

ANALISIS PENEGAKAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI TINJAU BERDASARKAN UNDANG - UNDANG NOMOR 9 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Muhamad Teguh Febriana Kusuma Jaya¹, Mohammad Hifni², Aris Setyanto Pramono³
teguhm258@gmail.com¹, mohammadhifni83@gmail.com², arisssetyantopramono@gmail.com³
Universitas Bina Bangsa

ABSTRAK

Keberadaan dan pemanfaatan internet saat ini seperti pedang bermata dua, selain memberikan manfaat bagi kesejahteraan ternyata dapat menjadi sarana untuk melakukan perjudian online sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penegakan mengenai tindak pidana perjudian secara online berdasarkan UNDANG - UNDANG NOMOR 9 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK kepada para pelaku dan para penyebar konten yang isinya bermuatan tentang perjudian. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji pelanggaran-pelanggaran yang di dapat dari berbagai macam media dan dari berbagai informasi dengan menggunakan UU sebagai bahan Primer dan dilakukan secara langsung di lapangan serta informasi dari para penegak hukum sebagai bahan sekunder. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pisau teori Pertanggung Jawaban Tindak Pidana, tentang Perjudian Online, Penegakan Hukum yang mana di dalam nya memuat pengaturan mengenai UU ITE yang mengatur tentang Pidana Perjudian Online itu sendiri. Penelitian Skripsi yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta pendekatan penelitian dengan secara yuridis empiris. Studi kasus merupakan suatu pendekatan dalam penelitian studi kasus menelaah terhadap satu kasus dilakukan secara intensif mendalam, mendetail, dan komperatif. Penelitian deskriptif bukan saja menjabarkan tetapi juga memadukan serta menganalisis. Dalam penelitian ini yaitu membahas bahwa Berdasarkan hasil pembahasan penulis, maka dapat diperoleh kesimpulan yakni para pelaku dan penyebar konten serta bandar situs dapat di kenakan sanksi pidana tentang perjudian online namun penegak hokum masih mengalami beberapa kesulitan untuk menelusuri nya di karenakan praktik yang dilakukan selalu merubah situs dan di sisipkan melalui konten-konten yang positif. Kesimpulan nya dalam melakukan sebuah penindakan pembedanaan terhadap para pelaku dan penyebar serta bandar situs judi online itu sendiri pemerintah harus lebih sigap lagi dan bekerjasama melalui Kominfo untuk dapat menyaring situs-situs dan konten-konten yang riskan untuk di sisipi muatan judi karena pemainnya atau pelakunya dapat dialukan oleh semua kalangan umur.

Kata Kunci: Analisis, Tindak Pidana, Perjudian Online.

ABSTRACT

The existence and use of the internet today is like a double-edged sword, apart from providing benefits for welfare, it can actually be a means for carrying out online gambling, so this research aims to find out how the enforcement of online gambling crimes is based on LAW NUMBER 9 OF 2016 CONCERNING AMENDMENTS TO THE LAW -LAW NUMBER 11 OF 2008 CONCERNING INFORMATION AND ELECTRONIC TRANSACTIONS to perpetrators and disseminators of content containing gambling. This research was carried out by examining violations obtained from various media and from various information using the law as primary material and carried out directly in the field as well as information from law enforcers as secondary material. In this research, the author uses the theory of Criminal Responsibility, regarding Online Gambling, Law Enforcement, which contains regulations regarding the ITE Law

which regulates Online Gambling Crime itself. The thesis research carried out used qualitative research methods and an empirical juridical research approach. Case study is an approach in case study research that examines one case intensively, in depth, in detail and comparatively. Descriptive research not only describes but also combines and analyzes. In this research, it is discussed that based on the results of the author's discussion, it can be concluded that the perpetrators and content disseminators as well as site dealers can be subject to criminal sanctions regarding online gambling, but law enforcers are still experiencing some difficulties in tracing this because the practices carried out always change the site. and inserted through positive content. The conclusion is that in carrying out criminal action against the perpetrators and spreaders and bookies of online gambling sites, the government must be more alert and collaborate through the Ministry of Communication and Information to be able to filter out sites and content that are risky to include gambling content because the players or perpetrators can played by all age groups.

