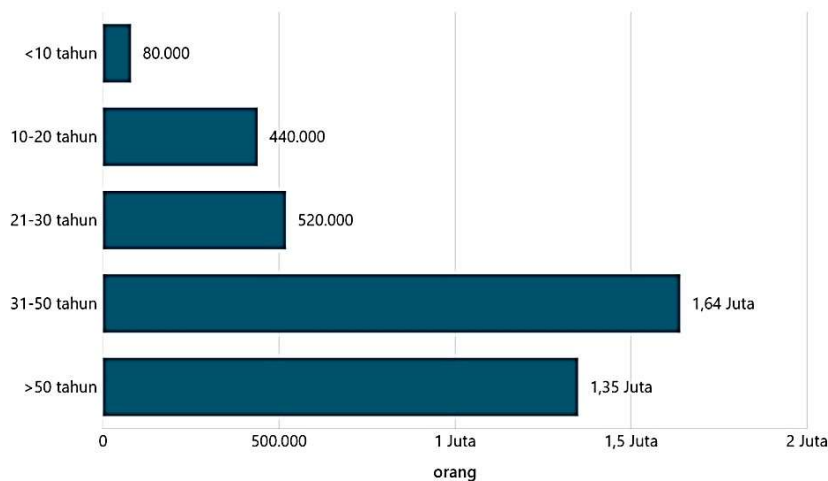


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasal 1 ayat 3 UUD 1945 itu menyoroiti fakta bahwa Indonesia adalah negara hukum dan mengamanatkan bahwa semua struktur masyarakat, bangsa, dan negara didasarkan pada aturan hukum. S.M. Amin dalam bukunya “*An Inquiry into the Realm of Law*” memberi batasan hukum yaitu seperangkat peraturan yang tujuan untuk mengatur hubungan antar manusia dan memelihara keamanan.¹ Secara terpisah mengenai pengertian hukum yang diungkapkan oleh J.C.T., Bapak Silnorankil dan Bapak Woljono Sastropranoto, dalam bukunya yang berjudul “*Fikih Indonesia*”, menyatakan sebagai berikut: Undang-undang adalah peraturan mengikat yang mengatur tingkah laku dalam masyarakat dan dikeluarkan oleh penguasa. Jika terjadi pelanggaran terhadap hukum dan peraturan, tindakan termasuk denda akan diambil.²



**Gambar 1. Jumlah Pemain Judi Online yang Terdeteksi di Indonesia
Berdasarkan Kelompok Usia (Juni 2024)**

Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan Hadi Tjahjanto merilis penelitian yang menunjukkan bahwa sekitar 4 juta orang Indonesia adalah penjudi *internet* aktif. Pemain di kasino *online* berkisar dari anak kecil hingga orang tua. "Dalam konferensi pers pada hari Rabu, 19/6/2024, Hadi menyatakan bahwa 2% pemain judi *online* berusia di bawah sepuluh tahun, dengan total delapan puluh ribu orang yang telah diidentifikasi." Kemudian, 11% pemain berusia antara 10

¹ S.M Amin, S.H., 2007, *Pengantar buku Bertamasya ke alam Hukum*, (Djakarta : Fasco, 1954), hlm. 3

² Supraptiningsih, M., & Rahmawati, M. H. (2020). *Pengantar Ilmu Hukum dan Pengantar Hukum Indonesia* “<http://repository.iainmadura.ac.id/id/eprint/378/>” diunduh pada tanggal 20 Juni 2024 pukul 23.00 wita”

hingga 20 tahun (440 ribu), 13% berusia antara 21 hingga 30 tahun (520 ribu), 40% berusia antara 31 hingga 50 tahun (1,64 juta), dan 34% berusia di atas 50 tahun (1,35 juta).³ Saat ini, keberadaan dan pemanfaatan *Internet* bisa diibaratkan sebagai “pedang bermata dua”. *Internet* memiliki potensi untuk memajukan peradaban manusia dan meningkatkan kesejahteraan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan kejahatan dan aktivitas ilegal lainnya. Meskipun perkembangan teknologi informasi dan internet mempunyai banyak manfaat, namun juga terdapat kekurangannya. Hal ini mempermudah para pelaku kejahatan untuk melakukan kejahatan yang semakin meresahkan masyarakat. Karena dunia maya dipandang sebagai ranah komunikasi berbasis komputer, maka penyalahgunaan yang terjadi di sana disebut sebagai *cybercrime*, atau kejahatan komputer dalam karya sastra lainnya. Dalam hal ini, *cyberspace* dipahami sebagai sebuah realitas baru dalam kehidupan manusia, yang lazimnya dikenal dengan istilah penggunaan internet. Berdasarkan uraian di atas, kejahatan komputer adalah segala tindakan ilegal yang dilakukan dengan maksud untuk merugikan orang lain dengan menggunakan komputer pribadi sebagai alat, metode, atau objek, baik untuk mendapatkan keuntungan maupun tidak. Sangatlah penting untuk mencapai kesepakatan mengenai arti dari istilah "kejahatan telematika" sebelum membahas lebih jauh mengenai definisinya.

