

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, penggunaan televisi, telepon, *fax*, *cellular phone (handphone)* dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar.¹

Tak dapat dipungkiri teknologi informasi dan komunikasi menjadi ujung tombak era globalisasi yang kini melanda hampir di seantero dunia. Kondisi ini menjadikan lahirnya suatu dunia baru yang sering disebut dengan *dusun global (global village)*, yang di dalamnya dihuni oleh warga Negara yang disebut warga jaringan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya dimonopoli oleh aktivitas yang bersifat fisik belaka dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga membawa dampak pada berbagai sisi kehidupan.²

¹ Dik-dik M Arief Mansur dan Ellisatris Gultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm 121.

² Mieke Komar Kantaatmadja, *Cyberlaw : Suatu Pengantar*, ELIPS II, Bandung, 2002, hlm 28.

Hal ini telah merubah struktur masyarakat yang berstruktur global. Perubahan ini disebabkan oleh kehadiran teknologi informasi dan komunikasi.

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi ini berpadu dengan media dan *computer*, yang kemudian melahirkan piranti baru yang disebut internet. Internet adalah jaringan *computer* yang terhubung secara internasional dan tersebar diseluruh dunia. Jaringan ini meliputi jutaan pesawat *computer* yang terhubung satu dengan yang lainnya dengan memanfaatkan jaringan telepon (baik kabel maupun gelombang elektromagnetik). Jaringan jutaan *computer* ini memungkinkan berbagai aplikasi dilaksanakan antar *computer* dalam jaringan internet dengan dukungan *software* dan *hardware* yang dibutuhkan. Untuk bergabung dalam jaringan ini, satu pihak (dalam hal ini *provider*) harus memiliki program aplikasi serta bank data yang menyediakan informasi dan data yang dapat di akses oleh pihak lain yang tergabung dalam internet. Pihak yang telah tergabung dalam jaringan ini memiliki alamat tersendiri (bagaikan nomor telepon) yang dapat dihubungi melalui jaringan internet. *Provider* inilah yang menjadi *server* bagi pihak-pihak yang memiliki *personal computer* (PC) untuk menjadi pelanggan ataupun untuk mengakses situs-situs diinternet.³

Kehadiran internet telah memunculkan paradigma baru dalam kehidupan. Setiap orang biasa berhubungan , berbicara dan berbisnis dengan orang lain yang berbeda ribuan kilometer dari tempat dimana ia berada hanya dengan menekan

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Cyber Crime : kejahatan mayantara*, PT, Refika Aditama, Jakarta, 2005, hlm 103.

tuts-tuts keyboard dan *mouse computer* yang ada dihadapannya.⁴ Kehidupan berubah dari yang hanya bersifat nyata ke realitas baru yang bersifat maya, sehingga seolah-olah dunia menjadi kecil dan tidak terbatas. Realitas yang kedua ini biasa dikaitkan dengan internet dan *cyber space*. *Cyber space* yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis *computer* yang menawarkan realitas yang baru dan berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata).

Perkembangan internet yang semakin hari semakin meningkat, baik teknologi dan penggunaannya di Indonesia memang seperti tidak terduga sebelumnya. Beberapa tahun yang lalu internet hanya dikenal oleh sebagian kecil orang yang mempunyai minat di bidang *computer*. Namun, dalam tahun-tahun terakhir ini penggunaan jasa internet dalam segala bidang seperti *e-banking*, *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, dan banyak lagi, telah menjadi sesuatu yang lumrah dan mengikat secara pesat, meski ada pendapat yang mengatakan bahwa kebanyakan pengguna internet di Indonesia baru untuk hiburan dan percobaan.⁵

Penggunaan internet membawa dampak positif ataupun negatif. Tentunya untuk yang bersifat positif kita pantas bersyukur, karena banyak manfaat dan kemudahan yang kita dapatkan dari teknologi ini. Tetapi juga, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa internet membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dari manfaatnya. Sekarang ini perlu dilihat bagaimana pemanfaatan internet,

⁴ Agus Raharjo, *Cybercrime : Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Berteknologi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hlm 59.

