

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi dewasa ini telah membawa manusia kepada era gloSumatera Utarasasi yang memberikan kebebasan kepada setiap orang di dunia untuk saling bersosialisasi dengan siapapun dan dimanapun mereka berada. "Internet merupakan media utama yang dapat digunakan, karena melalui media internet seseorang dapat terhubung dengan teman atau bahkan dengan orang asing yang sama sekali tidak dikenal dan berdomisili di luar negeri".<sup>1</sup>

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, namun di sisi lain menjadi sarana efektif perbuatan melanggar hukum.<sup>2</sup>

Teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah perilaku dan pola hidup masyarakat secara global, dan menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*), serta menimbulkan perubahan di berbagai bidang kehidupan.

Perkembangan teknologi informasi telah melahirkan beragam jasa di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai fasilitasnya, dalam hal ini internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi tersebut, yang memberi kemudahan dalam berinteraksi tanpa harus berhadapan secara langsung satu sama lain.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> 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, h. 3

<sup>2</sup> Budi Raharjo, *Pernak Pernik Peraturan Dan Pengaturan Cyber Space Di Indonesia*, Aditama, Jakarta, 2013, h. 13.

<sup>3</sup> Agus Raharjo, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012, h. 31

Bangsa Indonesia yang sedang tumbuh dan berkembang menuju masyarakat industri yang berbasis teknologi informasi, dalam beberapa hal masih tertinggal. Kondisi ini disebabkan karena masih relatif rendahnya sumber daya manusia di Indonesia dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini termasuk kemampuan dalam menghadapi masalah hukum yang timbul. Salah satu dampak negatif yang timbul adalah “tingginya tingkat kejahatan di berbagai bidang dengan beragam modus operandinya”.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi ternyata tidak hanya membawa dampak positif bagi masyarakat. Sebagai contoh, teknologi internet bisa memberikan pengaruh negatif bagi para pemakainya. Melalui media internet beberapa jenis tindak pidana semakin mudah untuk dilakukan seperti pencemaran nama baik, pornografi, pembobolan rekening, perusakan jaringan, penyerangan melalui virus, dan termasuk perjudian *online*.

Salah satu alat yang sering digunakan dalam perjudian *online* adalah *handphone* dan komputer, dimana *handphone* dipergunakan sebagai sarana komunikasi sedangkan, komputer sebagai sarana untuk bekerja, tetapi pada prinsipnya tetap sama, dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan atau kriminalitas.<sup>5</sup>

Kriminalitas adalah suatu masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Tingkat kriminalitas sekarang ini semakin meningkat baik

---

<sup>4</sup>M. Arif Mansur, *Cyber Law;Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama,Bandung, 2015, h. 24.

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 45,

dalam hal kuantitas maupun kualitas. Hal ini disebabkan oleh kemajuan dibidang ekonomi, teknologi, sosial dan budaya. “*Cybercrime* sendiri merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional”.<sup>6</sup>

Kemajuan teknologi komputer dan internet juga berpengaruh terhadap berkembangnya tindak pidana perjudian dengan memanfaatkan kedua sarana tersebut. Jenis tindak pidana ini, tidak mudah dihilangkan dalam masyarakat, apalagi dengan sifatnya yang lebih privasi dan tertutup, memudahkan pelaku untuk melakukan kejahatan ini.<sup>7</sup>

Hakikatnya perjudian adalah bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara dan ditinjau dari kepentingan nasional. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda. Di satu pihak judi adalah “problem sosial yang sulit ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia”.<sup>8</sup> Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula”.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2016, h. 1

<sup>7</sup> Agus Raharjo, *Op.Cit*, h. 40.

<sup>8</sup> PAF. Lamintang, *Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma-Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Kepatutan*, Mandar Maju, Bandung, 2010, h. 18.

<sup>9</sup> WJS. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 2018, h. 419

Perjudian adalah suatu permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. "Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai".<sup>10</sup>

Praktek perjudian kendati telah dilarang, masih saja ada pelaku yang melakukannya. Bahkan media yang digunakan untuk mempertaruhkan uang semakin banyak. Mulai dari kamar hotel, pertandingan sepakbola, hingga dunia maya.

Perjudian merupakan salah satu kejahatan yang tidak mudah diberantas. Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Pola berjudi mendorong orang untuk selalu merebut kemenangan, dan menjadikan dirinya serakah serta gila kemenangan. Namun akibatnya, justru menderita kekalahan. Sedangkan dampak dari adanya perjudian tersebut bisa merangsang orang untuk berbuat kriminalitas seperti mencuri, merampok, korupsi dan melakukan macam-macam asusila lainnya.<sup>11</sup>

Perjudian adalah suatu perilaku yang bertentangan dengan hukum dan hal ini sudah jadi kebiasaan hampir disetiap lingkungan masyarakat. Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung permissif dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Sehingga yang terjadi diberbagai tempat sekarang ini banyak dibuka agen-agen judi

---

<sup>10</sup> R. Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*, Ichtisar Baru van Hoeve, Jakarta, 2014, h. 134-135.

<sup>11</sup>*Ibid.*

togel dan judi-judi lainnya yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar.<sup>12</sup>

Perjudian adalah suatu tindak pidana yaitu pertarungan sejumlah uang dimana yang menang mendapat uang taruhan itu atau dengan kata lain adu nasib dan setiap bentuk permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut bermain, dan juga meliputi segala macam pertarungan yang bertaruh tidak ikut dalam perlombaan tersebut termasuk juga segala macam pertarungan lainnya.

Dampak dari perjudian sangat merugikan bagi masyarakat dan bagi moral Bangsa. Pada dasarnya kejahatan itu mengakibatkan ketertiban, ketentraman, dan keamanan masyarakat menjadi terganggu, selain itu pengaruh bagi anak-anak sangat besar, mereka akan ikut-ikutan melakukan tindak pidana perjudian yang mereka lihat terjadi dilingkungannya dan akan menimbulkan kerugian materiil bagi mereka yang melakukan.

Judi mempunyai gejala- gejala sebagai berikut:

1. Banyak waktu terbuang sia-sia.
2. Kemiskinan, kesengsaraan terhadap diri dan keluarga.
3. Bersikap tidak jujur dan selalu berhutang.
4. Kepentingan kerja selalu diabaikan.
5. Tidak menghiraukan kesehatan, makan dan minum tidak teratur.
6. Bersikap tamak dan menggunakan apa saja untuk kepentingannya. Selalu mengalami kerugian karena tidak dapat apa-apa dengan berjudi.
7. Sanggup melakukan apa saja asalkan dapat berjudi.
8. Kemungkinan besar pemain judi akan ditangkap dan didakwa di pengadilan
9. Pemain judi tidak menjadi kaya melalui perjudian.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Marcy Marlando, "Tinjauan Yuridis Pembuktian Kasus Perjudian Sepak Bola Via Internet," *DIH, Jurnal Ilmu Hukum*, Vol.7, No. 14, Agustus, 2016, h. 96

<sup>13</sup>*Ibid*

Judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya 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. Dalam semua kasus *internet gambling*, para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan *gambling online*. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada *website* judi tersebut.

Kenyataannya judi telah menjadi bagian dan kebiasaan di masyarakat, hal ini tidak terlepas karena adat dan kebiasaan tiap masyarakat daerah, seperti dalam acara pernikahan dan pesta-pesta perayaan lainnya. Masyarakat dalam hal terjadinya tindak pidana perjudian, bagi mereka yang tidak ikut tapi mengetahui adanya perjudian sudah seharusnya mereka ikut serta melakukan pemberantasan perjudian dilingkungannya yaitu dengan melaporkan kepada pihak berwajib agar para penjudi ini bisa ditangkap dan tindak pidana perjudian dapat dihilangkan agar tercipta masyarakat yang sehat dan peduli akan hukum dan bagi mereka yang melakukan perjudian haruslah sadar akan dampak negatif perjudian dan berusaha tidak melakukan kegiatan perjudian bersama-sama dan bekerjasama untuk memberantas dan menghapus perjudian.

Melihat fakta yang ada, penegakan hukum terhadap perjudian ini tidak maksimal para penjudi dan bandar-bandar judi tidak dihukum sesuai

dengan hukum yang berlaku, padahal perjudian ini jelas suatu tindak pidana yang bertentangan dengan hukum di negara Indonesia.<sup>14</sup> Disamping itu dalam kenyataannya dimana masyarakat tidak ada yang peduli terhadap tindak pidana perjudian yang terjadi dilingkungannya, mereka memilih diam dan tidak ada perilaku hukum yang seharusnya ada dan dilakukan yaitu dengan menindak agar perjudian tersebut dapat di hilangkan dan para penjudi bisa ditangkap sesuai hukum yang berlaku.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kepolisian Daerah Sumatera Utara diketahui :

**Tabel 1**  
**Jumlah kasus judi *online* di Provinsi Sumatera Utara yang ditangani oleh Kepolisian Daerah Sumatera Utara**

No	Tahun	Jumlah Kasus	Jenis Judi Online
1	2020	1	Togel
2	2021	3	Togel, Judi Bola
3	2022	2	Togel, Judi Bola, Slot
4	2023	3	Togel, Judi Bola, Slot
5	2024	5	Togel, Judi Bola, Slot

**Sumber :Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara**

“Suatu kebiasaan buruk dan perbuatan yang melawan hukum yang terjadi di masyarakat butuh kepedulian secara penuh dari masyarakat itu sendiri dan aparat penegak hukum juga harus jujur, konsekuen dan penuh dedikasi dalam pemberantasan perjudian ini”.<sup>15</sup>

Keberadaan permainan judi ini tidak ada yang mengetahui pasti, kapan permainan ini dimulai dan dikenal oleh masyarakat Indonesia, dan perjudian bagi masyarakat dikategorikan sebagai bentuk permainan yang

---

<sup>14</sup>*Ibid.*

<sup>15</sup> Ihsanudi, *Bahaya Judi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017, h. 18.

sangat digemari karena permainan perjudian dianggap memiliki nilai hiburan, seni.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengamatan permainan judi berawal dari pertandingan-pertandingan olahraga khususnya sepak bola yang ditambahkan unsur taruhan secara kecil-kecilan. Menonton pertandingan bola yang tadinya hanya sekedar hobi pun berubah menjadi perjudian. Mereka tidak sadar akan pengaruh buruk yang akan datang saat ketagihan dan terlibat perjudian secara besar-besaran, karena tidak ada jaminan kemenangan di dalam perjudian apapun bentuknya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memilih judul tesis tentang **“Analisis Yuridis Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Pada *Cybercrime* Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam penulisan tesis ini adalah:

1. Bagaimana pengaturan hukum tindak pidana perjudian *online* yang berlaku di Indonesia ?
2. Bagaimana penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *Cybercrime* Ditreskrimsus Polda Sumut terhadap pelaku tindak pidana judi *online* ?
3. Bagaimana hambatan dan upaya penegakan hukum oleh unit *Cybercrime* Ditreskrimsus Polda Sumut untuk mengatasi hambatan tersebut?

