

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perjudian merupakan salah satu tindak pidana umum yang tercantum dan diatur didalam KUHP. Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 303 Ayat (3) KUHP dan “Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, yang berdasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung termasuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain”. Sementara itu, didalam Pasal 303 bis KUHP diterapkan pada orang yang dipergunakan kesempatan bermain judi sebagaimana diatur didalam Pasal 303 bis Ayat (1) KUHP dan “Yang berbunyi, dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun dan denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah, dihukum: barang siapa mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan dalam Pasal 303”.

Berdasarkan Pasal 303 KUHP yang berbunyi sebagai berikut:¹

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a) Dengan sengaja menawarkan atau memberikann kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
 - b) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan pada khalayak untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tatacara.
 - c) Menjadikan turut serat pada permainan judi sebagai pencaharian.

¹R.Soesilo, 1986, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Bandung, Karya Nusantara, Sukabumi, hal 222

2. Kalau bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.
3. Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, diman pada umumnya kemungkinan mendapatkan untuk bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lain.

Berdasarkan dalam Pasal 303 KUHP yang menyebutkan bahwa:

1. Mengadakan atau memberikan kesempatan main judi tersebut sebagai 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 ini ditempat umum atau untuk umum, meskipun ditempat yang tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup apabila perjudian itu belum mendapatkan izin dari pihak yang berwajib.
2. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Disi tidak perlu sebagai mata pencaharian, tetapi harus ditempat umum atau yang dapat dikunjungi oleh umum. Inipun apabila telah ada izin dari yang berwajib tidak dihukum.
3. Turut main judi sebagai bahan pencaharian:
Orang yang mengadakan permainan judi dihukum berdasarkan dalam Pasal ini, maka orang-orang yang ikut serta dalam permainan itu dikarenakan dalam Pasal 303 bis KUHP.

Berdasarkan dalam Pasal 303 yang menyatakan bahwa:

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang dianggap dengan melanggar ketentuan dalam Pasal 303.
 - b) Barang siapa yang ikut serta main judi dijalan umum atau dipinggir jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali ada izin dari pengusaha yang berwenang yang telah memberikan izin untuk mengadakan perjudian itu.
 - c) 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 6 (enam) tahun atau pidana penjara denda paling banyak Rp. 15.000.000,- (lima belas juta rupiah).

Pengaruh globalisasi dengan pengguna sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan perkembangan dalam tatanan kehidupan baru dan mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, pertahanan, keamanan, dan penegakan hukum. Dalam penggunaan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi telah terjadi banyak penyimpangan yang merugikan banyak pihak

dan berbagai modus kejahatan baru muncul seiring dengan perkembangan teknologi, mengigit tindakan carding, hacking, penipuan, terorisme, perjudian, dan penyebaran informasi lewat transaksi elektronik dan pelaku kejahatan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Disisi lain, perkembangan teknologi informasi telah melahirkan beragam jasa dibidang teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai fasilitasnya, dalam hal ini internet merupakan bagian dari kemajuan teknologi informasi tersebut. saat ini telah lahir Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Etika dan regulasi pengguna teknologi komunikasi di Indonesia kini sudah diatur didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang terdiri dari 54 Pasal, yang didalamnya mengatur aktivitas yang dilakukan dan terjadi didunia maya (*cyberspace*) termasuk pelanggaran hukum yang terjadi.

Berdasarkan perjudian secara online telah diatur secara khusus dalam Pasal 21 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memilik muatan perjudian”.²

Berdasarkan dalam Pasal 27 Ayat (2) dan diancam dengan pidananya dalam Pasal 45 Ayat (2) yaitu: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan Transaksi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan dipidana denda pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00,- (satu milliard rupiah)”.³

Seiring perkembangan teknologi informasi dan cepatnya dinamika yang terjadi didunia maya, maka kemungkinan terjadinya bentuk tindak pidana kejahatan dan kriminalitas didunia maya semakin besar pula. Berbeda dengan era sebelumnya berkembangnya internet di Indonesia,

² Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 19 Tahun 2016 *Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Cetakan I, 2007, Surabaya, Kasindo Utama, hal 17

³ Adami Chawazi dan Ardi Ferdian, 2011, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Malang, Bayu Media Publishing, hal 10

dimana peraturan dan regulasi yang mengatur pengguna dunia maya dirasa belum terlalu medesa. Sementara kini internet dan masyarakat seolah sulit dipisahkan, terutama bagi masyarakat yang sudah maju, sehingga dari sinilah azas *lex specialis* dan *lex generalis* menjadi sangat penting terkait pada penggunaan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Judi online pada dasarnya permainan dimana adanya pihak yang saling bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai, terkait dengan perjudian banyak negara yang melarang perjudian sampe tarif tertentu karena perjudian mempunyai konsekwensi sosial kurang baik, dan mengatur batas yuridiksi paling sah tentang undang-undang berjudi sampe tarif tertentu.

Pada umumnya, dalam tindak pidana perjudian online ini, pelaku tindak pidana perjudian online terlebih dahulu melakukan transfer kesebuah rekening Bank, kemudian setelah ditransfer uang kesalah satu rekening, pelaku tindak pidana perjudian online mendapatkan sebuah akun atas nama pribadi yang dengan akun tersebut dapat dilakukan untuk melakukan perjudian seperti perjudian online, perjudian online pada saat ini sudah sangat canggih dalam menjalankan perjudian, sehingga sulit untuk melacak tindak pidana perjudian online yang dilakukan secara online tesebut.

Pengaruh perkembangan Informasi Teknologi dan Komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara membayarnya. Permainan judi yang lampau mengharuskan permainan bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namum pada saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet

sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja akan tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online agar supaya bisa menang dalam permainan judi online tersebut.

