



DOI: <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1>

Received: 10 Agustus 2023, Revised: 31 Agustus 2023, Publish: 2 September 2023

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Penegakan Hukum terhadap Admin Judi Online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Bruce Anzward¹, Sri Endang Rayung Wulan², Nihaya Lila Utami³

¹Fakultas Hukum, Universitas Balikpapan, Balikpapan, Indonesia.

Email: bruce.a@uniba-bpn.ac.id

²Fakultas Hukum, Universitas Balikpapan, Balikpapan, Indonesia.

Email: rayung.wulan@uniba-bpn.ac.id

³Fakultas Hukum, Universitas Balikpapan, Balikpapan, Indonesia.

Email: nihaya@gmail.com

Corresponding Author: bruce.a@uniba-bpn.ac.id

***Abstract** Indonesia as a developing country continues to strive to advance its resources, especially technology in the field of communication, becoming one of the rapidly growing and accepted fields in human life. convenience for their lives, especially with the internet media in it. The internet not only has a positive impact but also has a negative impact. One of the negative impacts that is happening and is currently rife among the public is online gambling games. The problem approach used in this study is a normative juridical approach. The approach taken is an approach on matters of a juridical nature which uses legal materials such as laws, books, related journals. The ITE Law in Article 45 paragraph (2) and also Article 27 paragraph (2) will only serve as objects used to ensnare gambling which has been explained by Article 303 of the Criminal Code in electronic media. So that the point of reading the sentence regarding gambling is in Article 303 of the Criminal Code. It is not enough to carry out the activities, but all of them must be supported by the inner attitude of the perpetrators themselves. Where in Article 303 of the Criminal Code it is explained that the inner attitude of the perpetrator must be "deliberately". The doctrine of mens rea is referred to as the basis of criminal law, in practice even added criminal liability may disappear if there are conditions that forgive. This later must be considered when asking for criminal liability for link spreaders that contain gambling content.*

Keyword: Law Enforcement, Online Gambling, Electronic Transactions

Abstrak: Indonesia sebagai negara berkembang terus berupaya memajukan sumberdaya yang dimiliki khususnya teknologi dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet di dalamnya. Internet tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif, Salah satu dampak negatif yanag terjadi dan

sedang marak dikalangan masyarakat yaitu permainan judi online Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normative. Pendekatan yang dilakukan berupa pendekatan mengenai hal - hal yang bersifat yuridis dimana menggunakan bahan hukum seperti undang-undang, buku, jurnal-jurnal yang terkait. Undang-Undang ITE dalam Pasal 45 ayat (2) dan juga Pasal 27 ayat (2) nantinya hanya sebagai objek yang digunakan untuk menjerat perjudian yang sudah dijelaskan oleh Pasal 303 KUHP dalam media elektronik. Sehingga pokok dari pembacaan pemidanaan mengenai perjudian ada di Pasal 303 KUHP. Tidak cukup dengan kegiatan yang dilakukan, tetapi semua itu harus didukung oleh sikap batin dari pelaku itu sendiri. Di mana dalam Pasal 303 KUHP dijelaskan bahwa sikap batin pelaku haruslah “dengan sengaja”. Doktrin mens rea disebut sebagai dasar dari hukum pidana, dalam praktek bahkan ditambahkan pertanggung jawaban pidana bisa saja menjadi lenyap jika terdapat kondisi-kondisi yang memaafkan. Hal ini nantinya yang harus sangat diperhatikan saat meminta pertanggung jawaban pidana pada penyebar tautan yang didalamnya terkandung muatan perjudian.

Kata Kunci: Penegakan Hukum, Judi Online, Transaksi Elektronik

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang terus berupaya memajukan sumberdaya yang dimiliki contohnya sumberdaya manusia dan sumberdaya alam, untuk memajukan sumberdaya tersebut harus di juga diimbangi dengan kemajuan teknologi yang mempuni dari suatu negara, perkembangan teknologi sangat penting di zaman yang modern ini, teknologi sangat membantu kebutuhan manusia dalam beraktifitas dan bekerja. Perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai varian temuan baru dengan keunggulannya masing-masing. Masyarakat Indonesia sangat tertarik dengan perkembangan teknologi yang memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan mereka terlebih dengan media internet di dalamnya.

Internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Melalui jaringan internet segala jenis informasi dapat diakses melalui dunia maya, Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari adanya internet, namun sangat disayangkan dengan begitu banyaknya manfaat yang didapat, juga memunculkan kreativitas manusia dalam bentuk yang menyimpang dan tidak dapat dipungkiri juga pengaruh teknologi ini memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif yang terjadi dan sedang marak dikalangan masyarakat yaitu permainan judi online. Judi online adalah sebuah permainan yang berbasis taruhan menggunakan uang asli, dimana semua permainannya hanya dilakukan secara online menggunakan gadget seperti laptop, smartphone, tablet, komputer dan sejenisnya dengan cara melakukan deposit melalui bank, top up menggunakan dompet elektronik dan bisa juga melalui pengiriman pulsa.

Perjudian adalah suatu aktifitas yang berdampak negatif bagi semua kalangan, perjudian sendiri telah dilarang di Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum pidana mengatur tentang tindak pidana perjudian. Dalam perkembangan zaman saat ini Perjudian tidak hanya dilakukan secara langsung menggunakan kartu, uang tunai, dan sebagainya tetapi juga bisa diakses menggunakan internet dengan pembayaran menggunakan via transfer Bank dan Uang virtual. Judi online belakangan ini di duga sebagai salah satu hiburan dunia maya paling diminati oleh manusia dibelahan dunia, sehingga tidak merasa heran sampai saat ini penggemar judi online semakin bertambah jumlahnya membuat elektabilitas judi online semakin populer di beberapa negara berkembang seperti salah satunya indonesia. Situs judi online bergentayangan di dunia maya. Menjerat korbannya dengan permainan baccarat, poker,

kopok, roulette, taruhan bola, blackjack, kiukick, balap kuda, sampai sabung ayam yang disiarkan secara langsung via livestreaming. Aksesnya pun sangat mudah, bisa lewat laptop bahkan telepon seluler. Pemain cukup mendaftar, top up saldo, taruhan bisa segera dimulai. Recehan hingga jutaan rupiah dipertaruhkan.

Perjudian dalam jaringan merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik maupun informasi elektronik. Dalam dunia maya, perjudian termasuk komunitas komersial terbesar. Pada umumnya metode perjudian yang digunakan cenderung klasik, yakni dengan mempertaruhkan atau sekedar mencoba peruntungan dengan jalan mengikuti instruksi model perjudian yang telah ditentukan. Puluhan ribu lebih situs-situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian dari model klasik yang hanya memainkan fungsi tombol keyboard sampai yang sangat canggih yang membutuhkan pemikiran matang dan perhitungan-perhitungan adu keberuntungan. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan khusus untuk membuat sebuah usaha perjudian via internet. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki rumah perjudian di internet¹.

Tindak pidana judi online awalnya terjadi pada tahun 1994 negara antigua dan barbuda di karibia yang meloloskan undang-undang kebebasan berdagang dan mengolah. Yang kemudian membuat perizinan kepada organisasi-organisasi untuk membuka kasino online menjadi mudah. Sebelum kasino online, software perjudian pertama yang dapat berfungsi secara penuh diproduksi oleh perusahaan software asal pulau man bernama microgaming. Penggunaan software itu kemudian di jamin keamanannya oleh sebuah perusahaan keamanan software bernama Cryptologic. Dengan adanya langkah tersebut transaksi perjudian via internet dapat dilakukan secara aman dan menjadi cikal bakal kasino online pertama di tahun 1994².

Munculnya tindak pidana judi online tentu sangat sulit dibuktikan karena dapat dipastikan pihak penyidik tidak semua memiliki kemampuan dalam informasi dan teknologi (IT). Hal tersebut berakibat sulit terungkapnya judi online yang terus tumbuh berkembang di masyarakat berbeda dengan pelaku judi baik pemain maupun pengeloa tertangkap tangan maka akan jelas alat bukti dan peristiwa yang terjadi namun apabila tidak tertangkap tangan maka judi online akan sangat sulit untuk memperoleh alat bukti maupun barang bukti. Hukum merupakan alat sebagai pencegah dampak negatif dari perjudian, perjudian sendiri telah banyak diatur didalam hukum positif Indonesia didalam Kitab Undang-Undang Hukum pidana, selain itu UU ITE juga mengatur tentang muatan yang berisikan tentang perjudian. Perjudian diatur dalam Kitab Undang- Undang Hukum Pidana Pasal Pasal 303 ayat (3) KUHP dan diatur juga dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian

METODE

Pendekatan Penelitian

Dalam proses pelaksanaan penelitian hukum ini, peneliti menggunakan metode pendekatan yuridis normatif adalah pendekatan mengenai hal - hal yang bersifat yuridis dimana tinjauan berdasarkan undang-undang.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian hokum. Sumber data sekunder dibagi menjadi tiga yaitu:

¹Maksun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) sutau pengantar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013). Hlm. 48

²Nonim, *Judi Online*, <https://eptik-gamblin.blogspot.co.id/>, diakses 20 Mei 2021

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan - bahan hukum yang mengikat serta terdiri dari ketentuan hukum nasional yaitu dasar hukum. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti dasar - dasar teoritik atau pendapat pakar hukum, buku - buku serta tulisan - tulisan ilmiah.
- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti sumber ensiklopedia dan dari situs internet (browsing) yang dapat mendukung kelengkapan data - data dalam penulisan hukum ini.

Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari sumber penelitian dengan menggunakan teknik prosedur pengumpulan data sekunder dimana peneliti membagi data tersebut berdasarkan bahan hukum primer dengan melihat Undang-Undang Hukum Acara Pidana. Penjelasan lebih lanjut dari bahan hukum sekunder yaitu meliputi kutipan dari buku - buku dan tulisan - tulisan ilmiah. Sedangkan bahan hukum tersier yaitu meliputi situs internet (browsing).

Analisis Data

Dalam analisis data yang diperoleh dari penelitian ini data sekunder yang terdapat bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Selanjutnya dianalisis secara kualitatif, yaitu penelitian yang diharapkan dapat memberikan gambaran bagaimana penegakkan hukum terhadap admin judi online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang- Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Analisis data ini dapat memberikan gambaran tentang tinjauan yuridis, serta pengaturan hukum kepada para pihak bersangkutan dalam permasalahan yang diangkat pada penelitian ini, dan peneliti melakukan penyusunan hasil penelitian yang bersifat empiris, yaitu menggunakan peraturan perundang - undangan yang berlaku sebagai landasan hukum, karena penelitian bertitik tolak dari peraturan - peraturan yang ada sebagai norma hukum positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana penegakkan hukum terhadap admin judi online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Pembagian muatan perjudian dalam tautan saluran adalah serangkaian kegiatan di mana pihak penyelenggara perjudian mengiklankan jasanya tersebut dalam sebuah konten yang dinikmati oleh orang banyak dan tidak melanggar hukum agar dapat menjamak ke semua aspek masyarakat dengan menyisipkan iklan dalam bentuk apapun berupa perjudian. Biasanya konten yang digunakan dalam menyisipi iklan perjudian ini adalah olahraga terutama sepakbola. Biasanya pihak penyelenggara perjudian bekerjasama dengan pihak yang biasa melakukan siaran langsung agar produknya dapat diiklankan secara masih pada saat pertandingan. Karena dalam pertandingan sepakbola tidak bisa dijeda kecuali pada saat istirahat setelah babak pertama, maka hal yang mungkin dilakukan dalam pengiklanan adalah dicantumkan pada running text pada saat pertandingan sedang berjalan. Hal ini terbukti efektif karena produk itu bakal dilihat lebih banyak orang dalam tempo waktu yang cukup lama.

Perjudian yang sering diiklankan dalam kasus di atas biasanya berupa togel, QQ, slot, atau bahkan tebak skor pada pertandingan tersebut. Hal tersebut adalah perjudian yang paling mungkin dilakukan pada saat itu juga tanpa mengganggu si penonton tersebut bahkan mensupport konten tersebut secara tidak langsung. Karena terkadang sebagian orang merasa bahwa menonton sepakbola kurang asik apabila tidak ada "totoan" atau perjudian. Konten yang menyiarkan pertandingan tersebut kebanyakan bukan dari Indonesia sendiri, akan tetapi tidak menutup kemungkinan orang Indonesia juga melihat pada siaran tersebut karena channel di

Indonesia sudah tidak mendukung untuk melihat siaran sepakbola. Pembagi tautan juga memiliki peran penting dalam kegiatan ini, biasanya saat pertandingan dimulai maka pembagi tautan akan membagikan konten tersebut di grup-grup yang mereka konsen dibidang sepakbola. Alhasil banyak orang berbondong-bondong masuk pada konten tersebut yang didalamnya memiliki muatan perjudian.

