

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.