling in a narrow sense means gamble which means "play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening, and those involved in the game are called a gamester or a gambler that is, one who plays cards or other

¹ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hal. 419.

games for money. Betting deliberately, which is risking a value or something that is considered valuable by being aware of the risks and certain expectations on events, games, competitions and events that have no / uncertain outcome. The principle of playing gambling as stipulated in Article 303 of the Criminal Code is defined as any game, which is likely to win in general depending on luck alone, also if the possibility of winning increases because the player is smarter or more capable. Gambling is one of the ills of society that eventually spreads to students who incidentally are people who are currently taking drugs. From a legal perspective, gambling is one of the crimes (delict) that is troubling the public. In connection with that, in Article 1 of Law no. 7 of 1974 concerning Gambling Control, it is stated that all gambling crimes are crimes. Given that gambling problems have become an acute disease of society, serious and systematic efforts are needed, not only from the government and law enforcement officials, but also from legal awareness and community participation to work together and work together to overcome and eradicate all forms of gambling. knowledge but instead practice soccer gambling. The implementation of gambling has a negative effect and is detrimental to the morale of the community.

Keyword: Criminal Act, Gamble, Law Enforcement

1. PENDAHULUAN

Di dalam suatu kehidupan bermasyarakat pasti kita akan menemui masalah masalah sosial. Karena kita hidup sebagai makhluk sosial yang saling berdampingan dan tidak bisa hidup sendiri, salah satu masalah sosial yang timbul dalam masyarakat adalah perjudian. Salah satu perjudian yang mulai marak di Indonesia dan masuk ke dalam masyarakat luas adalah Perjudian Sepakbola. Perjudian sendiri saat ini di kalangan masyarakat menjadi suatu hal yang lumrah dan menjamur karena di setiap kota kota besar ada suatu perjudian bahkan di desa sekalipun ada suatu perjudian.

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”² Dalam bahasa Inggris judi ataupun perjudian dalam arti sempit artinya gamble yang artinya “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut *a gamester* atau *a gambler* yaitu, *one who plays cards or other games for money*”³

² Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hal. 419.

³ Michael West, *An International Reader's Dictionary*, Longman Group Limited, London, 1970, hal. 155

Pada hakekatnya perjudian merupakan perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Meskipun demikian, berbagai macam dan bentuk perjudian dewasa ini sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi.⁴ Kegiatan perjudian tidak hanya berhenti dalam persoalan judi, perjudian juga memicu kejahatan lainnya seperti pengedaran narkoba, perdagangan senjata gelap dan lain-lain. Uang yang dihasilkan dari kegiatan perjudian dapat diputar kembali di negara yang merupakan *the tax haven*, seperti *Cayman Island* yang juga merupakan surga bagi para pelaku money laundering.⁵

Kartini Kartono mengartikan judi sebagai Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.⁶ Sedangkan Sudikno menjelaskan perjudian pada hakikatnya adalah “perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas kesusilaan maupun norma hukum. Perjudian ini dalam hukum pidana dimasukkan ke dalam bentuk kejahatan terhadap kesopanan. Hukum tidak lepas dari kehidupan manusia, maka untuk membicarakan hukum kita tidak dapat lepas membicarakannya dari kehidupan manusia”⁷

Prinsip bermain judi sebagaimana ditetapkan di dalam Pasal 303 KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena pemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi meliputi juga segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan

⁴ Marcy Marlando, *Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola Via Internet*, DIH, Jurnal Ilmu Hukum Agustus 2011, Vol. 7, No. 14, Hal. 95 – 106, hal 96.

⁵ Teddy Guntara, *Penegakkan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Kota Pekanbaru*, JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014, hal 2.

⁶ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid I*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hal. 56.

⁷ Sudikno Mertokusumo, 2008, *Mengenal Hukum suatu Pengantar*, Yogyakarta: Liberty, hal. 160

perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.⁸

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delict) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Mengingat masalah perjudian sudah menjadi penyakit akut masyarakat, maka perlu upaya yang sungguh-sungguh dan sistematis, tidak hanya dari pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga dari kesadaran hukum dan partisipasi masyarakat untuk bersama-sama dan bahu membahu menanggulangi dan memberantas semua bentuk perjudian.⁹

Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat pada akhirnya merambat ke kalangan mahasiswa yang notabene adalah orang yang sedang menuntut ilmu tetapi malah melakukan praktik perjudian sepakbola. Penyelenggaraan perjudian mempunyai efek negatif dan merugikan moral masyarakat.

