

Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai
Tindak Pidana Perjudian Online

(Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg)

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi Sebagai Persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Hukum

Program kekhususan Hukum Pidana



Diajukan Oleh :

Bagus Satria Pamungkas

30301508951

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)
2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai
Tindak Pidana Perjudian Online

(Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg)



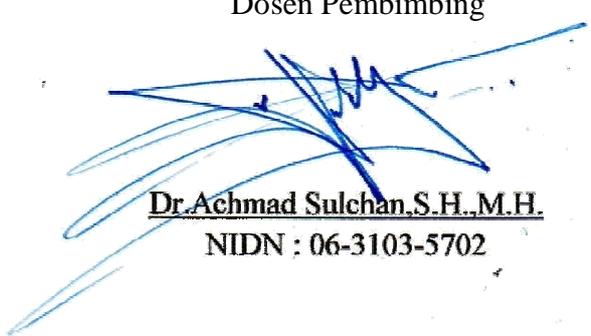
Diajukan oleh :

Bagus Satria Pamungkas

30301508951

Telah Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. Achmad Sulchan, S.H., M.H.

NIDN : 06-3103-5702

Tanggal, 21 Agustus, 2021

LEMBAR PENGESAHAN

Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai
Tindak Pidana Judi Online

(Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg)

Dipersembahkan dan disusun oleh

Bagus Satria Pamungkas

30301508951

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 21 Agustus 2021

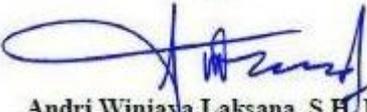
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim penguji

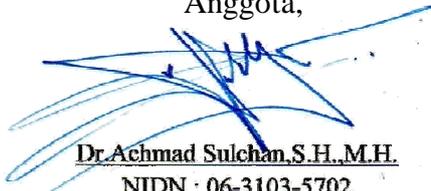
Ketua


Prof. Dr. H. Gunarto, S.H, S.E.Akt, M.Hum
NIDN : 06-0503-6305

Anggota,


Andri Winjaya Laksana, S.H, M.H
NIDN : 0620058302

Anggota,


Dr. Achmad Sulchan, S.H, M.H.
NIDN : 06-3103-5702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNISSULA


Prof. Dr. H. Gunarto, S.H, S.E.Akt, M.Hum
NIDN : 06-05036205

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bagus Satria Pamungkas

NIM : 30301508951

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul "**Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg)**". Adalah benar hasil Karya Tulis Ilmiah saya selaku penulis,dan dengan penuh kesadaran saya selaku penulis tidak melakukan tindakan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar Karya Tulis Ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumber sitasinya. Jika saya terbukti melakukan tindak plagiasi,saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 21 Agustus 2021

Pemilik
1000
METERAN
TEMPEL
145CEAJX348159067
BAGUS Satria P
30301508951

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. Tanpa ilmu pengetahuan Seseorang bertindak tanpa ilmu ibarat bepergian tanpa petunjuk. Dan sudah banyak yang tahu kalau orang seperti itu kiranya akan hancur, bukan selamat. *Hasan Al Bashri*
2. Jangan hanya di hafal Ilmu pengetahuan itu bukanlah yang dihafal, melainkan yang memberi manfaat. *Imam Syafi'i*
3. Karunia paling lengkap Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan. *Ali bin Abi Thalib*
4. Ilmu itu kehidupan hati daripada kebutaan, sinar penglihatan daripada kezaliman dan tenaga badan daripada kelemahan. Abu Hamid Al Ghazali
5. Belajarlah untuk memberi, baik kamu punya banyak atau sedikit, baik saat suka maupun duka. Ibnu Arabi

PERSEMBAHAN :

1. Ibu Tini Martini dan Bapak Djoko warjono ,yang telah menghadirkan saya di dunia ini dan mengajarkan saya (penulis) di waktu kecil hingga saat ini yang tidak dapat saya balas kebaikan dan kasih sayangnya dengan hal apapun kecuali bertaqwa kepada allah dan menjadi anak yang sholeh semoga kedua orang tua saya (penulis) selalu dimuliakan oleh Allah SWT,Aamiin.
2. Kakak saudara laki laki saya Hendra Wibawa dan saudari perempuan saya Windi Kusuma Dewi yang selalu memberikan dukungan kepada saya (penulis) dalam berbagai hal-hal kebaikan dan dukungan yang selalu diberikan.
3. Rektor Universitas Islam Sultan Agung
4. Dosen wali,dosen pembimbing,pengajar Universitas Islam Sultan Agung (unissula) yang telah membimbing penulis hingga tahapan akhir studi S-1 (ilmu hukum)
5. Serta sahabat,teman,saudara/saudari dari penulis yang selalu memberikan arahan dan dukungan kepada penulis hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Terimakasih kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-NYA yang diberikan saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menulis skripsi dengan judul : “Implementasi Undang-undang dan Transaksi Elektronik Mengenai Tindak Pidana Judi Online (studi kasus perkara No.919/Pid.B/2018/PN Smg)” untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Hukum Strata Satu pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penelitian ini akan dibahas tentang Implementasi Undang-undang dan transaksi Elektronik mengenai tindak pidana perjudian online.

Peneliti harap, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh penegak hukum dalam menerapkan undang-undang perjudian online.

Penghargaan dan Terima kasih yang setulusnya kepada Ayahanda Djoko Warjono, Ibunda Tini Martini, saudara Hendra Wibawa dan Saudari Windi Kusuma Dewi yang telah memberikan cinta, kasih, dan dukungan baik secara Materiil maupun Moril. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan Rahmat, Kesehatan, dan Karunia di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada saya.

Penghargaan dan terima kasih saya ucapkan kepada Dr.H.Achmad Sulchan,S.H.,M.H, selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Drs. Bedjo Santoso MT PhD.
2. Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang,
Prof Dr. Gunarto , S.H., S.E
3. Dosen Pembimbing, Dr. Achmad Sulchan, S.H., M.H, yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan penulisan Karya Tulis Ilmiah ini.

4. Seluruh dosen dan staff di Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang telah membimbing, membina, mendidik, dan membantu saya selama masa perkuliahan.
5. Ibu Retno Darmayanti,S.H. selaku Hakim Ketua yang sudah memberikan izin, bantuan, dan ilmu dalam melakukan penelitian.
6. Seluruh staff pengadilan Negeri Kota Semarang yang telah bersedia membantu saya untuk menyelesaikan skripsi saya ini.
7. Sahabat seperjuangan dari awal kuliah(Alfons Aditya dan M.Luthfan) .
8. Seluruh pihak yang telah membantu dan terlibat yang mana tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Peneliti berharap adanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dari penelitian ini dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 21 Agustus 2021

Penulis

Bagus Satia Pamungkas

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------------------------------|
| HALAMAN SAMPUL | I |
| LEMBAR PERSETUJUAN | II |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | III |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | IV |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | V |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN..... | VI |
| KATA PENGANTAR | VI |
| Daftar Isi..... | VII |
| Absktrak | Error! Bookmark not defined. |
| Abstract | Error! Bookmark not defined. |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Kegunaan Penelitian..... | 6 |
| E. Terminologi | 6 |
| F. Metode Penelitian..... | 9 |
| 1. Pendekatan Penelitian | 9 |
| 2. Sumber Data Penelitian..... | 10 |
| 3. Teknik Pengumpulan Data..... | 11 |
| 4. Teknik Analisa Data | 11 |
| G. Sistematika Penulisan | 12 |
| BAB II..... | 14 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 14 |

| | |
|--|-------------------------------------|
| A. Hukum Pidana Indonesia..... | 14 |
| a) Tinjauan Umum Hukum Pidana Indonesia..... | 14 |
| b) Unsur-unsur Tindak Pidana..... | 24 |
| c) Rumusan Tindak Pidana dalam Undang-undang | 25 |
| B. Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik..... | 25 |
| a) Tinjauan Umum Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik..... | 25 |
| b. Faktor-faktor perjudian | 34 |
| c. Dampak negatif perjudian | 40 |
| d. Perjudian menurut islam..... | 41 |
| BAB III..... | 49 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 49 |
| A. Implementasi Hukum..... | 49 |
| B. Alat Bukti..... | 58 |
| C. Tuntutan..... | 62 |
| a). Primair..... | 65 |
| b). Subsidar..... | 67 |
| a. Pandangan masyarakat | Error! Bookmark not defined. |
| a. Hukum Positif..... | Error! Bookmark not defined. |
| C. Putusan Hakim..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV | 83 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | 83 |
| A. Kesimpulan | 83 |
| B. Saran | 84 |
| DAFTAR PUSTAKA | 73 |

Absktrak

Perjudian pada hakekatnya adalah suatu perilaku yang melanggar norma, agama, moral, kesusilaan dan norma hukum. Pertanyaan yang muncul adalah bagaimanakah hakim menjatuhkan sanksi kepada pelaku tindak pidana perjudian konvensional dan perjudian online yang termasuk dalam putusan pengadilan negeri Semarang. (Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami penegakan hukum pidana perjudian offline diatur dalam pasal 303 KUHP dan perjudian online yang diatur dalam Undang-Undang No.19 tahun 2016.

Penelitian ini dilaksanakan di Pengadilan Negeri Kota Semarang. Penulis penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif yang berhubungan langsung berdasarkan bahan hukum utama dengan cara menelaah teori, konsep, asas hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa upaya penegakan hukum terhadap pelaku perjudian online ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan berdasarkan pasal 303 ayat 1 ke- 2 yang berbunyi tanpa hak dengan sengaja menawarkan kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan permainan judi dan mengetahui bagaimana aparat penegak hukum dalam menjalankan Undang-Undang yang berlaku di Indonesia untuk menyelesaikan kasus tindak pidana yang terjadi.

Kata kunci : perjudian konvensional, perjudian online, pasal 303 KUHP, Undang-Undang No.19 tahun 2016 mengenai UU ITE.

Abstract

Gambling is essentially a behavior that violates norms, religion, morals, decency and legal norms. The question that arises is how the judge imposes sanctions on perpetrators of criminal acts of conventional gambling and online gambling which are included in the decision of the Semarang district court. (Case Study Case No. 919/Pid.B/2018/PN SMG).

The purpose of this study is to understand the enforcement of the criminal law of offline gambling regulated in Article 303 of the Criminal Code and online gambling which is regulated in Law No.19 of 2016.

This research was conducted at the Semarang City District Court. The author of this study used a normative juridical research method that was directly related to the main legal material by examining theories, concepts, legal principles and legislation related to this research.

Based on the results of this study, it can be concluded that law enforcement efforts against online gambling actors are regulated in Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and based on article 303 paragraph 1 to 2 which reads without rights deliberately offering opportunities to the general public to play gambling games and find out how law enforcement officials carry out the laws in force in Indonesia to resolve criminal cases that occur.

Keywords: conventional gambling, online gambling, article 303 of the Criminal Code, Law No.19 of 2016 concerning the ITE Law.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia hidup pada masa perkembangan teknologi yang berkembang begitu pesat dan cepat. Dengan perkembangannya yang begitu pesat dan cepat tersebut manusia dihadapkan pada banyak perubahan dalam banyak bidang kehidupan, seperti ekonomi, sosial-budaya, lingkungan. Perubahan-perubahan tersebut ada yang membawa sisi positif dan negatif di dalam kehidupan masyarakat, bahkan ada yang kemudian membuat masyarakat resah dan khawatir karenanya.

Perkembangan yang terjadi pada bidang-bidang kehidupan yang berhubungan dengan teknologi telah banyak mengubah tata kehidupan manusia, seperti sebuah kegiatan yang sebelumnya dilakukan secara *manual* hingga akhirnya muncul teknologi yang mempermudahnya. Sehingga pada akhirnya merubah tata kehidupan masyarakat itu sendiri. Hal itu sebenarnya sah-sah saja, namun dampaknya akan terasa kemudian bahwa nilai kehidupan masyarakat akan memudar sedikit demi sedikit. Karena bagaimanapun dalam kehidupan masyarakat memiliki tata aturan kehidupan yang harus dijunjung tinggi. Dalam alam sadarnya manusia pasti menginginkan kehidupan yang damai, tentram dan teratur sekaligus mencoba mengatasi masalah-masalah yang menghalangi tujuan

kehidupan itu sendiri tercapai, salah satu masalah itu adalah mencari pemasukan/keuntungan secara instan dengan cara melakukan judi online.

Apalagi jejaring sosial menyajikan konten judi online secara terang terangan ,di warung internet pun sampai ada yang menjajakan konten haram tersebut,mengoprasikannya pun sangat mudah , orang yang kurang puas dengan penghasilan atau mahasiswa yang memiliki kekurangan dalam kehidupan sehari haripun ikut andil dalam melakukan perjudian online tersebut,memang financial menjadikan orang yang kurang bersyukur menjadi orang yang serba kekurangan ,gaya hidup menjadi suatu alasan yang kuat.

