

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

5.1.1 Defenisi dan ruang lingkup perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE juga mengacu pada KUHP yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 *bis*KUHP. Setidaknya ada dua materi dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 *bis* KUHP yang tercakup dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, pelaku yang dapat dijerat dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan esensi perjudian. Dalam permainan judi secara konvensional, para pemain bertemu langsung dengan penyelenggara judi pada suatu tempat tertentu; mereka terkadang harus menukarkan uang dengan koin yang setara dengan uang sebelum mereka dapat bermain. Dengan perkembangan teknologi informasi, perjudian alam *cyberspace* tidak memerlukan tempat fisik sebagaimana dibutuhkan dalam perjudian konvensional, dan pada pemain hanya perlu mengunjungi tempat perjudian secara *virtual*.

KUHP mengatur bahwa subjek hukum yang dapat dikategorikan sebagai pelaku tindak pidana perjudian ialah orang yang menawarkan, memberikan kesempatan, atau turut serta dalam suatu perusahaan perjudian (Pasal 303 KUHP) dan orang yang bermain judi (Pasal 303 *bis*). Yang termasuk dalam kategori pertama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 KUHP ialah orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan itu sebagai mata pencaharian. Termasuk dalam kategori ini ialah orang yang

bekerja dalam suatu perusahaan yang bidang usahanya adalah perjudian. Penawaran dan memberikan kesempatan tersebut dapat ditujukan untuk orang per orang atau untuk publik. Yang termasuk kategori hak yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi ialah orang yang melakukannya kepada umum. Sedangkan didalam ketentuan pasal 27 ayat (2) UU ITE yang dikatakan sebagai pelaku hanyalah sebatas bandarnya saja.

5.1.2 Cakupan pelaku yang mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE berada dalam konteks Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 *bis* KUHP. Dengan demikian, pelaku yang dimaksud dalam Pasal 27 (2) UU ITE ialah Orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan itu sebagai mata pencarian, atau turut serta dalam perusahaan perjudian, Serta Orang yang menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi kepada umum. Mencermati hal tersebut 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 bandarnya. Tampaknya terdapat pergeseran di mana semula penjudi di alam maya (*virtual*) yang tidak terkena kriminalisasi.

5.2 Saran

5.2.1 Patut disayangkan perubahan Undang-Undang yang dilakukan terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi Undang-Undang 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, tidak memberikan kontribusi yang berarti mengenai pasal 27 ayat (2) yang mengatur tentang perjudian di dunia maya, seharusnya aparaturnya pembuat Undang-Undang dalam hal ini legislatif mencermati dasar filosofis lahirnya suatu peraturan perundang-undangan, bahwa munculnya pasal 27 ayat 2 diawali dengan pengaturan perjudian secara konvensional yang diatur dalam KUHP yang mana KUHP memperhatikan pelaku tindak pidana kedalam berbagai peran yang dilakukan.

5.2.2 Seperti yang telah diketahui kebijakan legislasi hampir selalu menggunakan hukum pidana untuk menakut-nakuti atau mengamankan bermacam-macam kejahatan yang mungkin timbul dari berbagai bidang. Fenomena semacam ini memberikan kesan seolah-olah dirasakan kurang sempurna atau hambar bila suatu produk perundang-undangan tidak ada ketentuan pidananya. 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. 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.