2. METODE

Penelitian Hukum Empiris adalah suatu metode penelitian hukum yang menggunakan fakta-fakta empiris yang diambil dari perilaku manusia, baik perilaku verbal yang didapat dari wawancara maupun perilaku nyata yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Penelitian empiris juga digunakan untuk mengamati hasil dari perilaku manusia yang berupa peninggalan fisik maupun arsip.¹⁰

Dalam Penelitian ini, sifat penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penelitian deskriptif. Menurut Sukmadinata, penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. fenomena

⁸ Wirjono Prodjodikoro, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: PT Eresco, hal. 129

⁹ Marcy Malando, Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepakbola Via Internet, *Jurnal Ilmu Hukum* Vol 7 No. 14, (Surabaya, Universitas 17 Agustus 1945, 2011), hal. 96.

¹⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Empiris & Normatif*, Pustaka Pelajar, Hal.280

itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.¹¹

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Faktor Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Khususnya di Wilayah Wonogiri

Dalam Pasal 303 Ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) bahwa yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu 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.¹²

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3) 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.¹³ Dari definisi Pasal 303 ayat (3) tersebut dapat diambil unsur-unsur dari perjudian antara lain:

- 1) Permainan
- 2) Untung-untungan
- 3) Pemain lebih mahir
- 4) Segala pertaruhan

¹¹ Anonim, Penelitian Hukum Dikelompokkan Berdasar Sifat dan Fokus Kajian, Dalam <https://idtesis.com/penelitian-hukum-dikelompokkan-berdasar-sifat-dan-fokus-kajian/> , Minggu, 29 Oktober 2020 Pukul 20.18 WIB.

¹² Eko Hadi Ramadhan, *Upaya Kepolisian Dalam Menanggulangi Judi Bola Pada Anak Dibawah Umur (Studi Kasus Di Kabupaten Dompu)*, Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Ilmu Hukum Univesitas Islam Malang, Hal 54

¹³ Pasal 303 Ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

5) Keputusan permainan yang tidak diadakan diantara mereka yang turut bermain.

Dalam perjudian tentu saja ada berbagai faktor-faktor yang mendukung terjadinya suatu perjudian di masyarakat. Menurut Papu Johanes ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya:¹⁴

1) Faktor Sosial & Ekonomi

Bagi mahasiswa dengan kantong yang pas-pasan, kadang mereka berfikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, mereka berfikir, dengan modal yang sangat kecil mereka akan mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2) Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman sejawat atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan.

3) Faktor Keinginan untuk mencoba

Keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Faktor keinginan untuk mencoba memiliki efek yang besar

¹⁴ Johanes Papu, 2002, *Sejarah Dan Jenis Perjudian*, Dalam Nuraga Sugiyarto Putra, *Judi Sepak Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*, JOM FISIP Vol. 4 No. 1 Februari 2017, Hal 4-5.

terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi.

4) Faktor persepsi tentang peluang kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Faktor persepsi terhadap keterampilan.

Berdasarkan wawancara dengan Bagas Shobirin anggota satuan Reskrim Polres Wonogiri menjelaskan bahwa Perilaku perjudian online merupakan bentuk perilaku kejahatan yang disebabkan oleh faktor sosial budaya melalui proses belajar seperti yang dikemukakan Sutherland dalam teori Differential Association. Perjudian online dikatakan perilaku kejahatan karena melanggar Undang-Undang yang berlaku di suatu wilayah (negara republik Indonesia) terutama Undang-Undang no 11 tahun 2008 dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016.

Perjudian online dikatakan dipengaruhi oleh faktor sosial budaya karena faktanya perilaku perjudian sudah ada sejak jaman dahulu. Seiring dengan perkembangan manusia maka bentuk perjudian ikut berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Dikatakan melalui proses belajar karena perjudian online melibatkan teknologi yang harus dikuasai melalui belajar sehingga tidak setiap orang mampu melakukan perjudian online apabila tidak didukung oleh sarana dan prasarana serta proses belajar teknologi yang digunakan.