⁵ Arsil Sitompul, *Hukum Internet*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001 , hlm 1.

apakah berjalan sesuai dengan tujuan awal, apakah dimanfaatkan untuk memudahkan manusia, atau justru sebaliknya malah menyimpang dari tujuannya.

Internet diibaratkan pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan kejahatan. Hal ini berakibat kejahatan memiliki dimensi khusus yang beraneka ragam bentuknya. Yang semula bersifat kontroversional seperti pengancaman, pencurian, penipuan, dan perjudian menjadi lebih canggih, sehingga ada kecenderungan, baik secara kualitas maupun kuantitasnya meningkat bentuk-bentuk kejahatannya yang tidak mengenal batas wilayah, ruang dan waktu. Hal tersebut terindikasi seiring dengan terjadinya perubahan besar yang berdampak pada bentuk-bentuk kejahatan yang akan semakin sulit untuk dilacak, termasuk perjudian melalui internet.

Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling*). Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs-situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan diikuti di internet.

Dalam hukum positif di Indonesia mengenai perjudian diatur dalam pasal

303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) mengatur :⁶

- 1) 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.
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

⁶ Andi Hamzah, *KUHP & KUHP*, Rineka Cipta, Jakarta, 2011, hlm 122.

Sedangkan perjudian secara *online* sudah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur sebagai berikut :⁷

“ 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.”

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.⁸ Sedangkan Berjudi ialah “Mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.”⁹

Menurut Onno .W. Purbo yang disebut perjudian melalui internet (*internet gambling*) yaitu :¹⁰

“ biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan *casino* olahraga seperti judi bola *online* atau permainan lainnya melalui internet .perjudian melalui internet (*internet gambling*) yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainan maupun pengumpulan uangnya melalui internet.”

Sebelum dapat berpartisipasi dalam perjudiaan melalui internet (*internet gambling*) para penjudi di haruskan untuk melakukan deposit sejumlah uang

⁷ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*, oleh Kasindo Utama, Surabaya, 2014, hlm 17.

⁸ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419.

⁹ *Ibid*, hlm. 420.

¹⁰ *Hukum perjudian Online*, <http://cakwanlaw.blogspot.co.id/2015/06/penerapan-pemberian-sanksi-dalam-kuhp.html>, diakses pada tanggal 14 Mei 2016, Pukul 14.17 WIB.

melalui *western union, money gram, kartu kredit, money order wire transfer* dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa para penjudi harus melakukan transfer sejumlah uang kepada admin *website* judi. Setelah para penjudi melakukan transfer sejumlah uang, Admin *website* judi akan mengambil dan memasukan uang yang telah di *transfer* kedalam *account* anda sebagai penjudi. Jika menang dalam berjudi maka uang kemenangan akan secara otomatis ditambahkan dalam rekening pemenang. Sebaliknya jika kalah, maka uang dalam rekening penjudi akan terkredit. Jika isi rekening habis, maka mau tidak mau penjudi jika masih ingin terus berjudi terus harus kembali menyetorkan uang ke *account-nya*.

Perjudian melalui internet (*internet gambling*) memiliki dimensi khusus yang berbeda dengan perjudian biasa. Perbedaan perjudian biasa dengan perjudian melalui internet (*internet gambling*) adalah media yang digunakan, yaitu jika perjudian biasa dapat dilakukan di mana saja di dunia nyata baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi, sedangkan perjudian melalui internet (*internet gambling*) dilakukan dengan menggunakan media internet.

Berkenaan dengan uraian diatas, yang menjadi masalah dengan semakin berkembangnya perjudian melalui internet (*internet gambling*) saat ialah apabila server dari situs judi yang terletak diluar negeri atau Negara dari server itu memberikan izin kepada situs judi untuk beroperasi dan Negara itu melegalkan perjudian, sedangkan pengguna dari situs judi berada di luar dari Negara server

(misalnya Indonesia) dan Negara dari pengguna situs itu melarang perjudian. Maka hal ini akan berkenaan dengan pertanggung jawabana atas tindakan pelaku perjudian melalui internet (*internet gambling*). Karena disatu sis Negara dari server itu memberikan izin kepada situs judi itu beroperasi dan di satu sisi lagi Indonesia sebagai Negara yang melarang perjudian

Perjudian melalui internet(*internet gambling*) ini tidak mengenal batas wilayah , tempat kejadian (*locus delecti*), serta waktu kejadian (*tempus delecti*). Karena semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan computer yang memiliki akses internet tanpa takut diketahui oleh orang lain atau saksi mata, sehingga perjudian melalui internet ini memiliki karakter yang berbeda dari segi pelaku, modus operandi dan tempat kejadian perkaranya.

