

Pertanggung Jawaban Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online di Indonesia

Isyatur Rodhiyah¹, Ifahda Pratama Hapsari², Hardian Iskandar³

¹ Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia; isyatur_180901@umg.ac.id

² Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia; ifa.zegeeg@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia; hardianiskan@umg.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Gambling;
Internet;
Accountability

Article history:

Received 2022-06-07
Revised 2022-09-21
Accepted 2022-12-23

ABSTRACT

The criminal act of gambling is a crime that is commonly committed by many people, because from gambling people can get multiple wealth from the results of gambling. In Indonesia, the practice of gambling has developed along with the development of technological advances, namely online gambling. This online gambling crime offers many advantages for owners and managers, because in practice the online gambling business scheme no longer requires complicated permits to establish a gambling business via the internet. Based on these conditions, this study wants to explain that Indonesia has legally regulated gambling in several laws and regulations, including those regulated in Article 303 and Article 303 bis of the Criminal Code. Then related to online gambling laws specifically regulated in Article 27 paragraph (2) of the Electronic Transaction Information Law and its amendments. The use of normative legal methods with a statutory approach (staapproach) is carried out carefully by examining and analyzing legal rules relating to the accountability of online gambling crimes in Indonesia. The responsibility of online gambling actors is proven by containing elements of a criminal act. The criminal responsibility of online gambling actors is not only borne by players, but also includes those who give someone the opportunity to play gambling, such as service providers and managers of online gambling platforms.

This is an open access article under the CC BY license.



Corresponding Author:

Isyatur Rodhiyah

Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia; isyatur_180901@umg.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi sekarang ini begitu pesat terutama pada sektor teknologi informasi, hal tersebut memberikan dampak yang luas terhadap perilaku masyarakat yang bisa dengan mudah dapat menerima dan menyebarkan informasi kepada masyarakat luas. Manfaat teknologi informasi selain memberikan dampak positif juga dapat memberikan dampak

negatif yakni memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan cyber crime. Cyber crime diartikan sebagai suatu kegiatan ilegal dengan peraturan komputer yang dilakukan melalui jaringan elektronik global. Cyber crime berkaitan juga dengan istilah cyber space dipandang sebagai dunia komunikasi berbasis komputer.

Judhariksawan dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Hukum Telekomunikasi* berpendapat bahwa cyber space adalah kegiatan yang memanfaatkan komputer sebagai media yang didukung oleh suatu sistem telekomunikasi yang baik yakni menghubungkan komputer ke internet dengan menggunakan saluran telepon, menggunakan jalur telepon, atau wireless system, yang menggunakan antena khusus seperti nirkabel (Judhariksawan, 2005). Cyber space juga dianggap sebuah realitas baru dalam kehidupan yang sehari-hari dikenal dengan sebutan internet. Sistem kerja dari cyber space ini dapat dikatakan mengubah suatu jarak dan waktu yang dulu terbatas sekarang menjadi tidak terbatas. Penyalahgunaan dalam suatu cyber space ini yang kemudian disebut sebagai cyber crime yang menjadi persoalan baru dalam hukum Pidana.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah suatu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat, yakni perjudian yang dilakukan secara online, Perjudian online dikategorikan sebagai cyber crime karena dalam melakukan kejahatannya perjudian online menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia. Selanjutnya dengan semakin online majunya teknologi modern judi juga ikut berkembang menjadi judi berbasis online. Oleh karenanya, dibutuhkan adanya pendidikan hukum yang berkesinambungan sejak dini dalam masyarakat. (Muttaqin & Saputra, 2019)

Tindak pidana perjudian merupakan suatu perbuatan pidana yang lazim dilakukan oleh banyak orang, karena dari perjudian orang bisa mendapatkan berlipat ganda kekayaan dari hasil judi. Praktek perjudian dari hari kehari justru semakin banyak terjadi di kalangan masyarakat mulai dari kalangan bawah sampai kalangan atas bahkan perjudian tidak memandang umur dan dilakukan oleh orang dewasa bahkan sampai anak-anak. Perjudian adalah tindak pidana yang sangat sering kita jumpai di kalangan masyarakat, pada umumnya perjudian banyak dilakukan di dalam lingkungan masyarakat dengan cara sembunyi-sembunyi. Tindak pidana perjudian sudah masuk ke tahap yang sangat mengkhawatirkan di kalangan masyarakat atau mahasiswa khususnya perjudian online melalui situs-situs yang mudah untuk di akses di internet. Hal tersebut bermula dari pertandingan-pertandingan olahraga khususnya sepak bola yang ditambahkan unsur taruhan. Perjudian dapat menjadi penghambat pembangunannasional yang beraspek materiel-spiritual dan mendidik orang untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak "pemalas" (Munawar, 2019).