Banyak faktor yang menyebabkan kondusifitas terjadinya perjudian online. Faktor utamanya adalah kondisi social yang mendukung terjadinya perjudian online baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu perlu dilakukan upaya pencegahan dengan menghilangkan penyebab dan kondisi yang dapat menimbulkan tindakan criminal, terutama perjudian online. Upaya penanggulangan yang sifatnya preventif terhadap tindakan pidana perjudian online meliputi beberapa aspek yaitu:

1) Faktor Hukum (Undang-Undang)

Menurut Bagas Shobirin menjelaskan, judi online merupakan pelanggaran terhadap Pasal 303 KHUP ayat (3) dan UU No 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat (2), dimana pelakunya dapat dikenakan hukuman 10 tahun penjara atau denda 25 juta menurut UU No 11 tahun 2008.

Dalam Pasal 303 KUHP. Ayat (3) Pasal 303 KUHP menyebutkan yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya keuntungan itu pada faktor kebetulan, juga apabila kesempatan itu menjadi lebih besar dengan keterampilan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih tinggi dari pemainnya.

Termasuk ke dalam pengertian permainan judi adalah juga pertarungan atau hasil pertandingan atau permainan-permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarungan yang lain. UU No 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat (2) menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

2) Faktor Penegak Hukum (Pihak-pihak yang membentuk maupun yang menerapkan hukum)

Berdasarkan perangkat hukum (Undang-Undang) yang ada maka pencegahan perjudian online yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dicurigai menyebarluaskan situs-situs judi online. Pada kasus ini, kepolisian bekerja sama dengan pemberi layanan jasa internet maupun dengan kemeninfo untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dicurigai mengandung unsur perjudian. Pemblokiran situs judi online melibatkan ISP (Internet Service Provider) atau penyedia jasa internet karena judi online lebih banyak dilakukan menggunakan smartphone sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dalam upaya mencegah terjadinya kegiatankegiatan yang berhubungan dengan permainan judi secara online Unit *Cyber Crime*

berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk memblokir website yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara online, jika benar terbukti adanya kegiatan permainan judi online dalam suatu website Unit *Cyber Crime* akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pemblokiran situs website tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi online karena judi cepat atau lambat akan merugikan orang yang bermaindi dalamnya.

3) Faktor Sarana atau Fasilitas yang Mendukung Penegak Hukum

Sarana prasarana merupakan seperangkat fasilitas yang digunakan oleh penegak hukum untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan perUndang-Undangan yang berlaku. Untuk dapat menegakkan hukum, maka dibutuhkan fasilitas yang memadai seperti moda transportasi dan anggaran operasional. Fasilitas moda transportasi seperti kendaraan, sarana komunikasi, perangkat teknologi deteksi perjudian online dan sebagainya. Fasilitas anggaran digunakan untuk menjalankan operasional pencegahan dan penindakan seperti pembelian logistic (bahan bakar, perangkat teknologi dan sebagainya).

4) Faktor Masyarakat (Lingkungan dimana Hukum Berlaku atau Diterapkan)

Perilaku criminal judi online adalah melibatkan masyarakat yaitu dengan melakukan sosialisasi pelarangan judi dan bahayanya. Sosialisasi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti menggunakan media social baik elektronik maupun cetak. Selain itu, polisi juga berperan aktif dalam menyebarkan atau mensosialisasikan larangan melakukan akses terhadap situs-situs yang memuat konten perjudian dengan menyertakan kalimat larangan dan sanksi bagi yang melanggar.

5) Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan terkait dengan kebiasaan yang dilakukan masyarakat setempat. Terkait dengan perjudian online, maka yang termasuk dalam lingkup budaya adalah penggunaan internet baik melalui warung internet (warnet) maupun smartphome. Langkah pencegahan yang dilakukan untuk meminimalkan penyimpangan penggunaan

internet adalah dengan melakukan razia warung internet secara berkala dan tidak terpusat pada suatu wilayah yang dicurigai saja dan menertibkan provider penyedia jasa internet untuk memblokir situs-situs yang dicurigai mengandung unsur judi online.

B. Penanganan Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Wilayah Polres Wonogiri

Metode yang digunakan dalam menangani kejahatan cyber terutama perjudian online adalah menggunakan metode perundang-undangan, yaitu metode yang dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani.