Dalam praktek Seorang pria berinisial FL ditangkap tim opsnal Subdit Resmob Ditreskrimum Polda Metro Jaya. Bandar Judi Online ini memiliki omset miliar rupiah per bulan. Tersangka ini levelnya master agen yang menyelenggarakan judi Bola Online di rumahnya di kawasan Sunter, Tanjung Priok, Jakarta Utara , tersangka menerima taruhan judi Bola Online melalui website www.sbxxxx.com dan www.ultraxx.com. Tersangka memiliki limit kredit level agen di website tersebut sebesar Rp 800 juta dan limit kredit level master agent sebesar Rp 1,5 miliar. Tersangka bertugas mengirimkan dan

mempertaruhkan taruhan para pemain itu kepada level bandar yang ada di atasnya. Omsetnya per bulan mencapai miliaran rupiah.¹¹

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui, memahami dan juga mengkaji masalah tindak pidana judi bola *Online* di Jakarta, maka penulis tertarik mengangkat dan menganalisis permasalahan dalam bentuk Skripsi dengan judul :
“TINJAUAN YURIDIS KRIMINOLOGIS BANDAR JUDI BOLA *ONLINE* DI JAKARTA DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemahaman yang telah diuraikan dalam latar belakang penelitian diatas, maka penulis mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apa yang menjadi penyebab terjadinya judi bola *Online*?
2. Bagaimana Penerapan Sanksi bagi pelaku Bandar Judi Bola *Online*?
3. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya judi bola *Online*?

¹¹ Polisi Tangkap Bandar Bisnis Judi Online Beromset Miliaran di Sunter, <http://news.detik.com/berita/3094671/polisi-tangkap-bandar-bisnis-judi-online-beromset-miliaran-di-sunter>, diakses pada tanggal 17 Februari 2016, pukul 13.19 WIB.

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan mempunyai tujuan yang diharapkan, demikian juga dengan skripsi ini, adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis Faktor-faktor apa yang menjadi penyebab terjadinya judi bola *Online*.
2. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis Bagaimana Penerapan Sanksi bagi pelaku Bandar Judi Bola *Online*.
3. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya judi bola *Online*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah skripsi yang dapat ditelaah dan dipelajari lebih lanjut dalam rangka pembangunan ilmu hukum pada umumnya, baik oleh mahasiswa lainnya maupun masyarakat luas mengenai masalah judi *online*, serta pengembangan ilmu hukum pidana pada khususnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atau jalan keluar secara komprehensif dari objek masalah yang sedang diteliti, untuk dapat di implementasikan dalam kegiatan praktek sehari-hari.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan bagi masyarakat pada umumnya serta para pihak lain untuk dapat memahami dan mengetahui dalam perspetif yuridis maupun kriminologi mengenai onjek masalah yang diteliti.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wahana kepustakaan yang ada atau pun dijadikan tambahan referensi bagi rekan-rekan sekalian yang berminat untuk meneliti serta mengkaji masalah yang berkaitan dengan judi *online* di Indonesia

E. Kerangka Pemikiran

Indonesia adalah Negara hukum sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen ke-IV¹², menyatakan bahwa : “Negara Indonesia adalah negara hukum”, artinya Indonesia ialah negara yang berdasarkan atas hukum (*recht staat*), tidak berdasarkan kekuasaan belaka

¹² *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 Beserta Dengan Amandemennnya*, oleh E. Seolasmini, Wacana Adhitya, Bandung, hlm. 3.

(*machts staat*), oleh karenanya harus dapat menciptakan adanya suatu kepastian hukum.

