

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perjudian adalah permainan yang bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu).

Tidak dapat disangkal bahwa perjudian dianggap sebagai solusi cepat untuk masalah keuangan individu atau kelompok yang terperangkap di dalamnya. Hal ini dikarenakan manusia memiliki kebutuhan dasar yang harus dipenuhi. Untuk memenuhi kebutuhan dirinya dan keluarganya, antara lain memilih berjudi, pilihan yang bisa diambil meski berisiko.¹

Perjudian termasuk kejahatan yang mudah dilakukan dan sulit dicegah di masyarakat. Manusia suka berjudi untuk mencoba peruntungan, dan perilaku serta kebiasaannya telah terjadi sepanjang sejarah peradaban manusia. Dari masyarakat hingga orang miskin, dari perjudian risiko kecil hingga besar mempertaruhkan, bahkan perjudian dinilai membawa dampak buruk terutama terhadap pelaku perjudian itu sendiri dan bagi orang-orang disekitarnya. Pemerintah Republik

¹ Ismu Gunadi, Cepat & Mudah Memahami Hukum Pidana, (Jakarta: Kencana, 2018), Hlm.83

Indonesia secara resmi mengeluarkan larangan bermain judi sejak tahun 1970-an dengan terbitnya Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, segala perjudian telah di hapuskan karena hal ini bertentangan dengan agama dan moral pancasila.²

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

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 di pengaruhi norma-norma agama, dimana dalam hal perjudian itu dilarang dalam segala bentuknya, yang tidak di gantungkan ada atau tidak adanya izin dari penguasa yang berwenang.³

Semakin berkembangnya zaman kemajuan sistem informasi dan teknologi

² Historia, "Judi Resmi di Indonesia" diakses dari <https://historia.id/olahraga/articles/judi-resmi-di-indonesia-v2eVB/page/1>, pada tanggal 13 mei 2022, jam 19:00 WIB.

³ Adami Chazawi, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, (Jakarta: PT Rajawali Grafindo Prasada, 2019), Hlm.172

selain berdampak positif bisa juga berdampak negatif terbukti dengan maraknya situs judi online. kemudahan akses ke internet dan kemudahan memperoleh informasi mengenai situs perjudian online dapat berdampak pada anak di bawah umur jika tanpa pengawasan. Pemerintah membuat hukuman terhadap pelaku judi online agar pelaku memiliki efek jera, yang di atur dalam pasal perjudian Pasal 303 Bis Ayat 1 KUHP, sedangkan untuk pasal perjudian online di atur dalam pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁴

Sedangkan Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam Pasal 303 ayat 3 KUHP dijelaskan 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.”

Ada beberapa faktor yang menyebabkan orang-orang melakukan perjudian, yaitu:

1. Masyarakat ingin mendapat uang secara instan untuk meningkatkan taraf hidup.
2. Faktor situasional yakni pengaruh lingkungan seperti teman, kelompok.
3. Faktor belajar yakni jika judi pernah dipelajari maka ada keinginan untuk

⁴ Justika, “Hukum Pelaku Judi Online Di Indonesia, Apakah Bisa Di pidana?” diakses <https://blog.justika.com/pidana-dan-laporan-polisi/hukuman-pelaku-judi-online>, pada tanggal 13 Mei 2022, jam 20:35 WIB.

mengulanginya.

4. Faktor probabilitas yakni ada persepsi salah bahwa orang yang berjudi selalu berpeluang menang.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat penulis sampaikan bahwa pengertian judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan 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. “Penyedia layanan perjudian secara online juga memiliki sebuah website sebagai penghubung antar muka pengguna layanan perjudian secara online dan melalui layanan antar muka inilah pengguna dapat mengakses perjudian secara online.”⁵

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia saat ini. Informasi secara cepat, tepat dan akurat

⁵ Dody Tri Purnawinata, Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online, Jurnal Solusi, Vol 19, No 2 (Mei 2021), 252.

memainkan peranan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti penentuan sebuah kebijaksanaan, sebagai alat bantu dalam proses pengambilan keputusan atau bahkan sebagai tren atau gaya hidup manusia modern. Kenyataannya semakin banyak kalangan bisnis, organisasi, perkantoran, pendidikan, dan militer hingga individu yang menjadi sangat ketergantungan dengan fenomena zaman informasi ini. Sehingga munculah istilah yang sering di kenal dengan sebutan "the information age" atau abad informasi. Kriminalitas adalah suatu masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Tingkat kriminalitas sekarang ini semakin meningkat baik dalam hal kuantitas maupun kualitas. Hal ini disebabkan oleh kemajuan dibidang ekonomi, teknologi, sosial dan budaya. *Cyber crime* sendiri merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional.⁶

