

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada. Kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya unsur-unsur ekonomi dan sosial memiliki peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan¹. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP.

Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerana kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain.²

¹ Putri Oktaviyani , 2018, “ *Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Laweyan Surakarta)*”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal 1

² R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , hal 222

Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Bahkan ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain.

Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber.³ Bahkan dalam perjudian sendiri, dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi perjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi *online*.

Perjudian secara *online* telah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

³ Niniek Suparni, 2009, *Cyberspace Problematika & Antisipasi Pengaturannya*, Sinar Grafika, Jakarta, hal 1

Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa 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.”⁴

Judi *Online* merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau *smartphone*, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling*). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti di internet.⁵

Banyaknya jenis-jenis permainan judi *Online* tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut :

⁴ *Ibid*, hal. 221

⁵ Jupiter, 2017, “*Tinjaun Yuridis Kriminologis Bandar Judi Bola Online di Jakarta Dihubungkan Dengan Undang-Undnag No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elelektroni*”, Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Pasundan , hal 4

1. Poker Online
2. Togel Online
3. Casino Online
4. Permainan Judi Bola Online

Setiap jenis judi *Online* diatas sangat banyak di mainkan oleh masyarakat dan sangat banyak peminatnya. Namun, diantara keempat jenis judi online tersebut, dapat dipastikan permainan judi bola online yang sangat banyak di mainkan oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia, yang dikerenakan karena besarnya jumlah keuntungan yang didapat dari permainan judi bola online ini.

Maraknya perjudian secara online ini dapat menjadikan orang yang suka bermain judi online menjadi pecandu judi online. Ketika bermain judi online tidak selamanya mendapat keuntungan, melainkan terkadang seseorang yang bermain judi online mendapatkan kerugian dengan kekalahan, maka dari itu ketika seseorang yang sedang bermain judi online mengalami kekalahan, maka uang yang ditaruhkan dalam permainan tersebut akan habis, yang mengakibatkan seseorang tersebut akan berusaha mencari modal kembali untuk dapat bermain judi online kembali.

Untuk mencari modal kembali pejudi online dapat menggunakan uang yang dimilikinya kembali, namun ada pula ketika tidak memiliki uang lagi untuk dijadikan modal maka seorang pemain judi online akan melakukan segala hal termasuk melakukan tindak pencurian, untuk mendapatkan modal bermain judi kembali. Inilah akibat dari judi online yang dapat merusak masyarakat. Tidak dipungkiri juga seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain judi akan memiliki niat untuk dapat

membuat orang lain bermain judi online yang dimana seseorang yang kecanduan tersebut dapat membuat permainan judi online yang dapat dimainkan oleh orang lain, atau dengan kata lain seseorang tersebut akan menjadi Bandar dari judi online yang dapat mendistribusikan permainan judi online agar dapat dimainkan oleh orang lain.

Seiring semakin berkembangnya kasus perjudian online ini, sudah merambah ke berbagai daerah-daerah diseluruh Indonesia. Di medan sendiri sudah sangat banyak ditemukan kasus perjudian online. Faktanya dari putusan yang dikeluarkan oleh Pengadilan Negeri Medan pada portal Direktorat Mahkamah Agung terhadap terdakwa kasus perjudian online pada tahun 2018, mencapai angka 13 (tiga belas) putusan. Begitu juga dengan putusan yang dikeluarkan pada tahun 2019 yang dimana baru mengeluarkan 1 (satu) putusan kasus terhadap terdakwa kasus perjudian online⁶, dan mungkin akan makin bertambah sampai akhir tahun 2019 ini.

Begitu juga dengan putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan negeri medan dengan putusan nomor 749/Pid.Sus/2018/PN.Mdn bahwa pengadilan negeri medan menyatakan bahwa Kendry Tandri alias Ken sebagai terdakwa dan telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “ Dengan Sengaja dan Tanpa Hak membuat dapat diaksesnya informasi dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Menetapkan pidana terhadap terdakwa dengan pidana penjara selama 2 (dua) tahun 6 (enam) bulan dan denda sebesar Rp.50.000.000,00 (lima

⁶ Direktori Putusan – Mahkamah Agung diakses dari <https://putusan.mahkamahagung.go.id/pengadilan/pn-medan/direktori/pidana-khusus/>, pada tanggal 16 mei 2019 pukul 22.08 wib