Dalam negara hukum, hukum merupakan tiang utama dalam menggerakkan sendi-sendi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, salah satu ciri utama dari suatu negara hukum terletak pada kecenderungannya untuk menilai tindakan-tindakan yang dilakukan oleh masyarakat atas dasar peraturan-peraturan hukum. Artinya bahwa sebuah negara dengan konsep negara hukum selalu mengatur setiap tindakan dan tingkah laku masyarakatnya berdasarkan atas undang-undang yang berlaku untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup, agar sesuai dengan apa yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945 yaitu setiap warga negara berhak atas rasa aman dan bebas dari segala bentuk kejahatan.

Seiring berjalannya waktu bangsa Indonesia mengalami kemajuan, baik dari segi pembangunan, ekonomi, budaya maupun sistem kemasyarakatan selain itu kejahatanpun kian berkembang. Kejahatan sebagai fenomena sosial, tetap dipengaruhi oleh berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat, seperti : politik, sosial, budaya, serta hal-hal yang berhubungan dengan upaya penahanan dan keamanan Negara. Studi kejahatan sejak era Lambroso sampai dengan perkembangan studi kejahatan melalui persepektif paradigma trikotomi ataupun dikotomi pada tahun 1970-an telah dilaksanakan oleh kriminolog. Secara yuridis

kejahatan adalah segala tingkah laku manusia yang bertentangan dengan hukum, dapat dipidana, yang diatur dalam hukum pidana. Sedangkan secara sosiologis, kejahatan adalah tindakan atau perbuatan tertentu yang tidak disetujui oleh masyarakat¹³

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan masyarakat, baik terhadap masyarakat kecil maupun masyarakat yang luas. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan kehidupan dari yang bersifat nyata (*real*) ke realitas baru yang bersifat maya (*virtual*), seolah-olah dunia menjadi kecil dan tidak terbatas, sehingga penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang semula hanya sebagai sarana hiburan, kini disalahgunakan yaitu salah satunya berupa perjudian melalui internet (*internet gambling*).

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dalam pasal 303 dan 303 bis, definisi judi yaitu :

“yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tergantung keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan diantara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Berkenaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perjudian melalui internet (*internet gambling*) juga telah diatur distribusinya

¹³ Yesmil Anwar & Adang, *Kriminologi*, Refika Aditama, Bandung, 2013, hlm. 192

didalam pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mengatur :¹⁴

“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.”

Ketentuan pidananya tercantum dalam Pasal 45 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang mengatur :¹⁵

- (1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

Apabila rumusan tersebut diatas dirinci, terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut :¹⁶

1. Unsur Subjektif : Kesalahan (dengan sengaja)

¹⁴ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*, oleh Kasindo Utama, Surabaya, 2014, hlm 17

¹⁵ *Ibid*, hlm. 25.

¹⁶ Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *tindak pidana informasi & transaksi elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hlm 53.

2. Unsur Objektif :

- a. Melawan Hukum: tanpa hak
- b. Perbuatan :
 - 1) Mendistribusikan; dan/atau
 - 2) Mentransmisikan; dan/atau
 - 3) Membuat dapat diaksesnya;

c. Objek :

- 1) Informasi elektronik; dan/atau
- 2) Dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Pasal 3 dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur tentang asas-asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik, meliputi :¹⁷

- (1) Asas kepastian hukum berarti landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya yang mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar pengadilan.
- (2) Asas manfaat berarti asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- (3) Asas kehati-hatian berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.
- (4) Asas itikad baik berarti asas yang digunakan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan

¹⁷ *Ibid*, hlm 34.

kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

- (5) Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi berarti asas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.

Dalam perspektif hukum positif yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), bahwa perjudian biasa dikatakan tindakan melanggar hukum yang telah dilakukan dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggungjawabkan atas tindakanya dan oleh Undang-Undang telah dinyatakan sebagai suatu tindakan yang dapat dihukum. Dan hukum positif Indonesia telah mengatur dan menyatakan tindak pidana perjudian ini sebagai suatu tindakan yang dapat dihukum. Menurut kartini kartono, perjudian didefinisikan sebagai :¹⁸

“ pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.”