---

<sup>16</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, h. 51.



### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dalam penelitian tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan hukum tindak pidana perjudian *online* yang berlaku di Indonesia
2. Untuk mengetahui dan menganalisis penegakan hukum yang dilakukan oleh unit *Cybercrime* Ditreskrimsus Polda Sumut terhadap pelaku tindak pidana judi *online*
3. Untuk mengetahui dan menganalisis hambatan dan upaya penegakan hukum oleh unit *Cybercrime* Ditreskrimsus Polda Sumut untuk mengatasi hambatan tersebut.

Kegunaan/manfaat penelitian dalam penulisan tesis ini adalah :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini akan memberikan sumbang saran dalam khasanah ilmu pengetahuan hukum, khususnya di bidang hukum pidana.
2. Secara praktis:
  - a. Bermanfaat kepada masyarakat umum khususnya kepada masyarakat mengenai pesatnya perkembangan kejahatan perjudian di dunia maya yang akan ditinjau dari faktor atau latar belakang yang mendorong seseorang sehingga melakukan judi *on line* tersebut serta usaha yang dilakukan untuk menanggulangi judi *on line* tersebut.

- b. Mengungkapkan berbagai permasalahan dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan serta alternatif solusi permasalahan tersebut.

#### **D. Kerangka Teori dan Konseptual**

##### **1. Kerangka Teori**

Kerangka teori merupakan landasan berpikir yang digunakan untuk mencari pemecahan suatu masalah. Setiap penelitian membutuhkan kejelasan titik tolak atau landasan untuk memecahkan dan membahas masalahnya. Untuk itu perlu disusun kerangka teori yang memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari mana masalah tersebut diamati.<sup>17</sup>

Kerangka teori adalah bagian penting dalam penelitian, dengan adanya kerangka teori akan memberikan kemungkinan pada prediksi fakta mendatang, susunan dari beberapa anggapan, pendapat, cara, aturan, asas, keterangan sebagai satu kesatuan yang logis yang menjadi landasan, acuan dan pedoman untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Mengungkap teori yang digunakan berarti mengemukakan teori-teori yang relevan yang memang benar-benar digunakan untuk membantu menganalisis fenomena sosial yang diteliti. Teori yang berkenaan dengan judul penelitian di atas adalah :

---

<sup>17</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Universitas Gajah Mada Press, Yogyakarta, 2013, h. 39-40.

### **a. Teori Asas Legalitas**

Kegunaan asas adalah sebagai landasan dasar tentang apa-apa yang menjadi aturan. Maksudnya adalah bahwa aturan-aturan atau segala sesuatu yang disusun itu dapat diterapkan dan diperluas pengertiannya asal dalam hal ini tidak bertentangan dengan asasnya. Jadi dapat diibaratkan bahwa asas adalah pondasi dari segala aturan hukum.

Keadilan adalah legalitas, dimana suatu peraturan umum adalah adil apabila diterapkan sesuai dengan aturan tertulis yang mengaturnya, dan sama penerapannya pada semua kasus serupa. Asas legalitas dibangun dengan dengan tujuan meligitimasi hukum dalam kekuasaan pemerintah agar tercipta Negara Hukum di mana pengertiannya adalah negara berdasarkan hukum; hukum menjamin keadilan dan perlindungan bagi semua orang yang ada dalam wilayah negara yang bersangkutan. Segala kegiatan negara berdasarkan hukum atau dalam konteks negara hukum Indonesia yaitu negara berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar yang menjunjung tinggi hak asasi manusia serta menjamin segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecuali.

Asas legalitas dalam hukum pidana merupakan asas yang sangat fundamental. Asas legalitas dalam hukum pidana begitu penting untuk menentukan apakah suatu peraturan hukum pidana dapat diberlakukan terhadap tindak pidana yang terjadi. Jadi, apabila terjadi suatu tindak

pidana, maka akan dilihat apakah telah ada ketentuan hukum yang mengaturnya dan apakah aturan yang telah ada tersebut dapat diperlakukan terhadap tindak pidana yang terjadi.<sup>18</sup>

Asas legalitas termasuk asas yang boleh dikatakan sebagai tiang penyangga hukum pidana. Asas ini tersirat didalam Pasal 1 KUHP yang dirumuskan demikian :

- 1) Tiada suatu perbuatan dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada sebelum perbuatan dilakukan.
- 2) Jika sesudah perbuatan dilakukan ada perubahan dalam perundang-undangan, dipakai aturan yang paling ringan bagi terdakwa.

Pasal 2 KUHP yang menyatakan bahwa “ ketentuan pidana dalam perundang-undangan indonesia diterapkan bagi setiap orang yang melakukan sesuatu tindak pidana di indonesia”. Berdasarkan rumusan Pasal 1 ayat (1) KUHP tersebut secara tegas ditunjuk perbuatan mana yang dapat berakibat pidana tentu saja bukan perbuatannya yang dipidana, tetapi orang yang melakukan perbuatan itu, yaitu :

- 1) Perbuatan itu harus ditentukan oleh perundang-undangan pidana sebagai perbuatan yang pelakunya dapat dijatuhi pidana.
- 2) Perundang-undangan pidana itu harus sudah ada sebelum perbuatan itu dilakukan.

---

<sup>18</sup> Mahrus Ali, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*. Jakarta. Sinar Grafika, 2011, h.59

## b. Teori Penganggulangan Kejahatan dan Penegakan hukum

Penanggulangan dapat juga diartikan sebagai proses atau cara menanggulangi atau mengatasi suatu masalah.<sup>19</sup> Menurut Barda Nawawi Arif bahwa ada beberapa upaya penanggulangan kejahatan, yaitu:

- 1) Penerapan hukum pidana (*criminal law application*).
- 2) Pencegahan tanpa pidana (*prevention without punishment*).
- 3) Mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pemidanaan lewat media massa (*influencing views on crime and punishment massmedia*).<sup>20</sup>

Penanggulangan kejahatan dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu penanggulangan kejahatan secara penal dan penanggulangan kejahatan secara non penal. Pada dasarnya *penal policy* menitikberatkan pada tindakan represif setelah terjadinya suatu tindak pidana, sedangkan *non penal policy* lebih menekankan tindakan *preventif* sebelum terjadinya suatu tindak pidana.

Menurut pandangan politik kriminal secara makro *non penal policy* merupakan kebijakan penanggulangan kejahatan yang paling strategis. Karena bersifat pencegahan sebelum terjadinya tindak pidana. Sarana *non penal* adalah menangani dan menghapuskan faktor-faktor kondusif yang menyebabkan terjadinya suatu tindak pidana.<sup>21</sup>

Penanggulangan kejahatan dengan sarana penal merupakan *penal policy* atau *penal law enforcement policy* yang fungsionalisasi atau

---

<sup>19</sup>WJS. Poerwadarmina, *OpCit.*, h. 105

<sup>20</sup>Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, (Citra Aditya Bakti, Bandung, 2016, h. 1

<sup>21</sup>Teguh Prasetyo, dkk, *Kajian Kebijakan Kriminalisasi Dan Dekriminalisasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm 17

operasionalisasinya melalui beberapa tahap, yaitu “formulasi (kebijakan legislatif), aplikasi (yudikatif atau yudisial), dan eksekusi (kebijakan eksekutif atau administratif)”.<sup>22</sup>

Tahap formulasi atau kebijakan legislatif dapat dikatakan sebagai tahap perencanaan dan perumusan peraturan perundang-undangan pidana. Tahap aplikasi merupakan tahap penerapan dari ketentuan peraturan perundang-undangan pidana yang telah dilanggar. Tahap eksekusi atau kebijakan administratif adalah tahap pelaksanaan dari putusan pengadilan atas perbuatan pidana yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.<sup>23</sup>

Tahap formulasi atau kebijakan legislatif merupakan tahap awal yang paling strategis dari yang lain. “Kesalahan atau kelemahan tahap formulasi atau kebijakan legislatif merupakan kesalahan strategis yang dapat menjadi penghambat bagi tahap berikutnya dalam hukum pidana yaitu tahap aplikasi dan eksekusi”.<sup>24</sup>

Adanya tahap formulasi, maka upaya penanggulangan kejahatan secara penal dan non penal bukan hanya tugas aparat penegak hukum, tetapi juga tugas aparat pembuat hukum (legislatif). Kebijakan legislatif merupakan tahap yang paling strategis dari upaya pencegahan dan penanggulangan kejahatan melalui *penal policy*. Dengan demikian

---

<sup>22</sup> Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2011, h. 75

<sup>23</sup> Teguh Prasetyo, dkk, *Op Cit*, h. 22

<sup>24</sup> *Ibid.*, h. 23.

“kesalahan atau kelemahan kebijakan legislatif merupakan kesalahan strategis yang dapat menjadi penghambat upaya penanggulangan kejahatan secara penal dan non penal pada tahap aplikasi dan eksekusi”.<sup>25</sup>

Hukum harus dilaksanakan dan ditegakkan. Maka pelaksanaan hukum atau penegakan hukum harus memberi manfaat atau kegunaan bagi masyarakat. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan perlindungan kepentingan manusia, maka pelaksanaan hukum harus dilakukan secara normal dan damai, tetapi dapat juga terjadi karena pelanggaran hukum.<sup>26</sup>

Penanggulangan kejahatan secara penal terhadap kejahatan judi *online* dilakukan dengan penerapan hukum pidana. Sedangkan penanggulangan kejahatan secara non penal dilakukan dengan pencegahan kejahatan, dimana tindak pidana judi *online* belum terjadi. Dalam penanggulangan judi *online* harus dilakukan secara integral antara kebijakan penal dan non penal.

Penegakan hukum harus memperhatikan tujuan pemidanaan dengan memperhatikan keseimbangan dua sasaran pokok yaitu perlindungan masyarakat dan perlindungan atau pembinaan individu pelaku tindak pidana. Penentuan sanksi pidana ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

---

<sup>25</sup>Barda Nawawi Arief, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan, Op. Cit.*, h.80.