Perasaan untuk memperoleh keadaan financial yang lebih tinggi kerap memicu seseorang untuk melakukan tindakan-tindakan yang kurang baik,sepanjang keinginan yang dilakukan ditempuh dengan jalan yang positif, pastinya sah-sah saja, yang tak wajar adalah jika keinginan tersebut dilakukan dengan berbagai cara termasuk juga cara-cara yang negatif yang jelas-jelas dilarang oleh Undang-Undang juga agama, misalnya “Perjudian”. Perjudian dunia maya sulit dijerat sebagai pelanggaran hukum apabila hanya memakai hukum nasional suatu negara layaknya didunia maya. Hal ini disebabkan tidak jelasnya tempat kejadian perkara karena pelaku dengan mudah memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet. Kegiatan perjudian tidak hanya berhenti dalam persoalan judi, perjudian juga memicu kejahatan lainnyaseperti pengedaran narkoba, perdagangan senjata gelap dan lainlain. Uang yang dihasilkan dari kegiatan perjudian dapat diputar kembali di negara yang

merupakan *the tax haven*, seperti Cayman Island yang juga merupakan surga bagi para pelaku *money laundering*.

Pada masa awalnya, cybercrime didefinisikan sebagai kejahatan komputer. Mengenai definisi kejahatan komputer sendiri, sampai sekarang para sarjana belum sependapat mengenai pengertian atau definisi dari kejahatan komputer. Komputer dalam bahasa inggrispun masih belum seragam. Namun pada waktu itu, pada umumnya para sarjana lebih menerima pemakaian istilah “computer crime” oleh karena dianggap lebih luas dan biasa dipergunakan dalam hubungan internasional¹

Namun sejauh mana hukum bisa menjangkau perjudian online sebagai sebuah tindak pidana dimana pelakunya harus mempertanggung jawabkan perbuatannya? Ditinjau dari kepentingan nasional, maka pengaturan perjudian onlinediatur dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan Pasal 27 ayat (2) menjelaskan tentang perbuatan yang dilarang yaitu:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mengadministrasikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹ Putlitbang Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung RI, Naskah Akademis Kejahatan Internet (cybercrime), 2004, hlm.4

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik cukup mengatur pembuktian saja. Pembuktian untuk tindak kejahatan didunia maya dengan hukum positif sudah terakomodir dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 17 tentang transaksi elektronik, Pasal 42 tentang penyidikan, dan Pasal 44 tentang alat bukti penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan. Ketiga pasal itu sudah cukup untuk membawa Undang-undang didunia nyata ke ranah cyber. Dalam Pasal 45 Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, ketentuan pidana akibat pelanggaran Pasal 27 antara lain pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak Rp. 1 miliar. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 17, 27 ayat (2), 42, 44, dan 45

Melihat kenyataan yang ada, menjadikan masalah ini sangat menarik untuk dikaji. Bagaimana peraturan perundang-undangan di Indonesia serta hukum islam mampu untuk mengatasi permasalahan sosial di era globalisasi sekarang.

Maka skripsi ini akan membahasnya dalam bentuk sebuah penelitian yang berjudul **“Implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Mengenai Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Perkara No.919/Pid.B/2018 PN Smg)”**. Melalui penelitian ini diharapkan masalah perjudian online ini segera bisa diatasi dan tidak berdampak pada kehidupan masyarakat yang mana saat ini perjudian online merupakan masalah yang penting untuk diperhatikan.

B. Rumusan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas pokok permasalahannya, maka perlu adanya batasan hanya seputar perjudian yang dilakukan melalui dunia maya, bagaimana pandangan hukum positif dan hukum Islam mengenainya. Selanjutnya untuk mempermudah penulisan skripsi ini, perlu dilakukan kualifikasi bahasan dan masalah dalam sebuah spesifikasi berdasarkan tingkat kebutuhan agar dapat menopang proses penyusunan penelitian, yaitu dengan membuat rumusan-rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian menurut pasal 303 KUHP?
- 2) Bagaimana implementasi Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai tindak pidana perjudian online?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam suatu penelitian terdapat tujuan yang jelas agar memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian sehingga dapat memecahkan masalah secara sistematis. Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Semarang
2. Untuk mengetahui implementasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik mengenai tindak pidana perjudian online.

D. Kegunaan Penelitian

1. Diharapkan dapat menambah wawasan terhadap perkembangan hukum di Indonesia dan pemahaman mengenai masalah yang diteliti khususnya dalam tindak pidana judian online.
2. Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi masukan bagi penegak hukum dan atau pemerintah dalam menentukan langkah langkah dalam memberantas tindak pidana judi online
3. Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat menambah bahan referensi bagi mahasiswa fakultas hukum pada umumnya dan pada khususnya bagi penulis sendiri dalam menambah pengetahuan tentang ilmu hukum.

E. Terminologi

- 1) Implementasi berasal dari kata “*to implement*” yang berarti mengimplementasikan. Arti implementasi ialah kegiatan yang dilakukan melalui perencanaan dan mengacu pada aturan tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut.²
- 2) Undang-Undang No.11 Tahun 2008 **Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik** adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar

² <https://saintif.com/implementasi-adalah/> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.³

- 3) **Pidana** berasal kata *straf* (Belanda), sering disebut dengan istilah hukuman. Istilah pidana lebih tepat dibandingkan dengan istilah hukuman, karena hukum lebih lazim merupakan terjemahan dari *recht*. Dapat dikatakan istilah pidana dalam arti sempit selalu dikaitkan dengan hukum pidana. Pidana didefinisikan sebagai suatu penderitaan yang sengaja dijatuhkan / diberikan oleh negara pada seseorang atau beberapa orang sebagai akibat hukum (sanksi) baginya atas perbuatannya yang telah melanggar larangan hukum pidana.⁴

Menurut Moeljatno mengatakan bahwa, Hukum Pidana adalah bagian dari keseluruhan hukum yang berlaku di suatu Negara, yang mengadakan dasar-dasar dan aturan-aturan untuk: 1. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan, yang dilarang, dengan disertai ancaman atau sanksi yang berpidana tertentu bagi barang siapa melanggar larangan tersebut. 2. Menentukan kapan dan dalam hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan. 3. Menentukan

³ <https://referensi.elsam.or.id/2015/02/uu-nomor-11-tahun-2008-tentang-informasi-dan-transaksi-elektronik/> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

⁴ <https://id.wikipedia.org/wiki/Pidana> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.²¹ Kemudian pengertian istilah pidana menurut Simons digolongkan.⁵

- 4) Perjudian adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu): -- *itu pangkal kejahatan*;-- **buntut** perjudian liar (dengan cara menebak nomor akhir dari undian resmi)⁶

Perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma-norma yang ada. Hal ini sesuai dengan pertimbangan yang ada pada dasarnya perjudian bertentangan dengan norma agama, kesusilaan dan moral Pancasila. Perjudian merupakan salah satu tindak pidana yang meresahkan masyarakat sehingga pada Pasal 1 UU Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian merupakan suatu kejahatan.⁷

- 5) Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.⁸

Media online adalah media massa yang dapat kita temukan di internet. sebagai media massa, media online juga menggunakan kaidah- kaidah

⁵ Moeljatno, S.H., M.H. ,Asas-asas Hukum Pidana , Rineka Cipta, Jakarta, 2008, hlm. 1

⁶ <https://kbbi.web.id/judi> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

⁷ Adami Chazawi, Pelajaran Hukum Pidana 1, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, Hal. 79

⁸ <http://www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

jurnalistik dalam sistem kerja mereka. Internet sebagai media onlien ialah sebagai media baru, internet memiliki beberapa karakteristik, seperti media yang berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, potensi interaktif, berfungsi secara privat dan publik, memiliki aturan yang rendah, dan berhubungan. Internet juga menciptakan pintu gerbang baru bagi organisasi yang dapat diakses secara global dari berbagai penjuru dunia. Karakteristik interaktif dari internet dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun dan memelihara hubungan yang saling menguntungkan jika web digunakan dengan benar.⁹

F. Metode Penelitian

Untuk sebuah karya ilmiah metode penelitian merupakan sebuah hal yang sangat penting. Untuk itu, pengumpulan data dalam penulisan skripsi ini, menggunakan metode sebagai berikut:

1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian hukum normatif yaitu metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bagian pustaka atau data sekunder. Penelitian hukum normatif disebut juga sebagai penelitian kepustakaan atau studi dokumen. Penulisan hukum normatif disebut juga sebagai penelitian hukum doktriner karena penelitian ini dilakukan atau ditujukan hanya pada peraturan-

⁹ Maria Assumpta Rumanti, Dasar-dasar Public Relation: teori dan praktik, 2002. Hlm. 101

peraturan yang tertulis atau badan hukum yang lain. Penelitian hukum ini disebut juga sebagai penelitian kepustakaan atau studi dokumen disebabkan karena penelitian ini lebih banyak dilakukan terhadap data yang bersifat sekunder yang ada di perpustakaan.¹⁰

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penulisan skripsi ini pada dasarnya bersifat *library research*. Sifat data yang digunakan atau dikumpulkan guna memperoleh landasan teoritis yang diperoleh dari literatur dan referensi yang berkaitan dengan tema yang akan dibahas. Dengan demikian data yang digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah:

- 1) **Data Primer** meliputi putusan pengadilan yang telah memenuhi kekuatan hukum tetap serta perundang-undangan yang berlaku, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, KUHP serta peraturan perundang-undangan lain yang terkait dengan pembahasan ini. Rujukan hukum Islam yang digunakan dalam penulisan kali ini yaitu Al-Quran dan Al-Hadits.

¹⁰(Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian 45 Soerjono soekanto, Pengantar Pelitian Hukum, UI Press, Jakarta, 1986, hlm. 51)

2) **Data Sekunder** terdiri dari buku-buku hukum, media cetak, artikel maupun data dari internet (*website*) yang memiliki kaitan dengan materi yang menjadi pokok masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini.

3. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kasus sehingga pengumpulan data yang utama dengan mengumpulkan putusan-putusan pengadilan mengenai isu hukum yang dihadapi. Selain itu, pengumpulan data pada skripsi ini dilakukan dengan cara membaca, mengkaji dan membuat catatan dari buku-buku serta perundang-undangan.

4. **Teknik Analisa Data**

Analisa data merupakan tahapan yang dilakukan penulis dalam mengklarifikasi serta menguraikan data yang diperoleh kemudian dilakukan proses pengolahan data atau bahan hukum guna menemukan jawaban atas rumusan masalah yang akan diteliti pada skripsi ini. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian adalah metode silogisme yang menggunakan pola pikir deduktif.

Dalam pola pikir deduktif ini terdapat 2 (dua) premis untuk membangun analisis terhadap isu hukum yaitu premis mayor merupakan aturan hukum yang berlaku dan premis minor yang merupakan fakta hukum atau kondisi empiris dalam pelaksanaan suatu aturan hukum melalui putusan pengadilan yang didapat.

G. Sistematika Penulisan

Dalam membahas penulisan hukum ini akan dibahas dan diuraikan dalam empat bab. Sistematika penulisan dalam penelitian ini mengacu pada buku Panduan Penulisan Hukum (Skripsi) Program Sarjana (S1) Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA). Adapun maksud pembagian penulisan hukum ini ke dalam bab-bab untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan terarah serta memudahkan dalam mengikuti pembahasan masalah dan isi penelitian ini, untuk lebih jelasnya maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berupa pengantar sebelum masuk pada permasalahan pokok yang akan dibahas, yang berisikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang nantinya akan dijadikan landasan serta pedoman untuk melakukan penelitian yang menjadi fokus utama ruang lingkup pembahasan pada bagian-bagian selanjutnya, seperti tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, terminologi, metode penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas masalah, yang berisi tinjauan umum mengenai Undang-Undang dan Transaksi Elektronik mengenai tindak pidana yang khususnya terkait dengan

perjudian *online*. Di samping itu juga disajikan mengenai berbagai asas hukum atau pendapat tentang perjudian online dan perspektif islam tentang perjudian.

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang penegakan terhadap tindak pidana judi *online* di Semarang yang dihubungkan dengan implementasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai tindak pidana perjudian online.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini terbagi ke dalam dua sub bagian yaitu kesimpulan dan saran. Pada bagian kesimpulan akan diuraikan intisari hasil penelitian dan pembahasannya, di mana dari kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah setelah dibahas. Kemudian pada bagian saran berisi usulan atau masukan penulis sebagai upaya yang dapat ditempuh atau ditindaklanjuti dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hukum Pidana Indonesia

a) Tinjauan Umum Hukum Pidana Indonesia

Tindak pidana adalah perbuatan yang oleh aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, di mana pengertian perbuatan di sini selain perbuatan yang bersifat aktif yaitu melakukan sesuatu yang sebenarnya dilarang oleh undang-undang dan perbuatan yang bersifat pasif yaitu tidak berbuat sesuatu yang sebenarnya diharuskan oleh hukum.¹¹

Menurut Barda Nawawi Arief tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang oleh peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana.¹² Tindak pidana dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Stelsel Pidana, yang terdiri atas:¹³
 - a. Tindak pidana materil (*materiel delict*), Tindak pidana yang dimaksudkan dalam suatu ketentuan hukum pidana (*straf*) ini dirumuskan sebagai perbuatan yang menyebabkan suatu akibat tertentu, tanpa merumuskan wujud dari perbuatan itu. Inilah yang disebut tindak pidana material (*materiel delict*).
 - b. Tindak pidana formal (*formeel delict*), yaitu apabila perbuatan tindak pidana yang dimaksudkan dirumuskan sebagai wujud

¹¹ Andi Hamzah, 2001, Asas-Asas Hukum Pidana, Op.Cit., Hal 15.