puluh juta rupiah) dengan ketentuan apabila denda tidak dibayar maka harus diganti dengan pidana penjara selama 1 (satu) bulan. Dimana Kendry Tandri pada hari Jumat tanggal 12 Januari 2018 di kantor PT MUSIM MAS Jalan Yos Sudarso Km7,8 Tanjung Mulia Kec. Medan Deli Kota Medan ditangkap oleh pihak kepolisian Polda Sumatera Utara. Dengan barang bukti berupa 1 (satu) buah ATM Bank Mandiri dengan No. 4097662819000616, 1 (satu) buah buku rekening tabungan BNI Taplus dengan No rekening 0507556665 Kendry Tandri, 1 (satu) buah rekening tabungan Bank Mandiri dengan No 1050011170716 an. Kednry Tandri, 1 (satu) eksmplar rekening koran Bank BNI Taplus dengan nomor rekening 0507557775 atas nama Kendry Tandri, 1 (satu) eksmplar rekening koran Bank BNI Taplus dengan nomor rekening 1050011170716 atas nama Kendry Tandri, 1 (satu) buah hp Vivo Y69 warna putih, 1 (satu) buah simcard No. 082279182173, 1 (satu) simcard No. 082377375770, 1 (satu) buah ATM BNI Taplus No rekening 5371760030104300.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik memilih judul skripsi **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA PELAKU YANG TANPA HAK MEMBUAT DAPAT DIAKSES INFORMASI DOKUMEN ELEKTRONIK YANG MEMILIKI MUATAN PERJUDIAN (Studi Putusan Nomor.794/ Pid. Sus/2018/PN.Mdn) ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian (Studi Putusan Nomor.794/Pid.Sus/2018/PN.Mdn) ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Bagaimana Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian (Studi Putusan Nomor.794/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

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. TINJAUAN UMUM MENGENAI PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA

1. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana

Menurut Mahrus Ali dalam bukunya yang berjudul *Asas-asas hukum pidana korporasi* pengertian 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 tindak pidana adalah asas legalitas, sedangkan dasar dapat dipidananya 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 menyangkut masalah pertanggungjawabn pidana.⁷

Jadi perbuatan yang tercela oleh masyarakat itu di pertanggung jawabkan pada si pembuatnya. Artinya celaan yang obyektif terhadap perbuatan itu kemudian diteruskan kepada si terdakwa. Menjadi soal selanjutnya, apakah si terdakwa juga di cela dengan dilakukannya perbuatan itu? Kenapa perbuatan yang secara obyektif tercela itu, secara subyektif di pertanggungjawabkan kepadanya, adalah karena musabab daripada perbuatan itu adalah diri daripada si pembuatnya.⁸

Dalam pengertian perbuatan pidana tidak termasuk hal pertanggungjawaban. Perbuatan pidana hanya menunjuk kepada dilarangnya perbuatan. Apakah orang yang

⁷ Mahrus Ali, 2013, *Asas-Asas Hukum Pidana Korporasi*, Rajawali Pers, Jakarta , hal 94

⁸ Roeslan Saleh, 1983, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar Dalam Hukum Pidana*, Aksara Baru, Jakarta, hal 75

telah melakukan perbuatan itu kemudian juga dipidana, tergantung pada soal, apakah dia didalam melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau tidak. Apabila orang yang melakukan perbuatan pidana itu telah memang mempunyai kesalahan, maka tentu dia akan dipidana. Tetapi, manakala dia tidak mempunyai kesalahan, walaupun dia telah melakukan perbuatan yang terlarang dan tercela, dia tentu tidak dipidana. Asas yang tidak tertulis: “Tidak dipidana jika tidak ada kesalahan”, merupakan dasar pertimbangan daripada dipidananya si pembuat.⁹

Persyaratan dan asas-asas pertanggungjawaban pidana yang dikemukakan diatas merupakan hal-hal yang sudah diterima secara konvensional dalam doktrin/teori maupun dalam peraturan perundang-undangan (hukum positif). Permasalahannya, seberapa jauh doktrin/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 crime tentunya harus didasarkan pada sumber hukum perundang-undangan yang berlaku saat ini (baik dalam KUHP maupun Undang-undang khusus diluar KUHP).¹⁰

Pertanggungjawaban pidana dapat diklasifikasikan atas :

- Pertanggungjawaban penuh

⁹ *Ibid*, hal 75

¹⁰ Barda Nawawi Arief, 2005 *Tindak Pidana Mayantara*, Raja Grafindo Persada, Semarang, hal 101-102

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

- Pertanggungjawaban sebagian

Yang dimaksud dengan pertanggungjawaban sebagian ialah apabila seseorang bertanggungjawab atas bantuan, pecobaan suatu kejahatan dan diancam dengan pidana sebesar 2/3 (dua pertiga) pidana kejahatan yang selesai.¹¹

2. Syarat-Syarat Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana haruslah memiliki syarat-syarat pertanggungjawaban pidana agar dapat seseorang dapat dikatakan dapat melakukan pertanggungjawaban pidana, adapun unsur pertanggungjawaban pidana tersebut adalah :

a. Mampu bertanggungjawab

Kemampuan atau tidak mampu bertanggungjawab (dalam arti kesalahan) ditetapkan oleh adanya hubungan kausal (sebab-akibat) antara penyimpangan jiwa terdakwa dan delik.¹² KUHP di seluruh dunia pada umumnya tidak mengatur tentang kemampuan bertanggungjawab. Yang diatur ialah kebalikannya, yaitu ketidakmampuan bertanggungjawab, seperti isi pasal 44 KUHP Indonesia, yang masih memakai rumusan pasal 37 lid 1 W.v.S. Nederland tahun 1886 yang berbunyi : “tidak dapat dipidana ialah barang siapa yang mewujudkan suatu peristiwa, yang

