

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Perjudian bukan merupakan hal yang baru bagi masyarakat Indonesia, karena permainan judi sudah ada sejak dulu dan berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Dalam kehidupan masyarakat, perjudian di Indonesia suatu hal yang dipersoalkan, ini dibuktikan dengan banyaknya kasus yang berhasil ditemukan oleh penegak hukum. Dengan kata lain, hal ini merupakan suatu bukti bahwa perjudian di Indonesia masih belum sepenuhnya dapat diberantas.<sup>1</sup>

Kejahatan merupakan kenyataan dalam kehidupan yang mana memerlukan penanganan yang sangat khusus, karena kejahatan sendiri akan menimbulkan keresahan pada kehidupan bermasyarakat pada umumnya. Maka dari itu Adami Chazawi dalam bukunya menjelaskan bahwa :

konsep mengenai perjudian menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) berbeda dengan konsep menurut nilai – nilai yang hidup dalam masyarakat kita yang kuat dipengaruhi norma – norma

---

<sup>1</sup> Purplenitadya, “ Patologi Sosial, Perjudian”  
<https://purplenitadyah.wordpress.com/2012/05/05/patologi-sosial-perjudian-2/> (diakses pada 2 April 2018 Pukul 22.26 WIB)

agama, dimana dalam hal perjudian itu dilarang dalam segala bentuknya, yang tidak di gantungkan ada atau tidak adanya izin dari penguasa yang berwenang<sup>2</sup>.

Perkembangan Kejahatan tidak dapat lepas dari perkembangan masyarakat itu sendiri hal ini tercipta karena semakin berkembangnya sumber daya manusia dan teknologi informasi dan komunikasi. Di era globalisasi yang berkembang pesat teknologi di jadikan tolak ukur bagi kemajuan suatu negara dimana berkembang tidaknya suatu negara dapat diukur dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Informasi Elektronik adalah suatu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (elektronik mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf , tanda, angka, kode akses, symbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya, pengertian Informasi dan Transaksi Elektronik di atur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya akan disebut

---

<sup>2</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*, PT Rajawali Grafindo Prasada, Jakarta, 2005, hal . 172

dengan UU ITE.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh positif dan negatif terhadap masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi disatu pihak memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan peradaban manusia, dilain pihak kemajuan ITE tersebut dapat dimanfaatkan untuk perbuatan yang sifatnya melawan hukum yang menyerang berbagai individu, masyarakat dan negara.<sup>4</sup>

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta fasilitas perbankan yang ada saat ini, maka cara berjudipun mengalami perkembangan yaitu dalam bentuk perjudian online (internet gambling). Sehingga perjudian tidak lagi merupakan kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan dengan kemajuan teknologi dan informasi, dalam hal ini dengan penyalahgunaan internet menggunakan sistem online, perjudian menjadi lebih mudah dilakukan, cepat, tidak dibatasi ruang dan waktu serta lebih aman.

Tindak pidana perjudian melalui internet ini, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, Praktik perjudian online ini sulit tersentuh hukum di Indonesia, pasalnya dalam menjalankan aksi judinya, antara pelaku tindak pidana perjudian dan bandar sangat rapi dalam menjalankan aksinya.

---

<sup>3</sup> Siswanto, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hal 7

<sup>4</sup> Adami Chazawi, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hal.56

Didalam KUHP perjudian dinormakan Pasal 303 dan Pasal 303 Bis, yang memberikan ancaman hukuman selama dua tahun delapan bulan dan denda paling banyak enam ribu rupiah akan tetapi dengan adanya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian maka berubah pula ancaman sanksi pidana menjadi pidana penjara sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah.<sup>5</sup> Tindak pidana perjudian baik bersifat konvensional maupun yang menggunakan media elektronik (judi online) melanggar ketentuan yang dinormakan dalam KUHP Pasal 303 dan 303 Bis, serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Tindak pidana perjudian dengan menggunakan media elektronik semakin berkembang dan digemari oleh pelaku perjudian karena kemudahan proses yang dilakukan. Akan tetapi disisi lain menjadi permasalahan bagi kepolisian untuk memberantas perjudian online atau judi online. Dikarnakan semakin canggihnya media yang digunakan dan kurang pahaman kepolisian terhadap teknologi yang digunakan dalam perjudian online. Sehingga kepolisian sulit untuk menemukan alat bukti terkait dengan perjudian online, karena pelaku dapat melakukan perbuatan tersebut dimana saja. Kondisi tersebut tidak menjadi hambatan bagi pihak kepolisian untuk mengungkap kasus perjudian online. Sebagai mana yang

---

<sup>5</sup> Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

dilakukan oleh pihak kepolisian mengungkap kasus perjudian online di Jakarta.