Keywords: Analysis, Crime, Online Gambling.

PENDAHULUAN

Perubahan gaya hidup dalam masyarakat telah terjadi seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak orang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar komputer, televisi, atau smartphone daripada berinteraksi langsung dengan orang lain atau melakukan aktivitas fisik. Internet telah membuat informasi menjadi lebih mudah diakses dan diperoleh. Manusia sekarang dapat dengan cepat mencari informasi apa saja yang mereka butuhkan, baik itu informasi tentang kesehatan, pendidikan, berita terkini, maupun hiburan. Secara tidak langsung, perkembangan teknologi informasi telah membuat terciptanya dunia tanpa batas (borderless world) dan membawa perubahan budaya dan sosial yang besar dengan sangat cepat, sehingga kini menjadi seperti pedang bermata dua karena tidak hanya membantu dalam segi positif, tetapi juga merupakan cara yang efektif untuk melanggar hukum. Fenomena yang terjadi pada era globalisasi ini dalam kehidupan bermasyarakat dihadapkan pada pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman yang serba kompleks akibat kemajuan teknologi, mekanisme, industrialisasi, dan urbanisasi. Berbagai kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama yang melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Perjudian di Indonesia merupakan tergolong salah satu kejahatan yang sangat sulit diberantas. Sampai saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, dikarenakan perkembangan komunikasi yang semakin berkembang seiring dengan majunya ilmu pengetahuan di masyarakat. Judi online merupakan judi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Upaya pemerintah untuk menindak pelaku judi online, dapat kita lihat didalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut : “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 ancaman pidana bagi pelanggarnya diatur didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa : “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang

memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Pasal 303 KUHP adalah pasal yang mengatur tentang tindak pidana perjudian. Pasal ini menyebutkan bahwa setiap orang yang menyelenggarakan permainan judi atau melakukan taruhan dengan harapan memperoleh keuntungan yang tidak sah, dapat dihukum dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau denda paling banyak Rp 25.000.000,- (dua puluh lima juta rupiah). Dalam konteks judi online, tindak pidana yang diatur oleh Pasal 303 KUHP dapat terjadi ketika seseorang melakukan perjudian melalui internet dengan menggunakan situs atau aplikasi yang menyediakan layanan judi online. Jika seseorang melakukan perjudian online dengan harapan memperoleh keuntungan yang tidak sah, maka perbuatan tersebut dapat dianggap sebagai tindak pidana perjudian. Dengan berkembangnya peradaban manusia, Internet seolah menjadi tempat yang memindahkan kehidupan nyata dari kehidupan nyata ke kehidupan virtual. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan adanya internet, aktivitas yang sulit dilakukan di dunia nyata dapat diselesaikan (dengan mudah) di (virtual) dunia maya. Salah satu dampak negatif dari internet adalah perjudian online, yang sebelumnya orang-orang hanya melakukan permainan judi dengan cara yang biasa. Perjudian memang sudah ada di muka bumi ini sejak beribu-ribu tahun yang lalu dan merupakan permainan tertua didunia. Pada hakikatnya perjudian merupakan perilaku yang melanggar norma agama, etika, moral dan norma hukum serta membahayakan penghidupan masyarakat dan kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, perjudian juga telah mengalami pergeseran ke perjudian online yang lebih praktis dan aman, fenomena judi online yang marak dikalangan masyarakat saat ini dikenal luas dengan istilah judi togel online (Toto Gelap). Bahkan di tengah masyarakat khususnya di warnet atau menggunakan laptop saat melakukan aktivitas tersebut, atau melalui smartphone dengan fasilitas pendukung atau program pendukung untuk bermain taruhan togel online. Salah satu kemudahan judi online adalah dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, karena perusahaan taruhan online yang tersebar di Internet beroperasi sepanjang waktu, dan permainan berjalan di warnet, tempat dengan wifi atau melalui smartphone. Dalam transaksi pembayaran, metode online juga digunakan melalui M-banking. Pemain judi online menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai media permainan modern. Mengingat kehadiran komputer di jaringan yang besar, hal ini tentu akan menciptakan keuntungan yang sangat besar dibandingkan game biasa. Selain kemudahan tersebut, faktor keamanan juga menjadi alasan dan pertimbangan banyak orang untuk beralih dari layanan fisik ke layanan online. Hal ini dikarenakan pemantauan aktivitas perjudian online masih sulit dilakukan secara mendalam dikarenakan perjudian online ini menggunakan media komputer yang dihubungkan dengan internet.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang ANALISIS PENEGAKAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE DI TINJAU BERDASARKAN UNDANG - UNDANG NOMOR 9 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.