¹¹ Mustafa Abdullah dan Ruben Achmad, 1983, *Intisari Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hal 30

¹² Zainal Abidin Farid, 2007, *Hukum Pidana 1*, Sinar Grafika, Jakarta, hal 262

tidak dapat dipertanggungjawabkan kepadanya, sebab kurang sempurna atau gangguan sakit kemampuan akalnya”¹³.

b. Kesalahan

Seseorang melakukan perbuatan yang bersifat melawan hukum, atau melakukan suatu perbuatan mencocoki dalam rumusan undang-undang hukum pidana sebagai perbuatan pidana, belumlah berarti bahwa dia langsung dipidana. Dia mungkin dipidana, yang tergantung kepada kesalahannya. Dapat dipidananya seseorang, terlebih dahulu harus ada dua syarat yang menjadi keadaan, yaitu perbuatan bersifat melawan hukum sebagai sendi perbuatan pidana, dan perbuatan yang dilakukan itu dapat dipertanggungjawabkan sebagai sendi kesalahan.¹⁴

Kesalahan dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

- Kesengajaan

Pengertian tentang kesengajaan tidak terdapat didalam KUHPidana. Ia harus dicari di dalam buku-buku karangan para ahli hukum pidana dan memorie 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 Indonesia dan hukum pidana anglo-saxon, termasuk amaerika serikat.¹⁵

¹³ *Ibid*, hal 260

¹⁴ Bambang Poernomo, 1976, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta, Hal 135

¹⁵ Zainal Abidin Farid, *Op.Cit*, hal. 266

Tentang pengertian kesengajaan, dalam hukum pidana dikenal 2 (dua) teori sebagai berikut:

- Teori kehendak (*wilstheorie*)

Menurut von hippel, kesengajaan adalah kehendak membuat suatu tindakan dan kehendak menimbulkan suatu akibat dari tindakan itu. Akibat dikehendaki apabila akibat itu yang menjadi maksud dari tindakan tersebut.

- Teori membayangkan (*voorstellingstheorie*)

Teori ini dikemukakan oleh frank dalam bukunya festschrift gieszen tahun 1907 teori ini mengemukakan bahwa manusia tidak mungkin dapat menghendaki suatu akibat, manusia hanya dapat mengingini, mengharapkan atau membayangkan kemungkinan adanya suatu akibat.¹⁶

- Kealpaan atau Kelalaian

Culpa lata atau *grove schuld* (kesalahan berat) disebut dalam 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 mencakup kesengajaan. Sebenarnya kesalahan tidak sama pengertiannya dengan *schuld* didalam bahasa belanda, tetapi karena tidak ada bahasa indonesianya yang penulis temukan, maka dipakai saja istilah kesalahan, yang sudah tent pengertian *schuld* menurut hukum pidana, dan bukan dalam arti social etis, atau pengertian sehari-hari. Yang relevan bagi hukum pidana hanyalah *culpa lata*, yaitu kelapaan dan

¹⁶ Leden Marpaung, 2005, *Asas-Teori-Praktek Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, hal 14

kelalaian, dan bukan *culpa levis*, yaitu kelalaian yang sedemikian ringannya, sehingga tidak perlu menyebabkan seseorang dapat dipidana.¹⁷

Pada umumnya kealpaan dibedakan atas :

- Kealpaan dengan kesadaran, dalam hal ini si pelaku membayangkan atau menduga akan timbulnya suatu akibat, tetapi walaupun ia berusaha untuk mencegah, tetap timbul juga juga akibat tersebut.
- Kealpaan tanpa kesadaran, dalam hal ini si pelaku tidak membayangkan atau menduga akan timbulnya suatu akibat yang dilarang dan diancam hukuman oleh undang-undang, sedangkan ia seharusnya memperhitungkan akan timbulnya suatu akibat.¹⁸

c. Error, Drwaling (Kekhilafan)

Error atau kekhilafan atau pun kesalahpahaman menurut satochid kartanegara terbagi atas :

- Kesalahan paham yang sebenarnya (*feitelijke dwaling*)
- Kesalahan paham hukum (kekhilafan tentang hukum)

Kekhilafan tentang fakta, yang oleh kertanegara disebut kesalahan paham yang sebenarnya, dalam literature biasa juga disebut *error in facti* dan *mistake of fact*. Menurut ketentuan umum mengenai kekhilafan tentang fakta atau keadaan terdapat dalam dua hal :

¹⁷ Zainal Abidin Farid, *Op.Cit*, hal 325

¹⁸ Leden Marpaung, *Op.Cit*, hal 26

- Pembuat delik tidak menyadari beberapa unsur-unsur mutlak delik yang dilakukan betul-betul ada, perbuatan demikian diizinkan
- Ia secara keliru menganggap bahwa keadaan-keadaan tertentu ada, yang bilamana betul-betul ada, perbuatan demikian diizinkan.¹⁹

3. Kesalahan

Asas “tiada pidana tanpa kesalahan” (asas culpabilitas : *nulla poena sine culpa*) pada umumnya diakui sebagai prinsip umum di berbagai Negara. Namun, tidak banyak KUHP di berbagai Negara yang merumuskan secara tegas (eksplisit) asas ini didalam KUHP-nya. Biasanya perumusan asas ini terlihat dalam perumusan mengenai pertanggungjawaban pidana.²⁰

Beberapa pendapat dari pakar hukum pidana tentang kesalahan (*schuld*) yang pada hakikatnya adalah pertanggungjawaban pidana :

A. Metzger

Menurut Metzger kesalahan adalah keseluruhan syarat yang memberikan dasar untuk adanya pencelaan pribadi terhadap pelaku hukum pidana.