Berdasarkan penjelasan tersebut dikaitkan dengan putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr. terdakwa Wyner Tanoto, pada hari Rabu tanggal 03 pebruari 2016, sekitar jam 07:00 WIB bertempat di Jl. Muara Karang Blok G 11 Rt. 009 Rw.008 Kel. Pluit Kec. Penjaringan Jakarta Utara. Dengan tidak mendapatkan ijin sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk permainan judi atau dengan sengaja ikut serta dalam perjudian tersebut.

Bahwa waktu dan tempat sebagaimana diatas, ini berawal ketika Polda Merto Jaya mendapatkan Informasi dari seorang masyarakat yang di rahasiakan indentitasnya memberikan informasi bahwa di Jl. Muara Karang Blok G 11 Rt. 009 Rw. 008 Kel. Pluit Kec. Penjaringan Jakarta Utara telah dijadikan tempat melakukan tindak pidana perjudian bola online mengakses situs website [www.royalbandar.com](http://www.royalbandar.com) ,[www.ligajudi.com](http://www.ligajudi.com) , dan [www.bandarpremium.com](http://www.bandarpremium.com). Kemudian Polda Metro Jaya pada hari Rabu, tanggal 03 pebruari 2016 sekitar jam 07:00 WIB. Melakukan penangkapan terhadap Terdakwa.

Saat dilakukan penangkapan terhadap Terdakwa didapatkan barang bukti berupa 1 (satu) ATM BCA 4070218998 atas nama Wyner Tanoto , 1 (satu) buah token BCA ,1 (satu) unit laptop warna hitam dengan Merk Lenovo ,1 (satu) unit handphone. Samsung note 4 warna putih terhadap Terdakwa dibawa ke Polda Merto Jaya.

Dalam permainan judi bola tersebut, Terdakwa berperan sebagai orang yang menawarkan perjudiaan dengan membuka situs *website* selanjutnya mengisi identitas dari calon pemain lainnya, dan memberi kesempatan kepada pemain untuk memilih klub bola sesuai keinginan pemain. Lalu pemain memberikan deposito pada rekening yang telah disediakan minimal sebesar Rp.100.000,- (seratus ribu rupiah) sampai puluhan juta rupiah sesuai dengan keinginan para pemain. Saat pertandingan selesai pemain akan di transfer sejumlah uang pada rekening yang telah didaftarkan kepada penyelenggara perjudian / agen *website*, sebesar uang yang di taruhkannya jika klub yang di pilih pemain itu menang dalam pertandingan. Dan sebaliknya jika klub bola yang di pilih pemain itu kalah, maka pemain yang mentransfer sejumlah uang yang di taruhkannya kepada rekening Terdakwa. Tetapi jika terjadi seri, maka pemain bisa memasang kembali pada kesempatan pertandingan bola yang akan di laksanakan berikutnya.

Pada saat di tangkap oleh Polda Metro Jaya rekening yang digunakan terdakwa dalam melakukan perjudiaan online adalah rekening BCA No. 0692234829 dengan total uang tersisa dan dilakukan penyitaan dalam rekening tersebut sebesar Rp. 1.020.478,- (satu juta dua puluh ribu empat ratus tujuh puluh delapan rupiah). Dan rekening BCA no. 8650125488 total uang tersisa dan dilakukan penyitaan dalam rekening

tersebut sebesar Rp. 10.685.699,- (sepuluh juta enam ratus delapan puluh lima enam ratus sembilan puluh sembilan rupiah)<sup>6</sup>

Kasus tindak pidana perjudian online melalui internet yang telah dipaparkan oleh penulis diatas, Telah memasuki meja persidangan dimana penuntut umum mendakwa dengan dakwaan pertama, terdakwa didakwa melakukan perbuatan sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam pasal 303 ayat (1) ke-1 KUHP dan dakwaan kedua terdakwa melakukan sebagaimana diatur dalam pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP.