Begitu juga dengan putusan yang dikeluarkan oleh Pengadilan Negeri Medan dengan Putusan Nomor 3174/Pid.Sus/2018/PN Mdn bahwa Pengadilan Negeri Medan, menyatakan bahwa Bun Cai sebagai terdakwa terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah telah melakukan tindak pidana “Dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian” pada waktu dan tempat tersebut ketika saksi Cherlyl E. Silaban bersama dengan Andreas Tobing, SH dan Ega Deavega sedang melaksanakan rutin telah menerima informasi dan informal memberitahukan bahwa di Jln Glugur Darat Lk.VII No. 1B Kel. Medan Timur Kec. Medan Timur Kota Medan, ada seseorang yang sedang mengakses website yang bermuatan perjudian, atas dasar informasi tersebut para saksi-saksi langsung bergegas ketempat yang dimaksudkan. Tidak lama kemudian para saksi-saksi mendapatkan seorang laki-laki yang bernama Bun Cai, kemudian melakukan penangkapan terhadap laki-laki tersebut, setelah melakukan penangkapan, kemudian melakukan pemeriksaan terhadap handphone yang dimiliki oleh terdakwa Bun Cain tersebut dan ditemukan adanya aplikasi UCBrowser telah dipergunakan untuk mengakses website <http://www.buildbet.com> dimana website tersebut bermuatan perjudian tebak skor pertandingan bola kaki dan slot kasino yang dipergunakan untuk tebak angka dan tebak gambar, begitu juga para saksi-saksi menemukan barang bukti berupa, Buku Rekening milik terdakwa dengan nomor rekening 085207287799 Bank BCA atas nama Bun Cai yang dipergunakan untuk mendaftarkan atau mengistrasi akun

pada website <http://www.buildbet.com> yang bermuatan perjudian, selanjutnya para saksi menyerahkan barang bukti berupa 1 (satu) unit Handphone Samsung Note 2 dengan IMEI 352375051984, dan 1 (satu) buah SIM Card Telkomsel dengan nomor Handphone 081260727218, dan 1 (satu) unit Handphone Redmi 5 versi Android dengan IMEI1 868203037268241 dan IMEI2 868203037268258, dan 1 (satu) buah SIM Card Telkomsel dengan nomor Handphone 085261617809, dan 1 (satu) buah buku rekening Bank BCA dengan nomor rekening 8280075419 atas nama Bun Cai dan 1 (satu) buah Anjungan Tunai Mandiri (ATM) Bank BCA dengan nomor 6019 0026 6929 6107 milik Bun Cai dan 1 (satu) eksemplar cetakan Rekening Koran dari nomor Rekening 8280075419 Bank BCA atasnama Bun Cai dan 1 (satu) eksemplar screenshot tampilan website <http://www.buldibet.com> dan screenshot tampilan website <http://www.fastbet99.com> diserahkan kepada pihak yang berwenang untuk diproses lebih lanjut.

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan dalam latar belakang diatas dan mengingat bahaya perjudian dalam masyarakat, maka penulis melakukan penelitian guna menyusun skripsi dengan judul **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU PERJUDIAN ONLINE DILIHAT DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (STUDI PUTUSAN NOMOR 3174/PID.SUS/2018/PN MDN).**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Perjudian Bola Online Dilihat Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Putusan: Nomor 3174/PID.SUS/2018/PN MDN).

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah: Untuk Mengetahui Bagaimana Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Perjudian Online Dilhat Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Putusan: Nomor 3174/PID.SUS/2018/PN MDN).

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Didalam penulisan ini diharapkan supaya dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dalam hukum khususnya hukum pidana.

Didalam penulisan ini diharapkan supaya dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dalam hukum khususnya dalam penegakan hukum perjudian online.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penegak hukum yaitu, hakim, jaksa, polisi, pengacara, dalam memahami tindak pidana perjudian online dan juga memahami tindak pidana ITE.

3. Manfaat Bagi Diri Sendiri

Penulis ini sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana hukum (S1) di Universitas HKBP Nommensen Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Umum Mengenai Pertanggungjawaban Pidana.

1. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana.

Mempertanggungjawabkan seseorang dalam hukum pidana bukan hanya berarti sah menjatuhkan pidana terhadap orang lain, tetapi juga sepenuhnya dapat diyakinkan bahwa memang pada tempatnya meminta pertanggungjawaban atas tindak pidana yang dilakukannya. Pertanggungjawaban pidana ini juga menghubungkan antara si pembuat dengan perbuatan yang telah dilakukannya.

Menurut Mahrus Ali, pertanggungjawaban pidana adalah diteruskannya celaan yang objektif yang ada pada tindakan pidana, dan secara subjektif kepada seorang yang memenuhi syarat untuk dapat dijatuhi pidana karena perbuatannya itu. Dasar adanya tindakan pidana adalah asas legalitas, sedangkan dasar dapat dipidanya pembuat adalah asas kesalahan. Ini berarti bahwa pembuat tindak pidana hanya akan dipidana jika mempunyai kesalahan dalam melakukan tindak pidana tersebut. Kapan seseorang dikatakan mempunyai kesalahan yang menyangkut masalah pertanggungjawaban pidana.⁴

Pertanggungjawaban pidana mengandung asas kesalahan (*asas culpabilitas*), yang didasarkan pada keseimbangan monodualistik bahwa asas kesalahan yang didasarkan pada asas nilai keadilan harus disejajarkan berpasangan dengan asas legalitas yang didasarkan pada nilai kepastian. Walaupun konsep berprinsip bahwa pertanggungjawaban pidana berdasarkan kesalahan, namun beberapa hal tidak menutup kemungkinan adanya pertanggungjawaban pengganti (*vicarious liability*) dan pertanggungjawaban yang ketat (*strict liability*). Masalah