¹² Barda Nawawi Arief, *Op. Cit*, Hal 37.

¹³ Adami Chazawi, 2002, Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1; Stelset Pidana, Teori-Teori Pidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana, Jakarta: PT Raja Grafindo, Hal 126.

perbuatan tanpa menyebutkan akibat yang disebabkan oleh perbuatan itu.

Menurut Moeljatno perbuatan pidana didefinisikan sebagai perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan serta sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut, larangan ditujukan kepada perbuatan (suatu keadaan atau kejadian yang ditimbulkan oleh kelakuan orang), sedangkan ancaman pidana ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian itu. Sedangkan menurut Wirjono Prodjodikoro hukum pidana materiil dan formil adalah:¹⁴

- a. Penunjuk dan gambaran dari perbuatan-perbuatan yang diancam dengan hukum pidana;
- b. Penunjukan syarat umum yang harus dipenuhi agar perbuatan itu merupakan perbuatan yang membuatnya dapat dihukum pidana;
- c. Penunjuk jenis hukuman pidana yang dapat dijatuhkan hukum acara pidana berhubungan erat dengan diadakannya hukum pidana, oleh karena itu merupakan suatu rangkaian yang memuat cara bagaimana badan-badan pemerintah yang berkuasa, yaitu kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan bertindak guna mencapai tujuan Negara dengan mengadakan hukum pidana.

Menurut Moeljatno dalam bukunya Asas-asas Hukum Pidana, “Hukum pidana adalah bagian daripada keseluruhan hukum yang berlaku disuatu negara, yang dasar aturannya untuk:

¹⁴ Laden Marpaung, 2005, Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana, Jakarta: Sinar Grafika, Hal 21

- a. Menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukannya, yang dilarang, yang disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barang siapa melanggar larangan tersebut.
- b. Menentukan kapan dan dalam hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang telah diancamkan.
- c. Menentukan dengan cara bagaimana pengenaan pidana itu dapat dilaksanakan apabila orang yang disangka telah melanggar larangan tersebut.¹⁵

Pompe menjelaskan pengertian tindak pidana menjadi dua definisi, yaitu:¹⁶

- a. Definisi menurut teori merupakan suatu pelanggaran terhadap norma yang dilakukan karena kesalahan si pelanggar dan diancam dengan pidana untuk mempertahankan tata hukum dan menyelamatkan kesejahteraan umum.
- b. Definisi menurut teori positif merupakan suatu kejadian yang oleh peraturan undang-undang dirumuskan sebagai perbuatan yang dapat dihukum.

Pakar hukum pidana D. Simmons menyebut tindak pidana dengan sebutan *Strafbaar Feit* sebagai, *Een strafbaar gestelde onrecht matige, met schuld verbandstaande van een teori keningsvatbaar person*. Tindak

¹⁵ Moeljatno, *Azas-Azas Hukum Pidana*, h. 1.

¹⁶ A. Zainal Abidin Farid, 1995, *Hukum Pidana I*, Jakarta: Sinar Grafika, Hal 225.

pidana menurut Simmons sebagaimana dikutip oleh Sudarto, terbagi atas dua unsur yakni:¹⁷

a. Unsur obyektif terdiri dari:

1. Perbuatan orang.
2. Akibat yang kehilangan dari perbuatan tersebut.
3. Keadaan tertentu yang menyertai perbuatan tersebut.

b. Unsur subyektif:

1. Orang yang mampu untuk bertanggung jawab.
2. Adanya kesalahan yang mengiringi perbuatan.

Menurut Van Hamel sebagaimana dikutip oleh Moeljanto, “Strafbaar feit adalah kelakuan orang (menselijke gedraging) yang dirumuskan dalam wet, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (strafwaardig) dan dilakukan dengan suatu kesalahan”.¹⁸

Masalah judi maupun perjudian lebih tepat disebut kejahatan dan merupakan tindak kriminal yang menjadi kewajiban semua pihak untuk ikut serta menanggulangi dan memberantas sampai ke tingkat yang paling tinggi. Erwin Mapaseng dalam sebuah dialog mengenai upaya pemberantasan perjudian mengatakan bahwa:

“Praktek perjudian menyangkut banyak pihak, polisi tidak bisa menangani sendiri. Sebagai contoh praktek permainan ketangkasan, izin yang dikeluarkan dibahas bersama oleh instansi terkait. Lembaga Kepolisian hanya salah satu bagian dari instansi yang diberi wewenang

¹⁷ D Simoons dan Sudarto, Hukum Pidana Islam, h.41.

¹⁸ Moeljatno, Azas-Azas Hukum Pidana, h. 56.

mempertimbangkan izin tersebut. Dalam persoalan ini, polisi selalu dituding hanya mampu menangkap bandar kelas teri. Padahal masyarakat sendiri tidak pernah memberikan masukan kepada petugas untuk membantu penuntasan kasus perjudian”¹⁹

Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Seperti yang terdapat dalam pasal 55 (1) KUHP yang berbunyi: Dipidana sebagai pelaku tindak pidana: a. Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan; b. Mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan. Sebagaimana diatur dalam pasal 55 KUHP (1) di atas, bahwa pelaku tindak pidana itu dapat dibagi dalam 4 (empat) golongan: a. Orang yang melakukan sendiri tindak pidana (pleger) Dari berbagai pendapat para ahli dan dengan pendekatan praktik dapat diketahui bahwa untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (pleger)/pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan adalah dengan 2 kriteria: 1) Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana, 2) Perbuatannya tersebut

¹⁹ Erwin Mapaseng, “Upaya Pemberantasan Perjudian”, Harian Kompas, 29 Maret 2017

memenuhi seluruh unsur tindak pidana. b. Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (doen pleger),

Undang-undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Untuk mencari pengertian dan syarat untuk dapat ditentukan sebagai orang yang melakukan (doen pleger), pada umumnya para ahli hukum merujuk pada keterangan yang ada dalam MvT WvS Belanda, yang berbunyi bahwa “yang menyuruh melakukan adalah dia juga yang melakukan tindak pidana, tapi tidak secara pribadi melainkan dengan perantara orang lain sebagai alat di dalam tangannya apa bila orang lain itu melakukan perbuatan tanpa kesengajaan, kealpaan atau tanpa tanggungjawab, karena sesuatu hal yang tidak diketahui, disesatkan atau tunduk pada kekerasan”. 1) Orang lain sebagai alat di dalam tangannya Yang dimaksud dengan orang lain sebagai alat di dalam tangannya adalah apabila orang/pelaku tersebut memeralat orang lain untuk melakukan tindak pidana. Karena orang lain itu sebagai alat, maka secara praktis pembuat penyuruh tidak melakukan perbuatan aktif. Dalam doktrin hukum pidana orang yang diperalat disebut sebagai manus ministra sedangkan orang yang memeralat disebut sebagai manus domina juga disebut sebagai middelijke dader (pembuat tidak langsung). Ada tiga konsekuensi logis, terhadap tindak pidana yang dilakukan dengan cara memeralat orang lain: a) Terwujudnya tindak pidana bukan disebabkan langsung oleh pembuat penyuruh, tetapi oleh perbuatan orang lain (manus ministra); b) Orang lain tersebut tidak bertanggungjawab atas

perbuatannya yang pada kenyataannya telah melahirkan tindak pidana; c) Manus ministra ini tidak boleh dijatuhi pidana, yang dipidana adalah pembuatan penyuruh. 2) Tanpa kesengajaan atau kealpaan Yang dimaksud dengan tanpa kesengajaan atau tanpa kealpaan adalah perbuatan yang dilakukan oleh orang yang disuruh (manus ministra) tidak dilandasi oleh kesengajaan untuk mewujudkan tindak pidana, juga terjadinya tindak pidana bukan karena adanya kealpaan, karena sesungguhnya inisiatif perbuatan datang dari pembuat penyuruh, demikian juga niat untuk mewujudkan tindak pidana itu hanya berada pada pembuat penyuruh (doen pleger). 3) Karena tersesatkan Yang dimaksud dengan tersesatkan disini adalah kekeliruan atau kesalahpahaman akan suatu unsur tindak pidana yang disebabkan oleh pengaruh dari orang lain dengan cara yang isinya tidak benar, yang atas kesalahpahaman itu maka memutuskan kehendak untuk berbuat. Keadaan yang menyebabkan orang lain itu timbul kesalahpahaman itu adalah oleh kesengajaan pembuat penyuruh sendiri. 4) Karena kekerasan Yang dimaksud dengan kekerasan (geweld) di sini adalah perbuatan yang dengan menggunakan kekerasan fisik yang besar, yang in casu ditujukan pada orang, mengakibatkan orang itu tidak berdaya. Yang telah diterangkan di atas maka jelaslah bahwa orang yang disuruh melakukan tidak dapat dipidana. Di dalam hukum orang yang disuruh melakukan ini dikategorikan sebagai manus ministra, sementara orang menyuruh melakukan dikategorikan manus domina. Menurut Moeljatno, kemungkinan-kemungkinan tidak dipidananya orang yang

disuruh, karena Tidak mempunyai kesengajaan, kealpaan ataupun kemampuan bertanggungjawab, cacat jiwanya, daya paksa, perintah jabatan tanpa wewenang, dan kejahatan jabatan.²⁰

judi online 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. Dalam penjelasan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 disebutkan adanya pengklasifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumannya. Ancaman hukuman yang berlaku sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jerah.

Hukum pidana Belanda masa kini menggunakan istilah *strafbaarfeit* bersama dengan *delict*. Sementara itu, menurut pidana Anglo Saxon digunakan istilah *criminal act and offence*. Konsep pemidanaan dalam pidana Anglo Saxon juga memperlihatkan dianutnya ajaran dualistis dalam syarat-syarat pemidanaan. Hal ini terbukti dengan berlakunya adagium:

“An act does not make a person guilty, unless his mind is guilty”

Berdasarkan adagium ini, seseorang yang melakukan tindak pidana dengan sendirinya dapat dianggap bersalah dalam hal batinnya maupun pikiran si

²⁰ Moeljatno, 1985, Hukum Pidana Delik Percobaan dan Delik Delik Penyertaan, Bina Aksara, Jakarta. hlm.105

pelaku juga mengandung kesalahan. Maksud dari bersalah dalam adagium ini adalah dapat dicelanya si pelaku karena perbuatan yang dilarang itu juga mampu bertanggung jawab (mengerti benar konsekuensi perbuatan).²¹

Perjudian yang merupakan salah satu bentuk kejahatan yang memenuhi rumusan KUHP yaitu, yang diatur melalui Pasal 303 dan 303 bis, hal ini sesudah dikeluarkan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ancaman pidana bagi perjudian tersebut diperberat, perincian perubahannya sebagai berikut:

1. Ancaman pidana dalam Pasal 303 (1) KUHP diperberat menjadi pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.²²
2. Pasal 542 KUHP diangkat menjadi suatu kejahatan dan diganti sebutan menjadi Pasal 303 bis KUHP, sedangkan ancaman pidananya diperberat yaitu: ayat (1) menjadi pidana penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. Ayat (2) menjadi pidana penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.²²

b) Unsur-unsur Tindak Pidana

Membicarakan mengenai unsur-unsur tindak pidana, dapat dibedakan setidak-tidaknya dari dua sudut pandang, yakni: dari sudut teoritis dan dari

²¹ Sudaryono & Natangsa Surbakti, 2005, Buku Pegangan Kuliah Hukum Pidana, Surakarta: Fakultas Hukum UMS, Hal 113-114.

²² Moeljatno, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Bumi Aksara, 2006), h. 185

sudut Undang-undang. Dari sudut pandang teoritis ialah berdasarkan pendapat para ahli hukum, yang tercermin pada bunyi rumusannya, sedangkan dari sudut Undang-undang adalah bagaimana kenyataan tindak pidana itu dirumuskan menjadi tindak pidana tertentu dalam pasal-pasal peraturan perundang-undangan yang ada.²³

Menurut Moeljatno, unsur tindak pidana adalah:

- a. Perbuatan;
- b. Yang dilarang (oleh aturan hukum);
- c. Ancaman pidana (bagi yang melanggar larangan).

Menurut R. Tresna, tindak pidana terdiri dari unsur-unsur, yakni:

- a. Perbuatan/rangkaian perbuatan (manusia);
- b. Yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;
- c. Adanya tindakan penghukuman.

c) **Rumusan Tindak Pidana dalam Undang-undang**

Dalam rumusan-rumusan tindak pidana tertentu dalam KUHP itu, maka dapat diketahui adanya 8 unsur tindak pidana, yaitu:²⁴

- a. Unsur tingkah laku;
- b. Unsur melawan hukum;
- c. Unsur kesalahan;
- d. Unsur akibat konstitutif;
- e. Unsur keadaan yang menyertai;

²³ Adami Chazawi, 2000, Pelajaran Hukum Pidana Bag I, Jakarta: Raja Grafindo, Hal 79.

²⁴ *Ibid.*, Hal 82

- f. Unsur syarat tambahan untuk dapat dituntut pidana;
- g. Unsur syarat tambahan untuk memperberat pidana;
- h. Unsur syarat tambahan untuk dapatnya dipidana.

B. Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik

a) Tinjauan Umum Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) disahkan pada tanggal 21 April 2008 dan menjadi *cyber law* pertama di Indonesia.²⁵

Pada 27 Oktober 2016 rapat paripurna Dewan Perwakilan Rakyat mengesahkan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Pasal yang diubah adalah Pasal 27 ayat (1) dan (3), Pasal 28 ayat (2), dan Pasal 31 ayat (3). Tujuan dari pada perubahan Undang-Undang tentang Informatika dan Transaksi Elektronik tersebut adalah untuk menghindari multitafsir ketentuan larangan mendistribusikan, mentransmisikan dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik bermuatan penghinaan dan/ atau pencemaran nama baik yang pada ketentuan Pasal 27 Ayat (3), dilakukan 3 (tiga) perubahan sebagai berikut:

²⁵ <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/undang-undang-ite/>, Diunduh Pada Hari Jum'at 10 juli 2020 pukul 11.08 WIB

- a. Menambahkan penjelasan atas istilah “mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik”;
- b. Menegaskan bahwa ketentuan tersebut adalah delik aduan bukan delik umum; dan
- c. Menegaskan bahwa unsur pidana pada ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan pencemaran nama baik dan fitnah yang diatur dalam KUHP.

Selanjutnya pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang ITE dilakukan beberapa perubahan, di antaranya:²⁶

- 1) Menurunkan ancaman pidana pada 2 (dua) ketentuan sebagai berikut:
 - a. Ancaman pidana penghinaan dan/atau pencemaran nama baik diturunkan dari pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun menjadi paling lama 4 (tahun) dan/atau denda dari paling banyak Rp1 miliar menjadi paling banyak Rp750 juta;
 - b. Ancaman pidana pengiriman informasi elektronik berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti dari pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun menjadi paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda dari paling banyak Rp2 miliar menjadi paling banyak Rp750 juta.

²⁶ <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/undang-undang-ite/> Diakses pada hari Minggu, tanggal 19 Juli 2020 pukul 00.17 WIB

- 2) Melaksanakan putusan Mahkamah Konstitusi terhadap 2 (dua) ketentuan sebagai berikut:
- a. Mengubah ketentuan Pasal 31 ayat (4) yang semula mengamanatkan pengaturan tata cara intersepsi atau penyadapan dalam Peraturan Pemerintah menjadi dalam Undang Undang;
 - b. Menambahkan penjelasan pada ketentuan Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) mengenai keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah.
- 3) Melakukan sinkronisasi ketentuan hukum acara pada Pasal 43 ayat (5) dan ayat (6) dengan ketentuan hukum acara pada KUHAP, sebagai berikut:
- a. Penggeledahan dan/atau penyitaan yang semula harus mendapatkan izin Ketua Pengadilan Negeri setempat, disesuaikan kembali dengan ketentuan KUHAP;
 - b. Penangkapan penahanan yang semula harus meminta penetapan Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu 1×24 jam, disesuaikan kembali dengan ketentuan KUHAP.
- 4) Memperkuat peran Penyidik Pegawai Negeri Sipil dalam Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada ketentuan Pasal 43 ayat (5):
- a. Kewenangan membatasi atau memutuskan akses terkait dengan tindak pidana teknologi informasi;

- b. Kewenangan meminta informasi dari Penyelenggara Sistem Elektronik terkait tindak pidana teknologi informasi.
- 5) Menambahkan ketentuan mengenai “right to be forgotten” atau “hak untuk dilupakan” pada ketentuan Pasal 26, sebagai berikut:
- a. Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menghapus Informasi Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah kendalinya atas permintaan orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan;
- b. Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menyediakan mekanisme penghapusan Informasi Elektronik yang sudah tidak relevan.
- 6) Memperkuat peran Pemerintah dalam memberikan perlindungan dari segala jenis gangguan akibat penyalahgunaan informasi dan transaksi elektronik dengan menyisipkan kewenangan tambahan pada ketentuan Pasal 40:
- a. Pemerintah wajib melakukan pencegahan penyebarluasan Informasi Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang;
- b. Pemerintah berwenang melakukan pemutusan akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik untuk melakukan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum.
- c. Tinjauan tentang perjudian

Perjudian dalam jaringan (internet gambling, online gambling atau cyberspace gambling) merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Ada puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan-an. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet. Dalam kasus ini hakim telah menjatuhkan putusan dengan menyatakan terdakwa melakukan tindak pidana sebagaimana di dakwakan oleh penuntut umum dalam pasal 303 ayat (1) ke-2 yaitu “tanpa hak dengan sengaja menawarkan kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan permainan judi”. Berikut unsur-unsur pasal 303 ayat (1) ke-2

berkaitan dengan kasus yang dikaji oleh penulis: a. Barang siapa; b. Tanpa izin; c. Dengan sengaja; d. Menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tatacara

a. Pengertian Perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara. Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terangterangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung terbiasa dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar dan sebagian masyarakat juga sudah menganggap perjudian sebagai suatu seni atau budaya dan tidak perlu lagi dipermasalahkan. Hal ini diperparah dengan adanya indikasi bahwa perjudian kini mendapat pengawalan dari aparat penegak hukum yang seharusnya bertugas memberantas perjudian. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai pengaruh negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda karena mendidik masyarakat untuk

mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas (B Simanjuntak, 1980 : 352-353). Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan bahwa perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (Departemen Pendidikan Nasional, 2011: 591).²⁷ Menurut Kartini Kartono mendefinisikan perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartini Kartono, 2007: 58). Dalam kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3), perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau penghargaan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang

²⁷ Departemen Pendidikan Nasional, 2011: 591

lain-lain (R Sugandhi, 1981: 321). Di dalam KUHP Pasal 303 juga disebutkan, (1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barang siapa dengan tidak berhak, ke-1, Menuntut pencarian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi. ke-2, Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa juga pun untuk memakai kesempatan itu. ke-3, Turut main judi sebagai pencaharian. (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya dapat ia dipecat dari jabatannya itu (R Sugandhi, 1981: 321-322). Sedangkan Dali Mutiara dalam tafsiran KUHP tentang perjudian menyatakan sebagai berikut: Permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertarungan tentang kalah-menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lain, atau segala pertarungan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain (Dali Mutiara, 1962: 203). Dari pengertian diatas maka ada tiga unsur agar sesuatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi yaitu:

- a. Permainan. Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati dan bersifat reaktif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya permainan atau perlombaan.
- b. Untung-Untungan Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/ kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan diperoleh karena kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terlatih.
- c. Ada Taruhan Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta. Bahkan istripun dapat dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai perjudian atau bukan. Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan makin bergembira.

Menumbuhkan efek rangsangan yang besar untuk terus bermain. Ketegangan-ketegangan tersebut semakin memuncak oleh karena ketidak adanya kepastian diantara menang atau kalah, namun masih ada kemungkinan dan harapan untuk menang. Emosi-emosi akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan-perasaan tidak menentu yang kontradiktif, namun tetap saja masih ada kemungkinan untuk menang. Semua itu memberikan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi. Sehingga kemudian muncul kebiasaan atau tingkah laku yang menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan bermain judi.

b. faktor-faktor perjudian

Perjudian yang terjadi di masyarakat Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor yang mendukung tindak pidana tersebut. Adapun beberapa faktor yakni:

- a. Faktor Ekonomi Faktor ekonomi merupakan faktor utama penyebab terjadinya masalah sosial yang mengacu pada kesenjangan sosial dalam masyarakat. Terjadinya suatu tindak kejahatan yang diakibatkan karena ketidakmampuan seseorang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Bagi masyarakat yang dengan status ekonomi yang rendah, menganggap bahwa perjudian ialah suatu cara untuk meningkatkan taraf hidup. Namun, banyak juga masyarakat yang status ekonominya menengah ke atas melakukan perjudian hanya untuk bersenangsenang.

- b. Faktor Agama Agama merupakan salah satu aspek dalam kehidupan sosial dan bagian dari sistem sosial suatu masyarakat yang harus diterapkan dalam kehidupan individu ataupun kelompok. Di satu sisi, agama dipandang sebagai sumber nilai dan moral, sedangkan disisi lain dianggap sebagai sumber konflik. Kurangnya keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dapat menyebabkan terjadinya masalah sosial termasuk perjudian. Agama menjadi dasar kepribadian bangsa di dalam pelaksanaannya harus dijalankan dan ditaati. Hal itu bertujuan agar masyarakat tidak menyimpang dari norma yang ada. Dalam kenyataannya, banyak masyarakat yang menyimpang dari norma agama, yang diakibatkan kurangnya iman seseorang akan agamanya. Sanksi bagi yang melanggar norma agama akan di dapat di akhirat kelak oleh Tuhan Yang Maha Esa. Jadi di dunia, kurang dapat dirasakan sanksinya, maka masyarakat tidak segan-segan lagi untuk melakukan tindak pidana perjudian.
- c. Faktor Budaya Budaya diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Faktor ini dapat menjadi penyebab terjadinya masalah sosial yang dikarenakan ketidak sesuaian pelaksanaan nilai, norma, dan kepentingan sosial yang diakibatkan adanya perubahan sosial dan pola pengertian masyarakat yang multikultural atau beraneka ragam. Permainan judi merupakan budaya yang bersifat negatif yang sering terjadi karena gagalnya mempertahankan budaya Indonesia yang

santun akan nilai dan norma, disebabkan masuknya berkembangnya budaya asing negatif yang dapat menimbulkan masalah sosial.

- d. Faktor Lingkungan Kondisi lingkungan yang menjadi pemicu perilaku berjudi ialah tekanan untuk ikut serta dari teman-teman atau kelompok yang sering melakukan perjudian. Tekanan tersebut mempengaruhi calon penjudi merasa tidak menghargai sesamanya jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara itu, para pengelola perjudian yang 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. Peran media massa seperti internet, televisi yang menunjukkan keahlian para penjudi yang “seolah-olah” dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagungagungkan sosok sang penjudi, yang menyebabkan banyaknya para pemula yang kecanduan untuk bermain judi.
- e. Faktor Belajar Faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, karena belajar merupakan suatu proses terhadap potensi perilaku terkait pengalaman. Seseorang karena telah belajar dan mempunyai pengalaman maka ia bermain judi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang yang sewaktu-waktu ingin diulang kembali. Dalam teori belajar disebut dengan Reinforcement Theory

yakni perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/dulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

- f. Faktor Adanya Peluang Untuk Menang Adanya peluang untuk menang yang akan diperoleh para penjudi sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Pada umumnya penjudi merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut sangat kecil berdasarkan suatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Ditinjau dari segi moral, perjudian yang memiliki sifat untung-untungan dapat mengganggu kreativitas kerja, juga mengganggu moralitas kehidupan keluarga serta masyarakat. Cara berpikir yang irasional akan menimbulkan budaya mistik akan suatu hal yang mengarah kepada kemusrikan sehingga masyarakat yang tingkat pendidikannya relatif rendah sering menjadi korban dari perjudian.
- g. Faktor Keterampilan Penjudi yang merasa dirinya sangat terampil dan ahli dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan dalam permainan judi adalah karena keterampilan ataupun keahliannya dalam bermain judi. Mereka menilai bahwa keterampilan ataupun keahlian yang dimiliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan (illusion of control). Mereka sulit untuk membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena keterampilan

dan yang diperoleh dari kebetulan sesaat. Bagi mereka kekalahan yang dialami dalam perjudian tidak pernah dianggap sebagai suatu kekalahan melainkan "hampir menang", sehingga mereka terus melakukan perjudian tersebut untuk memperoleh kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.²⁸

Untuk memahami apakah perilaku berjudi termasuk dalam perilaku yang patologis, maka perlu dipahami terlebih dahulu kadar atau tingkatan penjudi tersebut. Hal ini penting mengingat bahwa perilaku berjudi termasuk dalam kategori perilaku yang memiliki kesamaan dengan pola perilaku adiksi. Pada dasarnya ada tiga tingkatan atau tipe penjudi, yaitu:

- a) Social Gambler Penjudi tingkat pertama adalah para penjudi yang masuk dalam kategori "normal" atau seringkali disebut social gambler, yaitu penjudi yang sekali-sekali pernah ikut membeli lottery (kupon undian), bertaruh dalam pacuan kuda, bertaruh dalam pertandingan bola, permainan kartu atau yang lainnya. Penjudi tipe ini pada umumnya tidak memiliki efek yang negatif terhadap diri maupun komunitasnya, karena mereka pada umumnya masih dapat mengontrol dorongandorongan yang ada dalam dirinya. Perjudian bagi mereka dianggap sebagai pengisi waktu atau hiburan semata dan tidak mempertaruhkan sebagian besar pendapatan mereka ke dalam perjudian. Keterlibatan mereka dalam perjudian pun seringkali karena ingin bersosialisasi dengan teman atau keluarga. Di negaranegara

²⁸ <file:///C:/Users/Ibu/Downloads/1205-2978-1-SM.pdf> di akses pada hari hari senin 1 februari 2021 pukul 15.40 WIB

dimana praktek perjudian tidak dilarang dan masyarakat terbuka terhadap suatu penelitian seperti di USA, jumlah populasi penjudi tingkat pertama ini diperkirakan mencapai lebih dari 90% dari orang dewasa.

b) Problem Gambler Penjudi tingkat kedua disebut sebagai penjudi "bermasalah" atau problem gambler, yaitu perilaku berjudi yang dapat menyebabkan terganggunya kehidupan pribadi, keluarga maupun karir, meskipun belum ada indikasi bahwa mereka mengalami suatu gangguan kejiwaan. Para penjudi jenis ini seringkali melakukan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah kehidupan. Penjudi bermasalah ini sebenarnya sangat berpotensi untuk masuk ke dalam tingkatan penjudi yang paling tinggi yang disebut penjudi patologis jika tidak segera disadari dan diambil tindakan terhadap masalah-masalah yang sebenarnya sedang dihadapi. Menurut penelitian ada 3,9% orang dewasa di Amerika Bagian Utara yang termasuk dalam kategori penjudi tingkat kedua ini dan 5% dari jumlah tersebut akhirnya menjadi penjudi patologis.

c) Pathological Gambler Penjudi tingkat ketiga disebut sebagai penjudi "patologis" atau pathological gambler atau compulsive gambler. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketidakmampuannya melepaskan diri dari dorongandorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus-menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi dan jumlah taruhan tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif

yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut, baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan disekitarnya.

c. Dampak negatif perjudian

Pada awalnya macam-macam permainan (perjudian) sifatnya rekreatif belaka dan sebagai penyalur ketegangan akibat kerja berat sehari-hari.