Undang-Undang ITE dalam Pasal 45 ayat (2) dan juga Pasal 27 ayat (2) nantinya hanya sebagai objek yang digunakan untuk menjerat perjudian yang sudah dijelaskan oleh Pasal 303 KUHP dalam media elektronik. Sehingga pokok dari pembacaan pidana mengenai perjudian ada di Pasal 303 KUHP. Tidak cukup dengan kegiatan yang dilakukan, tetapi semua itu harus didukung oleh sikap batin dari pelaku itu sendiri. Di mana dalam Pasal 303 KUHP dijelaskan bahwa sikap batin pelaku haruslah “dengan sengaja”. Doktrin mens rea disebut sebagai dasar dari hukum pidana, dalam praktek bahkan ditambahkan pertanggung jawaban pidana bisa saja menjadi lenyap jika terdapat kondisi-kondisi yang memaafkan. Hal ini nantinya yang harus sangat diperhatikan saat meminta pertanggung jawaban pidana pada penyebar tautan yang didalamnya terkandung muatan perjudian³.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengatur tindak pidana itu di Pasal 303 yang mana tertulis yaitu:

1. Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin;
 - a. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;
 - b. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
 - c. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
2. Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencahariannya itu.
3. Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Dalam pasal tersebut menjelaskan ketentuan-ketentuan dari perjudian itu sendiri dan juga menawarkan maupun menyediakan tempat perjudian. Maka pendistribusian tersebut ditentukan dalam UU ITE yaitu dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Unsur dengan sengaja berarti orang tersebut sadar akan apa yang dia lakukan, dan tanpa hak berarti orang tersebut tidak memiliki izin dalam pendistribusian, mentransmisikan, dan/atau mengakses Informasi atau Dokumen Elektronik. Mengulas kembali, saat ini orang-orang sudah lebih mengurangi menonton televisi karena beberapa faktor seperti hak siar yang tidak di dapatkan dalam suatu pertandingan olahraga maupun pengacakan yang dilakukan dari pihak perusahaan.

Hal ini menyebabkan orang-orang lebih memilih berpindah ke internet. Akan tetapi internet ini memiliki dampak dimana dia bisa melakukan apapun tanpa penyaringan. Berbeda dari perusahaan pertelevisian yang sudah mendapat penyaringan. Termasuk dalam live

³Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Transaksi Elektronik, Pasal 27 ayat (2).

streaming yang disiarkan beberapa pihak yang didalamnya terdapat pengiklanan perjudian. Padahal perlu di ketahui ancaman dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni:

“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 miliar⁴.” Hal ini menjadi landasan nantinya apabila ada seseorang yang sengaja mendistribusikan apa-apa yang bermuatan perjudian. Yang menjadi titik persoalan yaitu, bagaimana cara untuk membuktikan bahwa tindakan itu dilakukan secara sengaja. Karena banyak diantara para pengguna internet, membagikan tautan seperti sepakbola ke banyak grup agar kelayak ramai dapat melihat pertandingan yang tidak disiarkan di televisi tersebut. Mereka mengenyampingkan muatan yang “membonceng” pada live streaming tersebut.

Dalam penempatan sebuah kasus, unsur menjadi hal penting dalam menilai apakah seseorang dapat dipersalahkan dalam sebuah peristiwa hukum. Dalam hal pendistribusian bermuatan perjudian, ada satu unsur yang sangat penting yang akan dibahas kali ini yaitu unsur dengan sengaja. Unsur dengan sengaja atau dalam hukum sering disebut *mens rea* ini, banyak yang mengatakan bahwa penempatannya bersifat fleksibel dan kasuistik dimana pembuktiannya nanti akan diserahkan di akhir yaitu didalam pengadilan. Akan tetapi, apabila dalam kasus pendistribusian yang bermuatan perjudian ini, faktor kesengajaan atau niat batin dari pelaku ditentukan didalam pengadilan maka nantinya pengadilan akan banyak membuat sidang yang sifatnya tidak terlalu penting dan juga tidak efisien mengingat banyaknya orang yang mendistribusikan siaran sepakbola melalui siaran langsung dalam situs daring atau online. Karena dalam pasal tersebut, hal yang paling penting sebelum melihat unsur lainnya yaitu unsur “dengan sengaja”. Karena apabila unsur *mens rea* dalam pasal ini tidak terpenuhi, maka gugurlah semua unsur berikutnya. Berbeda dari pembunuhan, pada saat adanya pembunuhan harus di ketahui unsur *mens rea* disana untuk menentukan pasal yang akan diambil dalam penuntutan nantinya. Tetapi apabila *mens rea* nya yang di duga pada terduga tidak ditemukan, maka tetap ada pasal lain yang akan dijatuhkan. Dari perbedaan keduanya, dapat dipahami kenapa di atas dituliskan bahwa pembuktian *mens rea* dalam pasal pendistribusian yang bermuatan perjudian apabila semua dibuktikan dalam pengadilan tidak efisien.