⁴ Mahrus Ali, 2013, *Asas –Asas Hukum Pidana Korporasi*, Jakarta, Rajawali Pers, hal 94

kesesatan (*error*) baik kesesatan mengenai keadaanya (*error facti*) maupun kesesatan mengenai hukumannya sesuai dengan konsep, merupakan salah satu alasan pemaaf sehingga pelaku tidak dipidana kecuali kesesatannya itu patut dipermasalahkan kepadanya.⁵

Dalam pengertian perbuatan pidana tidak termasuk hal pertanggungjawaban. Perbuatan pidana hanya menunjuk kepada dilarangnya perbuatan. Apakah orang yang telah melakukan perbuatan itu kemudian dipidana, tergantung pada soal, apakah dia di dalam melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau tidak. Apabila orang yang melakukan perbuatan pidana itu telah mempunyai kesalahan, walaupun dia telah melakukan perbuatan yang terlarang dan tercela, dua tentukan tindak pidana. Asas yang tidak tertulis: "Tindak dipidana jika tidak ada kesalahan". Merupakan dasar pertimbangan dari pada dipidana si pembuatnya".⁶

Persyarat dan asas-asas pertanggungjawaban pidana yang dikemukakan diatas merupakan hal-hal yang sudah diterima secara konvensional dalam dokrit atau teori maupun dalam peraturan perundang-undangan (hukum positif). Permasalahannya, seberapa jauh dokrit atau teori dan ketentuan-ketentuan hukum positif yang konvensional itu dapat juga diterapkan dalam masalah pertanggungjawaban pidana cyber crime. Bertolak dari persyaratan objektif yang konvensional (*asas legalitas*), pertanggungjawaban cyber tentunya harus didasarkan pada sumber hukum perundang-undangan yang berlaku saat ini (baik didalam KUHP maupun didalam Undang-Undang Khusus diluar KUHP).⁷

Pertanggungjawaban pidana dapat diklarifikasikan atas beberapa bagian yaitu:

a) Pertanggungjawaban penuh.

Yang dimaksud dengan pertanggungjawaban penuh disini ialah tiap orang yang menyebabkan peristiwa pidana, yang diancam dengan pidana setinggi pidana pokoknya.

⁵ Barda Nawawi, 2001, *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*, Bandung, Citra Aditya Bakti, hal 23

⁶ Roeslan Saleh, 1983, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar Dalam Hukum Pidana*, Jakarta, Aksara Baru, Jakarta, hal 75

⁷ Barda Nawawi Arief, 2005, *Tindak Pidana Masyarakat*, Semarang, Raja Grafindo, hal 101-102

- b) Pertanggungjawaban sebagian.
Yang dimaksud dengan pertanggungjawaban sebagian ialah apabila seseorang bertanggungjawab atas bantuan, percobaan suatu kejahatan dan diancam dengan pidana sebesar 2/3 (dua pertiga) pidana kejahatan yang selesai.⁸

2. Unsur-unsur Pertanggungjawaban Pidana.

Pertanggungjawaban pidana harus memiliki unsur-unsur pertanggungjawaban pidana agar dapat seseorang dikatakan dapat melakukan pertanggungjawaban pidana tersebut adalah:

a. Kemampuan bertanggungjawab

Dalam hal kemampuan bertanggungjawab dapat dilihat dari keadaan batin seseorang yang melakukan perbuatan pidana untuk menentukan adanya kesalahan, yang mana keadaan jiwa orang yang melakukan perbuatan pidana haruslah sedemikian rupa sehingga dapat dikatakan normal atau sehat, inilah yang dapat mengatur tingkah lakunya sesuai dengan ukuran-ukuran yang dianggap oleh masyarakat.

Sementara bagi orang jiwanya tidak sehat dan normal maka ukuran-ukuran tersebut tidak berlaku baginya dan tidak ada gunanya untuk diadakan pertanggungjawaban, sebagaimana ditegaskan didalam ketentuan Bab III Pasal 44 KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

- 1) Barang siapa yang mengajarkan sesuatu perbuatan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kepadanya karena kurang sempurna akalinya atau karena sakit, berubah akal maka tidak boleh dihukum.
- 2) Jika nyata perbuatan itu tidak dapat dipertanggungjawabkan kepadanya karena kurang sempurna akalinya karena sakit berubah akal maka hakim boleh memerintahkan dan menempatkan dirumah sakit gila selama-lamanya satu tahun untuk diperiksa.
- 3) Yang ditentukan didalam ayat yang diatas, hanya berlaku bagi Mahkamah Agung, Pengadilan Tinggi, Pengadilan Negeri.⁹

⁸ Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad, 1983, *Intisari Hukum Pidana*, Jakarta, Ghalia Indonesia, hal 30

⁹ R.Soesilo, 1986, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Bandung, Karya Nusantara, Sukabumi, hal 60

Menurut Jonkers, ketidakmampuan dalam bertanggungjawab dengan alasan masih muda usia tidak bisa didasarkan pada Pasal 44 KUHP yang disebutkan tidak mampu bertanggungjawab adalah alasan penghapusan pidana yang umum dan yang dapat disalurkan dari alasan-alasan khusus seperti dalam Pasal 44, 48, 49, 50, dan 51 KUHP. Jadi bagi Jonkers yang tidak mampu bertanggungjawab itu bukan saja karena pertumbuhan jiwannya yang cacat atau karena gangguan penyakit, tetapi karena umumnya masih muda, terkena hipnotis dan sebagainya.¹⁰

b. Kesalahan.