Dari kasus yang di lakukan Terdakwa maka hal tersebut ada kaitannya dengan online. Dimana telah di jelaskan bentuk – bentuk kejahatan teknologi informasi (*Cybercrime*) antara lain yaitu kejahatan – kejahatan yang menyangkut data atau informasi komputer, kejahatan yang menyangkut program atau software komputer, pemakaian fasilitas – fasilitas komputer tanpa wewenang untuk kepentingan yang tiidak sesuai dengan tujuan pengolahan atau operasinya<sup>7</sup> Kemudian oleh jaksa terdakwa didakwa dengan menggunakan KUHP, jika dilihat permainan judi dilakukan menggunakan alat elektronik yaitu sebuah laptop dan handhpone serta menggunakan jaringan internet maka ada kaitannya dengan online. Oleh karena itu, apakah benar jika jaksa penuntut umum mendakwa terdakwa hanya dengan menggunakan KUHP, didalam Pasal 103 KUHP adalah Pasal yang menjelaskan tentang aturan-aturan hukum

---

<sup>6</sup> Putusan Nomor 560 Pid.B 2016 PN.Jkt.Utr.hal 2 - 5

<sup>7</sup> Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, Rajawali Pers, Jakarta 2014, hal.14

yang terdapat diluar KUHP, sehingga terdapat aturan yang bersifat umum dan bersifat khusus dalam pengaturannya. Bagi jaksa penuntut umum surat dakwaan merupakan dasar pelimpahan perkara di Pengadilan Negeri untuk diperiksa dan diadili. Didalam surat dakwaan terdapat syarat-syarat diantaranya syarat formil dan materiel yang di atur dalam Pasal 143 ayat (2) KUHP. Jaksa penuntut umum dalam mengajukan alat bukti dalam persidangan didasarkan pada norma yang ada dalam Pasal 184 ayat (1) KUHP, adapun Alat bukti yang sah adalah keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk dan keterangan terdakwa. Tetapi apabila merujuk pada Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE adanya perluasan alat bukti yang dinormakan sebagai berikut:

Ayat (1) Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah;

Ayat (2) Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas apa yang di tuntutan oleh jaksa terkait dengan tindak pidana perjudian online sehingga muncul putusan nomor: 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr menarik untuk diteliti karena jaksa tidak memasukkan unsur yang ada pada Pasal 27 ayat (2) UU jo.



Pasal 45 ayat (1) Undang – Undang ITE pada surat dakwaannya<sup>8</sup> meskipun alat bukti dan barang bukti telah sesuai dengan Pasal tersebut di atas. Fakta hukum dan fakta persidangan kasus perjudian online sehingga munculnya putusan tersebut tidak memuat Pasal-Pasal yang ada dalam Undang – Undang ITE suatu hal yang menarik bagi penulis untuk dijadikan karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul:

**PENERAPAN HUKUM TINDAK PIDANA PERJUDIAN ONLINE  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008  
SEBAGAIMANA TELAH DIUBAH DENGAN UNDANG-UNDANG  
NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN  
TRANSAKSI ELEKTRONIK.**

**(Studi Kasus : Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor  
560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr )**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari penerapan pasal 45 jo. pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-

---

<sup>8</sup> Tim Advokat Suara Keadilan, “Judi Internet, Sejauh manakah UU ITE Bisa Menjangkaunya”, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl7026/judi-internet-sejauh-manakah-uu-ite-bisa-menjangkaunya> (diakses pada 4 april 2018, pukul 12.28 WIB).

undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

2. Bagaimana penerapan hukum tindak pidana perjudian online ditinjau dari pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pertimbangan hakim dalam Putusan Pengadilan Negeri Nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah maka tujuan penulis melaksanakan dan menyusun hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji pembuktian tindak pidana perjudian online ditinjau dari pasal 45 jo. 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk menganalisis penerapan hukum tindak pidana perjudian online ditinjau dari pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Pertimbangan hakim dalam Putusan Pengadilan Negeri Nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang ingin disampaikan penulis dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Guna mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan bahan referensi atau menambah wawasan mengenai tindak pidana perjudian yang berkaitan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Secara Praktis

Memberikan sumbangan pemikiran kepada masyarakat, rekan – rekan almamater Fakultas Hukum Universitas Esa Unggul mengenai pentingnya memahami sanksi yang tepat untuk tindak pidana perjudian secara online yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metodologi merupakan cara kerja bagaimana menemukan atau memperoleh sesuatu atau menjalankan suatu kegiatan untuk memperoleh hasil yang kongkrit dan cara utama untuk mencapai tujuan. Penelitian Hukum merupakan suatu kegiatan know-how dalam ilmu hukum, bukan sekedar know-about. Sebagai kegiatan know-how, penelitian hukum dilakukan

untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi<sup>9</sup>. Sehubungan dengan hal tersebut, agar tercipta suatu karya tulis ilmiah yang sistematis dan terarah untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru yang sesuai dengan perkembangan yang ada, maka dalam penelitian ini digunakan metode penelitian sebagai berikut:

### **1. Metode Pendekatan**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan secara normatif. Dimana metode tersebut yaitu metode pendekatan yang menggunakan buku – buku , undang – undang atau sumber pustaka lainnya yang kemudian di pelajari sehingga terbentuklah suatu dokumen yang digunakan untuk menganalisis penulisan ini.