<sup>26</sup>Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Liberty, Yogyakarta, 2013, h. 160-161

- 1) Hukum pidana harus memperhatikan tujuan pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat adil dan makmur secara merata baik materil dan spritual berdasarkan Pancasila. Dimana dalam melakukan penanggulangan kejahatan dengan memperhatikan keselamatan dan pengayoman masyarakat.
- 2) Perbuatan yang diusahakan atau ditanggulangi dengan hukum pidana harus merupakan perbuatan yang mendatangkan kerugian baik secara materil dan spritual bagi masyarakat.
- 3) Penggunaan hukum pidana harus memperhatikan kapasitas atau kemampuan aparat penegak hukum.<sup>27</sup>

Penegakan hukum yang benar dan adil tidak semata-mata ditentukan oleh kehendak pelaku hukum sebagai ratu adil, tetapi juga kemauan dan kemampuan masyarakat untuk berupaya memperoleh perlakuan hukum yang benar dan adil. Dengan demikian bahwa “penegakan hukum yang adil ditentukan juga oleh kesadaran dan partisipasi masyarakat, bukan semata-mata keinginan pelaku penegakan hukum”.<sup>28</sup>

### **c. Teori pembuktian**

Dikaji dari perspektif sistem peradilan pidana pada umumnya dan hukum acara pidana (*formeel strafrecht/strafprocessrecht*) pada khususnya, aspek pembuktian memegang peranan menentukan untuk menyatakan kesalahan seseorang sehingga dijatuhkan pidana oleh hakim. Hakim di dalam menjatuhkan suatu putusan, tidak hanya dalam bentuk pembedaan, tetapi dapat juga menjatuhkan putusan bebas dan putusan lepas dari segala tuntutan hukum. Putusan bebas akan dijatuhkan oleh hakim apabila pengadilan (hakim) berpendapat bahwa dari hasil pemeriksaan di sidang pengadilan, kesalahan terdakwa atau

---

<sup>27</sup> Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Alumni, Bandung, 2011, h. 44.

<sup>28</sup> Bagir Manan, *Sistem Peradilan Berwibawa (Suatu Pencarian)*, UII Press, Yogyakarta, 2015, h. 8



perbuatan yang didakwakan kepadanya tidak terbukti secara sah dan meyakinkan. Kemudian putusan lepas dari segala tuntutan hukum, akan dijatuhkan oleh hakim apabila pengadilan (hakim) berpendapat bahwa perbuatan yang didakwakan kepada terdakwa terbukti, tetapi perbuatan itu tidak merupakan suatu tindak pidana.

Waluyadi, mengemukakan bahwa terdapat beberapa teori pembuktian dalam hukum acara, yaitu: <sup>29</sup>

1) *Conviction-in Time*.

Sistem pembuktian *conviction-in time* menentukan salah tidaknya seorang terdakwa, semata-mata ditentukan oleh penilaian keyakinan hakim. Keyakinan hakim yang menentukan keterbuktian kesalahan terdakwa, yakni dari mana hakim menarik dan menyimpulkan keyakinannya, tidak menjadi masalah dalam sistem ini. Keyakinan boleh diambil dan disimpulkan hakim dari alat-alat bukti yang diperiksanya dalam sidang pengadilan. Bisa juga hasil pemeriksaan alat-alat bukti itu diabaikan hakim, dan langsung menarik keyakinan dari keterangan atau pengakuan terdakwa. Kelemahan sistem pembuktian *conviction-in time* adalah hakim dapat saja menjatuhkan hukuman pada seorang terdakwa semata-mata atas dasar keyakinan belaka tanpa didukung alat bukti yang cukup. Keyakinan hakim yang dominan atau yang paling menentukan salah atau tidaknya terdakwa.

---

<sup>29</sup> Waluyadi. *Hukum Pembuktian dalam Perkara Pidana*, Mandar Maju, Bandung, 2014. hlm 39

Keyakinan tanpa alat bukti yang sah, sudah cukup membuktikan kesalahan terdakwa. Keyakinan hakimlah yang menentukan wujud kebenaran sejati dalam sistem pembuktian ini. Sistem ini memberi kebebasan kepada hakim terlalu besar, sehingga sulit diawasi.

2) *Conviction-Raisonee*.

Sistem *conviction-raisonnee* pun, keyakinan hakim tetap memegang peranan penting dalam menentukan salah tidaknya terdakwa. Akan tetapi, pada sistem ini, faktor keyakinan hakim dibatasi. Jika dalam sistem pembuktian *conviction-in time* peran keyakinan hakim leluasa tanpa batas maka pada sistem *conviction-raisonnee*, keyakinan hakim harus didukung dengan “alasan-alasan yang jelas. Hakim harus mendasarkan putusan-putusannya terhadap seorang terdakwa berdasarkan alasan (*reasoning*). Oleh karena itu putusan juga berdasarkan alasan yang dapat diterima oleh akal (*reasonable*). Hakim wajib menguraikan dan menjelaskan alasan-alasan apa yang mendasari keyakinannya atas kesalahan terdakwa. Sistem atau teori pembuktian ini disebut juga pembuktian bebas karena hakim bebas untuk menyebut alasan-alasan keyakinannya (*vrijs bewijstheorie*).

3) Pembuktian menurut undang-undang secara positif (*positief wettelijke stelsel*).

Sistem ini berpedoman pada prinsip pembuktian dengan alat-alat bukti yang ditentukan undang-undang, yakni untuk membuktikan salah atau

tidaknya terdakwa semata-mata digantungkan kepada alat-alat bukti yang sah. Terpenuhinya syarat dan ketentuan pembuktian menurut undang-undang, sudah cukup menentukan kesalahan terdakwa tanpa mempersoalkan keyakinan hakim, yakni apakah hakim yakin atau tidak tentang kesalahan terdakwa, bukan menjadi masalah. Sistem pembuktian ini lebih dekat kepada prinsip penghukuman berdasar hukum. Artinya penjatuhan hukuman terhadap seseorang, semata-mata tidak diletakkan di bawah kewenangan hakim, tetapi di atas kewenangan undang-undang yang berlandaskan asas: seorang terdakwa baru dapat dihukum dan dipidana jika apa yang didakwakan kepadanya benar-benar terbukti berdasarkan cara dan alat-alat bukti yang sah menurut undang-undang. Sistem ini disebut teori pembuktian formal (*foemele bewijstheorie*).

4) Pembuktian menurut undang-undang secara negative (*negatief wettelijke stelsel*).

Sistem pembuktian menurut undang-undang secara negatif merupakan teori antara sistem pembuktian menurut undang-undang secara positif dengan sistem pembuktian menurut keyakinan atau *conviction-in time*. Sistem ini memadukan unsur objektif dan subjektif dalam menentukan salah atau tidaknya terdakwa, tidak ada yang paling dominan diantara kedua unsur tersebut.

Terdakwa dapat dinyatakan bersalah apabila kesalahan yang didakwakan kepadanya dapat dibuktikan dengan cara dan dengan alat-

alat bukti yang sah menurut undang-undang serta sekaligus keterbuktian kesalahan itu dibarengi dengan keyakinan hakim.

## 2. Kerangka Konseptual

Konsep adalah suatu konstruksi mental yaitu sesuatu yang dihasilkan oleh suatu proses yang berjalan dalam pikiran penelitian untuk keperluan analitis.<sup>30</sup> Suatu konsep atau suatu kerangka konseptual pada hakekatnya merupakan suatu pengaruh atau pedoman yang lebih konkrit dari pada tingkat teoritis yang sering kali masih bersifat abstrak. Namun demikian kerangka konseptual masih juga kadang-kadang dirasakan abstrak sehingga diperlukan definisi-definisi operasional yang akan dapat dijadikan sebagai pegangan konkrit di dalam proses penelitian.

Mendapatkan kejelasan maka perlu disampaikan beberapa batasan sebagai definisi operasional dalam penelitian ini yaitu :

- a. Peran adalah mempraktekkan, memasang.<sup>31</sup> Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peran merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
- b. *Cybercrime* merupakan bentuk-bentuk kejahatan yang timbul karena memanfaatkan teknologi internet. Beberapa pendapat mengidentikan *Cybercrime* dengan *computer crime*.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, h.7.

<sup>31</sup> WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 2018, h.211.

<sup>32</sup> Aep S. Hamidin, *Tips & Trik Kartu Kredit Memaksimalkan dan Mengelola Resiko Kartu Kredit*, MedPress, Yogyakarta, 2011, h. 81

- c. Penegakan hukum adalah rangkaian proses untuk menjabarkan nilai, ide, cita yang cukup abstrak menjadi tujuan yang sangat konkrit. Tujuan hukum atau cita hukum memuat nilai-nilai moral, seperti keadilan dan kebenaran. Masalah Penegakan hukum (*law enforcement*) harus ada kehendak agar hukum dapat ditegakkan, sehingga nilai-nilai dari instrumen hukum dapat diwujudkan. Kenyataannya, cita-cita yang terkandung di dalam penegakan hukum belum tentu secara sungguh-sungguh dapat diraih, karena hukum digunakan sebagai tindakan-tindakan untuk melindungi kepentingan sebagian orang atau kelompok tertentu.<sup>33</sup>
- d. Pelaku tindak pidana dalam hal ini telah disebutkan siapa yang dianggap sebagai pelaku tindak pidana, sebagaimana dalam Pasal 55 ayat (1) dan ayat (2) KUHP, yaitu:
- (1) Mereka yang melakukan, menyuruh dan yang turut serta melakukan perbuatan. ke.2. Mereka yang memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.
- (2) Terhadap penganjur, hanya perbuatan yang sengaja dianjurkan sejalan yang diperhitungkan, beserta akibat-akibatnya.

---

<sup>33</sup>Sajipto Rahardjo, *Penegakan hukum; Suatu Tinjauan Sosiologis*, Genta Publishing, Yogyakarta, 2019, h. 7

e. Tindak Pidana adalah suatu kejadian yang mengandung unsur-unsur perbuatan yang dilarang oleh undang-undang, sehingga siapa yang menimbulkan peristiwa itu dapat dikenakan sanksipidana (hukuman).<sup>34</sup>

Unsur-unsur tindak pidana dapat ditinjau dari dua segi, yaitu segi subjektif dan segi objektif:

- 1) Dari segi objektif berkaitan dengan tindakan, peristiwa pidana adalah perbuatan yang melawan hukum yang sedang berlaku, akibat perbuatan itu dilarang dan diancam dengan hukuman.
- 2) Dari segi subjektif, peristiwa pidana adalah perbuatan yang dilakukan seseorang secara salah. Unsur-unsur kesalahan si pelaku itulah yang mengakibatkan terjadinya peristiwa pidana. Unsur kesalahan itu timbul dari niat atau kehendak si pelaku. Jadi, akibat dari perbuatan itu telah diketahui bahwa dilarang oleh undang-undang dan diancam dengan hukuman. Jadi, memang ada unsur kesengajaan.

Suatu peristiwa agar dapat dikatakan sebagai suatu tindak pidana harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- 1) Harus ada suatu perbuatan, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang.
- 2) Perbuatan harus sesuai sebagaimana yang dirumuskan dalam undang-undang. Pelakunya harus telah melakukan suatu kesalahan dan harus mempertanggungjawabkan perbuatannya.