Seseorang yang melakukan perbuatan yang bersifat melawan hukum, atau melakukan sesuatu perbuatan mencocoki dalam rumusan perundang-undang hukum pidana sebagai perbuatan pidana, belum dia langsung dipidana. Dia mungkin dipidana tergantung kepada kesalahan. Dapat dipidana seseorang, terlebih dahulu harus ada dua syarat yang menjadi keadaan yaitu, perbuatan yang bersifat melawan hukum sebagai sendi perbuatan pidana, dan perbuatan yang dilakukan itu dapat dipertanggungjawabkan sebagai sedi kesalahan.¹¹

Kesalahan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

a. Kesengajaan

Pengertian tentang kesengajaan tidak terdapat didalam KUHP. Ia harus dicari didalam buku-buku karangan para ahli hukum pidana dan memori penjelasan *wetboek van strafrecht*. Menurut *criminel wetboek nederland* tahun 1809 (Pasal 11) kesengajaan itu adalah maksud untuk membuat sesuatu atau tidak membantu sesuatu yang dilarang atau diperintahkan oleh undang-undang. Defenisi semacam itu adalah sesuai dengan pengertian sengaja menurut hukum adat di Indonesia dan hukum pidana Anglo saxon, termasuk Amerika Serikat.¹²

b. Kealpaan atau kelalaian

¹⁰ Roeslan Saleh, *Op.Cit*, hal 83

¹¹ Bambang Poernomo, 1976, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta, Ghalia Indonesia, hal 135

¹² Zainal Abidin Farid, 2007, *Hukum Pidana I*, Jakarta, Sinar Grafika, hal 266

Culpa lata atau *grove schuld* (kesalahan berat) disebut dengan bahasa Belanda dengan istilah *onachtzaamheid* (kealpaan) dan *nalatigheid* (kelalaian) yang sering juga disebut *schuld in enge zin*, yang berarti kesalahan dalam arti sempit, karena tidak mencangkup kesengajaan. Sebenarnya kesalahan tidak sama dengan *schuld* menurut hukum pidana dan bukan dalam arti social etis atau pengertian sehari-hari. Yang relevan bagi hukum pidana hanyalah *culpa lata*, yaitu kealpaan dan kelalaian, dan bukan *culpa levis* yaitu kelalaian yang sedemikian ringannya, sehingga tidak perlu menyebabkan seseorang dapat dipidana.¹³

B. Tinjauan Umum Mengenai Tindak Pidana Perjudian Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

1. Pengertian Perjudian Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Judi atau “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.¹⁴ Perjudian diartikan sebagai perbuatan dengan berjudi. Berjudi sendiri diartikan sebagai mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.¹⁵ Pengertian lain dari perjudian dalam Bahasa Belanda dapat dilihat dari Kamus Istilah Hukum *Fockema Andreae* yang menyebutkan sebagai “*Hazardspel (Kansspel)*, yaitu permainan judi, permianan untung-untungan yang dapat dihukum berdasarkan pertaruhan yang ada.¹⁶ Selain itu Perjudian adalah permainan dimana permainan bertaruh untuk memilih suatu pilihan diantara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menajadi pemenang, pemain yang kalah taruhan

¹³ Zainal Abidin Farid, *Op.Cit*, hal 325

¹⁴ Poerwadarminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi II, Jakarta, Balai Pustaka, hal 419

¹⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka, hal 367

¹⁶ Mr. N.E. Algradan dan Mr. RR. W. Gokkel, 1983, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, Diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, Jakarta, Bina Cipta, hal 186

akan memberikan taruhannya kepada si pemenang, pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.¹⁷

Menurut pengertian dari Kartini Kartono Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu 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 pasti hasilnya.¹⁸

Perjudian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagai berikut:“Yang dikatakan main judi yaitu permainan yang berdasarkan pengharapan buat yang menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu menjadi bertambah karena kepintaran atau kebiasaan pemain. Yang juga terhitung termasuk permainan judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan, demikian juga segala pertaruhan yang lainnya”.¹⁹

Dalam Pasal 303 dapat juga menyebutkan, sebagai berikut:

- 1) Dihukum dengan hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak banyak-banyaknya enam ribu rupiah, barang siapa dengan tidak berhak:
 - a) Berpencaharian dengan sengaja memajukan atau memberi kesempatan berjudi dengan sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.
 - b) Dengan sengaja memajukan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum atau dengan sengaja turut dalam perusahaan perjudian itu, biarpun diadakan atau tidak diadakan suatu syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan itu.
 - c) Berpencaharian turut main judi.
- 2) Jika bersalah melakukan kejahatan itu dalam pekerjaannya, maka boleh dicabut haknya dalam melakukan pekerjaan itu.²⁰

Dengan demikian, bermain judi secara resmi atau secara hukum dianggap sebagai tindak pidana atau dianggap sebagai kejahatan. Dan jika ada individu yang bekerja dianggap “bersalah” sebab ia melakukan perjudian yang dianggap sebagai kejahatan, maka hak melakukan pekerjaan tadi bisa dicabut (individu dikeluarkan dari pekerjaan). Selanjutnya masyarakat umum

¹⁷ M. Sudrajat Bassar, 1986, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu*, Bandung, Remaja Karya, hal 179

¹⁸ Kartini Kartono, 2005, *Pantologi Sosial*, Jilid I, Jakarta, Rajawali, Raja Grafindo Persada, hal 58

¹⁹ R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)*, Bandung, Sukabumi, Karya Nusantara, hal 222