Penulis menganalisis kasus putusan nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr apakah proses hukum dalam kasus tersebut sesuai dengan penerapan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

### **2. Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah tipe penelitian yuridis normatif yaitu dilakukan dengan mengkaji berbagai macam aturan hukum yang bersifat formal seperti undang-undang, literatur-literatur yang berisi konsep teoritis yang kemudian

---

<sup>9</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Edisi Revisi) Cetakan Ke 9, Kencana, Jakarta, 2014, hal.60.

dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian.<sup>10</sup>

### 3. Sumber dan Jenis Data

Sumber dan jenis data adalah suatu subjek darimana data tersebut dapat di peroleh. Dalam penulisan ini penulis memperoleh data dari data sekunder dan primer.

a. Bahan Hukum Primer adalah bahan yang mempunyai kekuatan hukum yang mengikat bagi pihak yang berkepentingan dan jenis data mengacu pada sumber yang telah ada seperti Undang – Undang :

1. Kitab Undang – Undang Hukum Pidana
2. Undang – Undang Nomor 8 tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
4. Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Utara Nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr

b. Bahan Hukum Sekunder adalah bahan yang di peroleh hasil pengamatan kepustakaan serta dokumen yang telah ada sebelumnya hasil dari pengelolaan data orang lain seperti buku – buku teks, hasil penelitian, jurnal serta putusan pengadilan yang

---

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 47.

terkait. Adapun bahan hukum sekunder yang penulis gunakan dalam penulisan ini dengan menggunakan putusan pengadilan buku – buku hukum, literatur hukum serta jurnal maupun artikel yang di akses melalui internet.

#### **4. Metode Analisis Data**

Metode yang di gunakan penulis dalam penulisan ini penelitian kualitatif memiliki dasar deskriptif guna memahami suatu fenomena dengan lebih mendalam. Penelitian kualitatif menggunakan landasan teori sebagai panduan untuk memfokuskan penelitian, serta menonjolkan proses dan makna yang terdapat dalam fenomena tersebut. Dalam hal ini penulis menganalisis kasus yang terjadi pada Terdakwa bernama Wyner Tanoto dengan nomor putusan 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr apakah hukum yang dijatuhkan untuk terdakwa sesuai dengan fakta persidangan dan dikaitkan dengan Undang – Undang informasi dan transaksi elektronik.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini diuraikan dalam 5 bab, dan tiap – tiap bab terbagi atas beberapa sub – sub bab, untuk mempermudah dalam memaparkan materi dari skripsi ini yang dapat digambarkan sebagai berikut :

##### **Bab I : Pendahuluan.**

Bab ini merupakan gambaran umum yang berisi tentang Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian,

dan Manfaat Penulisan, Metode Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

## **Bab II : Tinjauan Umum Mengenai Tindakan Pidana Perjudian**

Bab ini membahas tinjauan umum yang berisi pengertian tindak pidana dan unsur tindak pidana, pengertian tindak pidana perjudian dan unsur tindak pidana perjudian, serta Tindak Pidana mengenai Muatan Perjudian.

## **Bab III : Tinjauan Mengenani Tindak Pidana Perjudian Online**

Bab ini berisikan pengertian alat bukti tindak pidana transaksi elektronik, unsur – unsur alat bukti tindak pidana transaksi elektronik, pengertian tindak pidana dunia maya, pembahasan unsur-unsur dalam pasal 27 ayat 2 UU ITE, Pasal 45 UU ITE, pembuktian tindak pidana perjudian online dan penerapan tindak pidana perjudian online. Bab ini juga membahas Pokok Perkara putusan nomor 560/Pid.B/2016/PN.Jkt.Utr.

## **Bab IV: Analisis Yuridis Terhadap Penerapan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik(UU ITE)**

Bab ini menguraikan dan menganalisa secara normatif yuridis tentang Penerapan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik(UU ITE) yang berisi analisa mengenai Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Online ditinjau dari penerapan pasal 45 jo. pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan analisa mengenai penerapan hukum tindak pidana perjudian online ditinjau dari pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan.