BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan dimasyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi pada mulanya telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 542 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari Undang-undang No 7 tahun 1974 tentang penerbitan perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 Bis KUHP[1].

Seiring perkembangan teknologi kegiatan perjudian dapat dilakukan secara *online* biasanya para pemain terlebih dulu memiliki akun jika belum memiliki akun harus memelalui proses registrasi agar mendapatkan akun atau akses *login*. Setelah berhasil masuk ke situs yang akan digunakan dalam kegiatan perjudian online para pemain diminta untuk setor dana atau *deposit*, kemudian para pemain diberikan nomor rekening untuk melakukan penyetoran uang sebesar sesuai dengan yang diinginkan pemain, maka pemain siap untuk melakukan permainan judi *online* yang dimana apabila pemain memenangkan

[1] P.A.F. Lamintang, 1990, *Delik-Delik Khusus Tindak Pidana-Tindak Pidana Melanggar Norma Norma Kesusilaan dan Norma-Norma Kepatutan*, Bandung: CV Mandar Maju: hlm. 23.

maka dapat melakukan penarikan atau *withdraw* uang *online* menjadi uang *real* dalam hal ini disetor ke rekening pemain, Jika pemain kalah maka saldo pemain akan berkurang[2].

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia berjudi merupakan 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. Permainan berupa dadu, kartu dan sebagainya[3].

Induk dari perjudian online yaitu *cyber crime* dan *cyber space*. Perkembangan teknologi jaringan komputer global atau *internet* telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyber space*. *Cyber space* merupakan sebuah duniah komunikasi berbasis komputer ini menawarkan realitas yang baru, yaitu ralitas *virtual (virtual reality)*[4].

Cyber space adalah ruang yang muncul ketika anda sedang menelepon atau membaca buku, ada ruang yang muncul tetapi ruang yang tercipta itu tidak mungkin untuk berinteraksi secara *real-time*. *Cyber space* dalam kenyataannya terbentuk melalui jaringan komputer yang menghubungkan antar negara atau antar benua yang berbasis protokol *transmision control protocol/internet protocol*[5].

---

[2] *Memahami Proses Transaksi Pada Permainan Judi Online*, diakses pada 1 September 2021, pukul 12.12, www: http://www.partsandlaborchicago.com/2020/04/21/memahami-proses-transaksi-pada-permainan-judi-online/.

[3] Berjudi, diakses pada tangan 1 September 2021, pukul 12.29, www: https://kbbi.web.id/judi.

[4] Agus Rahajo, 2002, *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, hlm. 91.

[5] *Ibid.* hlm.92.

Manusia tidak mungkin berada didua atau lebih tempat yang berbeda tetapi *cyber space* telah melingkupi berbagai sisi dari kehidupan modern dan memungkinkan hubungan yang terjadi tanpa mempermasalahkan jarak, waktu dan tempat atau ruang[6]. Perkembangan *cyber space* mengubah tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya. Pengertian *cyber space* tidak terbatas pada dunia yang tercipta ketika terjadi hubungan melalui *internet*. Menurut Jhon Perry Ballow, *cyber space* lebih luas dari sekedar hubungan melalui *interet*[7].

Kehadiran teknologi canggih dan jaringan *internet* membawa dampak besar bagi manusia. Pemanfaatan tidak hanya dalam pemerintahan, dunia perusahaan tetapi juga sudah menjangkau lapisan sektor masyarakat. Akan tetapi kemajun dan manfaat yang diterima dari perkembangan tersebut juga memiliki dampak negatif bagi masyarakat yang menyalahgunakan. dengan perkembangan tersebut mempermudah para penjahat untuk melakukan aksinya dan menimbulkan kerisawan bagi masyarakat. penyalahgunaan yang dilakukan dalam *cyber space* dikenal dengan sebutan *cyber crime*.

Perjudian diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi: Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

---

[6] *Ibid.* hlm.97.
[7] *Ibid.* hlm.101.

Judi *online* merupakan bisnis sekaligus permainan yang dapat menghasilkan banyak keuntungan (uang). Bisnis sekaligus permainan ini sangat mudah dilakukan karena tidak mempunyai batasan waktu bermain. Biasanya permainan yang disediakan dalam judi *online* bermacam-macam, yaitu judi bola, judi togel, judi poker dan dominoQQ. Dengan begitu banyak permainan judi *online* yang sedang marak terjadi di Indonesia, maka Penulis tertarik untuk meneliti perkara tindak pidana perjudian *online*.

Berdasarkan Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg. Pengadilan Negeri Semarang yang mengadili perkara pidana dengan acara pemeriksaan biasa dalam tingkat pertama menjatuhkan putusan kepada Para Terdakwa. Terdakwa 1 adalah Ahmad Zaerofi Asror Bin Watno, terdakwa 2 adalah Romi Septian Andi Pradana Bin Rangga. Para Terdakwa didampingi oleh Penasihat Hukumnya yaitu Indra Parito Utomo, S.H.I., M.H.I dan Andreas Hijrah Airudin, S.H dari Yosep Parera *and Partners Law Office*. Putusan hakim menyatakan para terdakwa bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja membantu memberi kesempatan, sarana atau keterangan untuk melakukan kejahatan yaitu dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengadakan untuk digunakan, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki sandi lewat komputer, kode akses atau hal-hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan yang memiliki muatan perjudian.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini berjudul: "PERTIMBANGAN HAKIM DALAM MENJATUHKAN PUTUSAN TERHADAP PELAKU YANG MEMFASILITASI PERJUDIAN *ONLINE*", layak untuk dianalisis dan dikaji lebih jauh.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah yang diangkat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg ?
2. Apa saja hambatan yang dihadapi Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg.
2. Untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018?PN.Smg.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari hasil kajian akademis, maka terdapat 2 (dua) kegunaan penelitian ini yakni kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Secara lengkap kegunaan atau manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