Berdasarkan teori kontrol sosial, menyatakan “mengapa tidak semua orang melanggar hukum, mengapa orang takut pada hukum” , pada dasarnya teori control berusaha mencari jawaban mengapa orang melakukan kejahatan. Berbeda dengan teori lain, teori kontrol tidak lagi mempertanyakan mengapa orang melakukan kejahatan tetapi berorientasi kepada pertanyaan mengapa tidak semua

¹⁸ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 56

orang melanggar hukum atau mengapa orang taat pada hukum¹⁹. Menurut aliran kriminologi klasik pada dasarnya bahwa setiap individu telah mempunyai hitungan sendiri-sendiri mengenai untung dan ruginya, dari perbuatan yang dilakukannya. Apabila dia berhasil atas perbuatannya maka ia untung, tetapi apabila dia gagal dan terkena hukuman.²⁰

Untuk menentukan dapat dipidananya suatu tindakan terdapat dua pandangan, yaitu pandangan monistis dan pandangan dualistis. Pandangan dualistis ini memisahkan tindak pidana disatu pihak dengan pertanggung jawaban di pihak. Adanya pemisahan ini mengandung konsekuensi bahwa untuk mempidana seseorang tidak cukup kalau orang tersebut telah melakukan tindak pidana saja melainkan masih dibutuhkan satu syarat lagi yaitu apakah orang tersebut terbukti kesalahannya. Pandangan ini terlihat pada defenisi hukum pidana menurut moeljatno yaitu hukum pidana adalah bagian hukum yang memberikan aturan-aturan dasar mengenai perbuatan apa yang boleh dilakukan dan kapan atau dalam hal apa pengenaan serta penjatuhan pidana dapat dikenakan kepada orang yang melanggar larangan tersebut.

Dapat pula dikatakan, orang tidak mungkin dipertanggung jawabkan dan dijatuhi pidana kalau tidak melakukan tindak pidana “tiada hukuman tanpa kesalahan.” Orang yang melakukan tindak pidana dapat dipidana, apabila dia mempunyai kesalahan dan tindak pidana yang dilakukannya dapat dicelah dilihat

¹⁹ Yesmil Anwar & Adang, *op.cit*, hlm 101..

²⁰ Yesmil Anwar & Adang, *op.cit*, hlm 195.

dari segi masyarakat sebab dianggap dapat berbuat lain, jika memang tidak ingin berbuat demikian.²¹

Menurut *simons* bahwa untuk adanya kesalahan pada pelaku, harus dicapai dan ditentukan terlebih dahulu beberapa hal yang menyangkut pelaku yaitu:²²

1. Kemampuan pertanggung jawaban
2. Hubungan kejiwaan antara pelaku dan akibat yang ditimbulkan (termasuk pula kelakuan yang tidak bertentangan dengan hukum dalam kehidupan sehari-hari)
3. Dolus ata culpa

Sedangkan menurut Utrecht bahwa pertanggung jawaban pidana atau kesalahan menurut hukum pidana terdiri atas tiga anasir, yaitu:²³

1. Kemampuan bertanggung jawab dari pembuat
2. Suatu sikap psychis pembuat berhubung dengan kelakuannya, yakni:
 - a. Kelakuan disengaja – anasir sengaja, atau
 - b. Kelakuan adalah suatu sikap kurang berhati-hati atau lalai – anasir kealpaan atau culpa
 - c. Tidak ada alasan-alasan pertanggung jawaban pidana – pembuat anasir toerekeningsvabarheid.

Sahardjo mengatakan, tujuan hukum pidana ialah mengayomi masyarakat terhadap perbuatan yang mengganggu tata tertib masyarakat dengan mengancam tindakan si pengganggu dengan maksud untuk mencegah si pengganggu.²⁴

²¹ Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung jawaban Pidana*, Centra, Jakarta, 1981, hlm 58.

²² Sofyan Sastrawidjadja, *Hukum Pidana (Asas Hukum Pidana Sampai dengan Peniadaan Pidana)*, Armico, Bandung, 1995, hlm 181.

²³ Utrecht, *Rangkaian Sari Kuliah Hukum Pidana I*, Pustaka Tinta Mas, Surabaya, 1958, hlm 228

²⁴ I Made Widnyana, *Hukum Pidana Adat dalam Pembaharuan Hukum Pidana*, PT. FIKAHATI ANESKA, Jakarta, 2013, hlm. 66.