B. Pompe

Menurut Pompe pada pelanggaran norma yang dilakukan karena kesalahan, biasanya bersifat melawan hukum itu merupakan segi luarnya. Yang bersifat melawan hukum adalah perbuatannya. Segi dalamnya, yang berhubungan dengan kehendak pelaku adalah kesalahan.²¹

¹⁹Zainal Abidin Farid, *Op.Cit*, hal 318-319

²⁰ Barda Nawawi Arief, 1990, *Perbandingan Hukum Pidana*, Rajawali Pers, Semarang , hal 113

²¹ <http://kampushukum.com/pengertian-kesalahan-schuld-menurut-ahli-pidana/> Diakses Tanggal 19 Juli 2019 Pukul 22.08 Wib

C. Simons

Menurut Simons Kesalahan adalah terdapatnya keadaan psikis keadaan tertentu pada seseorang yang melakukan tindak pidana dan adanya hubungan antara keadaan melakukan tindak pidana dan adanya hubungan antara keadaan tersebut dengan perbuatan yang dilakukan, yang sedemikian rupa hingga orang itu dapat dicela karena melakukan perbuatan tadi.²²

D. Jonkers

Menurut Jonkers didalam keterangan tentang “*schuldbegrip*” membuat pembagian atas tiga bagian dalam pengertian kesalahan yaitu :

- Selain kesengajaan atau kealpaan (*opzet of schuld*)
- Meliputi juga sifat melawan hukum (*de wederrechtelijkheid*)
- Dan kemampuan bertanggungjawab (*de toerekenbaarheid*)²³

Berkaitan dengan kesalahan yang bersifat psikologi dan kesalahan yang bersifat normative diatas, juga unsur-unsur tindak pidana dan pendapat para pakar mengenai kesalahan, dapat disimpulkan bahwa kesalahan memiliki beberapa unsur :

- a. Adanya kemampuan bertanggungjawab pada sipelaku, dalam arti jiwa sipelaku dalam keadaan sehat dan normal
- b. Adanya hubungan baik antara si pelaku dengan perbuatannya, baik yang disengaja (*dolus*) maupun karena kealpaan (*culpa*)
- c. Tidak adanya alasan pemaaf yang dapat menghapus kesalahan²⁴

4. Alasan Pemaaf

Alasan pemaaf atau *schulduitsluitingsgrond* ini menyangkut dalam pertanggungjawaban seseorang terhadap perbuatan pidana yang telah dilakukannya atau *criminal responsibility*. Alasan pemaaf ini menghapuskan kesalahan orang yang

²² Roeslan Saleh, *Op.Cit.* 78-79

²³ Bambang Pernomo, 1982, *Asas-Teori-Praktek Hukum Pidana*, Ghalia Indonesia, Yogyakarta, hal 136

²⁴ Roeslan Saleh, *Op.Cit.*, hal. 82

melakukan deli katas dasar beberapa hal.²⁵ Seseorang yang melakukan perbuatan melawan hukum dianggap tidak bersalah, apabila sipembuatnya tidak dapat dipertanggungjawabkan, karena terdapatnya cacad *psychisch* dan lain lain.²⁶

Alasan ini dapat kita jumpai didalam hal orang itu melakukan perbuatan dalam keadaan :

- a. Tidak dipertanggungjawabkan (*otoerekeningsvaatbaar*)
- b. Pembelaan terpaksa yang melampaui batas (*noodweer excess*)
- c. Daya paksa (*overmacht*)²⁷

Alasan pemaaf menyangkut pribadi si pembuat, dalam arti bahwa orang ini tidak dapat dicela (menurut hukum) dengan perkataan lain ia tidak bersalah atau tidak dapat dipertanggungjawabkan, meskipun perbuatannya bersifat melawan hukum. Jadi disini ada alasan yang menghapuskan kesalahan si pembuat, sehingga tidak mungkin pemidanaan. Alasan pemaaf terdapat dalam pasal 44 KUHP , pasal 49 ayat (2) KUHP, pasal 51 ayat (2) KUHP (dengan ktikad baik melaksanakan perintah jabatan yang tidak sah). Adapun mengenai pasal 48 KUHP ada dua kemungkinan, dapat merupakan alasan pembedaan dan dapat pula merupakan alasan pemaaf²⁸.