Di Indonesia judi merupakan kejahatan atau tindak pidana sehingga setiap yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi. Judi online di internet umumnya dilakukan dengan cara membuat situs khususnya judi online dan melakukan deposit di ATM tertentu pada akun yang telah di buat sebelumnya sesuai jumlah nominal yang di inginkan. Pada hakikatnya dalam tindak pidana perjudian, pihak yang paling banyak memperoleh keuntungan baik secara konvensional maupun online adalah pengelola. Dalam aktivitas perjudian, ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah (Ismail, 2019). Selanjutnya jika melihat dari kasus judi online yang terjadi di Indonesia, pada permainan judi secara khusus judi online ialah menimbulkan akibat ketergantungan dan menimbulkan kerugian dalam segi materil atau immateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga terhadap keluarga.

Maka dapat dirumuskan bahwa cyber crime merupakan perbuatan melawan yang dilakukan dengan memakai komputer sebagai sarana atau alat komputer sebagai objek, baik memperoleh keuntungan maupun tidak, dengan merugikan pihak lain. Dikaitkan sebagai kejahatan dalam dunia maya termasuk kejahatan online gambling atau yang bisa disebut dengan perjudian online (Maskun, 2013). Perjudian dalam jaringan merupakan satu dari sekian banyak bentuk kegiatan judi, akan tetapi

perbedaannya adalah bahwa perjudian jaringan ini dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi elektronik yang selanjutnya difungsikan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik dalam kegiatan perjudian yang akan dilakukan. Dalam dunia maya perjudian termasuk komunikasi terbesar. Metode perjudian yang dilakukan oleh masyarakat cenderung menggunakan cara lama, yakni dengan hanya sekedar mencoba peruntungan nasib baik dengan jalan mengikuti aturan dan intruksi yang telah ditentukan yang ada dalam model dan macam-macam bentuk permainan judi.

Di dalam internet sendiri terdapat banyak sekali situs-situs di yang menyediakan fasilitas perjudian yang dapat dimainkan dengan mudah dari model klasik yang dilakukan hanya dengan cara memainkan fungsi tombol angka-angka pada keyboard sampai dengan yang sangat canggih dengan menggunakan cara-cara yang rumit serta perhitungan yang sangat matang hingga perhitungan soal adu keberuntungan. Modus dalam tindak pidana perjudian secara online ini menawarkan banyak keuntungan bagi pemilik serta pengelolanya, karena dalam prakteknya skema bisnis perjudian online tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan khas untuk membuat usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodal sebuah web atau akun aplikasi perjudian menarik seperti judi bola. Sehingga setiap orang memiliki kebebasan untuk mempunyai rumah perjudian di internet.

Berdasarkan uraian diatas judi atau perjudian dalam bentuk apapun adalah sesuatu perbuatan yang dilarang baik dilakukan secara langsung maupun secara online. Upaya penegakkan hukum dan penindakan terhadap pelaku kejahatan cyber crime khususnya perjudian online sangat diperlukan untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dan meluas terjadi di masyarakat. Menjadi tantangan tersendiri dalam upaya memberantas tindak pidana judi online, karena tentu sangat sulit untuk dibuktikan jika para penyidik dan penegak hukum tidak memiliki kemampuan dalam menggali dan mengelolah informasi dan teknologi (Darmadi et al., 2019). Oleh karena itu, jika SDM penegak hukum dan peraturan hukum tidak memiliki kemampuan dan dapat menjangkau informasi dan teknologi, maka akan berakibat sulit terungkapnya praktek kejahatan perjudian online yang semakin menyebar dan berkembang di masyarakat. Dalam perkembangannya, judi online sekarang tidak hanya sebatas pada situs yang benar-benar menyediakan permainan judi secara online akan tetapi juga menyebar ke situs-situs game pada umumnya yang dengan tujuan dijadikan sarana untuk memperlancar usaha judi online. Oleh karenanya, penulis ingin mengangkat persoalan tentang bagaimana bentuk pertanggung jawaban pidana pelaku penyelenggaraan perjudian online