Namun kegiatan-kegiatan itu disalahgunakan oleh orang-orang tertentu sebagai aktivitas perjudian dan taruhan. Kebiasaan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi, dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut dari perjudian antara lain sebagai berikut (Kartini Kartono, 2007: 83- 84) :

- a. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang kantor atau dinas dan melakukan tindakan korupsi.
- b. Energy dan fikiran jadi berkurang, karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
- c. Pekerjaan menjadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan judi.
- d. Anak istri dan rumah tangga menjadi tidak diperhatikan lagi.
- e. Hatinya menjadi sangat rapuh, mudah tersinggung dan cepat marah bahkan sering eksplosif meledak-meledak secara membaibi buta.
- f. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit.

- g. Orang mudah terdorong melakukan tindakan kriminal guna mencari modal untuk pemuas nafsu judinya. Yang tidak terkendali.
- h. Ekonomi rakyat mengalami goncangan karena rakyat mudah bersikap spekulatif dan untung-untungan.

Jadi masyarakat berfikiran bahwa judi merupakan suatu kegiatan yang menjanjikan karena bermain judi menggunakan spekulasi tetapi pada hakekatnya berjudi tidaklah mampu mensejahterakan masyarakat yang ada justru malah merusak moral masyarakat dan berdampak sangat negative bagi kehidupan bermasyarakat.

Istilah kesejahteraan masyarakat bukanlah suatu hal yang baru, baik dalam wacana lokal maupun dalam wacana nasional. Kesejahteraan masyarakat adalah merupakan suatu kegiatan yang terorganisasi yang bertujuan untuk membantu individu, keluarga atau masyarakat guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasarnya dan meningkatkan kesejahteraan selaras dengan kepentingan keluarga dan masyarakat. Dengan berdasar pada kebijakan atau strategi yang bermatra pencegahan, penyembuhan dan pengembangan.²⁹

²⁹ Edi Suharto, Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat. Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial & Pekerjaan Sosial. h. 9

d. Perjudian Menurut Islam

Di antara tradisi orang-orang Jahiliyah dahulu adalah berjudi. Adapun bentuk judi yang paling terkenal itu adalah sepuluh orang berserikat membeli seekor unta dengan saham yang sama. Kemudian dilakukan undian. Dari situ, tujuh orang dari mereka mendapat bagian yang berbeda-beda menurut tradisi mereka, dan tiga orang lainnya tidak mendapatkan apa-apa alias kalah.

Negara Indonesia adalah negara Pancasila, agama merupakan salahsatu fundamen yang penting dan pokok. Hal ini terlihat dalam urutan sila-sila Pancasila dimana Ketuhanan Yang Maha Esa berada dalam urutan pertama. Mendapat tempat dan kedudukan yang tinggi seperti yang dicantumkan dalam Pembukaan UUD 45 alinea ke IV juga terdapat dalam Pasal 29: a. Negara berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa. b. Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadah menurut agamanya dan kepercayaannya itu.

30

Adapun di zaman kita saat ini, maka bentuk perjudian sudah beraneka ragam, diantaranya:

Apa yang dikenal dengan yanasib (undian) dalam berbagai bentuk. Yang paling sederhana di antaranya adalah dengan membeli nomor-nomor yang telah disediakan, kemudian nomor-nomor itu diundi. Pemenang

³⁰ Republik Indonesia, Undang-Undang Dasar RI 1945 Surabaya: Arloka, 2002

pertama mendapat hadiah yang amat menggiurkan. Lalu, pemenang kedua, ketiga dan demikian seterusnya dengan jumlah hadiah yang berbeda-beda. Ini semua adalah haram, meski mereka berdalih untuk kepentingan sosial.

Membeli suatu barang yang di dalamnya terdapat sesuatu yang dirahasiakan atau memberinya kupon ketika membeli barang, lalu kupon-kupon itu diundi untuk menentukan pemenangnya.

Termasuk bentuk perjudian di zaman kita saat ini adalah asuransi jiwa, kendaraan, barang-barang, kebakaran atau asuransi secara umum, asuransi kerusakan, dan bentuk-bentuk asuransi lainnya. Bahkan sebagian artis penyanyi mengasuransikan suara mereka. Ini semua hukumnya haram. (Tentang hukum asuransi dan solusinya menurut Islam. Lihat majalah Al Buhuts Al-Islamiyah; edisi 17, 19, 20. Terbitan Ar Ri'asatul Ammah Li Idarotil Buhutsil Ilmiyah.)

Demikianlah, dan semua bentuk taruhan masuk ke dalam kategori judi. Pada saat ini bahkan telah ada klub khusus judi (kasino) yang di dalamnya ada alat judi khusus yang disebut rolet khusus untuk permainan dosa besar tersebut.

Juga termasuk judi, taruhan yang diadakan saat berlangsung pertandingan sepak bola, tinju atau semacamnya. Demikian pula dengan bentuk-bentuk permainan yang ada di beberapa toko mainan dan pusat hiburan, sebagian besar mengandung unsur judi, seperti apa yang mereka namakan lippers.

Adapun berbagai pertandingan yang kita kenal sekarang, maka ada tiga macam:

Pertama, untuk maksud syiar Islam, maka hal ini di bolehkan, baik dengan menggunakan hadiah atau tidak. Seperti pertandingan pacuan kuda dan memanah. Termasuk dalam kategori ini -menurut pendapat yang kuat- berbagai macam perlombaan dalam ilmu agama, seperti menghafal Al-Qur'an.

Kedua, perlombaan dalam sesuatu yang hukumnya mubah, seperti pertandingan sepak bola dan lomba lari, dengan cacatan, tidak melanggar hal-hal yang diharamkan seperti meninggalkan shalat, membuka aurat dan sebagainya. Semua hal ini hukumnya ja'iz (boleh) dengan syarat tanpa menggunakan hadiah.

Ketiga, perlombaan dalam sesuatu yang diharamkan atau sarana kepada perbuatan yang diharamkan, seperti lomba ratu kecantikan atau tinju. Juga masuk ke dalam kategori ini menyelenggarakan sabung ayam, adu kambing atau yang semacamnya (Ini merupakan ringkasan diskusi bersama Syaikh Abdul Muhsin Az-Zamil semoga Allah menjaganya, kalau tidak salah beliau telah menulis makalah khusus tentang masalah ini.)

(Dari kitab "Muharramat Istahana Bihan Naas" karya Syaikh Muhammad bin Sholeh Al-Munajjid/alsofwah)³¹

³¹ <https://pengusahamuslim.com/913-hukum-judi-dengan-segala-bentuk-dan-ragamnya.html>
diakses pada tanggal 1 februari 2021 pukul 14.40 WIB

Sanksi pidana pada Pasal 2 Undang-undang No. 7 Tahun 1974 belum mengakomodasi norma hukum Islam dan pelanggaran terhadap pasal tersebut dianggap persoalan duniawi, perlu memasukan norma-norma Islam tentang maisir. Maisir/judi adalah perbuatan keji yang diharamkan dalam Al-Qur'an. Para fuqaha tidak menempatkan perjudian sebagai salah satu pembahasan dalam delik pidana, jika dilihat dari hukum Islam, maka larangan tentang perjudian dirangkaikan dengan jarimah ta'zir. Berdasarkan hal dimaksud, cukup beralasan jika perjudian termasuk salah satu tindak pidana, yang konsekuensi atau sanksi hukumnya disejajarkan dengan tindak pidana jarimah ta'zir.³²

Jarimah ta'zir itu jumlahnya sangat banyak sekali, yaitu semua jarimah selain diancam dengan hukuman had, kifarat, dan qishas diyat semuanya termasuk jarimah ta'zir. Jarimah ta'zir dibagi menjadi dua: Pertama, Jarimah yang bentuk dan macamnya sudah ditentukan oleh nash Al-Qur'an dan Hadits tetapi hukumnya diserahkan pada manusia. Kedua, Jarimah yang baik bentuk atau macamnya, begitu pula hukumannya diserahkan pada manusia. Syara' hanya memberikan ketentuan-ketentuan yang bersifat umum saja.³³

Syara' tidak menentukan macam-macam hukuman untuk setiap jarimah ta'zir tetapi hanya menyebutkan sekumpulan hukuman dari yang seringanringannya sampai yang seberat-beratnya. Syari'ah hanya menentukan sebagian jarimah ta'zir, yaitu perbuatan-perbuatan yang selamanya akan

³² Zainudin Ali, Hukum Pidana Islam (Jakarta: Sinar Grafika, 2007), h. 92 -93

³³ Marsum, Fiqih Jinayat (Hukum Pidana Islam) (Yogyakarta:FH UII, 1991), h.140

dianggap sebagai jarimah; seperti riba, menggelapkan titipan, memaki-maki orang, suap-menyuap dan sebagainya. Sedangkan sebagian jarimah ta'zir diserahkan pada penguasa untuk menentukannya, dengan syarat harus sesuai dengan kepentingan-kepentingan masyarakat dan tidak boleh berlawanan dengan nash-nash (ketentuan syara') dan prinsip-prinsip umum. Dengan maksud agar mereka dapat mengatur masyarakat dan memelihara kepentingan-kepentingannya serta dapat menghadapi persoalan yang sifatnya mendadak.³⁴

Pada bentuk permainan al-mukhatharah, pihak yang menang bisa memperoleh harta kekayaan yang dijadikan taruhan dengan mudah dan bisa pula menyalurkan nafsu biologisnya dengan isteri pihak yang kalah yang juga dijadikan sebagai taruhan. Sedang pada bentuk al-tajzi`ah, pihak yang menang merasa bangga dan orang-orang miskin juga bisa menikmati daging unta yang dijadikan taruhan tersebut. Akan tetapi, Al-Maysir itu sendiri dipandang sebagai salah satu di antara dosa-dosa besar yang dilarang oleh agama Islam. Penegasan yang dikemukakan pada surah Al-Baqarah (2) ayat 219 bahwa dosa akibat dari Al-Maysir lebih besar daripada manfaatnya memperjelas akibat buruk yang ditimbulkannya. Di antara dosa atau risiko yang ditimbulkan oleh AlMaysir itu dijelaskan dalam surah Al-Maidah (5) ayat 90 dan 91. Kedua ayat tersebut memandang bahwa Al-Maysir sebagai perbuatan setan yang wajib di jauhi oleh orang-orang yang beriman. Disamping itu, Al-Maysir juga dipergunakan oleh setan sebagai alat untuk menumbuhkan permusuhan dan kebencian di antara manusia, terutama para pihak yang terlibat, serta menghalangi konsentrasi

³⁴ Ahmad Hanafi, Asas-asas Hukum Pidana Islam (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), h. 9

pelakunya dari perbuatan mengingot Allah dan menunaikan shalat. Diantara mayzир yang disepakati haramnya (Haram) diatas. Ada pula mayzир yang tidak disepakati haramnya (Halal). Para Ulama berselisih pandangan mengenai permainan yang tidak melibatkan pertaruhan uang, akan tetapi memerlukan permainan berfikir dan menilai, samahalnya haram atau tidak. Secara umum para Imam Mazhab berbeda pandangan terhadap mayzир yang diharamkan maupun dengan mayzир yang dihalalkan, diantaranya yaitu:³⁵

- a. Hanafi berpendapat permaianan itu asalnya haram, kecuali empat jenis: lomba kuda, lambah untah dan permainan antara suami istri.
- b. Maliki berpendapat sama halnya dengan pandangan Hanafi. Imam Malik dilaporkan membenci permainan catur dan melarangnya (Haram).
- c. Syafi’I berpendapat bahwa semua permainan yang bergantung kepada pengiraan, pemikiran dan perancangan strategi tidak dilarang akan tetapi hukumnya makruh, dengan syarat tidak ada pertaruhan, percakapan yang buruk atau melalaikan dari shalat.
- d. Hambali berpendapat bahwa seluruh permainan yang tidak ada pertaruhan harta selagimana tidak mengandung mudharat atau melalaikan dari perkara yang fardu pada asalnya harus.
- d. Hambali berpendapat bahwa seluruh permainan yang tidak ada pertaruhan harta selagimana tidak mengandung mudharat atau melalaikan dari perkara yang fardu pada asalnya harus

³⁵ Muh Rahmat Hakim Sopalatu, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi Online", Skripsi (Makassar: Fak. Syariah dan Hukum UIN Alauddin, 2017) h. 33-34.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Pengaturan Hukum yang Mengatur Perjudian Secara Konvensional

- a. Undang-undang Nomor 1 tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pada dasarnya semua perbuatan tindak pidana yang terjadi di Indonesia ini, semua rumusan tindak pidana tersebut telah ada didalam suatu kitab yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana atau yang biasa disebut dengan KUHP.