Pasal 1 angka 5 KUHAP menyebutkan “Penyelidikan adalah serangkaian tindakan penyelidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam undangundang ini.” Pasal ini menjelaskan bahwa pada saat penyelidikan, ditentukan terlebih dahulu seseorang tersebut memiliki atau tidak perbuatan hukum yang memenuhi unsur pasal tersebut. Apabila sikap batin ini tidak ditemukan pada saat penyelidikan, maka seharusnya penyelidikan ini tidak dapat dilanjutkan karena unsur utama yang menjawai pasal tersebut tidak terpenuhi.

Unsur pada Pasal 1 huruf b lebih menekankan bahwa perbuatan yang dilakukan adalah turut serta deelnemen dimana pelaku terlibat dengan orang lain dalam usaha perjudian. “bisa jadi” orang yang menyebarkan tautan siaran sepakbola yang di dalamnya memiliki muatan perjudian itu memiliki hubungan dengan pengelola perjudian. Tetapi pembuktian yang akan dilakukan olehnya akan terkesan lebih sulit, karena unsur yang harus di dapat dengan sengaja itu bersifat non fisik. Dari permasalahan di atas, yang yang jadi faktor utama dari permasalahan adalah menentukan *mens rea* dalam suatu tindak pidana dalam undang-undang. Perlu digaris bawahi bahwasannya *mens rea* ini memiliki artian yang lebih luas. Dalam artian masyarakat biasa mengartikan *mens rea* hanya sebatas “niat”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri, niat dapat digambarkan bahwa tujuan dari suatu perbuatan seseorang atau kehendak yang dilakukan orang tersebut, sehingga niat memiliki arti yang lebih khusus dalam

⁴Ibid. Pasal 45 ayat (2).

menunjukkan sikap batin yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu seseorang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya niat ini adalah sebagian dari mens rea dan perlu di ingat adalah mens rea yang akan dibahas lingkungannya lebih luas lagi.

Moeljatno berpendapat bahwa, orang dapat dikatakan mempunyai kesalahan, jika pada waktu melakukan perbuatan pidana, pelaku dapat dicela oleh masyarakat, yaitu mengapa pelaku melakukan perbuatan yang merugikan masyarakat, padahal pelaku mampu mengetahui makna (jelek) perbuatan tersebut, sehingga seharusnya pelaku dapat dan bahkan harus menghindari untuk berbuat demikian⁵. Kesalahan yang dijelaskan tersebut memiliki korelasi antara keadaan batin (mens rea) dan perbuatan (actus reus) yang nantinya menimbulkan celaan dimasyarakat harus berupa kesengajaan maupun kealpaan. Artinya adalah kesengajaan (dolus) dan juga kealpaan (culpa) adalah bentuk-bentuk dari kesalahan. Tidak hanya sampe titik itu, Moljatno juga melanjutkan bahwa ukuran perbuatan yang salah dengan celaan dari masyarakat saja tidaklah cukup, celaan itu harus berkaitan dengan perundang-undangan pidana. 80 Alhasil, kesalahan sendiri adalah penilaian atas perbuatan yang dilakukan seseorang atau kelompok yang bersifat melawan hukum, sehingga perbuatan tersebut nantinya dapat dicela. Sebagai catatan, bahwasannya yang menjadikan dapat dicelanya seseorang bukan dari dalam diri pelaku akan tetapi dari luar pelaku itu. Sebagai contoh adalah masyarakat dan undang-undang yang berlaku.