1) Bersifat Preventif (pencegahan)

Preventif merupakan usaha pencegahan terhadap suatu kejadian, dalam hal ini adalah mencegah terjadinya perjudian online. Upaya preventif tidak menggunakan sarana pidana untuk mencegah perjudian online, namun memaksimalkan potensi-potensi yang ada di masyarakat untuk diajak bersama-sama melakukan pencegahan dan pemberantasan perjudian online. Permasalahan utama dalam upaya preventif ini adalah menangani lingkungan yang kondusif terhadap terjadinya tindak kriminal seperti perjudian online.

Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif. Pertama, dengan melakukan Cyber patrol. Cyber patrol adalah patroli dunia maya yang digunakan untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime*. Cyber patrol ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan unit *Cyber crime* dalam mencegah dan mengawasi suatu tindak pidana yang bermuatan judi di dunia maya. Cyber patrol

dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan yang mencurigakan.

2) Bersifat Kuratif (Tindakan Represif)

Tindakan represif pada hakikatnya merupakan bagian dari politik kriminal yang pada hakikatnya menjadi bagian integral dari kebijakan sosial (social policy), kemudian kebijakan ini diimplementasikan ke dalam sistem peradilan pidana (criminal justice system), menurut Muladi sistem peradilan pidana mempunyai dimensi fungsional ganda. Di satu pihak berfungsi sebagai sarana masyarakat untuk menahan dan mengendalikan kejahatan pada tingkatan tertentu (crime containment system), dilain pihak sistem peradilan pidana juga berfungsi untuk pencegahan sekunder (secondary prevention) yaitu mencoba mengurangi kriminalitas dikalangan mereka yang pernah melakukan tindak pidana dan mereka yang bermaksud melakukan kejahatan melalui proses deteksi, pemidanaan dan pelaksanaan pidana.

Terkait dengan perjudian online, penegakan hukum dilakukan berdasarkan Undang-Undang yang berlaku yaitu Pasal 303 KUHP, Pasal 303 BIS KUHP dan UU no 11 tahun 2008. Untuk bisa menegakkan hukum terhadap pelaku judi online, harus terpenuhi unsur-unsur pidana sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang.

Menurut Bagas SHobirin, penegakan hukum terhadap pelaku judi online harus memenuhi unsur-unsur pidana, dalam hal ini adalah perjudian, maka dikembalikan kepada Pasal 303 KUHP. Pasal 303 KUHP mengandung dua unsur utama yaitu unsur subyektif dan unsur obyektif. Unsur subyektif yaitu dengan sengaja. Unsur obyektifnya yaitu barang siapa, tanpa mempunyai hak untuk itu, melakukan sebagai usaha, menawarkan atau memberi kesempatan dan untuk bermain judi. Memperhatikan unsur-unsur dalam Pasal 303 KUHP tersebut, maka perlu diperhatikan apakah judi online telah memenuhi unsur-unsur tersebut. Permainan judi online adalah kesengajaan, karena memang ada dan dapat diakses oleh siapa saja dimana saja. Unsur obyektifnya, jelas semua telah terpenuhi, jadi kesimpulannya, judi

online telah memenuhi unsur-unsur pidana seperti yang dimaksud dalam Pasal 303 KHUP.

Pembuktian judi online dapat dilakukan dengan menggunakan bukti transfer dan e-mail. UU no 11 tahun 2008 Pasal 5 ayat (1) yang menyebutkan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah, termasuk didalamnya adalah bukti transfer dan e-mail karena kedua hal tersebut dokumen elektronik. Merujuk pada UU no 11 tahun 2008 Pasal 5 ayat (1) maka dapat disimpulkan bahwa bukti transfer dan e-mail dapat dijadikan alat bukti untuk menjerat pelaku judi online ke dalam ranah hukum pidana.

Perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) diatur dalam Pasal 303, sanksi pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 ayat (1) yang isinya sebagai berikut:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:¹⁵
- 2) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- 3) 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.
- 4) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Dalam Pasal 303 Ayat (1) tindak pidana perjudian diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh tahun) atau denda paling banyak Rp. 25.000.000.000 (dua puluh lima juta rupiah). Meski begitu, ancaman pidana dalam Pasal 303 KUHP dianggap masih ringan, sehingga pemerintah membentuk Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban

¹⁵ Pasal 303 Ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

Perjudian. Dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 dijelaskan sebagai berikut:¹⁶

- 1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari Hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.
- 2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah.
- 3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.
- 4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.

Dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Penertiban Perjudian tersebut merubah ancaman pidana tindak perjudian, dari awal mula paling lama 10 (sepuluh tahun) penjara atau denda paling banyak Rp. 25.000.000.000 (dua puluh lima juta rupiah) menjadi pidana pidana paling lama 28 (dua puluh delapan) tahun penjara atau denda paling banyak Rp. 90.000.000.000 (sembilan puluh juta rupiah).

Selain dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Penertiban Perjudian, Perjudian juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam Pasal 27 ayat (2) Bab perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dijelaskan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan

¹⁶ Pasal 2 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”¹⁷

Dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dijelaskan tentang ketentuan pidana bagi yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) yang ketentuan ancaman pidananya sebagai berikut:¹⁸

Pasal 45 ayat (1), 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam Pasal 45 ayat (1) dijelaskan bagi siapa saja yang terbukti memenuhi unsur 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Unsur-Unsur dari Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain:¹⁹

- 1) Setiap orang;
- 2) Yang memenuhi unsur sebagai dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4);
- 3) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Unsur-Unsur dari Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain:

- 1) Setiap Orang;
- 2) Dengan sengaja dan tanpa hak;
- 3) Mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat;

¹⁷ Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

¹⁸ Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

¹⁹ Ruslan Renggong, 2016, *Hukum Pidana Khusus : Memahami Delik-Delik di Luar KUHP*, Jakarta : Kencana. Hal 274

- 4) Dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

4. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, dalam perjudian *online* maupun *offline* dipengaruhi oleh faktor-faktor antara lain:

- a) Faktor Sosial dan Ekonomi
- b) Faktor Situasional
- c) Faktor Keinginan untuk mencoba
- d) Faktor Persepsi tentang peluang kemenangan

Akan tetapi, beberapa faktor tersebut didukung oleh berbagai faktor tidak terduga lain yang justru yang sangat mendukung terjadinya suatu perjudian *online* di masyarakat, seperti faktor budaya, faktor penegak hukum, dan faktor-faktor lainnya

Kedua, Penegakkan perjudian ada pada tangan pihak berwajib, meskipun banyak faktor dapat mendukung upaya-upaya penegakkan perjudian dikalangan masyarakat. Perjudian *Online* sejatinya diatur dalam Pasal 27 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ketentuan pidananya diatur dalam Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun, selain perjudian *online*, dalam Undang-Undang ITE (UU Nomor 11 Tahun 2008 yang telah dirubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016) mengatur juga tentang siapa saja yang memberikan akses atau memperdagangkan atau yang lainnya yang memuat Perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 27 UU ITE dapat dikenai pidana pula.

Ketiga, Dampak yang ditimbulkan oleh perjudian *online* yang dilakukan oleh masyarakat antara lain:

- a) Kesehatan
- b) Ekonomi
- c) Sosial masyarakat
- d) Kepribadian pemain judi

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya perjudian *online* baik judi sepakbola maupun bukan yang dilakukan oleh masyarakat dapat dilakukan dengan cara Kerjasama antara masyarakat, penegak hukum, kampus dan orang tua dalam melakukan upaya preventif guna mengurangi masyarakat yang sering bermain perjudian, melakukan Razia ke warung internet (warnet) dan juga memberikan edukasi-edukasi baik melalui iklan maupun sosialisasi dapat membantu mencegah terjadinya perjudian dikalangan masyarakat.

2. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang telah dibuat maka penulis ingin memberikan saran berhubungan dengan penelitian. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

Pertama, Bagi masyarakat untuk senantiasa meningkatkan kewaspadaan terhadap lingkungan sekitar tentang adanya tindakan perjudian baik *online* maupun *offline*, meningkatkan koordinasi dengan instansi penegak hukum dalam upaya penindakan penyalahgunaan obat-obatan serta peningkatan edukasi tentang bahaya tindakan perjudian baik *online* maupun *offline*.

Kedua, Bagi Penegak Hukum untuk meningkatkan kinerja untuk melakukan upaya represif dan upaya preventif guna mengurangi terjadinya perjudian online yang marak dimasyarakat, selain itu peningkatan sarana prasarana dan faktor-faktor pendukung lain tidak kalah penting.

Ketiga, Bagi pembuat undang-undang untuk menciptakan hukum yang lebih ketat, sehingga tidak memberikan ruang terhadap terjadinya perjudian online, sehingga dapat dilakukannya penegakan secara represif dan perjudian online tidak marak.