²⁰ Krtini Kartono, *Op.Cit*, hal 58-59

menganggap tindak perjudian itu sebagai tingkah laku tidak susila, disebabkan oleh esek-eseknya yang buruk dan merugikan. Khususnya merugikan diri sendiri dan keluarganya, karena segenap harta dan kekayaan, bahkan kadang kala juga anak dan istri habis dipertaruhkan dimeja judi. Juga oleh nafsu berjudi orang berani menipu, mencuri, korupsi, merampok, dan membunuh orang lain untuk mendapatkan uang guna bermain judi.²¹

Menurut dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 yang menyatakan bahwa, semua tindak pidana perjudian kejahatan. Bahwa pada hakekatnya perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan agama, kesusilaan, dan moral, serta dengan Pancasila, dan membahayakan bagi penghidup dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian adalah penyakit masyarakat yang tunggal dengan kejahatan yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas.²²

Adapun Peraturan Pemerintah merupakan pelaksanaan dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, yang mengatur tentang larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintah Pusat dan Daerah, baik yang diselenggarakan dikasino, ditempat keramaian maupun yang dikaitkan dengan alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, dan kebiasaan, sepanjang tidak ada merupakan perjudian.²³

2. Jenis-jenis Perjudian Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang perjudian, dalam Pasal 1 Ayat (1), disebutkan ada beberapa jenis perjudian adalah:

²¹ Kartini Kartono, *Ibid*, hal 59

²² Penjelasan Umum Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, *Tentang Penerbitan Perjudian*.

²³ PP Nomor 9 Tahun 1981, *Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penerbitan Perjudian*.

A. Perjudian dikasino, sebagai berikut:

- a) Roulette.
- b) Blackjack.
- c) Baccarat.
- d) Creps.
- e) Keno.
- f) Tombala.
- g) Super ping-pong.
- h) Lotto fair.
- i) Satan.
- j) Paykyu.
- k) Slot machine (*Jackpot*).
- l) Ji Si Kie'm. Big Six Wheel.
- m) Chuc a cluck.
- n) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan.
- o) Yang berputar (*Paseran*).
- p) Pachinko.
- q) Poker.
- r) Twenty one.
- s) Hwa-Hwe.
- t) Kiu-kiu.

B. Perjudian ditempat keramaian, sebagai berikut:

- a) Lempar paser atau bulu ayam pada papan yang tidak bergerak.
- b) Lempar gelang.
- c) Lempar aung (*coin*).
- d) Koin.
- e) Pancing.
- f) Menembak sasaran yang tidak berputar.
- g) Lempar bola.
- h) Adu ayam.
- i) Adu kerbau.
- j) Adu kambing atau domba.
- k) Pacu kuda.
- l) Pacu anjing.
- m) Hailai.
- n) Mayong/macak.
- o) Ere-ere.

C. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan, sebagai berikut:

- a) Adu ayam.
- b) Adu sapi.
- c) Adu kerbau.
- d) Pacu kuda.
- e) Karapan sapi.
- f) Adu domba atau kambing.

g) Adu burung merpati.

Menurut penjelasan diatas, dikatakan bahwa bentuk perjudian seperti adu ayam, karapan sapi, dan sebagainya, itu tidak termasuk kedalam perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian.²⁴

3. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Dalam hukum pidana kita mengenal beberapa rumusan pengertian tindak pidana atau istilah "*strafbaarfeit*". Sedangkan dalam perundang-undangan negara kita istilah tersebut sebagai peristiwa pidana, perbuatan pidana atau delik. Melihat apa yang dimaksud diatas, maka pembentukan undang-undang sekarang sudah konsisten dalam pemakaian istilah tindak pidana. Akan tetapi para sarjana hukum pidana mempertahankan istilah yang dipilihnya sendiri.

Setiap Tindak Pidana yang terdapat didalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana itu pada umumnya dapat dijabarkan kedalam unsur-unsur yang pada dasarnya yang dapat dibagi menjadi 2 (dua) macam, yaitu:²⁵

1) Unsur Subyektif adalah:

Yang dimaksud dengan unsur subyektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang berhubungan dengan diri si pelaku, dan termasuk kedalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung didalam hatinya. Unsur-unsur subyektif dari suatu tindak pidana itu adalah:

²⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981, Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 *Tentang Penerbitan Perjudian*, Dalam Pasal 1 Ayat (1).

²⁵ Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung, Citra Aditya Bakti, hal 193

- a) Kesengajaan atau ketidak sengajaan (*dolus dan culpa*).
- b) Maksud atau *woornement* pada suatu percobaan atau pogging.
- c) Macam-macam maksud atau *oog merk* seperti yang terdapat, misalnya didalam kejahatan-kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain.

2) Unsur Obyektif adalah:

Yang dimaksud dengan unsur obyektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu didalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan. Unsur-unsur obyektif dari suatu tindak pidana itu adalah:

- a) Perbuatan manusia, yaitu akibat terdiri dari perbuatan yang negative yang menyebabkan terjadinya pidana.
- b) Sifat melanggar hukum atau *wederchttelijkheid*.
- c) Kualitas dari si pelaku.
- d) Kualitas yakni, hubungan antara sesuatu tindakan sebagai penyebab dengan sesuatu kenyataan sebagai berikut.
- e) Keadaan sekitar perbuatan itu, keadaan ini dapat terjadi pada waktu melakukan perbuatan.

Pada perjudian timbul adanya unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidak pastian untuk tidak menang atau kalah. Ketegangan akan makin memuncak bila dibarengi dengan kepercayaan animistic pada nasib peruntungan. Kepercayaan demikian tampaknya anak hronistik (tidak pada tempatnya karena salah waktu).²⁶

Adapun unsur-unsur perjudian menurut Pasal 303 bis KUHP, terdiri atas beberapa unsur yaitu:²⁷

1. Unsur Subyektif yaitu:

Menggunakan kesempatan main judi.

2. Unsur Obyektif yaitu:

Dengan melanggar ketentuan dalam Pasal 303

Dalam Pasal 303 bis Ayat (2) KUHP terdiri atas beberapa unsur-unsur didalamnya, yaitu:

²⁶ Kartini Kartono, *Op.Cit*, hal 61

²⁷ R. Soesilo, *Op.Cit*, hal 221-222

1. Unsur Subyektif yaitu:

Turut serta dalam permainan judi.

2. Unsur Obyektif yaitu:

Barang siapa turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum.

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

C. Tinjauan Umum Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1) Pengertian Tindak Pidana Perjudian Online.

Pengertian perjudian online adalah perjudian yang dilakukan penjudi dengan tidak perlu datang langsung ke tempat perjudian, mereka cukup menyiapkan seperangkat komputer atau software di rumah atau di kantor. Diperangkat canggih itu mereka mera dengan mudah mengakses situs itu, kemudian berjudi dilakukan di dunia nyata.²⁸

Perjudian saat ini sering perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang lebih modern. Yang sebelumnya diatur di dalam KUHP bersifat umum (*lex generalis*). Dengan adanya perjudian online yang menggunakan teknologi informasi, dan diatur di dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang bersifat khusus (*lex specialis*) maka mengesampingkan disamping umum.²⁹

²⁸http://repository.ubharajaya.ac.id/1417/2/201610117033_Jiovanno%20Nahampun_BAB%20I.pdf, Diakses Tanggal 04 Agustus 2020, Jam 13:35 Wib.

²⁹http://eprintslib.ummgl.ac.id/915/1/15.0201.0056_BAB%20I_BAB%20II_BAB%20III_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf, Diakses Tanggal 04 Agustus 2020, Jam 15:06 Wib.

Menurut R. Soesilo dalam bukunya yang berjudul Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan yang berdasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga karna pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan juga pengahrapan itu bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga termasuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.³⁰ Seiring kemajuan teknologi informasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang Selama ini hanya di monopoli oleh aktifitas yang bersifat fiksi belaka, lahirnya internet mengubah pradigma komunikasi manusia dalam bergaul, berbisnis dan juga mencari kebutuhan hidup.³¹ Termasuk pemanfaatan perjudian melalui internet yang sudah sangat sudah berkembang dimasyarakat saat ini.

Perjudian online merupakan permianan judi yang dilakukan secara online melalui komputer atau android dan diakses dengan internet. Perjudian online ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk kedalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi pemain yang kalah akan membayar taruhan yang sesuai dengan jumlah nilai yang dipersetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertatuhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian. Sedangkan menurut KUHP tidak ada membahas tentang perjudian online sendiri tetapi didalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja dimana KUHP menjelaskan perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang berdasarkan pengharapan baut menang pada umumnya bergantung kepada

³⁰ R.Soesilo, *Op.Cit*, hal 222

³¹ Agus Raharjo, 2002, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Purwokerto, Citra Aditya Bakti, hal 59

untung-untungan saja, dan juga pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.³²

Undang-undang ITE bukanlah Undang-Undang Tindak Pidana Khusus, berhubungan undang-undang ini tidak semata-mata memuat hukum pidana, melainkan memuat tentang pengaturan mengenai pengelolaan informasi elektronik ditingkatkan nasional, dengan tujuan pembangunan teknologi informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar keseluruhan lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa.³³

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi membawa pengaruh positif dan negatif, ibarat pedang bermata dua. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi disatu pihak memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan peradaban manusia. Dilain pihak kemajuan teknologi ITE tersebut dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang bersifat melawan hukum, yang menyerang berbagai kepentingan hukum masyarakat dan negara. Oleh karena itu didalam undang-undang ITE diatur pula mengenai hukum pidana, khususnya tentang tindak pidana. Hukum pidanak khususnya mengenai tindak pidana melalui ancaman sanksi pidana daya keberlakuannya sangat kuat. Oleh karena pada setiap undang-undang, selalu didalamnya dimuat pula mengenai hukum pidana, tidak terkecuali undang-undang ITE.³⁴

Didalam Undang-Undang ITE telah menetapkan perbuatan-perbuatan mana yang termasuk tindak pidana dibidang ITE (*cyber crime*) dan telah ditentukan sifat jahatnya dan penyerangan terhadap berbagai kepentingan hukum dalam bentuk rumusan-rumusan tindak pidana tertentu. Tindak pidana ITE diatur dalam 9 Pasal dari Pasal 27 sampai dengan Pasal 35. Dalam 9 Pasal

³² R. Soesilo, *Op. Cit*, hal 222

³³ Adami Chawazi dan Ardi Ferdian, 2011, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Malang, Bayu Media Publishing, hal 1

³⁴ *Ibid*, hal 2

tersebut dirumuskan menjadi 20 bentuk/jenis tindak pidana ITE. Pasal 36 tidak merumuskan bentuk tindak pidana ITE tertentu, melainkan merumuskan tentang dasar pemberatan pidana yang diletakkan pada akibat merugikan orang lain pada tindak pidana yang diatur dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34. Dalam Pasal 37 mengatur tentang dasar pemberatan pidana (dengan alasan yang lain dari Pasal 36) pada tindak pidana pada Pasal 27 sampai dengan Pasal 36. Sementara dengan ancaman pidananya ditentukan didalam Pasal 45 sampai dengan Pasal 52.³⁵