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif atau biasa disebut penelitian hukum perpustakaan, Penelitian ini ditujukan pada peraturan-peraturan tertulis sehingga akan membutuhkan data-data yang sifatnya sekunder pada perpustakaan yang dalam hal ini menitikberatkan terkait hukum pidana Indonesia bagi pelaku revenge porn. Ada 2 metode pendekatan yang digunakan dalam penulisan jurnal ini yaitu: Metode pendekatan perundang-undangan (staapproach) yakni menelaah dan menganalisis aturan-aturan yang ada dalam dan diluar KUHP yang bersangkutan dengan tindak pidana perjudian. Metode kedua yang digunakan adalah pendekatan konseptual yakni bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, yang kemudian ketiganya dikumpulkan dengan teknik studi dokumen. Seluruh bahan hukum yang telah berhasil dikumpulkan yang kemudian dibahas secara kualitatif artinya bahan-bahan hukum yang relevan diolah dengan melihat kualitas kegunaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Hukum Terhadap Perjudian Online

Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan untuk memperoleh kemenangan pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Dikatakan sebagai permainan judi ialah permainan yang berkaitan peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh pihak-pihak yang terlibat langsung dalam suatu perlombaan atau bermain dalam suatu perlombaan, demikian juga segala peraturan lainnya yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dengan cara untung-untungan (Astini & Lubis, 2019). Perjudian adalah permainan di mana seseorang yang biasanya disebut sebagai "penjudi" bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan yang ada di mana hanya terdapat satu pilihan saja yang benar dan menentukan siapa yang menjadi pemenang. Penjudi yang kalah taruhan berkewajiban untuk memberikan atau membayar taruhannya kepada si pemenang. perjudian yang berkembang dimasyarakat bisa dibedakan berdasarkan alat dan sarananya (Nasution, 2017). Dalam kegiatan judi, peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai oleh pihak-pihak yang melakukan permainan judi.

Prinsip dalam suatu permainan judi secara umum memiliki kesamaan yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar nilai uang atau barang yang dipertaruhkan harganya, maka semakin besar pula uang yang bisa didapat sebagai hadiah kemenangan. Maka dari itu dengan bermain judi orang berpikiran dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat, hingga ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

Sejatinya hukum diadakan untuk menghadirkan keadilan, kebaikan, dan keberpihakan kepada kepentingan masyarakat luas (Arliman, S, 2019). Indonesia telah mengatur secara hukum tentang perjudian didalam beberapa peraturan perundang-undangan antarlain, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Kemudian berkaitan dengan hukum judi online secara spesifik diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik atau lebih dikenal dengan UU ITE dan perubahannya. Perjudian Menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan bahwa perbuatan judi yang dilakukan di Indonesia merupakan tindak pidana dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun penjara atau pidana denda dengan besaran paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Selanjutnya juga dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan terkait bentuk kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan judi, yaitu antara lain jika ada dengan sengaja seseorang yang menawarkan, memberikan kesempatan untuk melakukan permainan judi bahkan menjadikannya sebagai mata pencarian, hingga juga terlibat aktif dalam suatu pengelolaan perusahaan perjudian. Selanjutnya, berdasarkan ketentuan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP, yang berbunyi:

*"Diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303; 2. Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang."*

Kemudian, berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP menerangkan bahwa perbuatan judi adalah tiap-tiap kegiatan permainan yang memfasilitasi terdapat kemungkinan untuk mengambil manfaat untung dengan cara yang mudah dengan adanya peruntungan atau karena pemainnya mahir dan sudah terbiasa. Termasuk juga dalam kategori permainan judi adalah bahwa adanya pertarungan tentang keputusan hasil perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, lebih luas lagi juga terhadap segala pertarungan yang lain-lainnya.