Faktor-faktor yang menyebabkan orang bermain judi online

Faktor Eksternal

1. Faktor lingkungan sosial

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang menentukan individu ke arah suatu kejahatan, secara garis besar dapat dibagi dalam dua bagian, yakni: Lingkungan Yang Memberikan Kesempatan Akan Timbulnya Kejahatan Tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku judi. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa mudah dan dapat terjadi pada siapa saja.

Lingkungan pergaulan yang berbeda seseorang yang bergaul dengan orang lain di lingkungan yang pekerjaan memang bermain judi, maka suatu saat nanti akan sangat gampang terjerumus dan ikut menjadi penjudi, karena setiap hari yang mereka saksikan adalah perjudian. Sehingga lama kelamaan menjadi kebiasaan. Harus diakui bahwa peniruan dalam masyarakat memang memiliki pengaruh yang besar.

2. Perekonomian Keluarga

Perilaku judi yang dilakukan oleh penjudi dipicu oleh faktor ekonomi terutama ekonomi menengah ke bawah. Seseorang dengan ekonomi menengah ke bawah lebih mudah terjerumus ke perilaku judi karena tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-sehari sehingga mencari solusi untuk dapat memenuhi kebutuhannya secara instan. Namun tidak semua perilaku judi online dilakukan karena tuntutan ekonomi. Perilaku judi online juga dapat disebabkan karena adanya uang atau modal yang tidak digunakan sehingga menimbulkan keinginan untuk melakukan judi online. karena merasa memiliki uang yang tidak terpakai sehingga tidak tahu harus dikemanakan uang tersebut menimbulkan harapan dapat menambah sisa uang yang telah ada, Jika menang, uang akan bertambah, jika kalah, uang memang untuk dihabiskan.

3. Ketidak Patuhan Masyarakat Terhadap Hukum

⁵ Moeljatno, Asas-Asas Hukum Pidana Op.Cit, hlm. 169.

Masyarakat ada yang patuh pada suatu jenis kebijakan tertentu, tetapi juga tidak patuh pada jenis kebijakan yang lain. Masyarakat telah kecanduan dengan judi sehingga aktivitasnya berlangsung begitu bebas. Ketidapatuhan selektif terhadap hukum dikarenakan lemahnya penegakan hukum perjudian didalam masyarakat dan kurangnya sosialisasi peraturan perjudian dimasyarakat. Dorongan untuk mencegah dan menghapus perilaku judi terhalang oleh banyaknya perbedaan suku bangsa dan agama yang mempunyai pemahaman tidak sama terhadap masalah perjudian. Masyarakat terus bermain judi online karena tidak adanya pengawasan yang serius dari pihak kepolisian sehingga tidak pernah terkena razia, meskipun sebenarnya perilaku judi online telah diketahui oleh banyak kalangan.

4. Faktor promosi yang di tawarkan oleh admin permainan judi online

Penawaran judi online belakangan ini menyebar luas hingga melalui pesan Whatsup (WA). Banyak nomor menawarkan judi online sampai dengan tips dan trick memainkannya. Pesan yang dikirim berisi undangan untuk mengikuti permainan judi online dengan iming-iming bisa menghasilkan keuntungan dengan sedikit modal serta cara dan bocoran permainan yang bagus untuk dimainkan. Pesan tersebut juga menyertakan link yang apabila dibuka melalui browser akan mengarah kesitus judi online yang ilegal. Melalui pesan yang mengiming-imingi hadiah tersebut banyak masyarakat yang akhirnya tergiur dan mencoba mendaftarkan atau membuat akun disitus judi online tersebut untuk bermain judi online.

5. Faktor hadiah besar yang di tawarkan (jackpot)

Salah satu keuntungan yang tidak dapat dipungkiri adalah hadiah utama yang nilainya sangat besar, karena nominal hadiah yang ditawarkan oleh para agen judi online tidak tanggung-tanggung. Setiap pemain judi online tentu berupaya untuk memainkan game yang dapat memberikan keuntungan maksimal. Selain hadiah utama (Jackpot) para agen judi online juga memberikan hadiah mingguan berupa bonus saldo jika para pemain rutin memainkan akun mereka dan juga hadiah referal jika para pemain mengajak dan atau mendaftarkan orang lain untuk mendaftar di situs judi online yang sama. Maka dari itu faktor ini merupakan faktor yang berdampak besar bagi pemain untuk terus bermain judi online. Faktor-faktor tersebut menjelaskan bahwa faktor internal yang didukung faktor eksternal merupakan alasan mengapa perjudian online marak terjadi. Hal ini juga didukung dengan adanya perkembangan teknologi sehingga judi online akan mudah dipelajari dan membantu masyarakat agar dapat bermain judi online dimanapun dan kapanpun. Selain itu, dengan bantuan teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk bermain judi online dimana saja masyarakat beranggapan bahwa akan lebih mudah untuk mengelabui pihak Kepolisian dan memungkinkan untuk terhindar dari jeratan hukum.