Dalam Studi kasus ini, majelis hakim hanya menggunakan Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP untuk memutuskan perkara ini, sedangkan menurut penulis majelis hakim juga bisa menggunakan pasal perjudian online agar hukuman lebih setimpal dengan perbuatannya, yang di atur dalam Pasal 27 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 45 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut, dikaitkan dengan putusan Pengadilan Negeri Bekasi Nomor. 10/Pid.B/2020/PN Bekasi. dalam kasus ini penuntut umum

⁶ Barda Nawawi Arief, Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia), (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), Hlm.111

mengajukan dakwaan yang secara garis besar adalah sebagai berikut:

Pada saat itu pelaku yang bernama Edi Susilo Bin Suparjo, pada hari Rabu tanggal 06 November 2019 sekira pukul 13.00 WIB atau setidaknya pada waktu lain dalam bulan November 2019 atau setidaknya pada waktu lain dalam Tahun 2019, bertempat di Pangkalan Tinja Perum Villa Jatirasa Kel. Jatirasa Kec. Jatiasih Kota Bekasi, atau setidaknya pada suatu tempat yang masih termasuk dalam daerah hukum Pengadilan Negeri Bekasi, tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta di dalam sesuatu perusahaan untuk itu, perbuatan tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Bahwa pada Hari Rabu tanggal 06 November 2019 bertempat di Pangkalan tinja Perum Villa Jatirasa Kel. Jatirasa Kec. Jatirasa Kota Bekasi, sebagaimana keseharian Terdakwa EDI SUSILO Bin SUPARJO tanpa seijin dari pejabat yang berwenang telah melakukan penjualan nomor judi jenis Toto Gelap (Togel) online dengan situs GENGTOTO.COM dengan cara Terdakwa membuka situs GENGTOTO.COM menggunakan 1 (satu) buah handphone merek Xiaomi warna hitam milik Terdakwa kemudian Terdakwa membuat akun dengan nama EDISUSILO lalu Terdakwa langsung mengisi saldo agar dapat memasang angka selanjutnya Terdakwa mencari orang yang akan memasang angka dengan tarif Rp. 1.000,- (seribu rupiah) untuk 2 (dua) angka dan setelah uang taruhan para pemasang terkumpul semua lalu Terdakwa masuk ke situs GENGTOTO.COM dan memasang angka-angka yang telah dipesan oleh para pemasang setelah itu seluruh uang

taruhan tersebut Terdakwa transfer ke rekening bandar situs GENGTOTO.COM tersebut, kemudian per 6 jam sekali bandar situs GENGTOTO.COM akan mengumumkan angka pasangan yang keluar dan apabila angka yang dikeluarkan tersebut ada yang sama dengan angka pasangan para pemasang maka para pemasang akan mendapatkan kelipatan dari nominal yang sudah dipasang lalu uang tersebut akan ditransfer ke rekening Terdakwa selanjutnya akan Terdakwa serahkan kepada pemasang yang sebelumnya memasang angka tersebut, dimana Terdakwa akan mendapatkan bagian dari hasil kemenangan terpilihnya angka dari orang yang memasang dan jika Terdakwa sendiri yang memasang mendapatkan keuntungan sebesar Rp. 50.000,- (lima puluh ribu rupiah) dimana uang tersebut Terdakwa gunakan untuk keperluan Terdakwa sehari-hari.

Bahwa permainan judi jenis Togel melalui situs GENGTOTO.COM yang dilakukan oleh Terdakwa tersebut hanyalah bersifat untung-untungan belaka yang bergantung dari nasib baik dari para pembelinya mengingat untuk dapat memenangkannya permainan judi tersebut tidak dapat ditentukan dengan pasti, dengan perhitungan :

Untuk pemesanan 2 (dua) angka dengan pembelian Rp. 1.000,- (seribu rupiah) jika angka yang dipasang pembeli keluar, maka pembeli akan mendapatkan hadiah uang tunai sebesar Rp. 70.000,- (tujuh puluh ribu rupiah) dan seterusnya sesuai kelipatan.