Keterangan Pasal 303 ayat (3) KUHP yang menyatakan bahwa, "yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya 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 peraturan lainnya.” Menegaskan bahwa secara prinsip Indonesia melarang segala bentuk aktifitas perjudian karena terdapat unsur merugikan masyarakat, bertentangan dengan nilai-nilai sosial dan melanggar norma agama. Hukum mengandung ajaran-ajaran, kaidah-kaidah mengenai perintah dan larangan yang harus segera dipatuhi dan dilaksanakan (-, 2018)

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan judi yang dilakukan secara online, hukum di Indonesia telah juga mengatur sebagaimana terdapat didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang digunakan sebagai usaha untuk mengurangi perbuatan judi yang terjadi di masyarakat dengan cara menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan ancaman /hukuman pidana.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE Nomor 19 Tahun 2016 Mengatakan;

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

Kemudian dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Transaksi Elektronik dikatakan 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 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”

Berdasarkan keterangan dari bunyi peraturan perundang-undangan diatas dapat diambil pemahaman bahwa pengertian judi online adalah kegiatan permainan pertaruhan yang dilakukan menggunakan uang sebagai alat taruhan dengan ketentuan tata cara permainan serta jumlah nilai taruhannya ditentukan oleh pelaku perjudian online dengan cara memanfaatkan media elektronik dengan akses internet sebagai media perantaranya. Kegiatan judi secara online sama halnya dengan judi secara konvensional yakni dapat dikatakan merupakan sejenis candu, dimana bermula dari hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan yang selanjutnya secara alami akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smartphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan perjudian online.

Berdasarkan uraian diatas penyelenggaraan pertaruhan atau perjudian dalam bentuk apapun adalah sesuatu yang dilarang baik dilakukan secara langsung maupun secara online terhadap pelakunya. Pelaku kejahatan cyber crime khususnya perjudian online diperlukan upaya penegakkan untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konsepsional, cyber crime juga didefinisikan sebagai kejahatan komputer, tetapi penggunaan istilah tindak pidana untuk kejahatan komputer. Penyelenggaraan perjudian menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya, tidak diperlukan administratif perizinan-perizinan yang rumit untuk membuat sebuah usaha bisnis perjudian via internet. Jika seseorang melakukan atau terlibat judi online maka pasal yang dikenakan tidak lagi mengacu pada KUHP akan tetapi menggunakan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau disebut UU ITE sebagai wujud dari prinsip *lex specialis derogate legi lex generalis* (Hasaziduhu Moho, 2019).

3.2. Konsep Pertanggungjawaban Pidana.

Konsep pertanggungjawaban atas suatu tindak kejahatan mendasar pada aspek dampak negatif yang muncul akibat dari terjadinya suatu bentuk kejahatan. Oleh karenanya, menjadi penting untuk

menjadi bahasan bagaimana asal muasal atau latar belakang dari konsep pertanggungjawaban pidana yang berlaku. Dalam bahasa Inggris pertanggungjawaban pidana disebut sebagai konsep pertanggungjawaban pidana sesungguhnya tidak hanya menyangkut soal hukum semata-mata melainkan juga menyangkut soal nilai-nilai moral atau kesusilaan umum yang dianut oleh suatu masyarakat atau kelompok-kelompok dalam masyarakat, hal ini dilakukan agar pertanggungjawaban pidana itu tercapai dengan memenuhi keadilan (Sulistyo & Ardjayeng, 2020). Pertanggungjawaban pidana merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menentukan terhadap seorang yang disangka melakukan suatu perbuatan pidana atau terhadap seseorang yang telah dijatuhi dakwaan telah melakukan suatu perbuatan pidana untuk dapat dipertanggungjawabkan atas terjadinya suatu tindak pidana.

