

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan sebuah negara yang berdasarkan Pancasila, dimana pada sila pertama menyebutkan, “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Maka oleh sebab itu seluruh hukum yang dibuat oleh negara atau pemerintah dalam arti yang seluas-luasnya, tidak boleh bertentangan dengan hukum Tuhan, bahkan lebih dari itu, setiap tertib hukum yang dibuat, haruslah berdasarkan atas dan ditujukan untuk merealisasikan hukum Tuhan.

Mencermati ketentuan pasal 28F Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia, bahwa setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.

Globalisasi telah menjadi pendorong lainnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak diseluruh belahan Indonesia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing, sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.

Keberadaan suatu informasi mempunyai arti dan peranan yang sangat penting bagi semua aspek kehidupan, serta merupakan salah satu kebutuhan hidup

bagi semua aspek kehidupan serta merupakan salah satu kebutuhan hidup bagi semua orang, baik secara individual maupun organisasional. Kehadiran internet sebagai bagian dari perkembangan teknologi telah membuka cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Internet merupakan sebuah ruang informasi dan komunikasi yang menjanjikan menembus batas-batas antar negara. Internet membawa kemajuan dengan membentuk dunia baru yang dinamakan *cyberspace* yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer.

Penggabungan komputer dengan telekomunikasi melahirkan suatu fenomena yang mengubah konfigurasi model komunikasi konvensional, dengan melahirkan kenyataan dalam dimensi ketiga. Jika dimensi pertama adalah kenyataan keras dalam kehidupan empiris (biasa disebut *hard reality*), dimensi kedua merupakan kenyataan dalam kehidupan simbolik dan nilai-nilai yang dibentuk (dipadankan dengan sebutan *soft reality*), maka dengan dimensi ketiga dikenal kenyataan maya (*virtual reality*) yang melahirkan suatu format masyarakat lainnya. (Mansur, Dikdik M. Arief dan Gultom, 2009, p. 2)

Oleh karena itu, proses pembangunan harus diupayakan agar berjalan secara teratur, dan berkelanjutan (*sustainable development*) di setiap sektor. Sebagaimana dikemukakan oleh Soerjono Soekanto bahwa,

“Pembangunan merupakan perubahan terencana dan teratur yang antara lain mencakup aspek-aspek politik, ekonomi, demografi, psikologi, hukum, intelektual maupun teknologi.” (Mansur, Dikdik M. Arief dan Gultom, 2009, p. 2)

Berkenaan dengan pembangunan teknologi, dewasa ini seperti kemajuan dan perkembangan teknologi informasi melalui Internet (*Interconnection Network*), peradaban manusia dihadapkan pada fenomena baru yang mampu

mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia. Pembangunan dibidang teknologi informasi (dengan segala aspek pendukungnya) diharapkan akan membawa dampak positif bagi kehidupan manusia, yang pada akhirnya akan bermuara pada terciptanya peningkatan kesejahteraan umat manusia.

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, multimedia dan teknologi informasi (telematika) pada akhirnya dapat berubah tatanan organisasi dan hubungan sosial masyarakat. Hal ini tidak dapat dihindari, karena fleksibilitas dan kemampuan telematika dengan cepat memasuki berbagai aspek kehidupan manusia.

Bagi sebagian orang munculnya fenomena ini telah mengubah perilakunya dalam berinteraksi dengan manusia lainnya, yang terus menjalar kebagian-bagian lain dari sisi kehidupan manusia, sehingga memunculkan adanya norma-norma baru, nilai-nilai baru, dan sebagainya.

Menurut Soerjono Soekanto, kemajuan di bidang teknologi akan berjalan bersamaan dengan munculnya perubahan-perubahan dibidang kemasyarakatan. Perubahan-perubahan di dalam masyarakat dapat mengenai nilai sosial, kaidah-kaidah sosial, pola-pola perikelakuan, organisasi, dan susunan lembaga kemasyarakatan.

Pesatnya perkembangan teknologi itu telah membentuk masyarakat informasi internasional, termasuk di Indonesia. Sehingga, satu sama lain menjadikan belahan dunia ini sempit dan beranjak pendek. Berbisnis pun begitu mudahnya, seperti membalikkan telapak tangan saja.

