

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia saat ini. Informasi yang dapat secara cepat, tepat dan akurat memainkan peranan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti penentuan sebuah kebijaksanaan, sebagai alat bantu dalam proses pengambilan keputusan atau bahkan sebagai tren atau gaya hidup manusia modern. Kenyataannya semakin banyak kalangan bisnis, organisasi, perkantoran, pendidikan, dan militer hingga individu yang menjadi sangat ketergantungan dengan fenomena zaman informasi ini. Sehingga munculah istilah yang sering di kenal dengan sebutan "the information age" atau abad informasi.

Perkembangan teknologi informasi diatas ternyata juga membawa suatu dampak negatif dan sangat mengkhawatirkan salah satunya yaitu tindak pidana perjudian yang bisa dilakukan secara *online*. Padahal pengaturan masalah perjudian atau judi konvensional saja sudah diatur di dalam pasal 303 KUHP yang berbunyi:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa 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 suatu tata-cara;

3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
 - (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
 - (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.¹

Lebih lanjut menurut Kartini Kartono mengartikan bahwa judi sebagai pertarungan dengan sengaja mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan - harapan tertentu pada peristiwa - peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian - kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.²

Belum lagi dengan adanya perkembangan zaman permainan judi menjadi mudah di akses dan biasa disebut judi *online* atau *cyber gambling*, menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi *online* atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui Internet. *Online game* yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya 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 petaruh mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang

¹ Andi. Hamzah, *KUHP dan KUHP edisi revisi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 122-123.

²Kartini. Kartono, *Patologi Sosial, jilid I*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005, hlm.56.

maka uang hasil taruhan akan dikirim lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.³

Berdasarkan uraian tersebut diatas ternyata ditemukan beberapa contoh kasus tentang Perjudian misalnya seperti Judi Togel *Online* pada kasus Laporan Polisi Nomor LP/87.A/X/2017/JA-TIM/Res Mjk hari Kamis Tanggal 26 Oktober 2017 dimana telah ada dua orang tersangka yang berinisial AG laki-laki dan R yang dilaporkan masyarakat tentang adanya permainan judi togel *online* di Desa Terusan Kec. Gedeg Kab. Mojokerto.

Tersangka menerima titipan togel dan bertindak sebagai bandar dengan peran masing-masing tersangka. Peran tersangka AG adalah memasukkan nomor yang dipasang para penombok di togel *online* dan menarik uang dari togel *online* ke rekening, sedangkan peran tersangka R adalah menerima titipan nomor dari para penombok dan pengepul beserta tombokannya, mengambil uang di ATM untuk mengambil uang yang di transfer dari togel *online* dan membayar kepada penombok jika nomor yang dipasang dapat.⁴

Satu lagi kasus perjudian *online* yang akan diteliti lebih dalam oleh penulis yaitu kasus di Pengadilan Negeri Ponorogo nomor 177/Pid.B/2016/PN Png, yaitu terdakwa Deby Dwi Saputra alias Aming bin Usman yang beralamat di Dkh. Ngresik Rt.003 Rw.003 Desa Ngrogung Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo. Pada hari Senin melakukan atau mengadakan atau memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencahariannya.

Perbuatan tindak pidana tersebut dilakukan dengan cara terdakwa mengisi nomor yang telah dipesan orang lain atau masyarakat kepada terdakwa untuk dipertaruhkan ke dalam komputer untuk di kirim ke akun judi milik terdakwa yang terlebih dahulu terdakwa mendapatkan akun judi tersebut dengan cara mendaftarkan diri ke situs judi yang ada di jaringan internet.

³ Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group*, ITB, Bandung, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id.

⁴ <http://tribatanewsmojokertokota.com/2017/10/27/ungkap-kasus-judi-togel-online-satreskrim-berhasil-amankan-dua-pelaku/> diakses pada Hari Kamis tanggal 22 Maret 2018

Akibat perbuatan yang dilakukan oleh para pelaku tindak pidana perjudian *online* masyarakat setempat menjadi resah, takut sanak saudaranya juga ikut melakukan tindak pidana perjudian karena tindak pidana perjudian secara *online* yang dilakukan akan mendapat sanksi pidana bagi siapa saja yang ikut bermain atau ikut mendistribusikannya.

Untuk pengaturan judi *online* sudah di atur di dalam pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang berbunyi:

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.⁵

Mengenai ketentuan pidana judi *online* juga sudah diatur di dalam Pasal 45 ayat (2) Undang - Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang - Undang No. 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 memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) dipidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah).⁶

Dan mengenai ketentuan barang bukti secara *online* juga sudah di atur di dalam Pasal 5 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan sistem Elektronik

⁵ Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Psl 27 (2).

⁶ *Ibid.*, Psl 45 ayat (2).

sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam undang – undang tersebut.⁷

Dari kasus tersebut diatas sudah sepatutnya terdakwa di hukum sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku karena sudah sangat meresahkan warga dan apabila di diamkan dikhawatirkan akan menjadi kebiasaan masyarakat sekitar dan hukuman itu merupakan upaya terakhir dalam kasus judi *online* agar menimbulkan efek jera bagi terdakwa dan menjadi contoh terhadap masyarakat sekitar agar tidak ikut melakukan perbuatan judi *online* dikarenakan hukuman dan denda yang cukup besar yang akan diterima.

Hakim dalam putusan Nomor 177/Pid.B/2016/Pn.Png menjatuhkan hukuman kepada terdakwa bernama Deby Dwi Saputra alias Aming bin Usman dengan ketentuan pasal 303 KUHP dimana di Indonesia sudah mempunyai Undang – Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur secara terperinci tentang penjatuhan hukuman, denda dan barang bukti yang berbeda dari KUHP.

Berdasarkan latar belakang tersebut ini, maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai penerapan sanksi pidana dalam perkara tindak pidana perjudian *online* sudah sesuai dan pengaturan penjatuhan pidana dalam perkara tindak pidana perjudian *online* yang sesuai dengan asas *lex specialis derogate legi generali* dengan judul “**SANKSI PIDANA TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI KASUS PUTUSAN NOMOR 177/Pid.B/2016/PN Png)**”

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pengaturan perjudian secara umum terdapat dalam pasal 303 Kitab Undang-undang hukum pidana. Dimana salah satunya disebutkan bahwa perjudian termasuk dalam kejahatan terhadap kesopanan sehingga akibat dari praktik perjudian tersebut berdampak kepada terganggunya ketertiban umum di dalam masyarakat yang dapat diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau

⁷ *Ibid.*, Psl 5 ayat (3).

pidana denda paling banyak Rp. 25.000.00,- (dua puluh lima juta rupiah). Akan tetapi dalam Putusan Perkara Nomor 177/Pid.B/2016/Pn Png tersebut, terdakwa menggunakan media teknologi informasi sebagai sarana untuk melakukan perjudian yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) dan diancam pidana dalam pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu tujuan terdakwa untuk melakukan perjudian *online* untuk menambah penghasilan terdakwa atau sebagai mata pencaharian.

Dalam kasus perjudian seperti perkara tersebut diatas, dakwaan yang dibuat oleh Jaksa hanya menggunakan pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana saja sedangkan dalam kasus perjudian *online* juga diatur dalam Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan sanksi pidana pada putusan nomor 177/pid.b/2016/PN Png dalam perkara tindak pidana perjudian *online* sudah sesuai?
2. Bagaimana pengaturan penjatuhan pidana dalam perkara tindak pidana perjudian *online* pada putusan nomor 177/pid.b/2016/PN Png yang sesuai dengan asas *lex specialis derogate legi generali*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan Penulisan

Suatu penelitian harus mempunyai tujuan yang jelas sehingga dapat memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan sanksi pada putusan nomor 177/pid.b/2016/PN Png dalam perkara tindak pidana perjudian *online*.
2. Untuk mengetahui pengaturan penjatuhan pidana dalam perkara tindak pidana perjudian *online* pada putusan nomor 177/pid.b/2016/PN Png yang sesuai dengan asas *lex specialis derogate legi generali*.

1.3.2 Manfaat Penulisan

1. Secara umum
 - a. Untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat mengenai aturan perjudian *online*.
 - b. Sebagai bahan ilmiah tentang perjudian *online*.
2. Secara khusus
 - a. Sebagai pedoman dan masukan bagi pemerintah dan aparat penegak hukum melakukan optimalisasi dalam menangani kasus-kasus seperti tindak pidana perjudian *online*.
 - b. Sebagai penegakan keadilan terhadap putusan yang dikeluarkan oleh hakim.

1.4 Kerangka Teori, Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran

1.4.1 Kerangka Teori

Menganalisa atas rumusan masalah di atas, penulis menggunakan beberapa teori sebagai pisau analisa, yaitu teori keadilan, teori pidana pemidanaan dan Asas *Lex Specialis Derogate Legi Generali*.

1. Teori Keadilan (*Grand Theory*)

Teori keadilan distributif menurut Aristoteles adalah perlakuan terhadap seseorang sesuai dengan jasa-jasa yang telah diberikannya.⁸

⁸Aim Abdulkarim, *Pendidikan Kewarganegaraan*, Jakarta: Grafindo Media Utama, 2006, hlm.57.

2. Pidana Pemidanaan (*Middle Theory*)

a. Teori Gabungan

Teori gabungan mendasarkan pidana pada pembalasan dan pertahanan tata tertib masyarakat, dengan kata lain dua alasan itu menjadi dasar dari penjatuhan pidana. Menurut teori ini, tujuan pidana selalu membalas kesalahan penjahat tetapi disamping itu juga dimaksudkan untuk melindungi masyarakat dengan mewujudkan ketertiban dengan ketentuan beratnya pidana tidak boleh melampaui batas pembalasan yang adil.⁹

3. Asas *Lex Specialis Derogate Legi Generali* (*Apply Theory*)

Asas Lex Specialis Derogate Legi Generali adalah asas penafsiran hukum (*lex specialis*) mengesampingkan hukum yang bersifat umum (*legi generalis*).¹⁰ Ketentuan yang didapati dalam aturan hukum umum tetap berlaku, kecuali yang diatur khusus dalam aturan hukum khusus tersebut.

1.4.2 Kerangka Konseptual

Selain didukung dengan kerangka teoritis, penulisan ini juga didukung oleh kerangka konseptual yang merumuskan definisi-definisi tertentu yang berhubungan dengan judul yang diangkat, yaitu :

1. Tindak pidana

Tindak pidana adalah suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukum pidana.¹¹

2. Sanksi pidana

Sanksi pidana adalah reaksi yang diberikan dengan sengaja oleh badan yang mempunyai kekuasaan (wewenang), berupa pengenaan penderitaan nestapa atau akibat-akibat lain yang tidak menyenangkan kepada seseorang yang telah melakukan

⁹ Muhammad Taufik Makarao, *Pembaharuan Hukum Pidana*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2005, hlm.39.

¹⁰ Bagir Manan, *Hukum Positif di Indonesia*, Yogyakarta: FH UII Press, 2004, hlm.56.

¹¹ Wirjono Prodjodikoro, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*, Jakarta: PT. Eresco, 1981, hlm.12.

pelanggaran kaidah hukum atau tindak pidana menurut undang-undang.¹²

3. Pelaku

Pelaku adalah mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan.¹³

4. Judi Konvensional

Judi adalah pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya.¹⁴

5. Judi *Online*

Judi *Online* adalah perjudian yang dilakukan penjudi dengan tidak perlu datang langsung ke tempat perjudian, mereka cukup menyiapkan seperangkat komputer atau software dirumah atau kantor. Di perangkat canggih itu, mereka dengan mudah mengakses situs itu, kemudian berjudi sebagaimana yang dilakukan di dunia nyata.¹⁵

6. *Cyber crime*

Cyber crime adalah perbuatan-perbuatan yang menyerang kepentingan hukum orang pribadi, masyarakat atau kepentingan hukum negara dengan memanfaatkan kemajuan teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.¹⁶

¹² Hambali Thalib, *Sanksi Pidana dalam Konflik Pertanahan*, cet. II, Jakarta: PT. Ukuwah Grafika, 2009, hlm.13.

¹³ Andi Hamzah, *Op.Cit.*, Pasal 55 angka 1, hlm.26-27.

¹⁴ Kartini Kartono, *Patologi Sosial, Jilid II*, Jakarta: Raja Grafindo, 2009, hlm. 57.

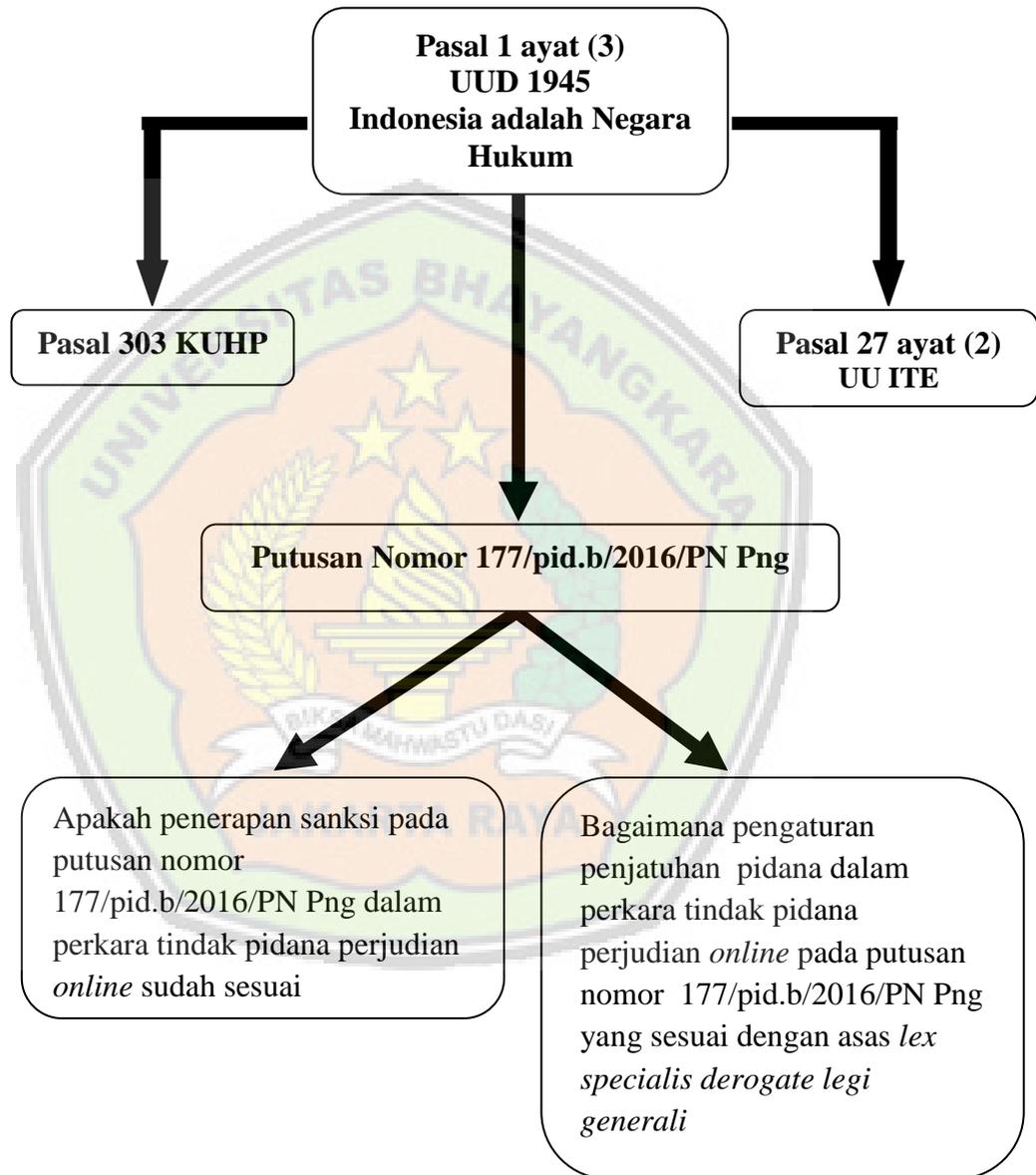
¹⁵ Imam Sjahputra, *Problematika Hukum Internet di Indonesia*, Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002, hlm.114.