Roeslan Saleh menerangkan bahwa, dalam hal pertanggungjawaban pidana dapat diartikan sebagai diteruskannya celaan yang objektif yang ada dalam perbuatan pidana dan secara subjektif memenuhi syarat untuk dapat dipidana karena perbuatannya itu (Saleh, 2014). Dimaksud sebagai celaan objektif adalah bahwa suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang atau siapapun itu merupakan perbuatan yang dilarang, yakni perbuatan yang bertentangan atau dilarang oleh hukum baik hukum formil maupun hukum materil. Sedangkan yang dimaksud sebagai celaan subjektif adalah merujuk kepada seseorang yang melakukan perbuatan terlarang tersebut, atau dengan kata lain celaan yang subjektif adalah orang atau pelaku yang melakukan perbuatan yang bertentangan dengan hukum atau dilarang. Jika perbuatan yang dilakukan merupakan suatu perbuatan yang dicela atau suatu perbuatan yang dilarang, namun apabila didalam diri seseorang tersebut terdapat kondisi yang menyebabkan tidak dapat bertanggungjawab maka pertanggungjawaban pidananya atas terjadinya peristiwa tersebut tidak mungkin ada.

Pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk pandangan dalam teori hukum pidana yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang tersebut dibebaskan atau dipidana. Konsep pertanggungjawaban pidana, beban pertanggungjawabannya dibebankan kepada pelaku pelanggaran tindak pidana, hal demikian berkaitan dengan dasar untuk menjatuhkan sanksi pidana. Dikatakan dapat memiliki sifat pertanggungjawaban pidana, yaitu jika suatu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang memiliki sifat melawan hukum. Namun, terdapat kondisi khusus yakni hilangnya sifat bertanggungjawab terhadap suatu pidana apabila ada dalam diri seorang tersebut suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang yang dapat kita kenal dengan alasan pembeda dan alasan pemaaf.

Dasar adanya tindak pidana adalah asas legalitas, sedangkan dapat dipidananya pelaku perbuatan adalah atas dasar kesalahan. Hal tersebut menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan bertanggungjawab secara pidana apabila ia telah melakukan perbuatan yang salah dan bertentangan secara hukum. Pada hakikatnya pertanggungjawaban pidana adalah suatu bentuk mekanisme yang diciptakan untuk merespon atas pelanggaran suatu perbuatan tertentu yang telah disepakati (Antoni, 2019). Unsur kesalahan dalam suatu perbuatan pidana merupakan unsur pokok dalam pertanggungjawaban pidana. Selanjutnya, dalam perkembangannya pengertian perbuatan tindak pidana menerangkan bahwa tidak termasuk pertanggungjawaban pidana apabila perbuatan pidana hanya menunjuk kepada apakah perbuatan tersebut melawan hukum atau dilarang oleh hukum, sehingga mengenai apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana dapat kemudian dipidana, maka itu tergantung kepada apakah seseorang yang melakukan perbuatan pidana tersebut terdapat adanya unsur kesalahannya atau tidak.

Berkaitan dengan kesalahan baik berupa kesengajaan maupun kealpaan banyak disebutkan didalam pasal-pasal dan ketentuan didalam KUHP, namun sayangnya mengenai pengertian kesalahan kesengajaan maupun kealpaan tidak dijelaskan dengan terang terkait pengertiannya oleh undang-undang. Ketiadaan penjelasan lebih lanjut terhadap makna dari kesalahan kesengajaan maupun kealpaan, membuat penafsirannya disandarkan kepada doktrin dan pendapat para ahli hukum mengenai pasal-pasal yang ada dalam KUHP. Sehingga kesimpulan terhadap suatu perbuatan dalam pasal-pasal tersebut yang berkaitan dengan unsur-unsur kesalahan kesengajaan

maupun kealpaan harus dibuktikan oleh pengadilan, sehingga untuk memidanakan pelaku yang melakukan perbuatan tindak pidana, harus juga terdapat unsur kesalahan yang disengaja ataupun kealpaan juga harus dibuktikan jika berkehendak sebaliknya. Artinya dalam pertanggungjawaban pidana, peranan hakim sangat besar dalam membuktikan terhadap adanya unsur-unsur pertanggungjawaban pidana dalam suatu perbuatan, sebab apabila unsur-unsur tersebut tidak dapat dibuktikan kebenarannya maka seseorang tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban.