Pada dasarnya, ada tiga pokok pemikiran tentang tujuan pemidanaan yang ingin dicapai dengan suatu pemidanaan, yaitu mencakup hal-hal berikut:²⁵

1. Memperbaiki pribadi dari penjahat itu sendiri;
2. Membuat orang menjadi jera melakukan kejahatan;
3. Membuat penjahat tertentu tidak mampu melakukan kejahatan-kejahatan yang lain, yakni penjahat-penjahat yang dengan cara-cara lain sudah tidak dapat diperbaiki.

Dalam menentukan tujuan pemidanaan diatas dipengaruhi oleh dua aliran hukum pidana, yaitu:²⁶

1. Aliran klasik, yaitu suatu aliran yang menghendaki hukum pidana yang tersusun secara sistematis dan menitikberatkan pada perbuatan dan tidak pada orang yang melakukan tindak pidana.
2. Aliran modern, yaitu suatu aliran yang memusatkan perhatian pada si pembuat tindak pidana.

Berdasarkan aliran klasik, maka tujuan pemidanaan ini lebih kepada tujuan pembalasan. Sedangkan berdasarkan aliran modern, maka tujuan dari pemidanaan adalah untuk pembinaan dan pencegahan kejahatan.

Secara tradisional, teori-teori pemidanaan dibedakan menjadi tiga kelompok teori, yaitu :

1. Teori Pembalasan (Absolut) atau *Retributive Theory* atau *Vergeldings Theorieen*

²⁵ Lamintang dan Theo Lamintang, *Hukum Penitensier Indonesia; Edisi Kedua*, Sinar Grafika, Jakarta, 2010, hlm. 11.

²⁶ Tolib Setiady, *Pokok-pokok Hukum Penitensier Indonesia*, Alfabeta, Bandung, 2009, hlm. 31.

Menurut Sahetapy,²⁷ teori absolut adalah teori tertua, setua sejarah manusia. Teori ini memandang pidana sebagai pembalasan terhadap pelaku kejahatan.

2. Teori Relatif atau Teori Tujuan (*Utilitarian Theory* atau *Doel Theorieen*)

Teori relatif (teori tujuan) berporos pada tiga tujuan utama pemidanaan, yaitu: preventif, deterrence, dan reformatif.²⁸ Tujuan *prevention* dalam pemidanaan adalah untuk melindungi masyarakat dengan menempatkan pelaku kejahatan terpisah dari masyarakat. Dalam kepustakaan pemidanaan, hal ini disebut *incapacitation*.²⁹

Jadi, pidana bukanlah sekadar untuk melakukan pembalasan atau pengimbalan kepada orang yang telah melakukan suatu tindak pidana, melainkan pidana itu mempunyai tujuan-tujuan lain yang bermanfaat. Dasar pembenaran adanya pidana menurut teori relatif ini terletak pada tujuannya. Pidana dijatuhkan bukan karena orang membuat kejahatan, melainkan supaya orang jangan melakukan kejahatan.

3. Teori Gabungan atau *Verenigingstheorien* atau *Mixed Theories*

Penulis yang pertama mengajukan teori gabungan ini ialah Pellegrino Rossi (1787-1848). Sekalipun ia tetap menganggap pembalasan sebagai asas dari pada pidana dan bahwa beratnya pidana tidak boleh melampaui suatu

²⁷ J.E.Sahetapy, *Suatu Studi Khusus Mengenai Ancaman Pidana Mati Terhadap Pembunuhan Berencana*, CV.Rajawali, Jakarta, 1982, hlm.198.

²⁸ Muladi dan Barda Nawai Arief, *Op.Cit.*, hlm. 31.

²⁹ Menurut Sue Titus Reid, *incapititation* merupakan salah satu dari empat filsafat pemidanaan.

pembalasan yang adil, namun dia berpendirian bahwa pidana mempunyai pelbagai pengaruh antara lain perbaikan sesuatu yang rusak dalam masyarakat dan prevensi general.³⁰ Teori gabungan adalah gabungan kedua Teori Absolute dan Teori Relatif atau tujuan yang mengajarkan bahwa penjatuhan hukuman untuk mempertahankan tertib hukum dalam masyarakat dan memperbaiki pribadi si penjahat. Teori gabungan ini mendasarkan pidana pada asas pembalasan dan pada asas pertahanan tata tertib masyarakat, dengan kata lain dua alasan itu adalah menjadi dasar dari penjatuhan pidana. Teori gabungan ini dapat dibedakan menjadi 2 golongan besar, yaitu :

- a. Teori gabungan yang mengutamakan pembalasan, tetapi pembalasan itu tidak boleh melampaui batas dari apa yang perlu dan cukup untuk dapatnya diperhatikan tata tertib masyarakat.
- b. Teori gabungan yang mengutamakan perlindungan tata tertib masyarakat, tetapi penderitaan atas dijatuhi pidana tidak boleh lebih berat dari pada perbuatan yang dilakukan oleh terpidana (*Schravendiljk, 1955:218*).³¹

Bila dihubungkan dengan perjudian melalui internet (*internet gambling*) ini tidak mengenal batas wilayah atau tempat kejadian (*locus delicti*), serta waktu kejadian (*tempus delicti*). Karena semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan *computer* yang memiliki akses internet tanpa takut diketahui oleh orang lain atau

³⁰ I Made Widyana, *Op.Cit*, hlm. 88.

³¹ Marsudin Nainggolan, *Pembaharuan Hukum Pidana*, Bahan Ajar Program Pasca Sarjana S2 Ilmu Hukum Universitas Mpu Tantular, 2009, hlm. 19

saksi mata, sehingga tindak pidana perjudian ini memiliki karakter yang berbeda dari segi pelaku, modus operandi dan tempat kejadian perkara. Untuk menentukan secara pasti , waktu dan tempat dilakukannya suatu tindak pidana itu tidaklah mudah. Karena sering kali setiap tindak pidana itu dilakukan oleh orang dengan menggunakan alat-alat yang dapat bekerja atau dapat menimbulkan akibat pada waktu dan tempat yang lain dari pada waktu dan tempat dimana orang tersebut telah melakukan tindakannya.

Tindak pidana perjudian melalui internet ini tergolong komunitas komersil terbesar, sehingga dapat memberikan dampak negatif terhadap setiap orang yang terlibat didalamnya. Semakin banyaknya pengguna dari situs judi tersebut, maka dampak negatifnya akan terasa pada orang yang lebih banyak lagi , bahkan pada orang-orang yang tidak terlibat dengan perjudian sekalipun.

Kondisi demikian memiliki relevansi dengan kondisi perkembangan zaman dewasa ini, khususnya mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat sekarang. Peranan hukum dibutuhkan untuk memberikan kejelasan mengenai tindak pidana perjudian melalui internet (*internet gambling*), sehingga dapat menentukan arah bagi terselenggaranya hubungan secara tertib dan teratur.

F. Metode Penelitian

1. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah deskriptif-analisis yakni menggambarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku berkaitan dengan teori-teori hukum dan praktek pelaksanaan hukum positif yang menyangkut permasalahan di atas.³² Metode deskriptif-analisis ini memberikan gambaran secara sistematis, faktual, serta akurat dari objek penelitian yakni mengenai perbuatan Bandar judi bola *Online* di Jakarta.

2. Metode Pendekatan

Penulisan ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, yaitu pendekatan atau penelitian hukum dengan menggunakan metode pendekatan atau teori atau konsep dan metode analisis yang termasuk dalam disiplin ilmu hukum yang dogmatis.³³ Seperti halnya melakukan penafsiran hukum, melakukan konstruksi hukum, melakukan filsafat hukum, sejarah hukum, dan perbandingan hukum. Pada kajian permasalahan yang penulis telaah, bahwa metode pendekatan ini dapat menginterpretasikan efektivitas dari peraturan perundang-undangan yang berlaku mengenai perbuatan Bandar judi bola *Online* di Jakarta.

³²Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, 1990, hlm. 97-98.

³³*Ibid*, hlm 106

3. Tahap Penelitian

Dalam memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis membaginya ke dalam 2 (dua) tahapan :

a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian Kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis, dengan mempelajari sumber-sumber bacaan yang erat hubungannya dengan permasalahan dalam penelitian skripsi ini. Penelitian kepustakaan ini disebut data sekunder, yang terdiri atas :

- 1) Bahan-bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan objek penelitian, diantaranya :
 - a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Amandemen ke-IV.
 - b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
 - c) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 - d) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- 2) Bahan-bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang menjelaskan bahan hukum primer berupa hasil penelitian dalam bentuk buku-

buku yang ditulis oleh para ahli, karya ilmiah, literatur maupun pendapat para pakar hukum.