Namun seperti yang kita ketahui bahwa dunia semakin maju, dan masyarakat semakin modren, jika hanya menggunakan suatu aturan yang telah lama, maka hukum tersebut akan tertinggal dengan perkembangan manusia. Perjudian merupakan suatu permainan yang memang telah ada pada zaman dahulu hingga pada masa sekarang ini. Seiring berkembangnya zaman perjudian sudah memiliki banyak versi serta alat-alat yang digunakan pun sudah mulai canggih. Secanggih apapun perbuatannya, hukum dasar yang merupakan hukum positif di Indonesia telah menetapkan perbuatan itu telah dilarang, hanya saja pada masa sekarang ini, peraturan itu dibuat sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada masa sekarang ini.

Dasar dari semua aturan itu isinya merujuk pada hukum dasar yang berlaku di Indonesia. Didalam Undang-undang Nomor 1 tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dalam BAB XIV

tentang Kejahatan Terhadap Kesopanan pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis menetapkan perjudian sebagai perbuatan yang dilarang. Pasal 303 KUHP Bunyi Pasal 303 KUHP³⁶.

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barang siapa dengan tidak berhak :
 - 1) Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi, atau dengan sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.
 - 2) Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjudian nya atau caranya apa atau jugapun untuk memakai kesempatan itu.
 - 3) Turut main judi sebagai pencaharian.
2. Kalau sifersalah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
3. Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba

³⁶ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain". Menurut R. Soesilo dalam bukunya kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) serta komentar-komentarnya lengkap Pasal demi Pasal memberikan komentar terhadap Pasal ini yang menjadi objek disini ialah "permainan judi" dalam bahasa asing nya "hazardspel" yang diartikan hazardspel, ialah tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.³⁷

Yang masuk juga "hazardspel" ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu juga segala pertaruhan yang lain-lain. bentuk dari hazardspel, misalnya main dadu, main selikuran, main jemeh, kodok-ulo, roulette, bakarat, kemping keles, kocok, keplek, tombola dll. Juga masuk totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola dsb.

R. Soesilo juga memberikan komentar terhadap siapa-siapa saja yang dapat dihukum dalam Pasal ini. Yang dapat dihukum dalam Pasal ini ialah :

- a. mengadakan atau memberi kesempatan main judi tersebut sebagai mata pencaharian. Jadi seorang bandar atau orang lain yang sebagai perusahaan membuka perjudian. Orang yang turut campur dalam hal ini juga dihukum. Disini tidak perlu perjudian itu ditempat umum atau untuk umum,

³⁷ R. Soesilo, Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), (PT. Karya Nusantara, Bandung), 1986, hlm .221

meskipun di tempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup, asal perjudian itu belum mendapat izin dari yang berwajib.

- b. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Disini tidak perlu sebagai pencaharian, tetapi harus di tempat umum atau yang dapat dikunjungi oleh umum. Inipun apabila telah ada izin dari yang berwajib, tidak dihukum.

Dari penjabaran diatas menurut R.soesilo dapat di ambil kesimpulan yang dimana para pelaku perjudian dapat di katakana sebagai tindakan pidana yang melawan hukum dikarenakan adanya unsur tanpa izin melakukan dan memfasilitasi kegiatan perjudian dimana tidak melakukan izin terhadap pejabat setempat sehingga pelaku kegiatan perjudian dapat di pidana. Untuk itu dimaksudkan agar pemerintah atau pejabat pemerintah tetap melakukan pengawasan dan pengaturan tentang perjudian.

- b. Pasal 303 bis KUHP

Semula rumusan kejahatan Pasal 303 bis KUHP berupa pelanggaran dan dirumuskan dalam Pasal 542 KUHP tentang judi di jalan umum, namun melalui Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian. Diubah menjadi kejahatan dan diletakkan pada Pasal 303 bis KUHP. Dengan adanya perubahan tersebut, ancaman pidana yang semula berupa kurungan maksimum satu bulan atau denda maksimum RP 4.500.00 dinaikkan menjadi pidana penjara maksimum empat tahun atau denda RP 10.000.000.00 (sepuluh juta rupiah). Kejahatan mengenai

perjudian yang kedua dirumuskan dalam Pasal 303 bis KUHP yang rumusannya yaitu : Pasal 303 bis³⁸.

- 1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah dihukum : 1. Barang siapa mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan Pasal 303 ; 2. Barang siapa turut main judi di jalan umum atau didekat jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah memberi izin untuk mengadakan judi itu.
- 2) Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lewat dua tahun, sejak ditetapkan putusan hukuman yang dahulu bagi si terdakwa lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah”.

Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah. Dalam hal ini ada dua macam bentuk kejahatan yaitu :

- a. Kejahatan pertama

³⁸ Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Kejahatan pertama yang dimuat dalam Pasal 303 bis ayat (1) butir 1 KUHP, terdapat unsur-unsur sebagai berikut : 1) Perbuatanya : bermain judi ; 2) Dengan menggunakan kesempatan yang diadakan dengan melanggar Pasal 303 KUHP. Diantara bentuk-bentuk kejahatan mengenai perjudian dalam Pasal 303 ayat (1) , ada dua bentuk kejahatan yang perbuatan materilnya berupa menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan, yakni :

- a. Perbuatan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan untuk bermain judi sebagai mata pencaharian.
- b. Perbuatan menawarkan kesempatan dan memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi. Dengan telah dilakukannya dua kejahatan diatas, terbukalah kesempatan untuk bermain judi untuk siapa saja. Oleh sebab itu, barang siapa yang menggunakan kesempatan itu untuk bermain judi, dia telah melakukan kejahatan Pasal 303 bis KUHP yang pertama ini.

Kejahatan Pasal 303 bis KUHP tidak berdiri sendiri. Melainkan tergantung pada terwujudnya kejahatan Pasal 303 KUHP. Tanpa terjadinya kejahatan Pasal 303 KUHP, kejahatan Pasal 303 bis KUHP tidak mungkin terjadi. Kejahatan memberikesempatan seperti Pasal 303 KUHP diatas, bisa saja dilakukan oleh satu orang, karena sipelaku bukanlah orang yang bermain judi. Akan tetapi kejahatan pada Pasal 303 bis KUHP, tidaklah dapat dilakukan oleh satu orang. Kejahatan ini termasuk penyertaan mutlak. Penyertaan mutlak adalah suatu tindak

pidana yang karena sifat nya untuk terjadi mutlak diperlukan dua orang. Dalam kejahatan permaian judi ini kedua-duanya di pertanggung jawabkan dan dapat dipidana.

b. Kejahatan kedua

Kejahatan kedua dimulai dalam Pasal 303 bis ayat (1) butir 2 KUHP, terdapat unsur-unsur sebagai berikut :

1) Perbutannya :

Ikut serta bermain judi

2) Tempatnya :

- a. dijalan umum ;
- b. dipinggir jalan umum ;
- c. ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum ;

Apabila pada bentuk kejahatan kedua pada Pasal 303 KUHP, perbuatan turut serta dalam menjalankan usaha menawarkan kesempatan atau memberikan perjudian, yang artinya sipelaku tidak ikut main judi. Akan tetapi dalam Pasal 303 bis KUHP yang melakukan turut serta bermain judi adalah sipelaku sendiri. Ikut serta bermain judi disini adalah ikut serta yang lain dari Pasal 303 KUHP. Maksudnya dalam Pasal 303 bis KUHP ini, pelaku harus terdapat dua orang yang sama-sama bermain judi di tempat yang disebutkan dalam bentuk kejahatan kedua ini seperti dijalan umum, dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum, yang memenuhi semua unsur tindak pidana maka dapatlah disebut dua orang itu sama yakni turut serta bermain judi. Tururt serta yang dimaksud

Pasal 303 bis KUHP tidak sama pengertiannya dengan turut serta (medepleger) menurut Pasal 55 ayat (1) butir 1 KUHP dalam pengertian luas, melainkan turut serta dalam arti sempit. Menurut Pasal 55 ayat (1) butir 1 KUHP terdapat pembuat peserta (medepleger) dan pembuat pelaksana (pleger), sedangkan menurut Pasal 303 bis KUHP ini ukurannya tanpa adanya dua orang yang perbuatannya memenuhi semua rumusan tindak pidana itu tidaklah mungkin tindak pidana itu terwujud secara sempurna atau dengan kata lain kedua orang itu kualitasnya sama sebagai turut serta bermain judi³⁹.

Konsep mengenai perjudian menurut KUHP aslinya adalah konsep orang Belanda yang berbeda dengan konsep mengenai perjudian menurut nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat Indonesia yang kuat dipengaruhi oleh norma-norma agama dan norma-norma lain yang hidup menurut masyarakat Indonesia. Setelah pemerintah mengeluarkan Undang-Undang No 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, sesuai dengan asas hukum *lex posteriori derogat lex priori* yang berarti Undang-Undang atau peraturan yang baru mengesampingkan Undang-Undang atau peraturan yang lama, maka ketentuan yang ada didalam KUHP itu dapat dikesampingkan demi tercapainya keamanan dan ketertiban masyarakat.

Dalam KUHP tidak ada dijelaskan secara rinci apa yang dimaksud dengan kejahatan, tetapi dimuat dalam buku ke II KUHP. Meski demikian, masih ada kejahatan diluar KUHP. Bonger menyatakan bahwa kejahatan adalah

³⁹ Adami Chazawi, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, (PT Raja Grafindo Persada, Jakarta), 2005, hlm. 171

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 kejahatan⁴⁰.

B. Tindak pidana perjudian online

1. Undang- undang nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (ITE).

Di dalam KUHP sudah diatur tentang Pengaturan Tindak Pidana perjudian, tetapi aturan yang terdapat di dalam KUHP merupakan aturan yang bersifat umum. Sementara itu, melihat pada saat sekarang ini, dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, manusia selalu lebih maju dari pada hukum itu sendiri. Dan jika kita hanya melihat dan menitik beratkan pada satu aturan hukum itu saja, maka hukum akan jauh tertinggal dengan peradaban manusia. Maka dari itu, perlulah dibentuk atau dibuat sebuah aturan baru yang dapat meminimalisir perkembangan manusia terhadap kejahatan, khususnya mengenai perjudian.

Dalam ketentuan Pasal 63 ayat (2) KUHP terkandung azas *lex specialis Derogat lex generalis* merupakan penafsiran hukum yang menyatakan bahwahukum yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*lex generalis*). Jika ditarik pengertian dari ketentuan diatas, maka KUHP termasuk sebuah aturan yang sifatnya umum atau aturan yang bersifat umum(*lex generalis*). Mengenai perjudian,

⁴⁰ Topo Santoso dan Eva Achjani Ulfa, Kriminologi, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2002 hlm.2

pemerintah Indonesia telah membuat sebuah peraturan yang berbentuk undang-undang, yakni Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik (ITE). Undang-undang ini merupakan aturan pidana dilaur KUHP yang sifatnya khusus. Dalam Undangundang ini, tindak Pidana Perjudian terdapat dalam BAB VII termasuk perbuatan yang dilarang yang rumusannya terdapat dalam Pasal 27 ayat (2). Pasal 27 ayat (2) : “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.” Dengan melihat perbuatannya, tidak ada aturan semacam itu Didalam KUHP, Melainkan hanya perjudiannya saja, maka aturan ini sifatnya khusus (*lex specialis*). Seperti yang sudah dijelaskan diatas, maka apabila ada suatu perbuatan mengenai perjudian dengan menggunakan teknologi informasi sebagaimana yang terdapat dalam pasal tersebut, maka terhadap pelaku kejahatan perjudian itu dapat dijerat dengan pasal ini. Pasal 27 ini terdiri dari 4 ayat dan masing-masing ayat mengatur tindak pidana yang berbeda. Pasal 27 ayat (1) mengatur perbuatan “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan ” Pasal 27 ayat (2) mengatur perbuatan “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuatdapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen

elektronik yang memiliki muatan perjudian “. Pasal 27 ayat (3) mengatur perbuatan “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”. Pasal 27 ayat (4) mengatur perbuatan “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan pengancaman”. Berdasarkan rumusan tersebut, ketentuan Pasal 27 merupakan ketentuan yang mengatur content-related offences yaitu tindak pidana yang memiliki muatan beberapa tindak pidana kesusilaan (Pasal 282 dan 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). Perumusan perbuatan dalam Pasal 27 pada dasarnya merupakan reformulasi tindak pidana yang terdapat dalam Pasal-Pasal KUHP tersebut.

2. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE Perubahan UU ITE yang semula Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang ITE telah diubah dan telah disahkan menjadi UU Nomor 19 Tahun 2016.

Undang-undang tersebut telah tercatat dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251 dan Tambahan Lembaran Negara Nomor 5952. Tidak ada perubahan yang signifikan dalam undang-undang

ini hanya hanya dalam undang-undang ini diberi tambahan hukuman pidana bagi pelanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Perjudian dalam undang-undang ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2). Pasal 45 ayat (2) : “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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) dan/atau denda paling banyak RP. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”. Dalam Pasal 45 ayat (2) yang terdapat dalam undang-undang ini, memberikan sanksi tegas terhadap pelaku perjudian yang melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE. Selain dari ancaman hukumannya, disini penulis juga memberikan penjelasan tentang istilah-istilah yang terdapat di dalam undang-undang perubahan ini . Adapun penjelasan istilah-istilah yang terdapat di dalam bunyi pasal-pasal diatas mengenai mentransmisikan, mendistribusikan dan membuat dapat diaksesnya yang terdapat di kedua aturan ini ialah yakni :

- a. Yang dimaksud dengan “mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik.
- b. Yang dimaksud dengan “mentransmisikan ” adalah mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang ditujukan kepada satu pihak lain melalui Sistem Elektronik.

c. Yang dimaksud “membuat dapat diakses” adalah semua perbuatan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan melalui Sistem Elektronik yang menyebabkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dapat diketahui pihak lain atau publik.

Korelasi antara hukum Dasar (KUHP) dan hukum yang telah berkembang (UU ITE).

Asas adalah dasar atau suatu yang dijadikan tumpuan berpikir, berpendapat dan bertindak. Asas-asas pembentuk peraturan perundang-undangan berarti dasar atau sesuatu yang dijadikan tumpuan dalam menyusun peraturan perundang-undangan. Undang- undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE merupakan aturan pidana diluar KUHP. UU ITE merupakan aturan dengan sifatnya yang khusus (*lex specialis*), dan aturan ini mengesampingkan aturan yang umum (*lex generalis*).

Didalam KUHP sudah diatur mengenai bentuk dari perjudian, namun bentuk perjudian yang diatur didalam KUHP berbeda dengan bentuk perjudian yang diatur di dalam UU ITE ini, di dalam UU ITE perjudian yang diatur bersifat khusus mengatur perjudian yang terdapat didalam Pasal 27 ayat (2) UU nomor 11 tahun 2008 tentang ITE. Aturan ini dibuat dan disahkan agar peraturan yang baru ini dapat menjangkau perbuatan manusia yang senantiasa mengalami perkembangan dan tanpa mengurangi makna dan arti yang ada di dalam aturan sebelumnya.

Korelasi yang terdapat antara dua peraturan ini juga mengenai hukuman yang terdapat didalam kedua aturan tersebut. Perihal mengenai hukuman

yang terdapat didalam KUHP dan UU ITE yang membahas mengenai perjudian ini, bahwa didalam Pasal 303 KUHP ayat (1) hukuman terhadap pelaku tindak pidana perjudian ialah hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau denda sebanyak-banyak nya Rp 20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah).

Didalam undang-undang ini hukuman yang dijatuhkan merupakan hukuman alternatif karena didalam nya memuat kata ATAU. Maka kepada hakim di pengadilan hukuman yang akan dijatuhkan terhadap pelaku tindak pidana perjudian ini bisa hukuman penjara atau hukuman denda. Jika hakim pengadilan memilih hukuman penjara, maka kepada si pelaku tidak dapat dijatuhi hukuman denda. Begitu juga sebaliknya, namun hukuman pidana yang terdapat dalam buku yang sama dengan Pasal yang berbeda, sangat berbeda jauh terhadap hukuman yang dijatuhkan yakni terdapat di dalam Pasal 303 bis KUHP.

Didalam Pasal 303 bis KUHP ayat (1) menyatakan hukuman pidana yang dijatuhkan kepada pelaku tindak pidana perjudian adalah hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak RP 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah), Itu terjadi karena didalam Pasal 303 KUHP hukuman ini dijatuhkan kepada orang memang sengaja melakukan kegiatan perjudian itu dan dijadikan nya perjudian itu sebagai mata pencahariannya sehari-hari, disini pelakunya bisa saja dikatan sebagai bandar judi yang memang sengaja memberi kesempatan kepada orang lain, yang seharusnya orang lain itu tidak main judi, tetapi karena ada kesempatan maka orang

lain itu turut main judi, maka terhadap si bandar judi tersebut, dapat dijatuhkan Pasal 303 KUHP dan terhadap orang yang turut atau ikut serta dalam permainan judi dijatuhkan hukuman yang terdapat dalam Pasal 303 bis KUHP. Didalam UU ITE ini pada dasarnya semua perbuatannya sudah diatur dalam KUHP hanya saja didalam KUHP perbuatannya tersebut bersifat konvensional atau secara langsung terjadi. Namun pada undang-undang yang baru ini semua perbuatan manusia itu sudah menggunakan suatu media canggih, sehingga seiringnya waktu pemerintah terus memantau dan mengontrol setiap perbuatan yang terjadi. Didalam UU ITE ini terhadap perjudian hukuman pidana yang dijatuhkan berbeda dengan apa yang ada didalam KUHP.

Atas perbuatan perjudian yang menggunakan media Elektronik didalam Undang-Undang ITE hukuman pidananya ialah penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Disini hukuman yang dijatuhkan terhadap si pelaku tindak pidana perjudian, bisa saja hanya hukuman penjara atau bisa saja hanya hukuman denda. Dan bisa saja hukuman kedua-duanya dijatuhkan. Hukuman penjara dan hukuman denda. Karena didalam aturan tersebut hukuman itu menggunakan kata DAN/ATAU. Sehingga dalam hal ini hakim bisa saja memilih salah satu hukumannya atau kedua-dua hukumannya dijatuhkan kepada sipelanggar Undang-undang tersebut.

Disini dapat kita ketahui bahwa antara hukum dasar dengan hukum baru sangat memiliki ikatan atau korelasi yang sangat penting dan saling

berhubungan. Dimana suatu aturan yang baru itu dibuat dan dibentuk untuk menyempurnakan aturan yang lama, agar aturan yang baru tersebut dapat menjangkau semua perbuatan manusia yang mengalami kemajuan. Agar dapat terciptanya suatu keharmonisan peraturan yang lama dengan yang baru dengan tidak saling bertentangan peraturan. Sehingga apabila terjadi suatu delik hukum tentang perjudian ini, para penegak hukum dapat melihat kesemua aturan yang ada dan dapat mempertimbangkan dengan seadil-adilnya dan sesuai dengan kepastian hukum yang ada.

C. Hasil Penelitian

Dalam studi kasus skripsi kali ini dengan kasus yang di angkat di Pengadilan Negeri Semarang dengan terdakwa andhika permana bin joko maryanto bersama dengan saksi ahmad zero fi asror bin watno dan saksi romy septian andi pradana bin rangga berdasarkan informasi dari masyarakat bahwa tempat warnet cybernet telah menyediakan atau mengadakan kegiatan yang bermuatan perjudian secara online melalui sarana komputer/internet kepada pelanggan warnet tanpa mempunyai izin dari pejabat berwenang mendapatkan alat bukti sebagai berikut Dari hasil penelitian akan penulis paparkan dalam 2 (dua) bagian,yaitu :

a) Primair

Dari pokok permasalahan yang terkandung dalam rumusan masalah pertama bagaimana implementasi penegakan hukum yang terjadi bilamana mendapati kasus perjudian di kota Semarang maka pihak berwajib dapat

menggugat tersangka ke dalam pasal 303 yang berbunyi: 1) Diancam dengan kurungan paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: Barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303; barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Pasal 84 ayat (1) KUHAP yang berbunyi:

“Pengadilan negeri berwenang mengadili segala perkara mengenai tindak pidana yang dilakukan dalam daerah hukumnya.”

Asas atau kriteria yang dipergunakan pada pasal ini adalah :

- a. Tempat tindak pidana dilakukan atau disebut *locus delicti*.
- b. Asas kedua menentukan kewenangan relatif berdasar tempat tinggal sebagian besar saksi. Jika saksi yang hendak dipanggil sebagian besar bertempat tinggal atau lebih dekat dengan suatu Pengadilan Negeri maka Pengadilan Negeri tersebut yang paling berwenang memeriksa dan mengadili⁴¹.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan di Pengadilan Negeri Semarang berdasarkan berkas putusan Studi Kasus Perkara Nomor.919/Pid.B/2018/PN Smg Dalam rumusan masalah yang di uraikan diatas penulis mendapatkan hasil penelitian yang dimana dalam kasus perjudian online ini merupakan salah satu tindak pidana yang bersifat melawan hukum melalui jejaring social atau

⁴¹ M. Yahya Harahap (*ibid* hal. 96-97)

internet ,lebih tepatnya melalui website ,yang dimana jika seseorang melakukan transaksi melalui website dengan tujuan perjudian maka terdapat unsur memproduksi,menjual,dan mengadakan perjudian secara online karena dalam prosedur perjudian tersebut yang dilakukan diwarnet CYBERNET pihak customer diwajibkan melakukan deposit terlebih dahulu kepada pihak kasih warnet sehingga jika customer sudah deposit akan mendapatkan akses menuju situs perjudian yang telah disediakan di warnet tersebut dan mendapat identitas untuk masuk dan password untuk menjangkau situs judi tersebut.

Menurut Ibu H. Retno Darmayanti, S.H. selaku Hakim pada kasus, menyatakan bahwa 64 implementasi penegakan hukum terhadap judi online di Kota Semarang apabila ditinjau dari rumusan masalah berdasarkan studi kasus No.919.Pid.B/2018/PNSmg terdapat unsur primair, yaitu siapa saja yang dengan sengaja tanpa hak atau melawan hukum bagi pihak-pihak yang menyediakan atau memiliki sandi maupun kode akses melalui computer maupun hal hal yang sejenis dengan itu yang ditunjukan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan yang memiliki muatan perjudian (Pasal 27 ayat (2)), serta perbuatan terdakwa diatur dan diancam pidana dalam pasal 50 jo. Pasal 34 ayat (1)b Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Masih menurut Ibu H. Retno Darmayanti, S.H., ketika terjadi kasus perjudian di Kota Semarang maka pihak berwajib dapat menjerat terdakwa dengan beberapa pasal lainnya yaitu Pasal 303 KUHP yang diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang merupakan

perjudian secara konvensional. Sementara dalam penanganan kasus perjudian yang dilakukan secara online, bagi para terdakwa akan menerapkan pasal yang terdapat di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 ayat (1) dan Pasal 45 ayat (1).

b) Subsidar

Dalam pasal Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pihak warnet ditetapkan sebagai tersangka karena telah terbukti melakukan unsur melawan hukum karena tidak mendapat izin dari pihak berwajib untuk melakukan kegiatan perjudian, oleh sebab itu dalam kasus ini memiliki unsur pasal Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016 Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.

D. Putusan

Dalam surat dakwaan yang telah di jabarkan diatas yang sebagaimana terdakwa memenuhi beberapa unsur pidana maka Pengadilan Negeri Semarang menyatakan terdakwa ANDHIKA bin JOKO MARYANTO, telah terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan tindak pidana “Dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengadakan untuk digunakan, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki sandi lewat komputer, kode akses atau hal-hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan yang 66 memiliki muatan perjudian”. 2. Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa tersebut di atas dengan pidana penjara selama 6 (enam) bulan dan 15 (lima belas) hari dan pidana denda sebesar Rp1.500.000,00 (satu juta lima ratus ribu rupiah); 3. Menetapkan apabila denda tersebut tidak dibayar diganti dengan pidana penjara selama 1 (satu) bulan. 4. Menetapkan bahwa lamanya pidana tersebut dikurangkan sepenuhnya dengan masa penangkapan dan penahanan yang telah dijalani oleh terdakwa tersebut; 5. Menetapkan bahwa terdakwa tetap berada dalam tahanan; 6. Menetapkan barang bukti berupa : 22 (dua puluh dua) unit LCD Monitor; 22 (dua puluh dua) unit CPU (Central Processing Unit); Uang tunai Rp. 9.200.000,- (sembilan juta dua ratus ribu rupiah) kasir operator; Uang tunai Rp. 1.700.000,- (satu juta tujuh ratus ribu rupiah) Kas Kantor Uang tunai Rp. 651.000,- (enam ratus lima puluh satu ribu rupiah) Kasir / Billing; (satu) buah handphone Samsung Galaxy Note 8 warna hitam, imei1 : 352014091519053/01 imei2 : 352015091519050/01 terpasang