3.3. Perjudian Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 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 dan kemajuan teknologi komunikasi elektronik berupa internet. Beragam interpretasi serta cakupan UU ITE yang begitu luas menjadi alasan banyaknya tanggapan negatif terhadap UU ini, hal tersebut secara umum dikarenakan penggunaan bahasa dalam penyusunan UU tersebut. Alasan lain terhadap kritik yang bermunculan adalah bahwa Undang-Undang ini dinilai mencampuradukkan berbagai pokok bahasan yang cenderung dipaksakan dalam interpretasinya. Seperti pada pasal 27 ada banyak pokok bahasan antara lain tentang pendistribusian dan pengaksesan informasi elektronik yang memiliki muatan kesusilaan, muatan perjudian, muatan pencemaran nama baik, dan muatan pemerasan dan pengancaman.

Selanjutnya, berkaitan dengan perbuatan perjudian secara online telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2006 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik 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."

Dari bunyi ketentuan pasal tersebut diatas dapat diketahui unsur-unsur subjektif dan objektif dalam pasal tersebut. Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang terdapat didalam diri sipelaku tindak pidana. Unsur subjektif dalam pasal tersebut terdapat dalam kata "setiap orang dengan sengaja" yang megandung makna pertama, adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan mendistribusikan atau mentransmisikan dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kedua, adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian. Selanjutnya, Unsur objektif adalah unsur-unsur yang terdapat diluar diri sipelaku tindak pidana. Unsur objektif dalam pasal tersebut yang pertama terdapat dalam kata "tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan" maksudnya ialah pelaku haruslah terbukti melakukan sesuatu perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentranmisikan perjudian. Kedua, "Membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian" bahwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Kemudian dijelaskan dalam Pasal 45 UU ITE bahwa, setiap orang apabila telah melakkukan perbuatan perjudian dan memenuhi unsur sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka orang tersebut terancam dengan pidana penjara cukup berat yakni paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dari uraian penjelasan pasal-pasal yang diatas sebelumnya tersebut yang mengatur tentang perjudian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu perbuatan dapat dipidana dengan adanya peraturan yang mengatur, apabila seseorang telah melakukan perbuatan pidana perjudian, maka ia hanya dapat diadili berdasarkan peraturan perundang-undangan pidana yang berlaku pada saat perbuatan dilakukan. Dari aspek sanksi yang sangat penting untuk dilakukan ialah kepastian lembaga yang berkompeten menerapkan sanksi, sikap konsisten, tegas adil dan tidak pandang

bulu (Sutrisno, 2020) Dengan adanya peraturan perundang-undangan tersebut juga bisa untuk menakut-nakuti setiap orang jangan sampai melakukan perbuatan yang tidak baik seperti banyak dimasyarakat sekitar yang melakukan perjudian dan untuk mendidik orang yang telah pernah melakukan perbuatan tidak baik supaya menjadi baik dan dapat diterima kembali dalam kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Juga tujuannya agar terciptanya masyarakat yang tentram dan aman dari tindak pidana perjudian dengan adanya peraturan perundang-undangan yang telah diatur diatas.

3.4. Pertanggungjawaban Hukum Pelaku Perjudian Online

Setiap bentuk kejahatan hukum selalu bermula dari niat para pelaku yang menggerakkan untuk melakukan perbuatan kejahatan hukum. penegakan hukum di Indonesia melalui analisa sosial dan menawarkan penggunaan hukum progresif sebagai paradigma baru dalam penegakan hukum (Al Arif, 2019). Perjudian yang merupakan perbuatan kejahatan yang marak terjadi dimasyarakat jika dilihat secara niat dan motif kebanyakan karena digerakkan oleh bayangan ingin hidup kaya dengan cara yang instan. Pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku perjudian online diatur didalam ruang pengaturan hukum pidana. Di Indonesia pengaturan terhadap perjudian online menerapkan prinsip *lex specialis derogate legi generali* dengan menggunakan UU ITE bukan UU secara umum dalam ruang pidana sebagaimana biasanya diatur didalam KUHP. Penerapan prinsip peraturan yang lebih spesifik dalam tindak pidana perjudian merupakan aktualisasi dari teori dan asas hukum yang mampu secara dinamis mengikuti perkembangan dan kemajuan teknologi dan peradaban.

