

## Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik

Dewi Astini<sup>1</sup>, Gumelar Fajar Asmara Lubis<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Hukum Universitas Abulyatama

\*Email Korespondensi: Dewi [Astini.Hukum@abulyatama.ac.id](mailto:Astini.Hukum@abulyatama.ac.id)

**Abstract:** Article 27 (paragraph 2) of Law No. 11 of 2008 regarding electronic information and transactions, contains Any Person who knowingly and without authority distributes and/or transmits and/or causes to be accessible Electronic Information and/or Electronic Documents with contents of gambling shall be sentenced to imprisonment not exceeding 6 (six) years and/or a fine not exceeding Rp1,000,000,000 (one billion rupiah). Although the law has banned and threatened with severe threats against the perpetrators of gambling crimes, in reality gambling crimes through electronic media still occur. the factors causing the occurrence of gambling crimes through electronic media, and the efforts made to prevent and cope with the occurrence of gambling crimes through electronic media. In this study the data obtained through literature research and field research. Literature research is intended to obtain secondary data carried out by studying the legislation, literature and opinions of scholars relating to the issues discussed. Field research is intended to obtain primary data conducted by interviewing respondents and informants. From the research results it is known that the factors causing the occurrence of gambling crimes through electronic media are caused by economic factors, environmental factors, internet abuse factors, as well as entertainment factors. Efforts made to prevent and cope with the occurrence of gambling criminal acts through electronic media are carried out preventive and repressive measures.

**Key note : Criminal Act, Gambling Through electronic media**

Abstrak: Pasal 27 (ayat 2) Undang-undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau menstranmisikan 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 miliar rupiah). Meskipun Undang-undang telah melarang dan mengancam dengan ancaman yang berat terhadap pelaku tindak pidana perjudian, namun dalam kenyataannya tindak pidana perjudian melalui media elektronik masih saja terjadi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui: faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik, dan upaya yang dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan melalui penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan. Penelitian Kepustakaan dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder dilakukan dengan mempelajari peraturan perundang-undangan, literatur dan pendapat para sarjana yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Penelitian lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data primer yang dilakukan dengan

mewawancarai para responden dan informan. Dari hasil penelitian diketahui bahwa faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik disebabkan karena faktor ekonomi, faktor lingkungan, faktor penyalahgunaan internet, serta faktor hiburan. Upaya yang dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik dilakukan upaya preventif dan represif.

**Kata kunci: Tindak pidana, perjudian melalui media elektronik**

Perjudian adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk melakukan satu diantara beberapa pilihan hanya ada satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang, pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang. Pertaruhan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Dalam pasal 27 (ayat 2) Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan / atau menstranisikan 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 miliar rupiah). Walaupun Undang-undang telah memberikan sanksi yang berat,

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi media internet dapat memberikan dampak positif, yang dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan kenyamanan bagi masyarakat yang menginginkan sesuatu yang praktis, mudah, tetapi juga dapat memberikan dampak negatif berupa munculnya kejahatan-kejahatan baru seperti perjudian.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik diekspresikan sebagai *cyberlaw* di Indonesia, yang diharapkan dapat mengatur segala urusan yang berkaitan dengan internet (*siber*), termasuk di dalamnya memberi punishment terhadap pelaku *cybercrime*, *cybercrime* dideteksi dari dua sudut pandang :

- a. Kejahatan yang menggunakan teknologi informasi sebagai fasilitas Pembajakan, Pornografi, Pemalsuan / Pencurian Kartu Kredit, Penipuan lewat E-mail (*fraud*), E-mail Spam, Perjudian Online, Pencurian *Account Internet*, Terorisme, Issu sara, Situs Yang Menyesatkan dan lain sebagainya.
- b. Kejahatan yang menjadikan Sistem Teknologi Informasi sebagai sasaran Pencurian Data Pribadi, Pembuatan atau Penyebaran Virus Komputer, Pembobolan / Pembajakan Situs, *Cyberwar*, *Denial of Service (DOS)*, Kejahatan Berhubungan

Dengan Nama Domein dan lain sebagainya.<sup>1</sup>

Tindak pidana perjudian melalui internet (*internet Gambling*). *Website* penyelenggara perjudian melalui internet dan E-mail peserta judinya, serta SMS merupakan bahagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah secara hukum, dalam hal ini alat bukti petunjuk. Ada beberapa kendala dalam menemukan alat bukti tersebut, berdasarkan pasal 43 (ayat 3 ) Undang-undang No;11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa penggeledahan dan / atau penyitaan sistem elektronik, serta penangkapan dan penahanan pelaku *cybercrime* harus dilakukan atas izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu satu kali dalam 24 (dua puluh empat) jam, hal ini akan sulit untuk diwujudkan karena tidak dimungkinkan untuk mendapatkan Surat Izin dari Ketua Pengadilan Negeri setempat dalam waktu singkat. Dengan belum adanya Peraturan Pemerintah atas Undang-undang tersebut, sehingga menjadi kendala dalam menangani kasus perjudian melalui internet tersebut<sup>2</sup>. meskipun Undang-undang telah melarang dan mengancam dengan ancaman pidana yang berat terhadap pelaku tindak pidana perjudian, namun dalam kenyataannya tindak pidana perjudian melalui media elektronik masih saja terjadi. Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi tujuan penelitian adalah

1. Untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik

## KAJIAN PUSTAKA

Pembentuk Undang-undang dalam berbagai peraturan PerUndang-Undangan menggunakan perkataan "tindak pidana" sebagai terjemahan dari "*Strafbaar Feit*" tanpa memberikan suatu penjelasan mengenai apa yang sebenarnya dimaksud dengan perkataan "tindak pidana" tersebut. Secara harfiah perkataan tindak pidana dapat diterjemahkan sebagai sebahagian dari suatu kenyataan yang dapat dihukum, akan tetapi, diketahui bahwa yang dapat dihukum sebenarnya adalah manusia sebagai pribadi dan bukan kenyataan, perbuatan, kelakuan ataupun tindakan<sup>2</sup>.

Menurut Pompe, perkataan tindak pidana secara teoritis dapat dirumuskan sebagai suatu pelanggaran norma atau gangguan terhadap tertib hukum yang dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, yang penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya keamanan demi kepentingan umum<sup>3</sup>

Perjudian adalah permainan bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan, dimana hanya ada satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai.

Dewasa ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber, yang diambil dari kata *Cyber Law* adalah istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lain yang digunakan adalah hukum Teknologi Informasi (*Law Of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan Hukum Mayantara.<sup>4</sup>

Ada beberapa teori yang menyatakan tentang sebab-sebab terjadinya kejahatan, antara lain: Teori Lingkungan mashab ini dipelopori oleh A.Lacassagne, dalam teori ini sebab terjadinya kejahatan yang mendasarkan diri pada pemikiran bahwa; Dunia lebih bertanggung jawab atas dirinya sendiri. Jadi teori kejahatan itu terjadi disebabkan oleh lingkungan dimana sipelaku bertempat tinggal.<sup>5</sup>

Ada empat jenis lingkungan yang menyebabkan terjadinya kejahatan:

- 1) Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk melakukan kejahatan
- 2) Lingkungan pergaulan yang memberi contoh (teladan)
- 3) Lingkungan Ekonomi (kemiskinan, kemelaratan)
- 4) Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda

Disamping teori lingkungan ini, adalagi beberapa teori lain yang menyatakan tentang sebab-sebab terjadinya kejahatan yaitu, Teori Kontrol sosial, Teori Speritualisme, dan Teori Multiple Faktor.

## **METODE PENELITIAN**

.Untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan melalui penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan. Penelitian Kepustakaan dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder dilakukan dengan mempelajari peraturan perundang-undangan, literatur dan pendapat para sarjana yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Penelitian

lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data primer yang dilakukan dengan mewawancarai para responden dan informan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan dan lapangan akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif

## PEMBAHASAN

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah: “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”. Berjudi adalah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebak-an, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah atau harta semula”.

Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah: pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya.<sup>6</sup>

Perjudian menurut pasal 303 (ayat 3) KUHP yang dirubah dengan Undang-undang No:7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian disebutkan bahwa:

Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan untuk mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir, disitu termasuk segala taruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala taruhan lainnya.

Pasal 27 (ayat 2) Undang-undang No: 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mengartikan judi adalah “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. Sedangkan dalam pasal 303 (3) KUHP mengartikan judi sebagai:

“tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang, pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja dan kebiasaan permainan. Termasuk juga main judi adalah taruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala permainan lain-

lainnya.:

Selanjutnya Dalam Undang-undang No: 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa:

1. Informasi elektronik adalah salah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data Interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, telecopy, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
2. Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
3. Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses simbol atau perforsiyang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Undang-undang ITE dipersepsikan sebagai *Cyberlaw* di Indonesia, yang diharapkan bisa mengtur segala urusan dunia internet (*siber*), termasuk didalamnya memberi funishment terhadap pelaku *cybercrime*. *Cyber crime* dapat di deteksi dari dua sudut pandang :

- a. Kejahatan yang menggunakan tehnologi informasi sebagai fasilitas Pembajakan, Pornografi, Pemalsuan atau Pencurian Kartu Kredit, Penipuan *Lewat Email (Fraud)*, *Email Spam*, perjudian online, Pencurian Accaunt Internet, Terorisme, Issu Sara, Situs yang menyesatkan, dan lain sebagainya.
- b. Kejahatan yang menjadikan Sistem Tehnologi Informasi sebgai sasaran Pencurian Data Pribadi, Pembuatan /Penyebaran Virus Komputer, Pembobolan/Pembajakan Situs, *Cyber law*, *Denial of Service (DOS)*, Kejahatan Dengan Nama Domein, dan lain sebagainya.

Adapun pasal yang mengatur tentang tindak pidana kejahatan dunia *cyber*, yaitu :

- a. Pasal 27 (1) setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan yang melanggar kesusialan. (2). setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan perjudian. (3). setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan penghinaan dan/ atau pencemaran nama baik. (4) setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/ atau mentransmisikan, dan/ atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik, yang memiliki muatan pemerasan dan/ atau pengancaman. (1), (2), (3), (4), dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun, dan/ atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)
- b. pasal 28 (1) setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak menyebar berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik (2) setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak, menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/ atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA) (1),(2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- c. pasal 29; setiap orang yang dengan sengaja tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/ atau dokument elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi. Dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan / Atau denda paling banyak Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)
- d. pasal 30
- e. pasal 31
- f. pasal
- g. pasal 33
- h. pasal 34
- i. pasal 35

---

Hukum dan Tehnologi merupakan dua unsur yang saling berkaitan atau saling

mempengaruhi, hukum diperlukan untuk memberi ketentraman dan keadilan pada masyarakat dalam bertingkah laku, teknologi dan masyarakat bersifat dinamis karena terus berkembang, demikian juga dengan kejahatan, dan hukum harus merespon perkembangan teknologi dan kejahatan berbasis teknologi<sup>7</sup>

### **Faktor Penyebab Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik.**

Judi merupakan hal yang sering menjadi bahan perbincangan oleh berbagai kalangan akan kaharaman dan mudharat menurut agama dan negara. Danpак negatif dari sebuah perjudian untuk kehidupan dan kemaslahatan masyarakat yang diyakini dapat menimbulkan kemiskinan dan kriminalitas, sehingga perjudian itu harus diperangi dan dibasmi demi mewujudkan masyarakat sejahtera.

Judi tidak hanya dilakukan secara *offline* (dikehidupan nyata), melainkan juga melalui media elektronik (melalui internet). Maraknya judi melalui media elektronik dengan transaksi tinggi, di Indonesia akan berdampak langsung akan runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa. secara statistik memang belum ada data statistik yang dipublikasi oleh pemerintah. Kecanduan judi melalui media elektronik ini terlihat dimana-mana yang umumnya dilakukan oleh generasi muda, baik dari kalangan ekonomi menengah ke atas, maupun ekonomi menengah ke bawah.

Faktor penyebab terjadinya perjudian melalui media elektronik itu berbeda untuk setiap individu, dan berdasarkan pada kondisi yang dialami oleh para pelaku tindak pidana itu sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara garis besar terdapat 4 (empat) faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik yaitu: Faktor Ekonomi, Faktor Penyalahgunaan Internet, Faktor Lingkungan, Faktor Hiburan.

### **Upaya Yang Dilakukan Untuk Mencegah Dan Menanggulangi Terjadinya Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik**

Untuk mengatasi permasalahan tindak pidana perjudian melalui media elektronik tersebut tidak hanya membutuhkan kerjasama antara pemerintah dan aparat penegak hukum saja, tetapi juga bekerjasama saling bahu membahu dengan elemen masyarakat, untuk mencegah dan menanggulangi kejahatan perjudian khususnya yang dilakukan

melalui media elektronik

Dalam mengungkap tindak pidana perjudian melalui media elektronik, dilakukan upaya secara preventif dan represif

a. Upaya preventif

Upaya ini dilakukan untuk mencegah terjadinya tindak pidana perjudian yaitu: dengan melakukan sosialisasi atau penyuluhan kepada masyarakat, melakukan operasi dan pengawasan ditempat-tempat keramaian, melakukan patroli dan pengawasan secara rutin dan continue, serta melakukan pengintaian untuk mengungkap kasus perjudian, dilakukan oleh anggota Kepolisian di daerah daerah yang diduga rawan perjudian.

b. Upaya Represif

Upaya ini dilakukan setelah terjadi tindak pidana/ kejahatan yang berupa penegakan hukum (*law enforcement*) dengan menjatuhkan hukuman, adapun upaya yang dilakukan oleh pihak Kepolisian yaitu: melakukan penyelidikan dan mencari informasi, menangkap tersangka dan menyita barang bukti, serta menindak lanjuti proses peradilan terhadap pelaku Guna menegakkan aturan sesuai hukum yang berlaku dan menjatuhkan sanksi pidana yang tegas terhadap pelaku tindak pidana perjudian melalui media elektronik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut di atas, maka dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik adalah , karena faktor ekonomi, faktor penyalahgunaan internet, faktor lingkungan, dan faktor hiburan.
- b. Adapun upaya yang dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya tindak pidana perjudian melalui media elektronik yaitu dengan upaya preventid dan Represif.

## DAFTAR PUSTAKA

Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana I*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2001

Agus Raharjo, *Cyber Crime*, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2002

Judi lagi [blogspot.com/2013/05/daftar-pustaka.html](http://blogspot.com/2013/05/daftar-pustaka.html), diakses 28 September 2018

Hassanah Hetty, *Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet*, Majalah Ilmiah UNIKOM Vol 8

Nomor 2

Soejini D, *Doktrin-doktrin Kriminologi*, Alumni, Bandung, 2003

Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2005.

Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber crime da Indonesia*,  
Raja Grafindo Persada, Jakarta 2006