---

<sup>34</sup> Erdianto Effendi, *Hukum Pidana Indonesia*, Refika Adiana, Jakarta, 2011, h. 96-98

- 3) Harus ada kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, perbuatan itu memang dapat dibuktikan sebagai suatu perbuatan yang melanggar ketentuan hukum.
  - 4) Harus ada ancaman hukumannya. Dengan kata lain, ketentuan hukum yang dilanggar itu mencantumkan sanksinya.
- f. Judi *Online* dilakukan menggunakan sarana elektronik yang terkait dengan akses internet, sedangkan defenisi judi merujuk pada Pasal 303 ayat (3) KUHP, yang berbunyi: “tiap-tiap permainan tersebut pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir. Di situ termasuk segala petaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala petaruhan lainnya.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan pemeriksaan yang telah dilakukan oleh peneliti di perpustakaan Universitas Islam Sumatera Utara diketahui bahwa penelitian tentang “Analisis Yuridis Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Pada *Cybercrime* Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Sumatera Utara)” belum pernah dilakukan dalam pendekatan dan perumusan masalah yang sama, walaupun ada beberapa topik penelitian tentang penindakan propam (profesi dan pengamanan) terhadap anggota polisi lalu lintas yang melampaui kewenangannya tapi jelas berbeda yaitu :

1. Risman (Prog. Pasca Magister Hk. Litigasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta) dengan judul tesis : Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian *Online* (Studi putusan: 587/Pid.B/2013/ PN.Mks).  
Permasalahan dalam tesis tersebut adalah :
  - b. Apakah faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan perjudian *online* ?
  - c. Bagaimana upaya mencegah penyebab terjadinya kejahatan perjudian *online* ?
  - d. Apakah dasar pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku perjudian *online* berdasarkan putusan No. 587/Pid.B/2013/PN.Mks).
2. Sugeng Tiryaso (Program Magister Ilmu Hukum) dengan judul tesis : Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian. Permasalahan dalam tesis tersebut adalah :
  - a. Apakah kebijakan formulasi hukum pidana saat ini telah memadai dalam rangka menanggulangi perkembangan perjudian?
  - b. Bagaimana kebijakan aplikatif hukum pidana dalam menanggulangi perjudian?
  - c. Bagaimana kebijakan formulasi hukum pidana dalam menanggulangi perjudian di masa yang akan datang?
3. Wisnu Halim (Program Magister Ilmu Hukum) dengan judul tesis : Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel *Online*. Permasalahan dalam tesis tersebut adalah :



- a. Bagaimana peran kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana judi togel *online* ?
- b. Apakah faktor penghambat dalam penanggulangan tindak pidana judi togel *online* ?
- c. Bagaimana upaya kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana judi togel *online* ?

Penelitian ini adalah asli karena sesuai dengan asas-asas keilmuan yaitu jujur, rasional, obyektif dan terbuka. Sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah dan terbuka atas masukan serta saran-saran yang membangun sehubungan dengan pendekatan dan perumusan masalah. Dengan demikian penelitian ini asli baik dari segi substansi maupun dari segi permasalahan.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis,<sup>35</sup> maksudnya adalah penelitian ini merupakan penelitian yang menggambarkan, menelaah, menjelaskan serta menganalisa permasalahan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *on line* yang dihubungkan dengan peraturan perundang-undangan yang kemudian dilakukan analisis. Penelitian ini merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematis dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari suatu hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta, 2016, h.8.

<sup>36</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Op.Cit*, h. 43.

Analisis terhadap aspek hukum baik dari segi ketentuan peraturan-peraturan yang berlaku mengenai penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *on line* serta meneliti dan menelaah penerapan dan pelaksanaan peraturan-peraturan tersebut dalam hubungannya dengan penegakan hukum terhadap pelaku judi *on line*.

## **2. Metode Pendekatan.**

Berdasarkan objek penelitian yang merupakan hukum positif, maka metode pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif.<sup>37</sup> Sebagai suatu penelitian yuridis normatif, maka penelitian ini juga dilakukan dengan menganalisis hukum baik tertulis di dalam buku (*law as it writeen in the book*) maupun hukum yang diputuskan oleh hakim melalui proses pengadilan (*law as it is decided by the judge through judicial process*) atau yang sering disebut dengan penelitian doktinal.<sup>38</sup>

Sehubungan dengan tipe penelitian yang digunakan yakni yuridis normatif, dengan tujuan mendapatkan hasil secara kualitatif, maka pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), dilakukan dengan cara penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu dengan membaca, mempelajari dan menganalisa literatur/buku-buku, peraturan perundang-undangan dan sumber lain.

---

<sup>37</sup>Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2017, h. 36

<sup>38</sup> Bismar Nasution, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Perbandingan Hukum, Makalah disampaikan pada Dialog Interaktif tentang Penelitian Hukum dan Hasil Penulisan Hukum pada Majalah Akreditasi*, (Medan : Fakultas Hukum USU, Tanggal 18 Pebruari 2013), h.1.

Logika keilmuan dalam penelitian hukum normatif dibangun berdasarkan disiplin ilmiah dan cara-cara kerja ilmu hukum normatif, yaitu ilmu hukum yang objeknya hukum itu sendiri.<sup>39</sup>

### **3. Alat Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang sifatnya mutlak untuk dilakukan karena data merupakan sumber yang akan diteliti. Pengumpulan data difokuskan pada pokok permasalahan yang ada, sehingga dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan dan kekaburan dalam pembahasannya. Pengumpulan data dalam penelitian ini mempergunakan data primer dan data sekunder.

Mendapatkan hasil yang objektif dan dapat dibuktikan kebenarannya serta dapat dipertanggungjawabkan hasilnya, maka data dalam penelitian ini diperoleh dengan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan cara yaitu studi kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan melakukan penelaahan kepada bahan pustaka atau data sekunder yang meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

### **4. Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang sifatnya mutlak untuk dilakukan karena data merupakan

---

<sup>39</sup> A.M. Tri Anggraeini, *Larangan Monopoli dan Persaingan Tidak Sehat, Purse Illegal atau Rule of Reason*, Universitas Indoensia, Jakarta 2013, h.12

sumber yang akan diteliti. Pengumpulan data difokuskan pada pokok permasalahan yang ada, sehingga dalam penelitian tidak terjadi penyimpangan dan kekaburan dalam pembahasannya. Pengumpulan data dalam penelitian ini mempergunakan data primer dan data sekunder.

Teknik untuk memperoleh data yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti, dilaksanakan dua tahap penelitian :

a. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi Kepustakaan ini untuk mencari konsep-konsep, teori-teori, pendapat-pendapat atau penemuan-penemuan yang berhubungan erat dengan pokok permasalahan. Kepustakaan tersebut berupa peraturan perundang-undangan, karya ilmiah sarjana, dan lain-lain.

b. Studi Lapangan (*Field Research*), yaitu menghimpun data dengan melakukan wawancara sebagai informasi yang berhubungan dengan penelitian ini, yang dijadikan sebagai data pendukung atau data pelengkap dalam melakukan penelitian.

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung yaitu berupa :

a. Studi dokumen digunakan untuk memperoleh data sekunder dengan membaca, mempelajari, meneliti, mengidentifikasi dan menganalisis data sekunder yang berkaitan dengan objek penelitian. Data sekunder tersebut diperoleh dengan mempelajari buku-buku, hasil penelitian dan dokumen-dokumen perundang-undangan yang berkaitan dengan penegakan hukum terhadap anggota Sat Brimob yang terlibat narkoba.

- b. Pedoman wawancara adalah daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis yang digunakan sebagai panduan melakukan wawancara. Pedoman wawancara secara garis besar dapat dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan wawancara, proses wawancara, dan evaluasi wawancara, termasuk permasalahan yang muncul pada penelitian yang menggunakan teknik wawancara.<sup>40</sup>

## 5. Analisis Data

Analisis data menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji adalah sebuah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan kesatuan uraian dasar.<sup>41</sup> Data sekunder yang telah diperoleh kemudian disistematiskan, diolah dan diteliti dan dianalisis dengan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif.

Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang dapat diceritakan pada orang lain.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Johnny Ibrahim, *Op. Cit.*, h.313.

<sup>41</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Op.Cit*, h. 41.

<sup>42</sup> *Ibid*, h. 42

## BAB II

### PENGATURAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN *ONLINE* YANG BERLAKU DI INDONESIA

#### A. Pengaturan Tindak Pidana Perjudian

##### 1. Menurut KUHP

Permainan judi adalah sebuah permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta. Permainan yang ada mempertaruhkan sejumlah uang, maka di anggap melakukan perjudian.<sup>43</sup> Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi, diperlukan upaya agar masyarakat menjahui melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkunga sekecil-kecilnya dan terhindarnya ekses-ekses negatif yang lebih parah untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian.<sup>44</sup>

Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerana kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlommbaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> R.Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2020, h. 129-130

<sup>44</sup> Kartini Kartono, *Patalogi social*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, h. 56

<sup>45</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi ,2020, h. 222

Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang di anggap dapat bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya.<sup>46</sup> Perjudian menurut kamus besar Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, 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.

Perjudian *online* ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian.<sup>47</sup>

Berdasarkan pada tindak pidana perjudian atau permainan judi, terdapat di dua Pasal yaitu Pasal 303 dan 303 bis. Pasal 303 KUHP menyebutkan bahwa:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
  - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> C.H Rikki Lumbantobing, "Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi, *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 1 No. 1 Thn 2023, h.31

- b. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan segnaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhi sesuatu tata cara.
  - c. Menjadi turut serta pada permainan judi sebagai pencarian itu.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
  - (3) Yang di sebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga kerana permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainlainnya yang tidak diadakan antra mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Berdasarkan Pasal 303 ayat (1) KUHP terdiri dari 2 unsur yaitu unsur subjektif (dengan sengaja melakukan tindak Pidana), dan unsur objektif (menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi).<sup>48</sup>

Pasal 303 bis KUHP menyatakan bahwa:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling bnyak sepuluh juta rupiah.
  - a. Barang siapa yang menggunkana kesempatan bermain judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303.
  - b. Barang siapa serta ikut bermain judi dijalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalua ada ijin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi ijin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemindahan yang menjadi tetap karena salah satu palanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Pasal 303 KUHP menyebutkan unsur-unsurnya sebagai berikut:



1. Menggunakan kesempatan untuk main judi.
2. Dengan melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP.<sup>49</sup>

Rumusan Pasal 303 KUHP tersebut sama dengan Pasal 542 KUHP yang semula merupakan pelanggaran dengan ancaman pidana pada ayat (1) nya maksimal satu bulan pidana kurungan atau pidana denda paling banyak tiga ratus rupiah.

Perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang paling makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti itu membuat organisme semakin tegang dan makin gembira, menumbuhkan efek-efek, , iba hati, keharuan, nafsu yang kuat dan rangsangan-rangsangan yang besar untuk betah bermain. Ketegangan akan makin memuncak apabila dibarengi dengan kepercayaan animistik pada nasib peruntungan.<sup>50</sup>

Kepercayaan sedemikian ini tampaknya *anakhronistik* (tidak pada tempatnya karena salah waktu) pada abad mesin sekarang namun tidak urung masih banyak melekat pula pada orang-orang modern zaman sekarang, sehingga nafsu berjudian tidak terkendali, dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak mengenal akan rasa jera.<sup>51</sup>

## **2. KUHP Tahun 2023**

Perjudian diatur dalam KUHP 2023 (Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) pada Pasal

---

<sup>48</sup> Moeljatno, *Azas-Azas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 2018, h. 64

<sup>49</sup> *Ibid.*, h.49.

<sup>50</sup> Kartini Kartono, *Op. Cit*, h. 100.

<sup>51</sup> *Ibid.*, h. 101.

426 dan 427. Pasal 426 mengatur tentang mengadakan atau ikut serta dalam perjudian, dengan hukuman penjara paling lama 9 tahun atau denda kategori VI. Pasal 427 mengatur tentang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dengan hukuman penjara paling lama 3 tahun atau denda kategori III

Ketentuan Pasal 426 UU 1/2023 menyebutkan :

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI (Rp2 miliar). Setiap Orang yang tanpa izin:
  - a. Menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian;
  - b. 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
  - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian.
- (2) 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.

Kemudian, ketentuan Pasal 427 UU 1/2023 selengkapnya berbunyi: "Setiap Orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III (Rp50 juta)".

### **3. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi elektronik**

Selain KUHP, ketentuan Judi diatur dalam Undang-Undang ITE. Adapun mengenai hukum judi *online* secara spesifik diatur dalam UU ITE

yang diubah terakhir kalinya dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.

Pasal 27 ayat (1) UU ITE mengatur perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pasal 27 ayat (3) UU ITE mengatur perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Pasal 27 ayat (4) UU ITE mengatur perbuatan” dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.<sup>52</sup>

Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 UU ITE merupakan ketentuan yang mengatur *content-related offences* yaitu tindak pidana yang memiliki muatan beberapa tindak pidana kesusilaan (Pasal 282 dan Pasal 283 KUHP), perjudian (Pasal 303 KUHP), penghinaan atau

pencemaran nama baik (Pasal 310 dan Pasal 311 KUHP), dan pemerasan atau pengancaman (Pasal 368 dan Pasal 369 KUHP).<sup>53</sup>

Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 UU ITE pada dasarnya merupakan revormulasi tindak pidana yang terdapat dalam pasal-pasal KUHP tersebut. Perjudian dalam KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, diimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.<sup>54</sup> Dengan mengacu pada pengertian tersebut, kriteria suatu permainan termasuk perjudian adalah :

- a. Ada taruhan;
- b. Ada hadiah;
- c. Kesempatan ada menang karena peruntungan;
- d. Berdasarkan pada keahlian pemain.<sup>55</sup>

Pasal 45 UU ITE menjelaskan bahwa pengaturan tindak pidana perjudian *online* ini dapat diberikan sanksi berupa kurungan maksimal selama 6 (enam) tahun penjara dan denda maksimal sebesar Rp.1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Ketentuan Pasal 27 ayat (2) UU ITE menerangkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau

---

<sup>52</sup> Sigid Suseno, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, Rafika Aditama, Bandung, 2012, h.166

<sup>53</sup> *Ibid*, h. 166

<sup>54</sup> *Ibid*, hal. 167.

<sup>55</sup> Barda Nawawi Arief, *Antisipasi Penanggulangan Cybercrime Dengan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2004, h. 82.

mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian adalah masuk sebagai perbuatan yang dilarang.

Lebih lanjut, Penjelasan Pasal 27 ayat (2) UU ITE menerangkan bahwa ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan perjudian dalam hal menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, menjadikannya sebagai mata pencaharian, menawarkan atau memberikan kesempatan kepada umum untuk bermain judi, dan turut serta dalam perusahaan untuk itu.

Perlu diketahui bahwa hukum judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat (3) UU ITE yang menerangkan ketentuan bahwa 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 dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10 miliar.

Menurut Maskun dalam bukunya yang berjudul kejahatan siber (*Cybercrime*) menyebutkan mengenai undang-undang yang mengatur mengenai perjudian, yang berbunyi sebagai berikut 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.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Maskun , *Kejahatan Siber Cyber Crime*, Kencana , Makasar, 2022, h.129

Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai dasar hukum ketika pelaku terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan atau mentransmisikan perjudian.<sup>46</sup> Salah satu tantangan utama dalam penegakan hukum perjudian *online* adalah keterbatasan pengaturan hukum. UU ITE memang mengatur tentang tindak pidana perjudian *online*, tetapi hukuman yang diberikan masih relatif ringan. Selain itu, UU ITE juga belum secara spesifik mengatur tentang bagaimana cara mengidentifikasi dan melacak pelaku perjudian *online*.

#### **4. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian**

Pengaturan mengenai tindak pidana perjudian yang kedua dalam hukum positif di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Undang-undang ini menyatakan semua tindak pidana perjudian adalah sebagai kejahatan. Pemerintah mengeluarkan undang-undang ini dimaksudkan menggunakan kebijaksanaan-kebijaksanaan untuk menertibkan perjudian, hingga akhirnya menuju kepenghapusan perjudian sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia.<sup>57</sup>

KUHP tidak ada menjelaskan secara rinci apa yang dimaksud sebagai kejahatan, tetapi dimuat dalam Buku II KUHP Pasal 104 sampai

---

<sup>57</sup>Topo Santoso dan Eva Achjani Zulfa, *Kriminologi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002, h. 2.

dengan Pasal 488 KUHP. Semua jenis kejahatan diatur dalam Buku ke- II KUHP. Meski demikian, masih ada jenis kejahatan yang diatur di luar KUHP, yang dikenal dengan tindak pidana khusus misalnya tindak pidana korupsi, narkoba, terorisme, tindak pidana ekonomi. Bongser menyatakan bahwa kejahatan adalah merupakan perbuatan anti sosial yang secara sadar mendapat reaksi dari negara berupa pemberian derita dan kemudian sebagai reaksi terhadap rumusan-rumusan hukum (*legal definitions*) mengenai kejahatan.<sup>58</sup>

Undang-undang ini mengatur beberapa perubahan beberapa Pasal dalam KUHP yang berkaitan dengan tindak pidana perjudian yaitu :

- a. Semua tindak pidana perjudian dianggap sebagai kejahatan. Dengan ketentuan ini, maka Pasal 542 KUHP tentang tindak pidana pelanggaran perjudian yang diatur dalam Buku III tentang Pelanggaran dimasukkan dalam Buku II tentang Kejahatan dan ditempatkan dalam Buku II setelah Pasal 303 KUHP dengan sebutan Pasal 303 bis KUHP.
- b. Memperberat ancaman pidana bagi pelaku bandar perjudian dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP dari pidana penjara maksimal 2 tahun 8 bulan atau denda maksimal Rp. 90.000,- menjadi pidana penjara maksimal 10 tahun dan denda maksimal Rp. 25.000.000,-. Di samping pidana dipertinggi jumlahnya (2 tahun 8 bulan menjadi 10 tahun dan Rp. 90.000,- menjadi Rp. 25.000.000,-) sanksi pidana juga diubah dari bersifat alternatif (penjara atau denda) menjadi bersifat kumulatif (penjara dan denda).
- c. Memperberat ancaman pidana dalam Pasal 542 ayat (1) tentang perjudian dalam KUHP dari pidana kurungan maksimal 1 bulan atau denda maksimal Rp. 4.500,- menjadi pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda maksimal Rp. 10.000.000,-. Pasal ini kemudian menjadi Pasal 303 bis ayat (1) KUHP.
- d. Memperberat ancaman pidana dalam Pasal 542 ayat (2) KUHP tentang *residive* perjudian dalam KUHP dari pidana kurungan maksimal 3 bulan atau denda maksimal Rp. 7.500,- menjadi pidana penjara maksimal 6 tahun atau denda maksimal Rp.

---

<sup>58</sup> *Ibid.*, h. 5.

15.000.000,-. Pasal ini kemudian menjadi Pasal 303 bis ayat (2) KUHP.<sup>59</sup>

Maksud diberlakukannya undang-undang tersebut ialah dikarenakan pengaturan yang ada di dalam KUHP lama sudah tidak relevan lagi diberlakukan dikarenakan hukuman yang diberikan tidak dapat membuat efek jera seiring berkembangnya jaman.<sup>60</sup>

Judi ataupun perjudian dalam Pasal 1 Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebut sebagai tindak pidana perjudian dan identik dengan kejahatan, tetapi pengertian dari tindak pidana perjudian pada dasarnya tidak disebutkan secara jelas dan terinci baik dalam KUHP maupun dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.<sup>40</sup>

Penjelasan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 disebutkan adanya pengklasifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancamannya. Ancaman hukuman yang berlaku sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

Salah satu ketentuan yang merumuskan ancaman terhadap tindak perjudian adalah dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP yang telah dirubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974. Dengan adanya ketentuan dalam KUHP tersebut maka permainan perjudian, dapat digolongkan menjadi dua golongan /macam yaitu:

---

<sup>59</sup> Kartini Kartono, *Op. Cit.*, h. 85.

<sup>60</sup> *Ibid.*, h. 86



- a. Perjudian yang bukan merupakan tindak pidana kejahatan apabila pelaksanaannya telah mendapat ijin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang.

Jenis perjudian tersebut bukan merupakan kejahatan karena sudah mendapat ijin dari Pemerintah Daerah atau Pemerintah setempat dengan berlandaskan Undang-undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian. Pasal 1 dan 2 Undang-undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian menyatakan sebagai berikut: Undian yang diadakan itu ialah oleh:

- 1) Negara.
  - 2) Oleh suatu perkumpulan yang diakui sebagai badan hukum, atau oleh suatu perkumpulan yang terbatas pada para anggota untuk keperluan sosial, sedang jumlah harga nominal dan undian tidak lebih dan Rp.3.000,- Undian ini harus diberitahukan kepada Instansi Pemerintah yang berwajib, dalam hal ini Kepala Daerah ijin untuk mengadakan undian hanya dapat diberikan untuk keperluan sosial yang bersifat umum.
- b. Perjudian yang merupakan tindak pidana kejahatan, apabila pelaksanaannya tanpa mendapat ijin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang, seperti main , bentuk permainan ini sifatnya hanya untung-untungan saja, karena hanya menggantungkan pada nasib baik atau

---

<sup>40</sup> K. Wantjik Saleh, *Perlengkapan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Ghalia Indonesia, Jakarta, 2006, h. 69.

buruk, pemain-pemain tidak hanya mempengaruhi permainan tersebut.<sup>61</sup>

#### **5. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian**

Menurut peraturan pemerintah ini bahwasanya penertiban perjudian sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040) di maksudkan untuk membatasi perjudian sampai lingkungan sekecil-kecilnya untuk akhirnya menuju ke penghapusan sama sekali dari seluruh Wilayah Indonesia, dan berdasarkan perkembangan keadaan pada saat sekarang ini dipandang sudah tiba waktunya untuk mengupayakan penghapusan segala bentuk dan jenis perjudian di seluruh Wilayah Indonesia, untuk maksud tersebut dan dalam rangka mengatur tentang 75 pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dipandang perlu untuk melarang pemberian izin penyelenggaraan perjudian dalam suatu Peraturan Pemerintah.