Permainan perjudian online yang dilakukan oleh seseorang sejatinya merupakan salah satu bentuk dari perbuatan tindak pidana yang dilarang di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dalam hal pertanggungjawaban hukum terhadap perbuatan judi online secara pidananya tergolong kedalam tindak pidana yang sedang dengan ancaman pidana denda dan/atau penjara. Bagi pelaku perbuatan judi online pertanggungjawaban pidananya telah diatur dengan bentuk balasan atas perilaku tersebut dengan ancaman pidana penjara yang cukup berat yakni 6 tahun penjara ataupun juga dengan membayar denda dengan nominal maksimal satu milyar rupiah. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku perjudian online tidak hanya dikenakan terhadap pelaku pemain saja namun juga termasuk pelaku yang memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi seperti penyedia jasa dan pengelola platform perjudian yang diselenggarakan secara online. Oleh sebab itu, penentuan pelaku yang masuk dalam kategori penyedia layanan perjudian secara online adalah dengan cara mengkonstatir, dan mengkualifisir tindakannya (PURNAWINATA, 2021).

Perbuatan judi secara online merupakan pengembangan dari perilaku perbuatan judi yang mengalami perubahan bentuk karena dampak dari perkembangan dan kemajuan teknologi. Perubahan bentuk tersebut secara prinsip tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap maksud para pelaku untuk melakukan perbuatan judi tersebut baik secara online maupun secara tradisional. Oleh karenanya, dari tujuan dan motivasi para pelaku untuk melakukan perbuatan judi dikarenakan menginginkan hidup kaya dengan cara yang instan. Dari alasan tersebut tidak jarang bagi masyarakat menempatkan perbuatan judi sebagai aktifitas mata pencahariannya baik sebagai pelaku pemain judi ataupun pengelola permainan judi. Atas dasar uraian sebagaimana dijelaskan sebelumnya terkait dengan perjudian online yang jika ditelaah secara mendalam mampu memberikan dampak negatif yang begitu besar. Tidak hanya terhadap masalah kejahatan hukum, namun juga sangat memberikan dampak terhadap perilaku masyarakat baik secara ekonomi, sosial hingga urusan keyakinan agama. Sehingga setidaknya harus ada beberapa kebijakan yang dilakukan dalam pembenahan tindak pidana perjudian online, antarlain sebagai berikut:

- a. Tindak pidana perjudian sebagai salah satu bentuk tindak pidana dibidang kesusilaan seharusnya tidak hanya diancam dengan pidana berdasarkan golongan 6 KUHP dan 5 KUHP penjara dan denda, melainkan harus ditentukan pidana tambahan seperti pencabutan hak

menjalankan profesi terhadap pembuat dan pengelola yang melakukan tindak pidana perjudian dalam menjalankan profesinya.

- b. Setiap bentuk tindak pidana perjudian baik yang dilakukan secara langsung maupun secara online tidak bisa jika hanya individu pribadi saja yang dimintai pertanggung jawaban, melainkan harus dan bisa juga badan hukum dimintai pertanggung jawaban pidana. Dalam hal pemidanaan harus dipertimbangkan keseimbangan antara kepentingan individu dan kepentingan masyarakat. Artinya pidana yang dijatuhkan harus disesuaikan pada kepentingan individu. Selain itu, juga rasa keadilan dan perlindungan terhadap masyarakat perlu dijadikan pertimbangan dalam melakukan suatu pemidanaan.

4. KESIMPULAN

Pertanggungjawaban pelaku perjudian online dibuktikan dengan mengandung unsur adanya suatu tindak pidana. Selanjutnya, unsur perbuatan merupakan salah satu unsur pokok dalam pertanggungjawaban pidana, karena seseorang tidak dapat dipidana apabila ia tidak melakukan suatu perbuatan yang digolongkan merupakan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang, hal itu sesuai dengan asas legalitas. Pertanggungjawaban pidana perbuatan judi yang dilakukan secara online di Indonesia diatur didalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dengan maksud tujuan sebagai usaha untuk mengurangi perbuatan judi yang terjadi di masyarakat dengan cara menjerat para pelaku maupun orang yang mendistribusikan muatan perjudian dengan hukuman pidana. Perbuatan judi secara online merupakan pengembangan dari perilaku perbuatan judi yang mengalami perubahan bentuk karena dampak dari perkembangan dan kemajuan teknologi, namun tetap memiliki motif yang sama bagi para pelakunya yakni untuk mendapat kekayaan dengan cara yang instan. Sehingga tidak jarang hal tersebut juga dijadikan mata pencaharian secara ekonomi oleh masyarakat para pelaku judi online.