Menurut Menteri Negara Komunikasi dan Informasi Syamsul Muarif, teknologi telah mengubah pola kehidupan manusia di berbagai bidang, sehingga secara langsung telah mempengaruhi munculnya perbuatan hukum baru di masyarakat. Bentuk-bentuk perbuatan hukum itu perlu mendapatkan penyesuaian, seperti melakukan harmonisasi terhadap beberapa perundangan yang sudah ada, mengganti jika tidak sesuai lagi, dan membentuk ketentuan hukum yang baru.

Pembentukan peraturan perundangan di era teknologi informasi ini harus dilihat dari berbagai aspek. Misalnya dalam hal pengembangan dan pemanfaatan *rule of law* dan internet, yurisdiksi dan konflik hukum, pengakuan hukum terhadap dokumen serta tanda tangan elektronik, perlindungan dan privasi konsumen, *cybercrime*, pengaturan konten dan cara-cara penyelesaian sengketa domain.

Kemajuan teknologi yang ditandai dengan munculnya penemuan-penemuan baru seperti internet, merupakan salah satu penyebab munculnya perubahan sosial, di samping penyebab lainnya seperti bertambah atau berkurangnya penduduk, pertentangan-pertentangan dalam masyarakat, terjadinya pemberontakan atau revolusi di dalam tubuh masyarakat itu sendiri. Hal yang sama dikemukakan oleh Satjipto Raharjo bahwa,

“Dalam kehidupan manusia banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan didalam masyarakat sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan didalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut-sebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial.”(Mansur, Dikdik M. Arief dan Gultom, 2009, p. 4)

Umumnya suatu masyarakat yang mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi, banyak melahirkan masalah-masalah sosial. Hal itu terjadi karena kondisi masyarakat itu sendiri yang belum siap menerima perubahan atau dapat

pula karena nilai-nilai masyarakat yang telah berubah dalam menilai kondisi lama sebagai kondisi yang tidak lagi dapat diterima.

Sebagai contoh, penggunaan mesin-mesin tekstil modern untuk menggantikan alat pemintalan benang manual dapat mengakibatkan timbulnya Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) besar-besaran. Hal ini menyebabkan tingginya tingkat pengangguran meningkat dan memicu meningkatnya tindak kejahatan.

Dampak negatif terjadi pula akibat pengaruh penggunaan media internet dalam kehidupan masyarakat dewasa ini. Melalui media internet beberapa jenis tindak pidana semakin mudah untuk dilakukan seperti, tindak pidana pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, pembobolan rekening, perusakan jaringan *cyber* (*hacking*), penyerangan melalui virus (*virus attack*) dan sebagainya.

Sebagaimana dikemukakan oleh Roy Suryo, seorang pakar teknologi informasi, dalam penelitiannya yang dikutip oleh Harian Kompas menyatakan:

“Kejahatan *cyber* (*cyber crime*) kini marak di lima kota besar di Indonesia dan dalam taraf yang cukup mengkhawatirkan serta dilakukan oleh para *hacker* yang rata-rata anak muda yang kelihatannya kreatif, tetapi sesungguhnya mereka mencuri nomor kartu kredit melalui internet”. (Mansur, Dikdik M. Arief dan Gultom, 2009, pp. 5–6)

Berbagai kejahatan yang terjadi di dunia maya khususnya Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan internet atau lazimnya disebut dengan judi *online* merupakan suatu keresahan bagi masyarakat yang terkena dampaknya, apalagi di Kota Batam ini sangat marak ditemui berbagai tempat yang digunakan untuk melakukan perjudian *online*.

Perjudian merupakan perbuatan yang illegal dan mendapat pelanggaran yang sangat keras dari para penegak hukum, khususnya pihak kepolisian. Hal ini

bisa kita lihat dari program kerja kepolisian menjadikan pemberantasan perjudian sebagai salah satu sasaran prioritas utama. Ketentuan tentang perjudian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (yang selanjutnya disingkat KUHP) yang diatur dalam Pasal 303 dan 303 *bis*.(Suhariyanto, 2013, p. 114)

Berdasarkan KUHP dalam Pasal 303 yang berbunyi:

- a. Diancam dengan pidana paling lama delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin; (berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah).
 - 1) Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 - 2) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;
 - 3) Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- b. Kalau yang permainan lain-lainnya yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- c. Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.(Suhariyanto, 2013, pp. 114–115)

Dalam Undang-Undang KUHP Pasal 303 *bis* adalah diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah;

- a. Barangsiapa
menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303;
- b. Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau dipinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.(Suhariyanto, 2013, p. 115)

Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah. (Pasal 303 *bis* ini diambil dari Pasal 542 dengan beberapa perubahan berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian). (Suhariyanto, 2013, p. 115)

Dalam hal maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak ketinggalan pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) 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.” (Pasal 27 Ayat 2 UU ITE)

Sama dengan Pasal 27 ayat (1) ancaman pidana dari Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Berdasarkan bunyi teks Pasal 27 ayat (2) tersebut dapat diurai menjadi berapa unsur, di antaranya:

- a. Unsur subjektif berupa kesalahan, sebagaimana tercantum dengan kata “dengan sengaja”;
- b. Unsur melawan hukum, sebagaimana tercantum dalam akta “tanpa hak”; dan

- c. Unsur kelakuan sebagaimana tercantum dalam kata-kata “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. (Suhariyanto, 2013, p. 116)

Sejak tanggal 21 April 2008, bangsa Indonesia memasuki babak baru dalam pengaturan penggunaan teknologi dan informasi dan transaksi elektronik, yaitu adanya pengesahan Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diundangkan menjadi Undang-Undang negara Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (LN Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58; TLN Republik Indonesia Nomor 4843). Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE) tersebut mutlak diperlukan bagi negara Indonesia, karena saat ini Indonesia merupakan salah satu negara yang telah menggunakan dan memanfaatkan teknologi Informasi secara luas dan efisien, dan secara faktual belum banyak memiliki ketentuan hukum, terutama dari aspek hukum pidana. (Widodo, 2009, p. 221)

Menurut Adami Chazawi dalam Jurnal Effendi Sekedang ada 6 indikator tindak pidana *Lex Specialis* dari suatu *Lex Generalis* diantaranya yaitu:

- a. Dalam tindak pidana *Lex Specialis* harus mengandung semua unsur pokok tindak pidana *Lex Generalis*. Ditambah satu atau beberapa unsur khusus dalam *lex specialis* yang tidak terdapat dalam *lex generalis*-nya. Unsur yang disebutkan terakhir sebagai unsur khususnya yang menyebabkan tindak pidana tersebut merupakan *lex specialis* dari suatu *lex generalis*.

- b. Ruang lingkup tindak pidana bentuk umum dan bentuk khususnya harus sama. Misalnya *lex generalis* penghinaan, *lex specialis*-nya juga harus mengenai pornografi.
- c. Harus terdapat persamaan subjek hukum tindak pidana *lex specialis* dengan subjek hukum *lex generalis*. Kalau subjek hukum tindak pidana *lex specialis* dengan subjek hukum *lex specialis*-nya juga harus orang. Tidak boleh subjek hukum yang dianggap *lex specialis*-nya korporasi, sementara *lex generalis*-nya orang.
- d. Harus terdapat persamaan objek tindak pidana antara *lex specialis* dengan objek *lex generalis*. Kalau objek tindak pidana *lex generalis* adalah nama baik dan kehormatan orang (penghinaan), maka objek tindak pidana *lex specialis*-nya juga nama baik dan kehormatan orang. Kalau objek *lex generalis* adalah tulisan, gambar atau benda yang melanggar kesusilaan, maka *lex specialis*-nya juga merupakan tulisan, gambar atau benda yang melanggar kesusilaan.
- e. Harus ada persamaan kepentingan hukum yang hendak dilindungi dalam *lex specialis* dengan *lex generalis*-nya. Kalau kepentingan hukum yang hendak dilindungi dalam *lex generalis* adalah kepentingan hukum mengenai nama baik dan kehormatan, maka *lex specialis*-nya juga demikian.
- f. Sumber hukum *lex specialis* harus sama tingkatannya dengan sumber hukum *lex generalis*-nya. Jika *lex generalis* bersumber pada undang-undang, maka sumber *lex specialis*-nya juga harus undang-undang. Jika

tidak sama tingkatannya, azas *lex specialis derogate legi generalis* tidak berlaku karena dapat berbenturan dengan azas berlakunya hukum *lex superiori derogate legi inferiori*. (Sekedang, 2016, pp. 40–41)

Hukum yang bersumber lebih tinggi meniadakan berlakunya hukum yang bersumber lebih rendah.