METODE PENELITIAN

Dalam ilmu hukum mengenal dua jenis penelitian, yaitu penelitian hukum normative dan hukum empiris. Dalam penelitian hukum yang dilakukan penulis, jenis penelitiannya adalah yuridis normative. Menurut peter Mahmud marzuki bahwa penelitian hukum normative adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip

hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapinya. Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang mencakup:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang mengikat. Peter marzuki menyebutkan bahwa hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif, artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, putusan-putusan hakim. Adapun perundang-undangan dan putusan hakim yang dimaksud adalah :

- a. Kitab Undang-undang Hukum Pidana;
- b. Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana;
- c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebaUndang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bagaimana yang telah diubah.

2. Bahan Hukum Sekunder

Yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti rancangan undang-undang, hasil penelitian, hasil karya dari kalangan hukum dan seterusnya. Peter Marzuki menyebutkan bahwa sumber bahan hukum sekunder adalah berupa semua tentang publikasi hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks dan jurnal-jurnal hukum.

3. Bahan Hukum Tersier

Yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, contohnya adalah kamus, ensiklopedia, indeks kumulatif dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Permasalahan sosial di sekitar lingkungan kita tergolong banyak, diantaranya adalah tindak pidana perjudian. Perjudian merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dekat dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi kegenerasi ternyata tidak mudah diberantas tindak pidana perjudian ini. Biasanya perjudian yang terlihat disekitar lingkungan kita adalah perjudian kartu, seperti remi atau gaplek. Pada awalnya mereka hanya sekedar mencoba memainkan kartu menggunakan uang sebagai hadiah bagi yang menang, tetapi hal itu akan menyebabkan ketergantungan atau ketagihan sehingga menjadi kebiasaan atau kecanduan setiap kali mereka memainkan kartu. Selain ada kemudahan atau manfaat tertentu internet juga dapat memberikan dampak negatif bagi para penggunanya. Para penggunanya dapat menggunakan internet untuk hal-hal yang bertentangan dengan aturan-aturan hukum positif, yaitu salah satunya perjudian melalui internet. Bila dihubungkan dengan perjudian melalui internet ini tidak mengenal batas wilayah atau tempat kejadian (*locus delicti*), serta waktu kejadian (*tempus delicti*). Karena semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan komputer yang memiliki akses internet tanpa takut diketahui oleh orang lain atau saksi mata, sehingga tindak pidana perjudian ini memiliki karakter yang berbeda dari segi pelaku, modus operandi dan tempat kejadian perkara. Dalam perspektif hukum positif yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 dan 303 bis, bahwa perjudian bisa dikatakan tindakan melanggar hukum yang telah dilakukan dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan atas tindakannya dan oleh Undang-Undang telah dinyatakan sebagai suatu yang dapat dihukum (pengertian *Strafbaar Feit* menurut Simons), dan hukum positif Indonesia telah mengatur dan menyatakan perjudian sebagai suatu