- 3) Bahan-bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan lain yang ada relevansinya dengan pokok permasalahan yang menjelaskan serta memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yang berasal dari situs internet, artikel, dan surat kabar.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan ini ditunjukkan untuk memperoleh data primer yakni peneliti akan mengumpulkan data dengan cara mengadakan hubungan dengan pihak-pihak terkait, yaitu kepada instansi maupun kepada masyarakat. Data yang diperoleh melalui penelitian lapangan dilakukan dengan cara wawancara untuk memperoleh informasi pada pihak yang terkait.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti melalui cara:

a. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi kepustakaan meliputi beberapa hal :

- 1) Inventarisasi, yaitu mengumpulkan buku-buku yang berkaitan dengan judi bola *Online*, seperti buku Adami Chazawi dan Ardi

Ferdian, yang berjudul *tindak pidana informasi & transaksi elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015.

- 2) Klasifikasi, yaitu dengan cara mengolah dan memilih data yang dikumpulkan tadi ke dalam bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.
- 3) Sistematis, yaitu dengan menyusun data-data yang diperoleh dan telah diklasifikasi menjadi uraian yang teratur dan sistematis.

b. Studi Lapangan (*Field Research*)

Melakukan wawancara untuk mendapatkan data lapangan langsung dari instansi yang terkait, guna mendukung data sekunder terhadap hal-hal yang erat hubungannya dengan objek penelitian yaitu mengenai judi bola *Online* di Jakarta.

5. Alat Pengumpulan Data

a. Data Kepustakaan

Data kepastakaan yaitu dengan mempelajari materi-materi bacaan yang berupa literatur, catatan perundang-undangan yang berlaku dan bahan lain dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpul data berupa laptop, alat tulis, dan alat penyimpan data berupa *flashdisk*.

b. Data Lapangan

Melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti dengan menggunakan pedoman wawancara terstruktur (*directive interview*) atau pedoman wawancara bebas (*non directive interview*) serta menggunakan alat perekam suara (*voice recorder*) untuk merekam wawancara terkait dengan permasalahan yang akan diteliti.

6. Analisis Data

Berdasarkan metode pendekatan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, maka penguraian data-data tersebut selanjutnya akan dianalisis dalam bentuk analisis yuridis kualitatif, yaitu dengan cara menyusunnya secara sistematis, menghubungkan satu sama lain terkait dengan permasalahan yang diteliti dengan berlaku ketentuan peraturan perundang-undangan yang lain, memperhatikan hirarki perundang-undangan dan menjamin kepastian hukumnya, perundang-undangan yang diteliti apakah betul perundang-undangan yang berlaku dilaksanakan oleh para penegak hukum.

7. Lokasi Penelitian

Dalam pelaksanaannya, penulis mengambil lokasi penelitian di beberapa tempat antara lain :

a. Perpustakaan

- 1) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Pasundan Jalan Lengkong Dalam No. 17 Bandung;
- 2) Perpustakaan Mochtar Kusumaatmadja Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran Jalan Dipatiukur No. 35 Bandung.

b. Instansi/ Lapangan

1. Polda Metro Jaya, Jl. Jendral Sudirman Kav.55, Daerah khusus Ibukota Jakarta, Telepon : (021) 5234000
2. Polres Pelabuhan Tanjung Priok, Jalan Pelabuhan Nusantara II No.1, Tanjung Priok, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Telepon : (021) 43932424.

8. Jadwal Penelitian

No.	KEGIATAN	Maret 2016	April 2016	Mei 2016	Juni 2016	Juli 2016	Agustus 2016
1.	Persiapan / Penyusunan Proposal						
2.	Seminar Proposal						
3.	Persiapan Penelitian						
4.	Pengumpulan Data						
5.	Pengolahan Data						
6.	Analisis Data						

7.	Penyusunan Hasil Penelitian Kedalam Bentuk Penulisan Hukum						
8.	Sidang Komprehensif						
9.	Perbaikan						
10.	Penjilidan						
11.	Pengesahan						