Mencermati hal diatas bahwa untuk menerapkan perjudian dengan ketentuan pidana maka yang digunakan adalah UU ITE, namun dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks pasal tersebut, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet, misalnya para penjudi yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Padahal jika terdapat konsistensi dalam pemberantasan perjudian di Indonesia, seharusnya disamakan dengan perjudian konvensional dimana para perjudinya dikenakan pidana juga selain para bandarannya. Tampaknya terdapat pergeseran di mana semula penjudi di alam maya (*virtual*) yang tidak terkena kriminalisasi.

Oleh karena itu, pihak penjudi di internet pun seharusnya dapat dikriminalisasikan perbuatannya dalam UU ITE ini. Sebagaimana perjudian konvensional/tradisional yang dapat terjerat dengan pidana. Tampaknya kurang adil jika penjudi di internet tidak dikenakan pidana. Ini disebabkan juga bahwa hakikat perjudiannya pun sama dan bahkan hasil atau uang yang diputar di perjudian internet sangat besar serta cenderung memakai kartu kredit.

Sebagai akibatnya penjudi-penjudi di perjudian internet telah memusingkan perusahaan-perusahaan penerbit kartu kredit berkenaan dengan penggunaan kartu kredit oleh para penjudi. Perusahaan-perusahaan tersebut telah berusaha membatasi penggunaan kartu kredit yang diterbitkannya untuk digunakan oleh pemegang kartu dalam melakukan pembayaran dalam keikutsertaan mereka dalam kegiatan perjudian.

Caranya adalah dengan melarang pemegang kartu menggunakan kartu kredit mereka untuk berjudi di internet dengan mengembangkan *transaction codes* sehingga apabila bank-bank menghendaki, maka bank-bank tersebut dapat menggunakan *codes* tersebut untuk melakukan pemblokiran atas pembayaran kartu-kartu kredit itu. Banyak penerbit kartu kredit Amerika Serikat juga menggunakan *codes* untuk menolak memberikan otorisasi bagi transaksi-transaksi perjudian internet. Sementara itu pula, bank-bank Amerika Serikat menolak situs (*website*) perjudian sebagai *merchant* bagi kartu kredit yang mereka terbitkan. (Suhariyanto, 2013, p. 167)

Selain itu, para penjudi dalam kegiatan perjudian internet dapat melakukan kegiatan pencucian uang atas hasil kejahatan lain. Sebagaimana dikemukakan para penegak hukum bahwa perjudian internet dapat digunakan untuk melakukan pencucian uang. Para penegak hukum mengemukakan bahwa masalah-masalah anonimitas (*anonymity*) dan yurisdiksional (*jurisdictional*) yang merupakan ciri dari perjudian internet merupakan sarana yang paling menguntungkan bagi para pencuci uang. (Suhariyanto, 2013, p. 167)

Dari uraian yang telah penulis paparkan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan skripsi dengan judul “Tinjauan Yuridis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online*.”

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi merupakan suatu usaha yang dilakukan penulis guna mengetahui pokok permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan yang timbul kemudian adalah mengenai bagaimana praktik pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*. Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Mekanisme penerapan ketentuan pasal terhadap pelaku perjudian *online*.
- b. Kualifikasi penentuan dari pelaku perjudian *online* berdasarkan ketentuan hukum positif di Indonesia.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu ketentuan hukum pidana yang diterapkan terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online* berdasarkan hukum positif yang berlaku di Indonesia. Batasan ini dilakukan guna mendapatkan hasil yang lebih intensif, dan karya tulis tidak menyimpang dari judul yang telah ditetapkan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pengaturan hukum positif di Indonesia terhadap tindak pidana perjudian *online*?
- b. Bagaimanakah kualifikasi dari pelaku tindak pidana perjudian *online* berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada pokok permasalahan sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaturan hukum positif di Indonesia terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*.
- b. Untuk mengetahui kualifikasi dari pelaku tindak pidana perjudian *online* berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Sebagai manfaat dari tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat mendatangkan suatu manfaat bagi pembaca dan orang lain secara tidak langsung. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagaiberikut:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam rangka penembangan, pemahaman, dan pendalaman

pengetahuan ilmu hukum khususnya berkaitan tentang penentuan kualifikasi dari pelaku tindak pidana perjudian *online* sebagaimana yang diinginkan oleh ketentuan peraturan perundang-undangan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam praktik hukum di Indonesia, terutama bagi aparaturnya penegak hukum dalam menerapkan ketentuan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian *online*.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para anggota legislatif dalam menyusun secara sistematis dan memperjelas kedudukan hukum terkait yang diterapkan pada perkara tindak pidana perjudian *online*.