nomor handphone : 082233260880; 1 (satu) buah handphone merk Xiaomi Mimax warna silver, imei1 : 862535033223225 terpasang nomor handphone 082225644451, imei2 : 862535033223233 terpasang nomor handphone 085600870889; 1 (satu) buah handphone Samsung Duos warna putih, imei1 : 351805090372662, imei2 : 351866090372660 terpasang nomor handphone 08128905124; 1 (satu) buah buku Kas Kantor warna coklat; 3 (tiga) buah buku data kasir; 1 (satu) buah Kartu ATM BCA nomor : 0144000101204593; 1 (satu) bendel nota kasir; 1 (satu) buah box merk Krisbow warna putih berisi : 1 (satu) buah token key BCA 2127503310, 1 (satu) buah kartu ATM BCA nomor 67 6019002646397226 dan uang tunai Rp. 3.917.500,- (tiga juta sembilan ratus tujuh belas ribu lima ratus rupiah); 1 (satu) unit DVR (Digital Video Recorder) merk CCTVku warna hitam; 1 (satu) unit Modem Gpon merk Huawei warna putih S/N : 4857544322F0EC2D; 1 (satu) unit Router Tenda N300 warna putih S/N : 0495E662F9A8; 1 (satu) unit Modem Router merk Huawei warna putih S/N : 4857544335C4D234; 1 (satu) unit switch merk TP-Link warna hitam model TL-SG1016D; 1 (satu) unit switch merk TP-Link warna hitam model TL-SG1024D; 1 (satu) buah handphone merk Oppo A37f warna putih, imei1 : 864877034377552 imei2 : 864877034377545 terpasang nomor HP 083156419992 Dirampas untuk dimusnahkan; 1 (satu) buah stopmap bertuliskan Pemerintah Kota Surakarta Dinas Pariwisata Seni Dan Budaya warna hijau berisi : surat perjanjian sewa / kontrak kios di lantai dasar Singosaren tanggal 5 September 2005 dan Jl. Gatot Subroto Surakarta tanggal 26 September 2005, Surat tanda terima setoran PBB a.n. S Hadi Prayitno,

formulir unit pelayanan terpadu Kota Surakarta a.n. Yahya Dimasto, fotocopy sertifikat hak milik ruko Jl. Ir. Juanda a.n. Yahya Dimasto dan Ira Dimasto; Dikembalikan kepada yang berhak melalui terdakwa Andhika Permana. 7. Membebani terdakwa untuk membaya biaya perkara sejumlah Rp 2.000,- (dua ribu rupiah) Menurut penulis pasal di atas sangat tepat dan akurat untuk dijadikan tuntutan kepada para pihak yang terlibat dalam kasus perjudian online karena pihak warnet CYBERNET dengan sengaja memuat kegiatan perjudian dan 68 mendistribusikan kepada khalayak umum untuk dapat mengakses website yang telah disediakan.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa dalam era sekarang perjudian sangatlah mudah diakses oleh semua kalangan dan di jajakan di dunia maya sekalipun sehingga masyarakat dengan mudahnya melakukan perjudian secara online baik dari rumah maupun di warung internet yang banyak menyediakan situs-situs judi online, Dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ada dan dilakukan di Pengadilan Negeri Kota Semarang, penulis mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

a). Bagaimana implementasi penegakan hukum terhadap judi *online* di Semarang?

Dari penelitian yang sudah dilakukan di pengadilan negeri semarang berdasarkan putusan pengadilan nomor 919/Pid.B/2018/PN Smg bilamana terjadi tindak pidana perjudian online di kota semarang maka pihak berwajib dapat menuntut tersangka menggunakan pasal 303 yang dimana pasal tersebut memiliki unsur kegiatan perjudian

b). Bagaimana implementasi Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik terkait perjudian *online*?

Dan berdasarkan rumusan masalah yang kedua ditinjau dari sisi undang-undang informasi dan transaksi elektronik mengenai perjudian online yang

terjadi di kota Semarang maka pihak berwajib dapat menetapkan tersangka kedalam Undang-undang Nomor 19 tahun 2016.

B. Saran

- a). Saran berdasarkan rumusan masalah yang pertama yang di tinjau dari penelitian yang sudah dilakukan dan data putusan pengadilan yang telah di paparkan di atas ,maka penulis memberikan saran kepada apa yang telah di teliti dan dituliskan diatas yaitu dimana era globalisasi saat ini sangat lah mudah untuk mengakses muatan perjudian baik offline maupun online ,bahkan mudah diakses oleh semua kalangan dari remaja hingga dewasa,judi merupakan salah satu kegiatan yang dapat merusak moral bangsa karena siapa saja yang terjerumus dalam dunia perjudian akan menghalalkan segala cara untuk dapat ikut andil dalam kegiatan tersebut ,tidak peduli uang yang digunakan dalam perjudian di dapat darimana padahal pada dasarnya judi hanyalah menjanjikan kemenangan ,tidak ada pemain yang judi yang mendapat keuntungan lebih dan berkali kali lipat dari apa yang telah dikeluarkan sebagai modal untuk bermain judi ,mungkin untuk sekali atau duakali permainan akan diberikan untung yang besar tetapi ketika sudah berkali kali pemain judi tersebut akan mendapatkan perasaan ketagihan yang dimana kegiatan berjudi dianggap sebuah pekerjaan dan rela menjual barang barang berharga mereka untuk dijadikan modal berjudi ,karena sebagian besar pelaku kegiatan perjudian merasa juga bahwa dapat mendapat keuntungan

secara mudah dan singkat. Jadi sebagai penulis saran yang dapat diberikan kepada pelaku perjudian yang ada di kota Semarang ini sebaiknya jangan terlena dengan tipu daya kegiatan perjudian karena judi merupakan perilaku yang tidak terpuji, alangkah baiknya mencari rejeki dari pekerjaan yang halal meski yang di dapat sedikit dan terasa berat tetapi apa yang dirasakan didalam tubuh kita menjadi berkah . karena perilaku judi dapat merusak akhlak dan moral sebagai generasi penerus bangsa ,

- b). berdasarkan rumusan masalah yang kedua penulis memberikan saran dari sisi hukumnya sebagai mahasiswa penulis merasa resah dengan adanya kegiatan perjudian yang dilakukan di lingkungan warung internet yang dimana sebaiknya warung internet digunakan untuk mempermudah mengakses informasi yang ada di belahan bumi ini secara mudah,cepat,dan akurat walaupun kita harus menyaring ulang informasi yang kita dapat apakah informasi tersebut dapat di pertanggung jawabkan secara hukum atau tidak,tetapi dalam konteks ini informasi yang ada malah kegiatan yang memuat perjudian yang dimana warung internet tersebut mendistribusikan,menjual,dan memfasilitasi muatan perjudian yang diakses melalui computer dengan menggunakan kode akses untuk tujuan perjudian secara online,alangkah baiknya sebagai generasi penerus bangsa kita harus pandai memilah dan memilih kegiatan yang sifatnya positif yang dapat mengarah ke Indonesia yang lebih maju dan berkualitas ,era globalisasi memanglah kejam jika kita tidak bisa menyaring informasi apalagi muatan perjudian secara terang terangan di iklankan melalui media social contohnya

facebook,twitter,instagram,maupun whatsapp. Perjudian tidak bisa diandalkan sebagai pencarian uang yang menguntungkan, dengan bekerja dan dengan kreatifitaslah kita dapat mencari uang dengan halal dan tidak menyimpang dari hukum yang berlaku di Indonesia sebagai anak bangsa yang menjunjung tinggi hukum yang berlaku di Indonesia seharusnya kita menaati peraturan yang telah di buat oleh pemerintah ,karena apapun yang pemerintah buat dalam menertibkan keamanan dan kenyamanan bangsa Indonesia pasti semua di tinjau dari kegiatan yang telah ada sebelum-sebelumnya dan telah diamati apa yang akan terjadi ke mudian hari. Semua peraturan yang dibuat berdasarkan analisis data.



DAFTAR PUSTAKA

A.BUKU

- A. Zainal Abidin Farid. (1995). *Hukum Pidana* (sinar grafika (ed.)). Sinar Grafika.
- A.zainal Abidin. (1995). *hukum pidana I* (sinar grafika (ed.)).
- Abdulsyani. (2009). *sosiologi kriminalitas*. CV. Remaja Karya.
- Adami Chazawi. (1011). *Kemahiran & Ketrampilan Praktik Hukum Pidana*. Media Nusa Creative.
- Adami Chazawi. (2002). *Pelajaran Hukum Pidana Bagian I* (Raja Grafindo (ed.); Teori-Teor). Raja Grafindo.
- Adami Chazawi. (2015). *tindak pidana informasi dan transaksi elektronik (penyerahan terhadap kepentingan hukum pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik)*. Media Nusa Creative.
- Agung, M. (2004). *Naskah Akademis Kejahatan Internet (cybercrime)* (mahkamah agung RI (ed.)). Mahkamah agung RI.
- Agus Raharjo. (2002). *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Agus Raharjo. (2002). *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Ahmad Hanafi. (1993). *Asas-asas Hukum Pidana Islam*. Bulan Bintang.
- andi hamzah. (2001). *Asas-Asas Hukum Pidana* (rineka cipta (ed.)).
- Anton M. Moeliono, D. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. balai pustaka.
- Barda Nawawi. (2004). *tindak pidana* (raja grafindo persada (ed.)).
- Chazawi, A. (2000). *pelajaran hukum pidana bag I* (Raja grafindo (ed.)).
- Chazawi, A. (2002). *pelajaran hukum pidana* (pt.raja grafindo (ed.)).
- Edi Suharto. (2010). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Buku bagus.

- Kenny Wiston. (2002). *The Internet: Issues of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names*. citra aditya.
- laden marpaung. (2005). *asas-praktik-teori hukum pidana* (sinar grafika (ed.)).
- Laden Marpaung. (2005). *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana* (Sinar Grafika (ed.)). Sinar Grafika.
- maria assumpte rumanti. (2002). *dasar dasar public relation* (teori dan praktik (ed.)).
- Marsum. (1991). *Fiqih Jinayat (Hukum Pidana Islam)*. FH UII.
- Maskun. (2013). *Kedudukan Hukum Cyber Crime Dalam Perkembangan Hukum Internasional Kontemporer*. Puslitbang Hukum dan Peradilan Mahkamah Agung R.
- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Kencana Prenada Media Group.
- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Kencana Prenada Media Group.
- Merry Magdalena dan Maswigantoro Rous Setyandu. (2007). *cyber law tidak perlu takut*. andi.
- Moeljatno, S.H., M. . (2008). *asas asas hukum pidana* (R. Cipta (ed.)). rineka cipta.
- Muh rahmaat hakim sopatalu. (2017). *Pandangan Hukum Islam Terhadap Judi*
- mulyadi. (2015). *kebijakan publik dan pelayanan publik*. alfabeta.
- Online*. Fak. Syariah dan Hukum UIN Alauddin.
- Narwoko. (2004). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. kencana.
- Republik Indonesia. (n.d.). *Undang-Undang Dasar RI 1945*. Republik Indonesia.
- Sarwono, S. . (2003). *Teori-Teori Psikologi Sosial*. PT Raja Grafindo persada.
- Sutan Remy Syahdeni. (2009). , *Kejahatan dan tindak pidana komputer*. pustaka utama grafiti.
- Zainudin ali. (2007). *Hukum Pidana Islam*. Sinar Grafika.

B.PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2006 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan transaksi elektronik ,pasal 17,27 ayat (2),42,44 dan 45.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana

Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

C.INTERNET

elsam. (2015). *UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Elsam. <https://referensi.elsam.or.id/2015/02/uu-nomor-11-tahun-2008-tentang-informasi-dan-transaksi-elektronik/>

Fajrul Falah. (2020). *Implementasi – Arti, Pengertian, dan Penjelasan*. Sainitif. <https://sainitif.com/implementasi-adalah/>

joglobang. (2019). *UU 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU 11 tahun 2008 tentang ITE*. Joglobang. <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-19-2016-perubahan-uu-11-2008-ite#:~:text=Setiap Orang yang dengan sengaja,enam tahun dan%2Fatau denda>

KBBI. (n.d.). *judi*. KBBI. <https://kbbi.web.id/judi>

- kemenkeu. (2008). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK*.
Kemenkeu.
<https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2008/11TAHUN2008UU.HTM>
- Mesias J.P. Sagala. (2017). *TINJAUAN YURIDIS TERHADAP TINDAK PIDANA PERMAINAN JUDI JACKPOT (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid.B/2017/PN.MDN)*. Jurnal Hukum Kaidah.
c:/Users/Ibu/Downloads/1205-2978-1-SM.pdf
- Muslim, K. P. (n.d.). *Hukum Judi (dengan Segala Bentuk Dan Ragamnya)*.
<https://pengusahamuslim.com/913-hukum-judi-dengan-segala-bentuk-dan-ragamnya.html>
- Nashih Nashrullah. (2020). *Landasan Dalil Agama Mengapa Perjudian Diharamkan Islam*. REPUBLIKA.CO.ID.
<https://republika.co.id/berita/qc4hlm320/landasan-dalil-agama-mengapa-perjudian-diharamkan-islam>
- pratiwi agustini. (n.d.). *Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
Kemenkominfo. <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/undang-undang-ite/>
- Sidrotul Muntaha. (2020). *pengertian implementasi hukum*. Alihamdan.
<https://www.alihamdan.id/implementasi/>
- sora N. (2015). *Pengertian Online Dan Offline Secara Lebih Jelas*. Pengertian Apapun. <http://www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara-lebih-jelas.html>
- Sudaryono & Natangsa Surbakti. (2005). *buku pegangan kuliah hukum pidana (fakultas hukum UMS (ed.))*. fakultas hukum UMS.
- wikipedia. (2020). *pengertian pidana*. Wikipedia.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Pidana>