Sesuai dengan peraturan pemerintah ini di dalam Pasal 1 ayat (1) dan (2) dijelaskan bahwa :

- a. Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain.
- b. Izin penyelenggaraan perjudian yang sudah diberikan, dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> R. Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu Dalam KUH.Pidana Indonesia*, Eresco, Bandung, 2002, h. 48.

<sup>62</sup> Ihsanudi, *Op. Cit.*, h. 102.

## B. Konsep Judi *Online*

Perjudian merupakan salah satu bentuk patologi sosial dalam hidup bermasyarakat. Istilah atau konsep lain untuk patologi sosial adalah masalah sosial, disorganisasi sosial / *social disorganization* / *disintegrasi* sosial, *social adjustmen*, *sociopathic*, *abnormal*, atau *sociatry/sosiatri*. Patologi sosial atau masalah sosial ialah penyakit masyarakat yang diartikan sebagai semua tingkah laku yang melanggar norma-norma dalam masyarakat dan dianggap mengganggu, merugikan, serta tidak dikehendaki oleh masyarakat.<sup>63</sup>

Vebrianto menjelaskan bahwa patologi sosial mempunyai dua arti. Pertama, patologi sosial berarti suatu penyelidikan disiplin ilmu pengetahuan tentang disorganisasi sosial atau *social maladjustment*, yang di dalamnya membahas tentang arti, eksistensi, sebab, hasil, maupun tindakan perbaikan (*treatment*) terhadap faktor-faktor yang mengganggu atau mengurangi penyesuaian sosial (*social adjustment*).<sup>64</sup>

Kedua, patologi sosial berarti keadaan sosial yang sakit atau *abnormal* pada suatu masyarakat.<sup>65</sup> Salah satu penyebab utama timbulnya masalah sosial adalah pemenuhan akan kebutuhan hidup. Maksudnya adalah bahwa jika seseorang gagal memenuhi kebutuhan

---

<sup>63</sup> Sutan Remi Syahdeni, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, Utama Grafitti, Jakarta, 2019, h.46.

<sup>64</sup> Ahya Amalia Deyanti\*, Neni Ruhaeni, "Implementasi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terhadap Pelaku Judi Online dan Penegakan Perjudian Online di Kabupaten Garut", *Conference Series: Law Studies*, Vol. 4 No. 1 (2024), h.155.

<sup>65</sup> St. Vebrianto, *Patologi Sosial*, Yayasan Pendidikan Pratama, Yogyakarta, 2024, h.81

hidupnya, ia akan cenderung melakukan tindakan kejahatan dan kekerasan seperti mencuri, berjudi, dan lain sebagainya. Perjudian dalam bahasa Belanda dapat dilihat pada Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae, yang menyebutkan judi sebagai hazardspel yang berarti permainan judi, permainan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan peraturan yang ada.<sup>66</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia selanjutnya disebut KBBI, judi adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Kartini Kartono memberi pengertian perjudian sebagai pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum ada hasilnya.<sup>67</sup> Judi ada beraneka macam salah satu yang akan dibahas yaitu Togel. Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yang bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.

---

<sup>66</sup> N.E.Algra dan R.R.W. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, Bina Cipta, Jakarta, 2023, h. 186.

<sup>67</sup> Kartini Kartono, *Op.Cit*, h.58

Pengertian judi togel sebagai berikut: Judi togel adalah sesuatu perbuatan kejahatan yang melakukan taruhan uang yaitu sebagai alatnya kupon togel dimana disitu terdapat angka-angka yang akan dipertaruhkan dengan uang dengan melawan hukum.<sup>68</sup> Togel berasal dari Bahasa Indonesia dan merupakan singkatan dari kata toto dan gelap, dari kedua kata tersebut apabila digabungkan menghasilkan kata toto gelap yang akrab disingkat dengan togel. Togel adalah Permainan judi dengan cara mengundi angka yang pemenangnya memiliki angka yang keluar sama dengan angka yang dibeli, secara *online*. Togel berawal dari kegiatan legal untuk menyumbang kegiatan olahraga pada era 80 dikenal dengan istilah SDSB (Sumbangan Dana Sosial Berhadiah).

Seiring dengan banyaknya protes dari berbagai elemen kemasyarakatan dan agama, maka legalitas SDSB pun akhirnya dihentikan, dan seluruh kegiatan yang menyangkut judi kupon dilarang. Permainan judi togel mempunyai cara dengan menebak angka-angka yang dibeli melalui kupon yang dijual oleh bandar judi. Togel *online* ini menggunakan media internet untuk membeli nomor dengan mentransfer uang ke rekening bandar togel, angka yang keluar juga dilihat melalui internet.

Perjudian *online* dapat digolongkan menjadi dua garis besar berdasarkan transaksinya yaitu :<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Mulyadi, *Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online*, Universitas Hasanuddin, Makasar, 2014, h. 38.

<sup>69</sup> *Ibid*, h.39-40

1. Perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung adalah perjudian *online* yang dilakukan oleh pejudi menggunakan aplikasi permainan di dunia maya yang sifatnya sama dengan perjudi yang biasa dilakukan di dunia nyata. Aplikasi di internet yang digunakan untuk judi ini tentu tidak dapat ditutup oleh pihak yang berwenang karena hanya merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menghibur diri tanpa ada unsur-unsur judi didalamnya. Permainan yang seharusnya hanya untuk menghibur diri ini disalah gunakan untuk bermain judi. Aplikasi yang digunakan untuk bermain judi ada bermacam-macam salah satunya aplikasi Casino. Perjudian ini mulai marak terjadi pada awal tahun 2008. Pada awalnya perjudian *online* hanya menjadi permainan beberapa orang saja, namun seiring waktu berkembang menjadi besar karena besarnya minat orang terhadap permainan judi, bahkan berkembang lebih besar lagi sehingga ada beberapa oknum yang menjadi bandar judi. Perjudian ini berkembang seiring dengan perkembangannya internet.
2. Perjudian *online* dengan sistem deposit perjudian *online* ini berkembang mulai tahun 2010. Perjudian ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, melainkan beredar di dunia maya. Para pemain judi *online* ini mengirim dana ke rekening admin dan dana yang dikirimkan akan di konversikan dalam bentuk mata uang dalam permainan. Perjudian *online* ini lebih diminati karena memang bertujuan untuk judi. Perjudian ini sangat tersistematis karena mereka

menggunakan metode yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga para pemain merasa lebih aman dalam bermain judi *online*.

Adapun tahapan perjudian terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a. Pendaftaran

Pada tahap pemain judi *online* mendaftar pada menu registrasi yang telah disiapkan. Biasanya para pemain harus mengisi beberapa data yang dapat dipalsukan, tetapi ada beberapa data yang harus valid seperti nomor rekening, nama pengguna dan identitas lainnya. Deposit dana pada tahap pemain diharuskan mengirimkan dana ke nomor rekening admin yang dicantumkan di *website* judi *online* tersebut. Dana yang dikirimkan ini bisa dikirim lewat mesin ATM atau langsung dikirim menggunakan jasa teller di bankbank rekening admin. Setelah dikirimkan maka pemain judi akan membuka *website* dan melakukan pengisian data deposit yang biasanya berisi waktu deposit, bank dan nomor seri pengiriman atau bisa melakukan chat langsung dengan teller permainannya. Ada beberapa jenis judi *online* di Indonesia:

a. Judi Bola *Online*

b. Sebuah kegiatan pertaruhan yang paling luas dan paling besar apabila di hitung-hitung bias jutaan dollar perputaran uang setiap tahun dalam bisnis judi ini.

c. Poker

Permainan kartu bukan keberuntungan melainkan permainan upaya, akal, pemahaman yang mendalam, dan kombinasi menghitung.

d. Game *Online* Higgs Domino Island

Game yang menggunakan kartu sebagai media. Judi merupakan masalah sosial yang sulit ditanggulangi dan judi sudah ada sejak awal peradaban manusia. Perjudian mempunyai dampak yang negatif karena merugikan moral dan mental masyarakat terutama generasi muda, Ditinjau dari segi moral, judi yang bersifat untung-tuntungan, di samping dapat mengganggu kreativitas kerja juga mengganggu moralitas kehidupan keluarga dan masyarakat. Ditinjau dari segi mental, yang terlibat dengan perjudian akan kehilangan etos dan semangat kerja sebab mereka menggantungkan harapan pada berjudi.<sup>70</sup>

Kebiasaan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko tanpa pertimbangan. Ekses berjudi menurut Paisol Burlian bisa merangsang orang untuk berbuat kriminal, seperti mencuri merampok, merampas, korupsi, serta melakukan macam-macam tindak asusila lainnya.<sup>71</sup>

Perjudian menjadi salah satu pilihan yang dianggap sangat menjanjikan keuntungan tanpa harus bersusah payah bekerja, judi dianggap sebagai pilihan yang tepat bagi rakyat kecil untuk mencari uang dengan lebih mudah. Mereka kurang menyadari bahwa akibat judi jauh lebih berbahaya dan merugikan dari keuntungan yang akan diperolehnya dan yang sangat jarang dapat diperolehnya.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup>Paisol Burlian, *Patologi Sosial: Perspektif Sosiologis Yuridis Dan Filosofis*, Bumi Aksara, Jakarta, 2016, h. 149

<sup>71</sup>Tiyarto, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Genta Publishing, Jakarta, 2012, h.44

<sup>72</sup> *Ibid.*, h. 105.