Dalam beberapa publikasi, ada yang berpendapat bahwa kejahatan dunia maya adalah nama lain dari apa yang dikenal sebagai kejahatan telematika (konvergensi). Hal ini didasarkan pada klaim bahwa kejahatan dunia maya didefinisikan sebagai aktivitas apa pun yang menggunakan komputer sebagai media yang difasilitasi oleh sistem telekomunikasi, seperti sistem nirkabel yang menggunakan antena nirkabel khusus atau sistem *dial-up* yang menggunakan saluran telepon. Telematika adalah pertemuan antara komputer dan jaringan telekomunikasi yang disebutkan di atas; jadi, kejahatan dunia maya (*cyber*) adalah kejahatan yang terkait

³ Nabilah Muhammad “4 Juta Orang Indonesia Judi Online, dari Anak sampai Orang Tua” “<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/24/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>” di unduh 20 Juni 2024 pukul 23.00 wita

dengan telematika. Perselisihan terminologi di atas tidak perlu sampai "menjebak" kita untuk mendiskusikan istilah yang tepat.

Perilaku menyimpang dianggap "penyakit masyarakat atau penyakit sosial", tindakan kejahatan adalah salah satu pola dasar perilaku menyimpang yang menyimpang dari norma sosial dan hukum dan memiliki potensi untuk mempengaruhi stabilitas sosial. Semua kegiatan yang dianggap tidak diinginkan dan melanggar standar dan norma yang telah ditetapkan dikenal sebagai penyakit sosial, seringkali disebut sebagai penyakit masyarakat.⁴

Menurut ayat 2 Pasal 27 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, "setiap individu yang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian dapat terkena sanksi.

Khususnya di kota-kota besar, menggunakan televisi, telepon, mesin faks, ponsel, dan sekarang *internet* adalah hal yang biasa, membuat pengetahuan tentang produk modern penting untuk kehidupan sehari-hari. Sulit untuk menangani perjudian sebagai masalah sosial. Definisi perjudian adalah sebagai berikut: "Pertaruhan yang disengaja adalah tindakan mengambil risiko yang telah diperhitungkan pada barang yang bernilai atau berharga dengan memahami potensi risiko dan ekspektasi yang terkait dengan partisipasi dalam permainan, kompetisi, dan acara yang hasilnya tidak pasti."

Perjudian umumnya dilarang dan dapat dilakukan dalam berbagai bentuk. Aturan awal diatur pada UU No. 7 Tahun 1974 tentang Peraturan Perjudian telah mengalami perubahan melalui ketentuan pidana yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP. Menurut Pasal 303KUHP, setiap permainan yang mengandalkan keberuntungan semata untuk mendapatkan keuntungan, termasuk yang dilakukan secara *online* (disebut sebagai perjudian *online*), dianggap sebagai permainan judi.

⁴ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004) hal. 237

Pasal ini menjelaskan konsep dasar di balik perjudian.⁵ Praktik perjudian online sangat umum di masyarakat, terutama di kafe internet di mana para pengunjung menggunakan "laptop" atau, bagi yang lebih melek teknologi, "smartphone" yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang memfasilitasi permainan online. Karena bandar judi buka sepanjang waktu, salah satu keuntungan dari perjudian *online* adalah memungkinkan Anda untuk bermain kapan pun dan di mana pun Anda memilih. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan di smartphone selain tersedia di kafe internet dan lokasi lain yang memiliki *wifi*. Kartu kredit, *wesel*, *Western Union*, *Money Gram*, *M-Banking*, dan alat sistem online lainnya juga digunakan untuk pembayaran atau transaksi.

Teknologi, informasi, dan komunikasi juga digunakan oleh para penjudi online untuk berpartisipasi dalam permainan kontemporer. Perjudian online menjadi semakin populer dan menguntungkan karena keberadaan komputer. Fakta bahwa kejahatan dunia maya dilakukan di komputer dengan koneksi *internet* berarti bahwa perjudian online berada di bawah lingkup kejahatan dunia maya. "Onno W. Purbo mendefinisikan perjudian *internet* sebagai berikut: "biasanya dihasilkan dari taruhan pada kegiatan kasino olahraga, seperti perjudian sepak bola *online* atau permainan lainnya melalui *internet*."