tindakan yang dapat dihukum. Untuk menentukan dapat dipidananya suatu tindakan terdapat dua pandangan, yaitu pandangan monistis dan pandangan dualistis. Pandangan monistis memberikan prinsip-prinsip pemahaman, bahwa didalam pengertian perbuatan atau tindak pidana sudah tercakup didalamnya perbuatan yang dilarang (criminal act) dan pertanggung-jawaban pidana atau kesalahan (Criminal responsibility). Sedangkan pandangan dualistis ini memisahkan tindak pidana disatu pihak dengan pertanggungjawaban dilain pihak. Adanya pemisahan ini mengandung konsekuensi bahwa untuk mempidana seseorang tidak cukup kalau orang tersebut hanya telah melakukan tindak pidana saja melainkan masih dibutuhkan satu syarat lagi yaitu apakah orang tersebut terbukti kesalahannya. Dalam bahasa Inggris pertanggung jawaban pidana disebut sebagai criminal liability. Pertanggung jawaban pidana adalah mengenakan celaan terhadap pembuat karena perbuatannya yang melanggar larangan atau menimbulkan keadaan yang terlarang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2006 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang yang disebut dengan singkatan UU ITE ini, pada dasarnya muncul sebagai respons terhadap perkembangan teknologi komunikasi elektronik berupa internet. Secara umum banyaknya pasal yang disusun dalam bahasa yang mengundang beragam interpretasi serta cakupan UU ITE yang begitu luas menjadi sedikit dari banyaknya celah peraturan perundang ini. Tidak sedikit kritik bermunculan karena Undang-Undang ini dinilai mencampurkan berbagai pokok bahasan. Seperti pada pasal 27 ada banyak pokok bahasan yaitu:

Pasal 27

- a. 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 yang melanggar kesusilaan;
- b. 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;
- c. 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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik;
- d. 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 pemerasan dan pengancaman.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2006 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik 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.”

Penjelasan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2006 Informasi Transaksi dan Elektronik yaitu: Yang dimaksud dengan “mendistribusikan” adalah mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi Transaksi Elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik yang menyebabkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dapat diketahui pihak lain atau public.

Pertanggungjawaban Pidana Pihak Pembagi Tautan Saluran yang di dalamnya terdapat Konten Perjudian.

Penyebaran muatan yang berisikan perjudian dalam tautan saluran adalah serangkaian kegiatan di mana pihak penyelenggara perjudian mengiklankan jasanya tersebut dalam sebuah konten yang dinikmati oleh orang banyak dan tidak melanggar hukum agar dapat menjangkau ke semua aspek masyarakat dengan menyisipkan iklan dalam bentuk apapun berupa perjudian. Biasanya konten yang digunakan dalam menyisipi iklan perjudian ini adalah berupa konten olahraga terutama sepakbola. Biasanya pihak penyelenggara judi online bekerjasama dengan pihak yang dapat melakukan acara siaran langsung agar produknya dapat di sebarluaskan secara masif pada saat pertandingan berlangsung. Karena dalam pertandingan sepakbola tidak bisa dijeda kecuali pada saat istirahat setelah babak pertama, maka hal yang mungkin dilakukan dalam pengiklanan adalah dicantumkan pada running text pada saat pertandingan sedang berjalan. Pembagi link tautan juga berperan penting dalam kegiatan ini, biasanya saat pertandingan dimulai maka pembagi link atau tautan akan membagikan konten tersebut di grup-grup yang mereka fokuskan dibidang sepakbola. sehingga banyak orang berbondong-bondong untuk masuk kedalam konten tersebut yang didalamnya memiliki muatan perjudian. Mengulas kembali, saat ini masyarakat sudah jarang menonton televisi karena beberapa faktor seperti hak siar yang tidak di dapatkan dalam suatu pertandingan olahraga maupun pengacakan yang dilakukan dari pihak perusahaan. Hal ini menyebabkan orang-orang lebih memilih beralih dengan menggunakan jaringan internet untuk dapat mendapatkan siaran secara online. Akan tetapi akses internet ini memiliki dampak dimana dapat melakukan apapun tanpa penyaringan. Berbeda dari perusahaan pertelevisian yang sudah mendapat penyaringan. Termasuk dalam live streaming yang disiarkan beberapa pihak yang didalamnya terdapat pengiklanan perjudian. Padahal perlu di ketahui ancaman dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni: “Setiap Orang yang 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 penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”