Untuk pemesanan 3 (tiga) angka dengan pembelian Rp. 1.000,- (seribu rupiah) jika angka yang dipasang pembeli keluar, maka pembeli akan mendapatkan hadiah uang tunai sebesar Rp. 400.000,00 (empat ratus ribu rupiah) dan seterusnya sesuai

kelipatan.

Untuk pemesanan 4 (empat) angka dengan pembelian Rp. 1.000,- (seribu rupiah) jika angka yang dipasang pembeli keluar, maka pembeli akan mendapatkan hadiah uang tunai sebesar Rp. 3.000.000,- (tiga juta rupiah) dan seterusnya sesuai kelipatan.

Bahwa kemudian ketika Terdakwa sedang duduk sendiri di Pangkalan Tinja Perum Villa Jatirasa Kec. Jatirasa Kec. Jatiasih Kota Bekasi tersebut lalu Terdakwa ditangkap oleh Saksi IFRIANDI, Saksi ISHARYANTO dan Saksi SUWITO (Masing-masing Anggota Kepolisian dari POLRES Metro Bekasi Kota) yang sedang melakukan penyelidikan atas informasi dari masyarakat tentang adanya permainan judi jenis Togel dengan menggunakan Handphone di Pangkalan Tinja Perum Villa Jatirasa Kec. Jatirasa Kec. Jatiasih Kota Bekasi selanjutnya dilakukan penggeledahan terhadap Terdakwa dan pada saat penggeledahan ditemukan barang bukti berupa 1 (satu) buah handphone merek Nokia warna hitam, 1 (satu) buah handphone merek Xiaomi warna hitam dan uang sejumlah Rp. 270.000,- (dua ratus tujuh puluh ribu rupiah), kemudian Terdakwa beserta barang buktinya di bawa ke POLRES Metro Bekasi Kota guna pengusutan lebih lanjut. Perbuatan Terdakwa sebagaimana tersebut diatas, diatur dan diancam pidana dalam Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP. Majelis Hakim kemudian menjatuhkan pidana kepada terdakwa dengan pidana penjara selama 1 (satu) tahun dan 6 (enam) bulan dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan perintah terdakwa tetap ditahan.

Meskipun perjudian dilarang dan diancam dengan hukuman, banyak yang

melakukannya. Ini sebagian karena manusia memiliki kebutuhan pokok yang harus dipenuhi, sedangkan di sisi lain tidak semua orang dapat menerapkannya karena berbagai alasan, seperti karena mereka tidak punya pekerjaan atau tidak ada penghasilan lain memuaskan kebutuhan mereka atau tidak memiliki pekerjaan, tetapi tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. pilihan mereka antara lain, kekurangan kebutuhan tersebut. Berjudi adalah pilihan yang dipaksakan, bahkan jika mereka tahu risikonya, melakukan ini sudah cukup kebutuhan pribadi atau keluarga. Dari fenomena tersebut penulis tertarik untuk mengangkat penelitian skripsi perjudian dengan judul

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan uraian di atas dan untuk membatasi pokok kajian, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang akan dibahas dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dakwaan Jaksa Penuntut Umum, dalam putusan pengadilan Negeri nomor 10/Pid.B/2020/PN Bekasi sudah sesuai dengan perbuatan yang dilakukan terdakwa?
2. Bagaimana dasar pertimbangan Hakim menjatuhkan pidana dalam putusan nomor 10/Pid.B/2020/PN Bekasi sudah sesuai dengan fakta-fakta dipersidangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai penulis dalam skripsi ini dimaksud untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis dakwaan Jaksa Penuntut Umum dalam Putusan Nomor 10/Pid.B/2020/PN apakah sudah sesuai berdasarkan pasal 303

KUHP.

2. Untuk menganalisis dasar pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan Putusan Nomor 10/Pid.B/2020/PN terhadap tindak pidana perjudian dalam kasus perjudian oleh terdakwa Edi Susilo Bin Suparjo ini berdasarkan undang-undang atau dengan realita ini sudah sesuai atau tidak.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat atau kontribusi dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi yaitu secara teoritis dan praktis. Dengan demikian kajian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya, terutama dalam bagian Hukum Pidana
 - b) Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu hukum pidana khususnya mengenai tindak pidana perjudian
2. Manfaat Praktis
 - a) Penulis berharap akan dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan hukum pidana bagi penggunaan sosial media dalam melakukan judi online yang melanggar hukum pidana,
 - b) Penulis ini berharap akan dapat memberikan informasi tambahan tentang akibat hukum pengguna sosial media yang melakukan perjudian online.