²⁵ Teguh Prasetyo, 2010, *Hukum Pidana*, Rajawali Pers, Jakarta, hal 84

²⁶ Rachmat Setiawan, 1981, *Tinjauan Elementer Perbuatan Melawan Hukum*, Alumni, Bandung, hal 28

²⁷ Teguh Prasetyo, *Op.Cit*, hal 84

²⁸ Gusnadi Ismu dan Efendi Jonaedi, 2014, *Cepat dan Mudah Memahami Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, hal 89

Yang harus bertanggungjawab atas perbuatan-perbuatan pidana yang telah dilakukan oleh mereka yang menurut undang-undang sebenarnya tidak mampu bertanggungjawab adalah :

- Bila yang berbuat tindak pidana adalah anak-anak dibawah umur maka hal ini menjadi tanggungjawab orangtua/wali/pengasuhnya.
- Bila pelakunya adalah orang dewasa yang tidak sehat akal, maka yang bertanggungjawab dalam hal ini adalah curator atau pengampunnya.²⁹

Begitu juga dengan alasan pemaaf negara untuk menghapus menjalankan pidana terhadap terpidana antara lain sebagai berikut :

a. Sebab meninggalnya terpidana

Orang yang harus menanggung akibat hukum tindak pidana yang diperbuatnya adalah si pembuatnya sendiri, dan tidak orang lain. Setelah si pembuat yang harus memikul segala akibat hukum itu meninggal dunia, maka secara praktis pidana tidak dapat dijalankan.

b. Sebab kadaluwarsa

Pasal 84 ayat (1) menyatakan bahwa “kewenangan menjalankan pidana hapus karena kadaluwarsa”. Ketentuan ini juga berarti kewajiban terpidana untuk menjalani atau melaksanakan pidana yang telah dijatuhkan kepadanya menjadi hapus setelah lewatnya waktu tertentu.

c. Sebab pemberian grasi

²⁹ A. Ridwan Halim, 1982, *Hukum Pidana Dalam Tanya Jawab*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hal 64

Pemberian grasi atau pengampunan pada mulanya di zaman kerajaan absolut di Eropa adalah berupa anugerah raja (*vorstelijke gunst*) yang memberikan pengampunan kepada orang yang telah dipidana, jadi sifatnya sebagai kemurahan hati raja yang berkuasa. Tetapi setelah tumbunya Negara-negara modern dimana kekuasaan kehakiman telah terpisah dengan kekuasaan pemerintahan atas pengaruh dari paham trias politica, yang mana kekuasaan pemerintahan tidak dapat sehendaknya ikut campur kedalam kekuasaan kehakiman, maka pemberian grasi berubah sifatnya mejadi sebagai upaya koreksi terhadap putusan pengadilan, khususnya didalam hal pelaksanaannya³⁰

B. TINJAUAN UMUM MENGENAI PERJUDIAN ONLINE

1. Pengertian Perjudian Online

Menurut R. Soesilo dalam bukunya yang berjudul kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan 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 atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain.³¹

Seiring kemajuan teknologi informasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya di monopoli oleh aktivitas yang bersifat fiksi belaka. lahirnya internet mengubah paradigma komunikasi manusia

³⁰ Adami Chazawi, 2014, *Pelajaran Hukum Pidana Bagian 2*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal 193-198

³¹ R. Soesilo, 1986, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, hal 222

dalam bergaul, berbisnis dan juga mencari kebutuhan hidup.³² Termasuk pemanfaatan perjudian melalui internet yang sudah sangat berkembang di masyarakat saat ini.

Perjudian online merupakan permainan 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 ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian³³. Sedangkan menurut KUHP tidak ada membahas tentang perjudian online sendiri tetapi di dalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja yang dimana KUHP menjelaskan perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain³⁴.

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu

³² Agus Raharjo, 2002, *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Purwokerto, hal 59

³³ Lumbantobing C.H Rikki, 2017, "*Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Turut Serta Dalam Perusahaan Permainan Judi (Studi Putusan Nomor. 268/Pid.B/2015/PN.BNJ)*", Skripsi Fakultas Hukum, Universitas HKBP Nommensen, hal 31

³⁴ R. Soesilo, *Op.Cit*, hal 222

taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin website judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.³⁵

Mengetahui adanya tindak pidana perjudian melalui via internet, dan untuk memperkuat bukti adanya permainan judi tersebut, dengan melakukan registrasi member ke admin website tersebut untuk mendapatkan username dalam mengikuti permainan dimaksud. Bila sudah memiliki username, admin akan memberikan instruksi-instruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur permainan. Karena itu untuk bertransaksi antara pemain/petaruh dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Di samping menggunakan internet dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handphone dengan nomor tertentu yang digunakan antar member.

Judi online yang telah menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia ini dikenal semacam permainan Poker, Capsa, E-lotere, Sabung Ayam dan bola. Judi online hadir diindonesia karena berhubung pemerintah serta agama menolak adanya perjudian yang ada di Indonesia, maka daipada itu para pemilik website yang

³⁵ Onno W. Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Reseaarch Group*, ITB, 2007, Lihat dalam yldav@garuda.drn.go.id. Diakses tanggal 28 Mei 2019 pukul 22.15 Wib

biasanya merupakan orang Indonesia juga membuka website perjudian online melalui internet untuk mempermudah siapa saja yang ingin bermain.