   Manfaat akademis diharapkan hasil penelitian dapat menambah bahan-bahan kajian terhadap putusan tindak pidana perjudian *online*.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis terbagi menjadi 2 (dua) yakni manfaat bagi Pemerintah dan Aparat Penegak Hukum yang secara jelas dijelaskan sebagai berikut:

   a. Pemerintah dan Aparat Penegak Hukum

      Bagi pemerintah dan aparat penegak hukum, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk mempermudah pemerintah dan para penegak hukum dalam memberantas tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh masyarakat.

   b. Masyarakat

      Memberikan pengetahuan bagi masyarakat agar dapat mengetahui proses penegakan hukum, terutama penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online*.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian gunakan untuk memperoleh data secara lengkap dan dapat dipercaya kebenarannya, serta untuk memperoleh gambaran yang jelas dan cukup mengenai permasalahan, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan metode-metode berikut[8]:

1. Metode Pendekatan

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif yang menekankan pada proses pemahaman atas perumusan masalah untuk mengkontruksikan gejala hukum yang kompleks. Metode ini berdasarkan pada (1) bukti-bukti nyata berupa putusan, (2) metode ini mengunakan interaksi langsung antara peneliti dan sumber data (hakim) dan (3) penelitian ini memungkinkan peneliti mengembangkan pemahaman makna-makna data yang diperoleh. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka metode ini mengunakan interaksi langsung antara peneliti dengan sumber data, yaitu: hakim, khususnya hakim yang menangani perkara dengan Nomor Putusan 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg.

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis. Penelitian ini berusaha menggambarkan dan menganalisis permasalahan berdasarkan peraturan perundang-undangan

[8] Petrus Soerjowinoto, dkk, 2020, *Metode Penulisan Karya Hukum*, Buku Panduan : Universitas Katolik Soegijapranata, hlm. 46-47.

yang berlaku. Deskripsi dilakukan untuk mengetahui pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online*, hambatan yang ditemui Hakim saat memeriksa dan memutus perkara perjudian *online*. Gambaran tersebut nantinya akan dianalisis dengan menggunakan bahan pustaka serta aturan-aturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah seluruh informasi yang berkaitan dengan pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online*. Adapun elemen-elemen penelitiannya adalah:

a. Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg tentang perjudian *online.*
b. Peraturan Perundang-undangan terkait.
c. Hakim yang memeriksa dan memutus perkara perjudian *online.*

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data sangat tergantung pada model kajian dan instrumen penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen penelitian, yaitu:

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data untuk mencari data-data yang bersifat sekunder yaitu data yang berasal dari literatur-literatur, peraturan perundang-undangan, pendapat para sarjana, dan berkas perkara yang ada hubungannya dengan penelitian.

Bahan-bahan tersebut dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Bahan hukum primer

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 sebagaimana telah dirubah dan ditambah dengan Undang-undnag Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

2) Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil-hasil penelitian yang relevan dengan judul penelitian, jurnal, teori hukum dan pendapat para ahli serta berkas-berkas putusan pengadilan yang hubungannya dengan perjudian *online*.

3) Bahan hukum tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan sekunder. Bahan tersebut adalah Kamus Hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia dan bahan-bahan internet jika memang dibutuhkan saat penelitian.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yaitu dengan melakukan tanya jawab dengan

sumber data yaitu hakim yang menangani Perkara Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg.

5. Metode Pengolahan Data dan Penyajian Data

Data yang diperoleh dari penelitian yang telah terkumpul melalui kegiatan pengumpulan data, diolah, diperiksa, dipilih, dan di-*edit* untuk memilih data yang diperlukan atau sesuai dengan objek penelitian. Data yang relevan akan digunakan sebagai bahan analisis dan data yang tidak relevan akan diabaikan. Setelah proses pengolahan data selesai dan untuk menjawab pertanyaan penelitian, maka data yang diperoleh disusun secara sistematis, disajikan dalam bentuk uraian-uraian dan disusun dalam bentuk Laporan Penelitian berbentuk Skripsi.

6. Metode Analisis Data

Data primer dan data sekunder yang sudah diolah dianalisis secara kualitatif yaitu suatu teknik menganalisis data tanpa menggunakan perhitungan statistik atau matematis, yang kemudian hasilnya akan dijadikan sebagai laporan. Baik terhadap laporan atau hasil pembahasan itu akan ditarik suatu kesimpulan untuk menjawab perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah membaca laporan hasil penelitian maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

Bab I adalah BAB PENDAHULUAN yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistimatika penulisan.

Bab II adalah BAB TELAAH PUSTAKA yang berisi uraian serta teori untuk mendukung penelitian ini meliputi tinjawa tentang perimbangan hakim, tindak pidana, *cyber crime* dan perjudian *online*.

Bab III adalah BAB HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN yang berisi pembahasan mengenai Bagaimana pertimbangan Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg dan Apa saja hambatan yang dihadapi Hakim dalam menjatuhkan putusan terhadap pelaku yang memfasilitasi perjudian *online* dalam Putusan Nomor 922/Pid.Sus/2018/PN.Smg.

Bab IV adalah BAB PENUTUP yang berisi kesimpulan dan saran penulis terhadap permasalahan yang diteliti.