Dengan adanya aturan sanksi atau pertanggungjawaban hukuman yang berlaku maka senantiasa harus berhati-hati dalam bergaul di lingkungan sosial masyarakat dan berhati-hati dengan menggunakan handphone agar tidak disalah gunakan untuk melakukan perjudian online. Perjudian online ini bisa melalui situs-situs yang mudah untuk di akses di internet. Selanjutnya harus dicermati bahwa melakukan kegiatan perjudian online dapat menimbulkan ketergantungan dan menimbulkan kerugian dalam segi materil atau immateril tidak saja bagi para pemain tetapi juga pada keluarga.

REFERENSI

- , R. F. N. L. S. (2018). MEMBANGUN BUDAYA HUKUM INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Cahaya Keadilan*, 6(1). <https://doi.org/10.33884/jck.v6i1.878>
- Al Arif, M. Y. (2019). Penegakan Hukum dalam Perspektif Hukum Progresif. *Undang: Jurnal Hukum*, 2(1). <https://doi.org/10.22437/ujh.2.1.169-192>
- Antoni, A. (2019). MENUJU BUDAYA HUKUM (LEGAL CULTURE) PENEGAK HUKUM YANG PROGRESIF Antoni *. *Kajian Syari'ah Dan Masyarakat*, 19(2).
- Arliman, S, L. (2019). MEWUJUDKAN PENEGAKAN HUKUM YANG BAIK DI NEGARA HUKUM INDONESIA. *Dialogia Iuridica: Jurnal Hukum Bisnis Dan Investasi*, 11(1). <https://doi.org/10.28932/di.v11i1.1831>
- Astini, D., & Lubis, G. F. A. (2019). Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik. *Semdi Unaya*, Vol. 3(1).
- Darmadi, Yusa, A., & Purwani, S. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime). *Jurnal Kertha Wicara*, 8(10).
- Hasaziduhu Moho. (2019). Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan, dan Kemanfaatan. *Universitas Dharmawangsa*, 13(1).
- Ismail, Z. (2019). PERAN HUKUM PIDANA DALAM MENANGGULANGI TINDAK PIDANA PERJUDIAN SABUNG AYAM PADA MASA YANG AKAN DATANG MELALUI

- PENDEKATAN NON PENAL. KRTHA BHAYANGKARA, 13(1).
<https://doi.org/10.31599/krtha.v13i1.18>
- Maskun. (2013). *Kejahatan siber (Cyber Crime): Suatu Pengantar*. Kencana.
- Munawar, S. (2019). KEBIJAKAN PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN. *Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 1(1).
<https://doi.org/10.37631/widyapranata.v1i1.253>
- Muttaqin, F. A., & Saputra, W. (2019). Budaya Hukum Malu Sebagai Nilai Vital Terwujudnya Kesadaran Hukum Masyarakat. *Al-Syakhsyiyah: Journal of Law & Family Studies*, 1(2).
<https://doi.org/10.21154/syakhsyiyah.v1i2.2026>
- Nasution, M. M. (2017). TELAAH DAN ANALISIS PERJUDIAN DARI SISI PERSPEKTIF HUKUM ISLAM. *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(1).
<https://doi.org/10.24952/multidisipliner.v4i1.920>
- PURNAWINATA, D. T. (2021). ASPEK HUKUM PIDANA DALAM PERJUDIAN SECARA ONLINE. *Solusi*, 19(2). <https://doi.org/10.36546/solusi.v19i2.356>
- Saleh, R. (2014). *Pikiran-Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana* (Cetakan Pe). Ghalia Indonesia.
- Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2020). TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI *Dinamika Hukum \& Masyarakat*.
- Sutrisno, S. (2020). Kebijakan Sistem Penegakan Hukum Menuju Hukum Berkeadilan. *Pagaruyuang Law Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.31869/plj.v3i2.1833>
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang Hukum Pidana Indonesia ; (Lembaran Negara Tahun 1958 Nomor 127, Tambahan Lembaran Negara RI No. 1660).
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ; (Lembaran Negara RI Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara RI No. 4843)