Sebagai akibatnya penjudi-penjudi di perjudian internet telah memusingkan perusahaan-perusahaan penerbit kartu kredit bekeanan dengan penggunaan kartu kredit oleh para penjudi. Perusahaan-perusahaan tersebut telah berusaha membatasi penggunaan kartu kredit yang diterbitkan untuk digunakan pemegang kartu kredit dalam kegiatan perjudian. Caranya adalah dengan melarang pemegang kartu menggunakan kartu kredit mereka untuk berjudi di internet dan mengembangkan transaction codes sehingga apabila bank-bank mngkehendaki, maka bank-bank tersebut dapat menggunakan codes tersebut untuk melakukan pemblokiran atas pembayaran kartu-kartu keredit itu.³⁶

2. Unsur-Unsur Tindak Pidana Perjudian Online

Pada hakikatnya, setiap perbuatan pidana harus terdiri dari unsur-unsur lahiriah (fakta) oleh perbuatan, mengandung kelakuan dan akibat yang ditimbulkan karenanya. Keduanya memunculkan kejadian dalam alam lahir (dunia).³⁷ Tindak pidana merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar dalam hukum pidana. Moeljatno lebih sering menggunakan kata perbuatan dari pada tindakan. Menurut beliau “Perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan larangan

³⁶ Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cyber Crime)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal 167

³⁷ Moeljatno, 2002, *Azas-Azas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 64

mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut”.

Unsur atau elemen perbuatan pidana menurut Moeljatno adalah :

1. Kelakukan dan akibat (perbuatan).
2. Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
3. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.
4. Unsur melawan hukum yang obyektif.
5. Unsur melawan hukum yang subyektif.³⁸

Berkaitan dalam masalah judi ataupun perjudian yang sudah semakin merajalela dan merasuk sampai ketinggian masyarakat yang paling bawah sudah selaknyaknya apabila permasalahan ini bukan lagi dianggap masalah sepele. Masalah judi maupun perjudian lebih tepat disebut kejahatan dan merupakan tindak criminal yang menjadi kewajiban semua pihak untuk ikut serta menanggulangi dan memberantas sampai ke tingkat yang paling tinggi.

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

Dalam penjelasan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 disebutkan adanya pengklarifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumnya. Ancaman hukum yang berlaku sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

³⁸ *Ibid*, hal. 69

Begitu juga dengan unsur-unsur perjudian menurut pasal 303 ayat (1) KUHP terdiri dari dua unsur yaitu :

1. Unsur subyektif yaitu :

Dengan Sengaja melakukan tindak pidana.

2. Unsur obyektif yaitu :

- Menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi.
- Menjadikan sebagai pecarian, atau turut serta dalam suatu perusahaan.³⁹

Begitu juga dengan unsur-unsur perjudian secara online yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) Undang-undang ITE yaitu :

1. Unsur subyektif yaitu :

setiap orang dengan sengaja melakukan tindak pidana

2. Unsur obyektif yaitu :

Tanpa hak mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

3. Jenis-Jenis Perjudian Online

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu :

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

1. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

³⁹ R. Soesilo, *Op.Cit*, hal 222

- a. Roulette
 - b. Blackjack
 - c. Bacarat
 - 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
 - n. Chuc a Cluck
 - o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran ataunpapan
 - p. Yang berputar (Paseran)
 - q. Pachinko
 - r. Poker
 - s. Twenty One
 - t. Hwa-Hwe
 - u. Kiu-Kiu
3. Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:

- a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
 - b. Lempar gelang
 - c. Lempar uang (coin)
 - d. Koin
 - e. Pancingan
 - f. Menembak sasaran yang tidak berputar
 - g. Lempar bola
 - h. Adu ayam
 - i. Adu kerbau
 - j. Adu kambing atau domba
 - k. Pacu kuda
 - l. Kerapan sapi
 - m. Pacu anjing
 - n. Hailai
 - o. Mayong/Macak
 - p. Erek-Erek
4. Perjudian yang dikaitkan dengan alaan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:
- 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 perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian.

Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimana yang akan datang sepanjang termasuk kategori perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 303 ayat (3) KUHP.⁴⁰

Begitu juga dengan jenis perjudian yang mencakup ruang lingkup perjudian online yang sudah merambat di masyarakat saat ini :

1. *Sportsbook (Taruhan Olah Raga)*

Merupakan salah satu permainan yang paling banyak di ikuti oleh seluruh penjudi di dunia. Karena melangsungkan taruhan pada sebuah kompetisi/ pertandingan olahraga yang mencakup Sepakbola, Basket, Tinju, Volley, Bulu Tangkis, Esports, MotoGP dan masih banyak lainnya.

2. *Live Casino Online Live Casino*

Merupakan Permainan yang sangatlah seru di mainkan dan memiliki

⁴⁰ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang- undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/arsip/ln/1981/pp9-1981.pdf> , Diakses tanggal 22 Mei 2019 Pukul 23.37 Wib

perputaran yang cepat. Sehingga para penjudi bisa meraih keuntungan dengan cara yang kilat pula. Akan tetapi juga harus di sertai cara bermain yang benar agar tidak mendapatkan kekalahan yang merugikan diri sendiri. Dalam Live Casino juga terdapat banyak sekali jenis permainan seperti Baccarat, Roulette, Sicbo Dadu, Blackjack, Dragon Tiger, Fantan dan lainnya.

3. *Poker Online*

Pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di Facebook, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli. Nah, Untuk saat ini maka anda tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya. Karena anda sudah dapat melangsungkannya bersama kami Sports369 hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank lokal indonesia seperti BCA MANDIRI BRI BNI untuk melangsungkan transaksi deposit ataupun withdraw.

4. *Bola Tangkas Online*

Permainan yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di indonesia. Pada jaman dahulu permainan ini sangatlah ramai di mainkan oleh para penjudi di indonesia dengan menggunakan sebuah mesin judi pada bandar darat. Namun karena ada larangan perjudian yang di berlakukan oleh pemerintah. Maka untuk saat ini sudah sangat sulit menemukannya di seluruh pelosok daerah. Sehingga kami Sports369 memberikan opsi kemudahan terbaik bagi anda semua untuk dapat menyalurkan kegemaran anda dalam bermain bola tangkas atau yang lebih banyak disebut dengan judi tikus.

5. *Togel Online*

Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan loterry. Walaupun sudah lama di kenal, Maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi tanpa mengenal batas usia. Untuk Pasaran Togel yang dapat anda ikuti yaitu Singapura, Hongkong dan Kuala Lumpur.

6. *Games Tembak Ikan*

Merupakan salah satu permainan Terbaru yang dapat dimainkan Judi Online. Karena permintaan para penjudi yang sering pergi ke arena permainan seperti Timezone. Maka kami menjalin kerja sama dengan produk ION GAME untuk meluncurkan Games terbaru yaitu tembak ikan atau fishing shot.⁴¹

C. Tinjauan Umum Mengenai Pengaturan Perjudian Dalam Hukum Positif

1. Ketentuan Perjudian di Dalam KUH-Pidana.

Pengaturan perjudian online sendiri dalam KUH-Pidana tidak ada tertera, namun jika ditinjau dari segi perjudian secara KUHP yang dimana sebagai hukum positif di Indonesia telah mengatur mengenai tindak pidana perjudian dalam pasal 303 berbunyi sebagai berikut:

⁴¹ <https://sports369.biz/macam-jenis-permainan-judi-online-uang-asli-lewat-handphone/> ,
Diakses Tanggal 22 Mei 2019 Pukul 00.12 Wib

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau dengan sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah di hukum barangsiapa dengan tidak berhak:

Ke-1. Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk 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 perjanjian atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.

Ke-3. Turut main judi sebagai pencarian.

2. Kalau siteralah meakukan 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 umunya bergantung kepada untung-untungan 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 atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.⁴²

Penjelasan dari pasal mengenai perjudian tersebut, yang diancam hukuman dalam pasal tersebut adalah :

1. Orang yang dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencarian, yang dimaksud disini misalnya seorang Bandar atau orang lain yang membuka perusahaan judi tanpa izin dari berwajib.
2. Orang yang dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum atau dengan turut campur dalam perjudian itu, dengan atau tanpa syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan itu, tanpa izin.
3. Orang yang turut main judi sebagai mata pencaharian.

Sebagai mana diterangkan dalam ayat (3) ditentukan, bahwa yang dapat diartikan judi ialah tiap-tiap permainan, yang harapan untuk menang tergantung pada nasib, juga termasuk itu kalau kemungkinana untuk menang menjadi bertambah besar karena lebih pandainya si pemain. Selain itu termasuk juga segala pertaruhan mengenai keputusan perlombaan atau permainan lain, yang diadakan oleh orang-orang yang bukan orang yang turut berlomba atau bermain, dan segala peraturan yanglain.

Orang-orang yang mengadakan permainan judi seperti diterangkan diatas ini, dihukum menurut pasal ini, sedang orang yang turut berjudi (bukan

⁴² R. Soesilo, *Op.Cit*, hal 222

sebagai mata pencaharian), dihukum menurut pasal 303 bis.

Permainan dengan kartu yang tidak dapat digolongkan dengan judi ialah: bridge, domino, dan sebagainya. Sedangkan yang dapat digolongkan dengan judi ialah: dadu, dua puluh satu, roulette, tombola, totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola, apa yang disebut “main buntut” dan sebagainya.⁴³

Untuk sifat permainan judi tidaklah menentukan, apakah permainan itu memungkinkan dengan latihan-latihan memperbesar keuntungan sedemikian rupa, sehingga faktor nasib hanya mengambil peranan kecil. Yang menjadi persoalan adalah bagaimanakah hasil yang diperoleh oleh sebagian terbesar para pemainnya.⁴⁴

Begitu juga dengan pengaturan mengenai perjudian yang diatur dalam KUHP pada pasal 303 (bis) yang berbunyi:

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah dihukum:

Ke-1: Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303.

⁴³ R. Sugandhi, 1981, *K.U.H.P. Kitab Undang Undang Hukum Pidana Dengan Penjelasannya*, Usaha Nasional, Surabaya, hal 323

⁴⁴ R. Soenarto Soerodibroto, 1979, *KUHP Dan KUHP Dilengkapi Yurisprudensi Mahkamah Agung Dan Hoge Raad*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal 185

Ke-2: Barang siapa turut main judi di jalan umum atau didekat jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah memberikan izin untuk mengadakan judi itu.

2. Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lalu dua tahun, sejak ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau, denda sebanyak-banyaknya lima belas tahun.⁴⁵

Penjelasan mengenai pasal 303 (bis) ini mengenai tindak pidana perjudian ini adalah sebelum adanya undang-undang penertiban perjudian tanggal 6 november 1974, orang yang mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303, dikenakan pasal 542 KUHP tetapi sejak adanya undang-undang penertiban perjudian ini, maka orang yang mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303 tersebut dikenakan pasal 303 bis. Sedang orang yang membuka perusahaan perjudian diancam pidana dalam pasal 303 KUHP.⁴⁶

2. Ketentuan Perjudian di Dalam Undang-Undang ITE.

⁴⁵ R. Soesilo, *Op.Cit*, hal 223

⁴⁶ R. Sugandhi, *Op.Cit*, hal 324

Menurut Maskun dalam bukunya yang berjudul kejahatan siber cyber crime menyebutkan mengenai undang-undang yang mengatur mengenai perjudian, yang berbunyi sebagai berikut :

“ Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”⁴⁷ Menurut Budi Suhariyanto dalam bukunya dalam pasal tersebut diatas terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks tersebut, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet. Misalnya para pejudi yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.⁴⁸

Setiap orang dengan sengaja dalam pasal 27 ayat (2) maksudnya harus membuktikan bahwa :

1. Adanya keehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.
2. Adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian.

Yang tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan pada pasal 27 ayat (2) ini adalah, bahwa pelaku harus terbukti melakukan suatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari

⁴⁷ Maskun , 2012, *Kejahatan Siber Cyber Crime*, Kencana , Makasar, hal 129

⁴⁸ Budi Suhariyanto, *Op.Cit*, hal 166

pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian. Begitu juga dengan membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian artinya bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.⁴⁹

Begitu juga dengan pasal 45 ayat (1) pada undang-undang no.11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang membahas mengenai sanksi dari pelaku yang melakukan pelanggaran pada pasal 27 ayat (2) yang berbunyi:

“ Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).”

⁴⁹ Lumbantobing C.H Rikki, *Op.Cit*, hal 31

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian bertujuan untuk membatasi cakupan masalah agar tidak meluas. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah Mengenai Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian (Studi Putusan Nomor.794/ Pid.Sus/2018/PN.Mdn).

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini, penulis menggunakan penelitian yuridis normatif, yakni penulisan yang berdasarkan pada studi kepustakaan dan mencari konsep-konsep, pendapat-pendapat prosedural hukum yang berdasarkan bahan hukum yang dilakukan dengan prosedur pengumpulan bahan hukum secara studi kepustakaan..

C. Metode Pendekatan Masalah

Metode pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dengan isu hukum yang sedang ditangani.

b. Pendekatan kasus (*case approach*) adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan pengkajian yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi dan telah

menjadi putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum yang tetap, yaitu menganalisis putusan Nomor 794/ Pid.Sus/2018/PN.Mdn .

D. Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum Yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber bahan hukum sekunder. Bahan hukum ini merupakan bahan hukum yang akan diperoleh melalui penelitian kepustakaan. Bahan hukum sekunder terdiri dari 3 (tiga) jenis data yaitu :

1. Data primer merupakan data hukum yang bersifat autoratif, artinya mempunyai otoritas. Data primer tersendiri dari peraturan perundang-undangan, dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan hakim⁵⁰. Adapun yang termasuk sebagai data primer yang akan dipergunakan dalam mengkaji setiap permasalahan dalam penulisan skripsi yaitu:

- 1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- 3) Putusan Pengadilan Negeri Medan Nomor.794/Pid.Sus/2018/PN. Mdn

2. Data sekunder yaitu bahan hukum yang memberi penjelasan terhadap bahan hukum primer, dimana penulis menggunakan buku, jurnal hukum, internet.

3. Data tersier (*tertiary law material*) yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan sekunder, yaitu kamus hukum.

E. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan sumber-sumber bahan hukum yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

⁵⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana Prenanda Media Group, 2014, hal 181

1. Penelitian ini, bahan hukum primer peraturan perundang-undangan yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
2. Adapun bahan sekundernya berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan dokumen-dokumen resmi yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah putusan

F. Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini, analisis yang dilakukan dengan cara menganalisis putusan Nomor.794/Pid.Sus/2018/PN.Mdn, yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dan yang dikerjakan dengan Undang-undang Republik Indonesia yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, juga yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dan yang dikerjakan dengan undang-undang republik indonesia tentang informasi dan transaksi elektronik kemudian menyusunnya dengan sistematis untuk menjawab permasalahan.