¹⁶ Drs. Adami Chazawi, *tindak pidana informasi & transaksi elektronik*, Malang: Media Nusa Creative, 2015, hlm. 3.

7. Hakim

Menurut Pasal 1 ayat (8) KUHP, Hakim adalah pejabat peradilan negara yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk mengadili.¹⁷

1.4.3 Kerangka Pemikiran



¹⁷ Andi Hamzah, *Op.Cit.*, Pasal 1 ayat (8), hlm. 230.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Adapun penelitian hasil penulisan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, mengelola data, dan menganalisisnya kemudian dituangkan dengan cara menggunakan kalimat sehingga pembaca lebih mudah memahami penelitian.

1.5.2 Pendekatan

Sebagai penelitian hukum dengan metode penelitian yuridis normatif, pendekatan penelitian yang dipergunakan adalah pendekatan perundang-undangan. Penelitian hukum dengan pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan cara memahami, mengungkap dan menafsirkan makna norma-norma hukum yang menjadi bahan hukum penelitian. Norma-norma hukum itu dipahami, diungkap dan ditafsirkan maknanya dengan penafsiran yang ada dalam ilmu hukum.

1.5.3 Bahan Hukum

Penelitian hukum bertujuan untuk mengumpulkan bahan-bahan hukum dan dianalisis menggunakan hukum yang berlaku terhadap suatu fakta hukum dan mencari serta menentukan penerapan hukum terhadap fakta hukum yang ada.

a. Bahan hukum primer, antara lain:

- 1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)
- 2) Undang - Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 3) Undang - Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang - Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan hukum sekunder adalah bahan – bahan berupa buku yang berkaitan erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan

menganalisis serta memahami bahan hukum primer seperti artikel, hasil-hasil penelitian, laporan-laporan dan sebagainya.

- c. Bahan hukum tersier atau bahan hukum penunjang mencakup bahan yang memberi petunjuk-petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, seperti kamus umum, kamus hukum, majalah, jurnal ilmiah, serta bahan-bahan di luar bidang hukum yang relevan dan dapat digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : SANKSI PIDANA TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE (STUDI KASUS PUTUSAN NOMOR 177/Pid.B/2016/PN Png)

Dalam Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, kerangka teori, kerangka konseptual, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab ini berisikan bahan-bahan pustaka secara sistematis yang benar-benar berhubungan dengan penerapan sanksi, tindak pidana, judi konvensional, judi *online*, *asas lex specialis derogate legi generali*.

BAB III : HASIL PENELITIAN

Dalam Bab ini berisikan posisi kasus dan data penelitian lain yang ditemukan berdasarkan data yang berada pada putusan Nomor 177/pid.b/2016/PN Png yaitu posisi kasus dan putusan pengadilan.

BAB IV : PEMBAHASAN DAN ANALISIS HASIL PENELITIAN

Dalam Bab ini akan menguraikan analisa dari studi kasus. Kendala proses hukum dalam perjudian *online* dan penjatuhan pidana terhadap pelaku sekaligus penyedia jasa dalam tindak pidana perjudian *online* berdasarkan putusan Nomor 177/pid.b/2016/PN Png.

BAB V : PENUTUP

Dalam Bab ini penulis menyampaikan pendapat berupa kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan dan juga menyampaikan saran-saran dari permasalahan yang diteliti didalam proposal skripsi ini.