Permainan *online*, taruhan, dan transaksi keuangan semuanya termasuk dalam istilah "perjudian *online*".⁶ Orang-orang tertarik ke situs-situs perjudian ini untuk mencoba peruntungan mereka dengan harapan menjadi kaya raya. Namun tanpa disadari, perjudian dapat menyebabkan kecanduan dan masalah sosial, mendorong orang untuk terus mencoba dan mengabaikan kewajiban sosial dan pribadi mereka. Ketika seseorang kalah, mereka sering merasa penasaran untuk mencoba lagi, yang dapat menyebabkan hutang dan kemiskinan. Ketika seseorang kalah, mereka sering merasa penasaran untuk mencobanya lagi, yang dapat menyebabkan hutang dan kemiskinan. Dengan cara menghasilkan uang untuk berjudi sekali lagi, bisa menyebabkan peningkatan kriminalitas yang merampas,

⁵ Sulistyono, H., & Ardjayeng, L. (2018). Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1(2).

⁶ Raharjo, A. (2002). *Cybercrime: Pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*. Citra Aditya Bakti, hlm. 59

mencuri, dan melakukan kejahatan lain. Oleh karena itu, perjudian merupakan salah satu tindakan yang negatif dan dapat menyebabkan kecemasan masyarakat, baik hanya melalui kerugian per orang maupun melalui akses yang lebih mudah ke bentuk-bentuk lain dari faktor penyebaran daya tarik dadu. Namun, menggunakan situs web atau program yang menyediakan layanan perjudian *online* disebut pembelaan terhadap Pasal 303 KUHP, yang melibatkan perjudian *internet* dan menuntut tindak pidana.

Penegakan hukum pidana terhadap individu yang berjudi atau terlibat dalam aktivitas perjudian sesuai dengan peran hukum sebagai alat pengendalian sosial. Ini termasuk upaya untuk membujuk, mengarahkan, atau bahkan memaksa masyarakat agar mematuhi peraturan demi menjaga ketertiban sosial. Selain itu, hukum juga memiliki wewenang untuk menjatuhkan hukuman kepada mereka yang melanggar ketentuan tersebut.

Aparat penegak hukum memiliki dampak pada masyarakat, terutama tentang bagaimana perjudian ditangani. Siapa pun yang dinyatakan bersalah atau terbukti melakukan kejahatan akan menjalani persidangan. Hakim adalah orang yang memiliki wewenang untuk menyatakan seseorang bersalah atau tidak. Banyak sekali putusan hakim yang menyimpang dari hukum. Ketidaksetaraan hukuman di Indonesia sering dikaitkan dengan independensi hakim. Selain itu, model hukum hukuman yang menetapkan hukuman pidana setinggi mungkin juga berperan. Hakim seharusnya membuat putusan yang bebas dari pengaruh pihak manapun.

Putusan Pengadilan Negeri Samarinda Nomor 187/Pid.B/2024/PN Smr, yang mengulas kasus judi *online*, merupakan topik yang menarik untuk dianalisis. Dalam kasus ini, terdakwa dinyatakan bersalah atas tindak pidana judi dan diberikan hukuman penjara dengan waktu tujuh bulan, sesuai dengan Pasal 303 ayat 1 angka 1 KUHP serta ketentuan KUHP yang berlaku. Oleh karena itu, penting untuk membahas dan mengevaluasi hukum yang mengatur perjudian sebagai tindak pidana. Dengan demikian, perlu disusun sebuah tulisan hukum berjudul "Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* di Indonesia (Analisis Putusan PN Samarinda Nomor 187/Pid.B/2024/PN Smr).

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menyelidiki batasan-batasan dan memudahkan penulis dalam mencapai maksud dan tujuan yang diinginkan, Sangat penting untuk mengembangkan masalah yang terdefinisi dengan baik dan metode berdasarkan latar belakang yang telah diberikan sebelumnya untuk menyelidiki batasan dan memudahkan penulis dalam mencapai tujuan dan maksud. Berikut ini adalah pendekatan perumusan masalah yang digunakan:

- 1) Bagaimana ketentuan hukum atas tindak pidana perjudian online di Indonesia?
- 2) Bagaimana pertimbangan hakim dalam menjatuhkan sanksi kepada pelaku tindak pidana judi online?

1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis ketentuan hukum yang berlaku terhadap tindak pidana perjudian online.
- 2) Untuk meneliti pertimbangan yang digunakan oleh hakim dalam menjatuhkan sanksi kepada pelaku tindak pidana perjudian online.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan skripsi ini adalah :

- 1) Meningkatkan pemahaman mengenai tindak pidana perjudian online, terutama dari aspek hukum.
- 2) Data sekunder dari perpustakaan memiliki peranan penting dalam memperdalam pemahaman tentang pertimbangan yudisial yang diambil oleh hakim saat merumuskan sanksi bagi individu yang terlibat dalam tindak pidana perjudian daring. Selain itu, penting untuk memberikan perhatian khusus pada hubungan antara norma hukum pidana yang berlaku di Indonesia dan pelaku yang terlibat dalam aktivitas perjudian online tersebut.