Perjudian banyak ditemui di berbagai tempat atau lokasi, yang diperkirakan tidak dapat diketahui oleh pihak berwajib, bahkan dekat pemukiman pun judi sering ditemukan dan dilakukan. Demikian pula di masyarakat itu sendiri sering dan banyak ditemukan judi dengan jenis. Berbagai permainan judi yang sering ditemukan dalam masyarakat adalah judi dengan menggunakan , kartu remi, domino dan sebagainya. Walaupun judi dilarang dan diancam dengan hukuman, masih saja banyak yang melakukannya.<sup>73</sup>

Hal tersebut antara lain karena manusia mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi, sedangkan di sisi lain tidak setiap orang dapat memenuhi hal itu karena berbagai sebab misalnya karena tidak mempunyai pekerjaan atau mempunyai penghasilan lain untuk memenuhi kebutuhan mereka atau dapat juga mempunyai pekerjaan tetapi tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka. Pilihan mereka untuk menambah kekurangan kebutuhan tersebut adalah antara lain pilihannya adalah melakukan judi dan perjudian, judi menjadi alternatif yang terpaksa dilakukan meskipun mereka tahu risikonya, untuk mencukupi kebutuhannya dan keluarganya.

Seseorang melakukan permainan judi untuk memenuhi kebutuhannya ada juga anggota masyarakat yang melakukan perjudian karena kesenangan atau kegemarannya akan judi. Meskipun keadaan mereka secara ekonomis cukup baik dan bahkan seringkali sudah dapat

---

<sup>73</sup> Dani Apriyanto, *Op. Cit.*, h. 137.

memenuhi kebutuhannya dengan baik, tetap saja mereka melakukan judi karena kegemarannya untuk melakukan judi. Walaupun mereka sudah mapan secara ekonomi mereka tetap berjudi, kegemarannya dilakukan pada saat-saat santai atau ditengah kesibukannya bekerja.

Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung permisif dan seolah-olah memandang perjudian sebagai sesuatu hal wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan. Sehingga yang terjadi di berbagai tempat sekarang ini banyak dibuka judi dan judi-judi lainnya yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar. Sementara itu di sisi lain, memang ada kesan aparat penegak hukum kurang begitu serius dalam menangani masalah perjudian ini. Bahkan yang lebih memprihatinkan, beberapa tempat perjudian disinyalir mempunyai pelindung dari oknum aparat keamanan.

Perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.<sup>74</sup> Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai eksese yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda.

---

<sup>74</sup> Johannes Papu, *Sejarah dan Jenis Perjudian*, <http://www.e-psikologi.com>, diakses Senin 05 Mei 2025, Pukul 11.00 Wib.

Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang menunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu perlu diupayakan agar masyarakat menjauhi melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya dan terhindarnya eksese-eksese negatif yang lebih parah untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian.<sup>75</sup>

Menelusuri perjudian sampai saat ini merupakan persoalan yang sangat besar dan sulit, pemerintah dan aparat penegak hukum sudah melakukan pemantauan serta pengawasan di setiap wilayah yang dianggap terdapat tempat terjadinya perjudian. Kelemahan mendasar dari mudahnya perjudian ini, karena tindakan pemerintah maupun aparat serta masyarakat lingkungan setempat yang kurang koordinasi, sehingga pelaksanaan di lapangan aparat tidak dapat melakukan tindakan yang maksimal. Walaupun pimpinan aparat negara sudah memberikan sinyalemen kuat untuk dapat memberantas perjudian.

Kehidupan masyarakat yang berkembang kompleks yang sering menimbulkan pengikisan nilai-nilai keimanan dan susila membuat mereka tidak dapat melakukan upaya-upaya perbaikan moral secara menyeluruh. Tindakan masyarakat dalam mental spiritual yang menurun akan menimbulkan masyarakat rentan terpengaruh, mudah dibujuk untuk melakukan tindakan yang mengarah kepada perbuatan negatif.

---

<sup>75</sup> *Ibid.*

Komponen masyarakat yang dapat melakukan pencegahan terhadap adanya penyakit masyarakat (pekat) yaitu para tokoh agama, pimpinan dan tokoh masyarakat, harus dilibatkan dalam segala bentuk kegiatan pemberantasan perjudian.<sup>76</sup>

Ada beberapa faktor yang berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi, faktor-faktor tersebut adalah:

1. Faktor keimanan

Ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, hampir seluruh wilayah Indonesia bagi para pemeluk agama, sering terkikis dan tererosi. Penalaran dan pengalaman terhadap nilai-nilai agama yang luntur, sering kali pemeluk agama melakukan tindakan-tindakan yang merugikan orang lain dan diri sendiri. Kaitan dengan kegiatan merugikan orang lain banyak perbuatan-perbuatan yang mengandung unsur mendorong, menyeluruh, memberikan peluang dan kesempatan memerintahkan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang merugikan orang lain. Apabila mereka dilandasi oleh aturan hukum agama yang dianutnya, mereka tidak akan berani dan berupaya untuk melakukan penjualan tersebut. Rendahnya akhlak dan perilaku tersebut tidak memperhitungkan akibat yang ditimbulkan oleh judi tersebut, sehingga masyarakat sangat terpengaruh. Bagi masyarakat setempat dapat diberikan penyuluhan dan panutan yang tepat guna untuk membangun kesadaran mereka dalam menghentikan penjualannya yang merusak perilaku dan akhlak agama.

---

<sup>76</sup> Muchtar Anwar, <http://www. Judi dan Penanganannya>, diakses Senin 05 Mei 2025, Pukul 11.00 Wib.

## 2. Faktor sosial dan ekonomi

Faktor ekonomi juga mempengaruhi terjadinya keinginan untuk melakukan perjudian, juga menimbulkan suatu rangsangan bagi para pelaku perjudian secara sembunyi-sembunyi dengan membayangkan keuntungan yang lebih besar.<sup>77</sup>

Umumnya penghasilan masyarakat dapat digolongkan berpenghasilan menengah tetapi ada juga yang berpenghasilan rendah yang dapat menimbulkan keinginan untuk melakukan perjudian, Sehingga pelaku perjudian merasa tertarik dan menjalankannya hal tersebut. Masyarakat dengan status sosial dan ekonomi rendah, perjudian sering kali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Karena dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka

## 3. Faktor ingin mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba,

---

<sup>77</sup> M.Zayn Sychrullah, "Penyebab Perjudian Dan Solusi Mencegahnya", melalui: <http://zenuciha.jurnal.U11.pdf.co.id>, diakses Senin 05 Mei 2025, Pukul 11.00 Wib

akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

#### 4. Faktor budaya.

Masyarakat bawah yang serba kekurangan seperti kekurangan harta, pendidikan, dan sebagainya, memiliki budaya instan, mana saja yang bisa cepat dan dapat membantu mengatasi kesulitan hidup yang dialami, mereka lakukan. Judi menjanjikan harapan seperti itu. walaupun dalam kenyataan, banyak yang semakin terpuruk hidupnya dan berakibat rumah tangga berantakan, anak tidak sekolah, selalu ribut akibat tekanan ekonomi dan karena sudah tidak tahan, akhirnya cerai dan bahkan ada yang bunuh diri.<sup>78</sup>

#### 5. Faktor situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu judi diantaranya adalah tekanan dari teman-teman/lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian, tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang di inginkan oleh kelompoknya.<sup>79</sup> 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.

---

<sup>78</sup> Hetty Hassanah, *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Majalah Ilmiah UNIKOM*. Volume 8 (No. 2), 2017, h. 17

<sup>79</sup> *Ibid.*, h. 19

Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil).

#### 6. Faktor belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi, karena apa yang pernah di pelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus-terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai *Reinforcement Theory* yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bila mana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.<sup>80</sup>

#### 7. Faktor persepsi tentang proSumatera Utaratas 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

---

<sup>80</sup> Jokie M. S. Siahaan, *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*, Malta Printindo, Jakarta, 2009, h. 23

kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya.

#### 8. Faktor persepsi terhadap ketrampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dalam salah satu/beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa kemenangan/keberhasilan adalah karena ketrampilan yang dimilikinya.

#### 9. Faktor sosial.

Masyarakat selalu melihat lingkungan sosial. Kalau lingkungan masyarakat suka main judi, dan masyarakat tidak mempersoalkan, maka yang lain ikut-ikutan. Mereka mengikuti lingkungan sosial yang dominan dalam kehidupan sehari-hari. Karena main judi dibiarkan, maka yang lain ikut coba-coba dan akhirnya kecanduan.

#### 10. Faktor hukum.

Hukum yang lembek dan tidak ditegakkan secara konsisten, menyebabkan hukum mandul dan judi merajalela. Hukum ibarat pisau, hanya tajam ke bawah dan tumpul ke atas.



#### 11. Meredupnya semangat saling tolong-menolong.

Masyarakat diinggapi hidup sendiri-sendiri. Semangat gotong-royong yang merupakan budaya hidup masyarakat Indonesia, hilang dalam kehidupan masyarakat ramai. Dampaknya masyarakat bawah, tidak memiliki tempat mengadu dan meminta tolong. Akibatnya, banyak yang mengadu nasib dengan main judi, pergi ke kubur minta tolong atau ke gunung yang kramat.

Perjudian itu dilarang karena akan menimbulkan akibat-akibat:

- a. Bermain judi menimbulkan ketagihan. Pengaruhnya sama dengan Narkotika yang semakin disuntik semakin nikmat namun semakin mematikan. Bagi mereka yang kalah judi, maka akan semakin penasaran dan ingin memenangkan kemSumatera Utara uang mereka yang telah hilang. Bagi mereka yang menang judi, maka akan semakin ketagihan karena menganggap mudah memperoleh uang, akibatnya mereka akan semakin asik bermain sehingga suatu saat mengalami kekalahan, efeknya akan menimbulkan rasa penasaran (ketagihan) sehingga bermain sampai kalah dan akhirnya kalah total.
- b. Akibat dari mereka yang kalah secara total akan menimbulkan dampak psikologis yang sangat drastis, mulai dari penyakit kejiwaan (gila) sampai bunuh diri. Dampak sosial yang timbul juga tidak kalah hebat, akibat kehilangan harta dalam waktu singkat, maka orang tersebut akan menghalalkan semua cara untuk menebus kekalahan. Mulai dari

Korupsi, penipuan, sampai dengan tindak kekerasan seperti perampokan.

- c. Perkembangan mental dan moral dalam keluarga juga menjadi korban yang paling menyedihkan. Perlaku orang tua akan menjadi panutan yang nyata bagi sang anak. Jika seorang ayah gila judi, maka kesejahteraan dan keharmonisan keluarga akan terabaikan. Dampaknya dapat berupa kekerasan dalam rumah tangga, mabuk dan ujung-ujungnya kehancuran dalam rumah tangga itu sendiri.<sup>45</sup>

### **C. Tindak Pidana Perjudian Sebagai Tindak Pidana Siber**

Tindak pidana perjudian, terutama yang dilakukan secara *online*, dapat dikategorikan sebagai kejahatan siber karena memanfaatkan teknologi komputer, internet, dan perangkat mobile sebagai alat untuk menjalankan aktivitas perjudian. Perjudian *online* melibatkan elemen kejahatan tradisional (perjudian) yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi digital, sehingga memenuhi kriteria kejahatan siber.