Hal ini menjadi landasan nantinya apabila ada seseorang yang sengaja mendistribusikan apa-apa yang bermuatan perjudian. Yang menjadi titik persoalan yaitu, bagaimana cara untuk membuktikan bahwa tindakan itu dilakukan secara sengaja. Karena banyak diantara para pengguna internet, membagikan tautan seperti sepakbola ke banyak grup agar khalayak ramai dapat melihat pertandingan yang tidak disiarkan di televisi tersebut. Mereka mengenyampingkan muatan yang “membonceng” pada live streaming tersebut.

Hasil Wawancara Dengan Pelaku Judi Online



Nama : Puryanto
Tempat Tanggal Lahir : Serang, 24 Mei 1999
Alamat : Panancangan, Cipocok Jaya, Kota Serang
Latar Belakang : Pemain judi online

Sudah berapa lama anda terlibat dalam judi online?

“Kurang lebih selama setahun terakhir”

Bagaimana pandangan anda terhadap keberadaan judi online tersebut?

“Menurut saya pribadi keberadaan judi online cukup membantu perekonomian saya karena dengan modal minim anda bisa mendapatkan hasil yang berkali – kali lipat lebih besar.”

Bagaimana proses awal mula anda mengenal judi online?

“Awalnya saya melihat teman saya bermain judi online, pada saat itu dia menang, dan mendapatkan hasil yang besar, dia menyarankan saya untuk bermain judi online supaya saya mendapatkan penghasilan tambahan hanya dengan mengklik layar di ponsel saja, dari situ saya tertarik untuk memainkan judi online tersebut.”

Dimanakah anda biasa bermain judi online?

“Sebetulnya saya lebih sering berganti situs, misal siang hari saya bermain di situs lambo123, nanti malam saya bermain di situs king999, karena dengan melakukan hal tersebut peluang saya untuk menang sangat besar.”

Seberapa sering anda bermain judi online?

“Kira – kira seminggu tiga kali kadang juga empat kali.”

Berapa rupiah uang yang anda pertaruhkan untuk judi online?

“Kadang 50 ribu, 100 ribu, atau hasil kemenangan yang saya dapatkan saya pertaruhkan lagi untuk bermain judi online.”

Kemudian, berapa banyak keuntungan yang anda dapatkan ketika anda mempertaruhkan uang tersebut?

“Tidak banyak, biasanya ketika saya pertaruhkan uang 50 ribu saya bisa untung hanya 100 ribu, paling untung dapat 350 ribu atau bahkan jika saya kalah uang yang saya pertaruhkan tersebut habis.

Selama anda mengikuti dan terlibat dalam judi online, anda lebih sering kalah atau menang?

“Sebenarnya saya lebih sering menang, namun karena saya tidak bisa mengontrol nafsu saya, maka saya kurang menikmati hasil dari judi online tersebut, karena uang yang sudah saya dapatkan kemudian langsung habis, dikarenakan nafsu saya yang ingin mendapatkan lebih banyak uang lagi.”

Ketika anda mengalami kerugian kenapa anda masih tetap bertaruh pada judi online?

“Karena faktor pertemanan, banyak teman saya yang ketika mengalami kerugian mereka tetap ingin terus bermain, demi memuaskan rasa penasaran mereka.”

Setujukah anda jika judi online dikatakan sebagai salah satu dalam perilaku menyimpang?

“Setuju, karena perbuatan tersebut bukan hanya merugikan diri saya sendiri tapi juga merugikan keluarga saya dan teman saya.”

Apakah teman – teman anda mengetahui jika anda terlibat dalam judi online? Bagaimana tanggapan mereka?