1.5 Metode Penelitian

A. Jenis, Sifat, Waktu, dan Tempat Penelitian

Jenis Penelitian

Terry Hutchinson mendeskripsikan hukum *doktrinal* sebagai suatu pendekatan yang bersifat sistematis dalam rangka menjelaskan regulasi hukum dalam kategori tertentu. Hal ini melibatkan analisis mengenai relasi antara korpus peraturan tersebut, serta pemahaman mengenai isu-isu yang berkaitan, dan bahkan dapat memprediksi kemungkinan arah perkembangan hukum di masa depan. Penekanan utama dari penelitian ini terletak pada sistem pertanggungjawaban pidana serta entitas yang dapat dikenai sanksi berkenaan dengan hukuman pidana perjudian, terutama yang melalui internet.

Sifat Penelitian

Hukum memiliki sifat preskriptif. Peter Mahmud Marzuki menyatakan bahwa ilmu hukum bukan hanya praktis tetapi juga preskriptif. Sebagai disiplin ilmu yang preskriptif, ilmu hukum memfokuskan pada tujuan pembuatan undang-undang, prinsip keadilan, penerapan hukum, teori-teori hukum, serta berbagai standar hukum. Selain itu, ilmu hukum juga berfungsi sebagai ilmu terapan yang mengembangkan kebijakan, pedoman, dan aturan hukum. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan argumen mengenai sistem pertanggungjawaban pidana dan pihak-pihak yang dapat dikenakan sanksi atas tindak pidana perjudian, terutama perjudian online.

Kegiatan	Bulan																Keterangan			
	Jan-Feb 2024				Mar-Apr 2024				Mei . 2024				Juni 2024					Juli 2024		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul	■	■	■	■																
Seminar Proposal					■	■	■	■												
Perbaikan Proposal									■	■	■	■	■	■	■	■				
Penelitian																	■			
Penulisan Skripsi																		■		
Bimbingan Skripsi																			■	
Pengajuan Seminar Hasil																				■
Seminar Hasil																				■

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian

1) Tempat Penelitian

Putusan Pengadilan Negeri Samarinda Nomor 187/Pid.B/2024/PN Smr, yang mencakup wilayah Kalimantan Timur, digunakan dalam penelitian ini untuk mengambil putusan. Kemudian, keputusan ini digunakan untuk mengakhiri perdebatan tentang masalah yang muncul selama proses penulisan skripsi.

B. Teknik Pengumpulan Data

Setelah fase itu, pertimbangan ini diimplementasikan untuk mengakhiri diskursus mengenai isu penelitian hukum ini. Penelitian ini menerapkan beragam teknik dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi dari berbagai perspektif yang berkaitan dengan subjek yang diteliti. Metode yang diadopsi meliputi pendekatan legislasi, pendekatan kasus, pendekatan historis, pendekatan perbandingan, serta pendekatan konseptual.

Kajian ini terfokus pada analisis serta perbandingan peraturan hukum yang berkaitan dengan perjudian, dengan penekanan khusus pada perjudian yang berbasis internet, melalui pendekatan legislasi dan perbandingan. Sumber-sumber yang dijadikan rujukan dalam analisis ini termasuk Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan regulasi terkait lainnya, seperti UU Nomor 7 Tahun 1974 mengenai penanganan judi serta UU Nomor 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang Informasi dan elektronik transaksi. Disamping itu, penelitian ini melibatkan kajian terhadap teori dan pandangan yang berkaitan dengan akuntabilitas pidana dalam lingkungan perjudian online.

Analisa Data

Tahap berikutnya dalam menyusun laporan hasil penelitian adalah analisis data. Proses ini melibatkan pengorganisasian dan pengelompokan data ke dalam kategori, kelompok, dan deskripsi mendasar. Analisis data bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan mengembangkan hipotesis kerja berdasarkan informasi yang didapat.

Untuk mendapatkan pengertian yang lebih mengenai topik tersebut, fakta-fakta sekunder dari dokumen-dokumen hukum primer diorganisir secara metodis dan kemudian dilakukan analisis yuridis dalam penelitian ini. Metode penelitian

deduktif mengevaluasi teori-teori dengan paradigma *konvensional, positif, eksperimental, atau empiris*. Teknik ini, ketika diterapkan secara kualitatif, menekankan pada pemahaman tentang isu-isu kehidupan sosial dalam kaitannya dengan lingkungan yang rumit, beragam, dan nyata.

Sebaliknya, data teoritis yang diperoleh disusun sesuai dengan sub-bab pembahasan dan kemudian dilakukan analisis kualitatif untuk meningkatkan pemahaman terhadap topik. Dari responden yang terkumpul, data atau informasi deskriptif diperoleh melalui analisis kualitatif, yang kemudian ditelaah dan diinternalisasi.