Perjudian *online* melibatkan penggunaan komputer, telepon pintar, dan internet sebagai sarana untuk bermain, bertaruh, dan melakukan transaksi. Hal ini menjadikan perjudian *online* sebagai kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi.

Kejahatan siber adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Perjudian *online* memenuhi kriteria ini karena memanfaatkan teknologi untuk menjalankan

---

<sup>45</sup> Bambang Sutiyoso, *Op.Cit.* h. 92.

aktivitas perjudian. Perjudian *online* juga diatur oleh UU ITE. Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran informasi yang mengandung unsur perjudian.

Dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, ancaman hukuman untuk pelaku kejahatan siber perjudian *online* adalah pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp. 1 miliar. Pihak berwenang, seperti Unit *Cyber Crime* Kepolisian, melakukan penegakan hukum terhadap kasus perjudian *online* dengan melakukan penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku.

*Cybercrime* adalah tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi computer sebagai alat kejahatan utama. *Cybercrime* merupakan kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi computer khususnya internet. *Cybercrime* didefinisikan sebagai perbuatan melanggar hukum yang memanfaatkan teknologi computer yang berbasis pada kecanggihan perkembangan teknologi internet.<sup>81</sup>

Era globalisasi juga menyebabkan makin canggihnya teknologi informasi sehingga telah membawa pengaruh terhadap munculnya berbagai bentuk kejahatan yang sifatnya modern yang berdampak lebih besar daripada kejahatan konvensional.<sup>82</sup> Dalam menghadapi kejahatan siber yang melibatkan berbagai pihak dengan yurisdiksi teritorial, waktu, hukum, negara, pemerintahan, sistem yang

---

<sup>81</sup> Abdul Manan, *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*, Kencana, Jakarta, 2016, h. 63-64.

<sup>82</sup> Niniek Suparni, *Masalah Cyberspace Problematika Hukum dan Antisipasi Pengaturannya*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, h. 11-12

berbeda, apakah masing-masing pemerintah atau negara harus tanggap apakah masi dapat diselesaikan dengan nasional yang berlaku, ataukah perlu perubahan dan kalau demikian apa perlu adanya konvensi internasional.

*Cybercrime* merupakan kejahatan teknologi informasi dengan pengertian mengenai kejahatan komputer yang sudah mengglobal mendorong terjadinya universalisasi aksi dan akibat yang dirasakan dari kejahatan komputer tersebut.<sup>83</sup>

Secara umumnya yang dimaksud kejahatan komputer di dunia cyber adalah Upaya memasuki atau menggunakan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa izin dan melawan hukum dengan atautanpa menyebabkan perubahan atau kerusakan kepada fasilitas komputer yang dimasuki atau digunakan tersebut. *Cybercrime* merupakan kejahatan dunia dimana korban dan pelaku tidk berhadapan langsung dalam 1 tempat kejadian perkara, Hal tersebut menggambarkan bahwa kejahatan dunia maya merupakan salah satu bentuk kejahatan lintas negara (transnational crime), dan tak terbatas, tanpa kekerasan, tidak ada kontak fisik, dan tanpa nama. Apabila seseorang menggunakan komputer atau bagian dari jaringa komputer tanpa seizin yang berhak, tindakan tersebut sudah tergolong kejahatan komputer.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Merry Magdalena dan Hincap IP Pandjaitan, L, Hadi. Pranoto, Irfan Fahmi, dkk, *Membangun Cyberlaw Indonesia yang Demokratis*, , Imipc, Jakarta, 2015, h. 99.

<sup>84</sup> Merry Magdalena dan Maswigrantoro Reos Setiyadi, *Cyberlaw Tidak Perlu Takut*, Liberty, Yogyakarta, 2022, h.56

Melindungi integritas dan menjaga reputasi negara adalah satu alasan mengapa kita wajib memahami *Cybercrime*.<sup>85</sup> Perkembangan teknologi komputer, teknologi informasi, dan teknologi komunikasi juga menyebabkan munculnya tindak pidana baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan tindak pidana konvensional. Penyalahgunaan komputer sebagai salah satu dampak dari ketiga perkembangan teknologi tersebut itu tidak terlepas dari sifatnya yang khas sehingga membawa persoalan yang rumit dipecahkan berkenaan dengan masalah penanggulangannya (penyelidikan, penyidikan hingga dengan penuntutan).

Salah satu kejahatan yang ditimbulkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi informasi atau telekomunikasi adalah kejahatan yang berkaitan dengan aplikasi internet. Kejahatan internet yang marak di Indonesia meliputi penipuan kartu kredit, penipuan perbankan, *defacing*, *cracking*, transaksi, judi *online*. Bahkan Indonesia dijadikan teritori menyenangi aplikasi tertentu yang dilarang di negara lain, seperti server web pornografi, judi dan masih banyak lagi. Akibat semua ini bukan tidak mungkin Indonesia dianggap sebagai suatu tempat yang tidak layak dijadikan pasar investasi asing, tapi disebabkan adanya cap tidak aman untuk berinvestasi di Indonesia karena tidak ada hukum yang melindungi legalitas transaksi.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika (Suatu Kajian Kompilasi)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2020, h. 426.

<sup>86</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2023, h.55

Pada dasarnya teori social berusaha mencari jawaban mengapa orang melakukan kejahatan, dalam kasus ini motif seseorang menjadi bandar judi *online* itu karena ingin mendapatkan uang yang banyak dalam waktu singkat dan tidak perlu bersusah payah, sebab seseorang menjadi bandar judi *online* hanya diam dirumah dengan media yang dipakai yaitu komputer dan internet *Cybercrime* memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

1. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah siber/*cyber* (*cyberspace*), sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.
2. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apa pun yang terhubung dengan internet.
3. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian materill maupun immaterial (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional.
4. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.
5. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnasional/melintas batas negara.<sup>87</sup>

Beberapa langkah penting yang harus dilakukan dalam penanggulangan *Cybercrime* adalah:

---

<sup>87</sup> Abdul Wahid dan M. Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Bandung, Rafika Aditama, Bandung, 2022, h. 76

1. Melakukan modernisasi hukum pidana nasional beserta hukum acaranya, yang diselarasakandengan konvensi internasional yang terkait dengan kejahatan tersebut.
2. Meningkatkan sistem pengamanan jaringan komputer nasional sesuai standar internasional.
3. Meningkatkan pemahaman serta keahlian aparaturn penegak hukum mengenai upaya pencegahan, investigasi dan penuntutan perkara-perkara yang berhubungan dengan *Cybercrime*.
4. Meningkatkan kesadaran warga negara mengenai masalah *Cybercrime* serta pentingnya mencegah kejahatan tersebut terjadi. Meningkatkan kerjasama antar negara, baik bilateral, regional maupun multilateral, dalam upaya penanganan *Cybercrime*, antara lain melalui perjanjian ekstradisi dan mutualassistance treaties.<sup>88</sup>

*Cybercrime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital, *Cybercrime* dapat dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.<sup>89</sup>

Menurut Donn B.Parker penyalahgunaan computer didefinisikan secara luas sebagai suatu kejadian yang berhubungan dengan teknologi

---

<sup>88</sup> Niniek Suparni, *Op.Ciit*, h. 5-6.

<sup>89</sup> Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Sinar Grafika Offset, Jakarta, 2023, h. 18

komputer yang seorang korban menderita atau akan telah menderita kerugian dan seorang pelaku dengan sengaja memperoleh keuntungan atau akan telah memperoleh keuntungan.<sup>90</sup>

Tindak pidana *Cybercrime* dalam Undang-undang Nomor 36 tahun 1999 tentang Telekomunikasi adalah Akses Illegal yakni tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi akses ke jaringan telekomunikasi, menimbulkan gangguan fisik dan elektromagnetik terhadap penyelenggaraan telekomunikasi dan penyadapan informasi melalui jaringan telekomunikasi.<sup>65</sup> Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki atau 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 melakukannya dengan maksu sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukannya hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi Internet.

Berikut adalah jenis jenis *Cybercrime*:

#### 1. *Illegal Contents* (Data Yang Tidak Benar)

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, pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan

---

<sup>90</sup> Abdul Wahid dan M. Labib, *Op.Cit*, h.77.



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.

## 2. Data Forgery (Data Palsu)

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumendokumen penting yang tersimpan sebagai scripless 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 karena korban akan memasukkan data pribadi dan nomor kartu kredit yang dapat saja disalah gunakan.

## 3. *Cyber Espionage* (Kejahatan Yang Melakukan Mata-Mata Dengan Pihak Lain)

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 pentingnya (data base) tersimpan dalam suatu sistem yang computerized (tersambung dalam jaringan komputer)

## 4. *Cyber Sabotage and Extortion* (Kejahatan Yang Menyusupkan Data dan Pemerasan)

Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem

jaringan 25 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 computer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang dikehendaki oleh pelaku.

#### 5. *Offense against Intellectual Property* (Pelanggaran Terhadap Kekayaan Intelektual)

Kejahatan ini ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di Internet. Sebagai contoh, peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara illegal, penyiaran suatu informasi di Internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya

#### 6. *Infringements of Privacy* (Pelanggaran Privasi)

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

*Cybercrime* berdasarkan motifnya ialah sebagai kejahatan murni, *Cybercrime* jenis ini kejahatan yang dilakukan secara sengaja, dimana orang tersebut secara sengaja dan terencana untuk melakukan

pengrusakkan, pencurian, tindakan anarkis, terhadap suatu sistem informasi atau system komputer.

*Cybercrime* mempunyai target sebagai korbannya yaitu :

#### 1. *Cybercrime* Yang Menyerang Individu

Kejahatan yang dilakukan terhadap orang lain dengan motif dendam atau iseng yang bertujuan untuk merusak nama baik, mencoba ataupun mempermainkan seseorang untuk mendapatkan kepuasan pribadi sebagai contoh misalnya menyebarkan foto-foto yang berbau pornografi melalui internet, membuat facebook dengan nama samaran yang digunakan untuk meneror ataupun kejahatan sejenisnya kepada seseorang dan lain sebagainya.

#### 2. *Cybercrime* Yang Menyerang Hak Cipta (Hak Milik)

Kejahatan yang dilakukan terhadap hasil karya seseorang dengan motif menggandakan, memasarkan, mengubah yang bertujuan untuk kepentingan pribadi atau umum ataupun demi materi maupun nonmateri.

#### 4. *Cybercrime* Yang Menyerang Pemerintah

Kejahatan yang dilakukan dengan pemerintah sebagai objek dengan motif melakukan terror, membajak ataupun merusak keamanan suatu pemerintahan yang bertujuan untuk mengacaukan sistem pemerintahan, atau menghancurkan suatu negara.