Dari 9 Pasal, dari Pasal 27 sampai dengan Pasal 35 yang memiliki muatan perjudian didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengatur mengenai perjudian yaitu terdapat dalam BAB VII dalam Pasal 27 Ayat (2) jo 45 Ayat (1) UU ITE, tersebut disalin dalam satu naskah, maka selengkapnya adalah sebagai berikut:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, dan dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda sebanyak-banyaknya paling banyak Rp. 1.000,000,000,00.- (satu milliard rupiah)”.³⁶

Syarat suatu tindak pidana *lex specialis* dari suatu *lex generalis*, maka tindak pidana ITE dalam Pasal 27 Ayat (2) jo 45 Ayat (1) ini adalah merupakan *lex specialis* dari tindak pidana perjudian, adapun syarat-syarat dari tindak pidana *lex specialis* yang dimaksud adalah:

- 1) Dalam tindak pidana *lex specialis* harus mengandung semua unsur pokok tindak pidana *lex generalis*. Ditambah satu atau beberapa unsur khususnya dalam *lex specialis* yang tidak terdapat dalam *lex generalisnya*.
- 2) Ruang lingkup tindak pidana *lex generalis* dan *lex specialisnya*.
- 3) Terdapat persamaan subjek hukum antara tindak pidana *lex specialis* dengan subjek hukum *lex generalis*. Kalau subjek hukum *lex generalisnya* orang, maka subjek hukum *lex specialisnya* juga harus orang.
- 4) Terdapat persamaan objek tindak pidana antara *lex specialis* dengan objek *lex generalis*.
- 5) Ada persamaan kepentingan hukum yang hendak dilindungi dalam *lex specialis* dengan *lex generalisnya*.

³⁵ *Ibid*, hal 3

³⁶ Adami Chawazi dan Ardi Ferdian, *Op.Cit*, hal 52

- 6) Sumber hukum *lex specialis* harus sama tingkatannya dengan sumber hukum *lex generalisnya*.³⁷

2. Jenis-jenis Tindak Pidana Perjudian Online

Ada beberapa jenis Tindak Pidana ITE diatur didalam 9 Pasal, dari Pasal 27 sampai dengan Pasal 35, dalam 9 Pasal tersebut dirumuskan 20 bentuk/jenis tindak pidana ITE, yaitu:

1. Dalam Pasal 27 Ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melarang kesusilaan.³⁸

2. Dalam Pasal 27 Ayat (2) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana yang ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

3. Dalam Pasal 27 Ayat (3) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana yang ITE yang melarang 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 muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

4. Dalam Pasal 27 Ayat (4) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi

³⁷ *Ibid*, hal 54

³⁸ Adami Chawazawi dan Ardi Ferdian, *Op.Cit*, hal 3

Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

5. Dalam Pasal 28 Ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

6. Dalam Pasal 28 Ayat (2) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditunjukkan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA).

7. Dalam Pasal 29 yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirim Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.³⁹

8. Dalam Pasal 30 Ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun.

9. Dalam Pasal 30 Ayat (2) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

³⁹ *Ibid*, hal 4

10. Dalam Pasal 30 Ayat (3) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

11. Dalam Pasal 31 Ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam satu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain.

12. Dalam Pasal 31 Ayat (2) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik, dari, ke, dan didalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apapun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.⁴⁰

13. Dalam Pasal 32 Ayat (1) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain milik publik.

14. Dalam Pasal 32 Ayat (2) yang menyatakan bahwa sebagai berikut:

⁴⁰ *Ibid*, hal 5

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentrasfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik orang lain yang tidak berhak.

15. Dalam Pasal 32 Ayat (3) yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembuyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik yang mengakibatkan terbentuknya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

16. Dalam Pasal 33 yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.⁴¹

17. Dalam Pasal 34 yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

- a. Perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang direncanakan atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
- b. Sandi lewat komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditunjukkan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dengan Pasal 33.

⁴¹ *Ibid*, hal 6

Kecuali jika tindakan tersebut untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawanhukum.

18. Dalam Pasal 35 yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang melarang setiap orang dengan sengaja tanpa hak atau melawan hukum, melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Dokumen dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.⁴²

19. Dalam Pasal yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana ITE yang merang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasa; 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

20. Dalam Pasal 37 yang menyatakan sebagai berikut:

Tindak pidana yang melarang setiap orang dengan sengaja melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 diluar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada diwilayah Indonesia.⁴³

Dari penjelasan diatas dari Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 , ada beberapa bentuk/jenis tindak pidana kejahatan yang secara terperinci didalamnya, yang diatur didalam ITE yang mengatur didalamnya sebagai berikut:

1. Jensi kejahatan Siber yang diatur didalam Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagai berikut:

⁴² *Ibid*, hal 7-8

⁴³ *Ibid*, hal 8

- a. Meretas (*Hacking*). Didalam Pasal 30 Ayat (1).
 - b. Intersepsi ilegal. Didalam Pasal 31 Ayat (1) dan Pasal 31 Ayat (2).
 - c. Mengotori (*Defacing*). Didalam Pasal 32. Ayat (1).
 - d. Pencurian Elektronik. Didalam Pasal 32 Ayat (2).
 - e. Interference. Didalam Pasal 33.
 - f. Memfasilitasi tindak pidana terlarang. Didalam Pasal 34.
 - g. Pencurian identitas. didalam Pasal 35.
2. Jenis tindak pidana dalam bentuk Konten Ilegal yang diatur didalam Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, sebagai berikut:
- a. Porno grafi. Didalam Pasal 27 Ayat (1).
 - b. Judi. Didalam Pasal 27 Ayat (2).
 - c. Finat. Didalam Pasal 27 Ayat (3).
 - d. Pemerasan. Didalam Pasal Ayat (4).
 - e. Tipuan yang membahayakan konsumen. Didalam Pasal 28 Ayat (1).
 - f. Ujuaran kebencian. Didalam Pasal 28 Ayat (2).
 - g. Ancaman kekerasan terhadap orang lain. Didalam Pasal 29.

3. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian Online

Adapun unsur-unsur yang mengatur tentang tindak pidana perjudian online yang ada didalam Undang-Undang ITE, sebagai berikut:

- A. Dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:
 1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang dengan sengaja melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Tanpa hak mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian⁴⁴

B. Dalam Pasal 28 Ayat (2) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Menyebarkan rasa kebencian atau permusuhan kepada masyarakat yang berdasarkan suku, agama, ras dan antargolongan.

C. Dalam Pasal 29 Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Melakuakn ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditunjukkan secara pribadi lewat Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

D. Dalam Pasal 30 Ayat (2) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

⁴⁴ Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 19 Tahun 2016, Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, *Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, 2007, Surabaya, Cetakan I, Kasindo Utama, hal 17

Tanpa hak atau melawan hukum, mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan atau Dokumen Elektronik.⁴⁵

E. Dalam Pasal 31 Ayat (1) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyedapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik orang lain.

F. Dalam Pasal 32 Ayat (1) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik.⁴⁶

G. Dalam Pasal 33 Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

⁴⁵ *Ibid*, hal 18

⁴⁶ *Ibid*, hal 19

2. Unsur Obyektif, adalah:
Berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.
- H. Dalam Pasal 34 Ayat (1) Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:
1. Unsur Subyektif, adalah:
Setiap orang melakukan tindak pidana.
 2. Unsur Obyektif, adalah:
Memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimport, Mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki.
- I. Dalam Pasal 35 Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:
1. Unsur Subyektif, adalah:
Setiap orang melakukan tindak pidana.
 2. Unsur Obyektif, adalah:
Melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.⁴⁷
- J. Dalam Pasal 36 Undang-Undang ITE, yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:
1. Unsur Subyektif, adalah:
Setiap orang melakukan tindak pidana.
 2. Unsur Obyektif, adalah:
Melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain.
- K. Dalam Pasal 37 Undang-Undang ITE yang mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

⁴⁷ *Ibid*, hal 20

1. Unsur Subyektif, adalah:

Setiap orang melakukan tindak pidana.

2. Unsur Obyektif, adalah:

Melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 diluar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada diwilayah yuridiksi Indonesia.⁴⁸

4. Sanksi Pidana Tindak Pidana Perjudian Online

Apabila tindak pidana dalam Pasal 27 Ayat (2) jo 45 Ayat (2) UU ITE yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00.- (satu millar rupiah)”.⁴⁹

Adapun sanksi pidana yang diatur didalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang merumuskan tentang larangan perjudian, sebagai berikut:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa ijin:
 1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.
 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tatacara.
 3. Menjadi turut seras pada permainan judi sebagai pencaharian.
- 2) Kalau bermasalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang

⁴⁸ *Ibid*, hal 21

⁴⁹ Adami Chawazi dan Ardi Ferdian, *Op.Cit*, hal 54

keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antar mereka yang turut berlomba atau bermain demikian juga segala pertaruhan lainnya⁵⁰

Sementara itu didalam Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang merumuskan sebagai berikut:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan dalam Pasal 303.
 2. Barang siapa ikut serta main judi dijalan umum atau dipinggir jalan umu, kecuali kalau ada ijin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi ijin untuk mengadakan perjudian itu.
- 2) Jiak ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pembedanaan 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.⁵¹

⁵⁰ *Ibid*, hal 55-56

⁵¹ *Ibid*, hal 56-57

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup permasalahan dalam penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk membatasi permasalahan pertanggungjawaban pidana pelaku perjudian online dilihat dari perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Studi Putusan Nomor: 3174/PID.SUS/2018/PN MDN.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif yaitu jenis penelitian yang menggunakan konsep legal positif, bahwa hukum identik dengan norma-norma tertulis yang dibuat dan diundangkan oleh lembaga atau pejabat negara yang berwenang serta memandang hukum sebagai system normative yang bersifat otonom, tertutup dan terlepas dari kehidupan masyarakat.

C. Metode Pendekatan Masalah

Metode pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode Pendekatan Perundang-undangan (Statute approach). Pendekatan Perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.
- b. Pendekatan Kasus (Case approach) adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan pengkajian putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap⁵², yaitu menganalisis Putusan Nomor 3174/PID.SUS/2018/PN MDN.

⁵² Peter Mahmud Marzuki, 2005, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana, hal 133-134

D. Sumber Bahan Penelitian

Bahan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bahan Hukum Primer adalah Kasus yang didapat dari Pengadilan Negeri Medan Nomor 3174/PID.SUS/2018/PN MDN, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Bahan Hukum Sekunder adalah Semua Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku literature, kamus-kamus hukum.

E. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan melalui penelitian kepustakaan, dengan mempelajari dokumen-dokumen, tulisan para ahli, buku-buku literature, situs internet, kamus hukum serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan materi dan isu permasalahan.

F. Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini, analisis yang dilakukan dengan cara menganalisis Putusan Nomor 3174/PID.SUS/2018/PN MDN, yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dan dikerjakan dengan Undang-Undang Republik Indonesia yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, juga yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dan dikerjakan dengan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Informasi dan Transaksi Elektronik kemudian menyusun dengan sistematis untuk menjawab permasalahan.