“Ya, teman – teman saya mengetahui bahwa saya terlibat dalam judi online, tanggapan mereka pun beragam, ada yang memaklumi, ada juga yang miris, karena pendapatan tidak seberapa, tapi berani bermain judi online.”

Apa dampak yang anda rasakan setelah anda terlibat dalam judi online?

“Dampak yang saya rasakan yaitu, saya tidak bisa menikmati uang gaji saya, karena uang tersebut kebanyakan dihabiskan untuk bermain judi online, hubungan dengan keluarga tidak harmonis karena saya kesulitan untuk menafkahi mereka, dan hubungan pertemanan pun memburuk, karena saya sering berhutang pada mereka namun saya sering telat bayar, bahkan saya sampai berani memutus hubungan pertemanan saya dikarenakan saya tidak sanggup membayar uang yang saya pinjam.”

Jerat pidana pihak yang bermain judi secara online melalui Tautan saluran yang di dalamnya terdapat Konten Perjudian

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, serta untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang UU ITE sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan sebagai berikut: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

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 sesuatu tata-cara;
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian. Pasal 45 ayat (2) menjadi pertimbangan dalam menjatuhkan hukuman pelaku judi melalui daring sebagaimana disebutkan: “Setiap Orang yang 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 penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.”

Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang RI Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang ITE, menjelaskan tentang orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diakses suatu muatan yang didalamnya terdapat perjudian beserta tindak pidananya. Seseorang yang bermain perjudian, tidak dapat di kenakan pasal tersebut secara tunggal karena nanti akan ada yang yang menaungi pasal dengan unsur bermain judi yaitu dalam Pasal 303 KUHP. Kesimpulannya adalah UU ITE ini hanya menjerat bagi mereka yang menyediakan tempat atau menyebarluaskan sehingga dapat diakses bagi banyak orang pengguna online.

KESIMPULAN

1. Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari Undang-Undang nomor 9 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik “Pasal 45 Undang-undang Nomor 27 ayat (2)” adalah Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat di aksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (2) di pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan / atau denda paling banyak Rp.1000.000.000.00 (satu milyar rupiah).
2. Kendala penegakan hukum terkait pengungkapan tindak pidana perjudian online (internet gambling) dengan menggunakan instrument KUHP dan UU ITE ialah :
 - a. Sanksi pidana judi online berdasarkan Pasal 303 KUHP lebih rendah dari ancaman Pidana dalam UU 45 Pasal UU ITE
 - b. Perbedaan waktu penahanan. Pasal 303 waktu penahanan maksimal 120 hari. Sedangkan 45 UU ITE, penyidik hanya mendapatkan waktu penahanan 60 hari. Dengan beban pekerjaan pemberkasan yang begitu tinggi, penyidik membutuhkan waktu penahanan yang lebih lama agar penanganan perkara judi online dapat di selesaikan dengan baik. Akan tetapi hal ini menyebabkan pasal 45 UU ITE menjadi tidak di terapkan menjadi pasal yang utama. Padahal, asas *lex specialis derogat lex genrali* mengharuskan penyidik menerapkan instrumen UU ITE daripada KUHP
 - c. Kurangnya penguasaan dan pemahaman penyidik di bidang teknologi informasi, tidka seimbang dengan kemampuan pelaku judi online.
 - d. Penggunaan bukti elektronik membutuhkan keterangan ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Raharjo. 2022. *CyberCrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung : PT.Citra Aditya Bakti.
- Ahmad M. Ramli. 2017. *Menuju Kepastian Hukum Dibidang: Informasi dan Transaksi Elektronik*. Jakarta. Departemen Komunikasi.
- Bander Johan Nasution. 2018. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: CV.Mander Maju.
- Barda Narwawi. 2018. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Didik M.Arief Mansur dan Elisatis Gultom. 2019. *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Emansjah Djaja. 2020. *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi Dan Transaksi Elektrik*. Yogyakarta : Pustaka Timur.
- Irfan dan Masyrofah.2018. *Penanggulangan Cyber Crime* . Bandung : Pustaka Setia.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.