Faktor Internal

1. Kepribadian

Keinginan yang kuat dari dalam diri pribadi seseorang untuk bermain judi serta obsesi terhadap kemenangan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi dalam bermain judi online membuat seseorang mencoba untuk bermain judi online

2. Adat istiadat

Permainan judi telah ada sejak dulu sehingga mendarah daging dan menjadi adat istiadat yang sulit untuk diberantas. Terkadang perilaku judi dianggap sesuatu yang biasa dilakukan sehingga tidak dicegah, sebaliknya, malah didukung karena dianggap kebiasaan yang telah berlaku sejak lama. Misalnya ketika ronda atau ada acara hajatan, maka aktifitas berjudi menjadi alternative untuk mengisi waktu luang. Kondisi tersebut menyebabkan perilaku judi sulit diberantas sehingga diperlukan kerjasama banyak pihak untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa perilaku judi adalah perilaku menyimpang dan merupakan tindakan pidana. Walau bagaimanapun juga perjudian baik, konvensional

maupun online merupakan tindak kejahatan yang melanggar Undang-Undang yang berlaku di negara kesatuan republik Indonesia sehingga siapapun pelakunya harus ditindak secara tegas.

3. Rendahnya sumber daya manusia

Perilaku judi dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Seseorang yang senang berjudi akan memiliki mental yang rendah seperti malas, ceroboh, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko dengan tidak memikirkan lebih jauh. Kondisi tersebut semakin menyulitkan pihak berwenang untuk menghapuskan atau menghilangkan perjudian dari masyarakat, karena masalah perjudian adalah masalah yang sangat kompleks dan berhubungan dengan berbagai masalah individu maupun masyarakat. Kemiskinan dan tekanan ekonomi, sikap mudah mencari uang dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan adalah sebagian permasalahan yang menjadikan perilaku judi sulit untuk diberantas

Kendala apa saja yang dihadapi dalam menegakkan hukum terhadap admin judi online

Saat ini di Indonesia judi online berkembang dengan cukup pesat. Dahulunya setiap pemain judi bermain di kasino atau membuka lapak berjudi untuk bermain. Namun ketika hadirnya judi online memberikan kemudahan kepada setiap pemain judi untuk bermain, dan lebih memberikan rasa nyaman bagi setiap pemain karena terhindar dari penggrebekan oleh pihak yang berwajib. Perkembangan teknologi yang semakin canggih dari tahun ke tahun digunakan oleh bandar judi sebagai media untuk melakukan perjudian. Judi online mulai bermunculan dan sangat diminati oleh pemain karena dianggap lebih aman dan mudah untuk diakses. Situs-situs online mulai banyak bermunculan dan diharapkan dapat membantu para pemain yang ingin menambah penghasilan dan sampingan. Banyak permainan judi online yang dapat ditemukan di situs secara mudah dan menguntungkan⁶.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang di jelaskan diatas penegakkan hukum terhadap admin judi online berdasarkan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik:

1. Pembagi tautan juga memiliki peran penting dalam kegiatan ini, biasanya saat pertandingan dimulai maka pembagi tautan akan membagikan konten tersebut di grup-grup yang mereka konsen dibidang sepakbola. Alhasil banyak orang berbondong-bondong masuk pada konten tersebut yang didalamnya memiliki muatan perjudian.
2. Undang-Undang ITE dalam Pasal 45 ayat (2) dan juga Pasal 27 ayat (2) nantinya hanya sebagai objek yang digunakan untuk menjerat perjudian yang sudah dijelaskan oleh Pasal 303 KUHP dalam media elektronik. Sehingga pokok dari pembacaan pidana mengenai perjudian ada di Pasal 303 KUHP. Tidak cukup dengan kegiatan yang dilakukan, tetapi semua itu harus didukung oleh sikap batin dari pelaku itu sendiri. Di mana dalam Pasal 303 KUHP dijelaskan bahwa sikap batin pelaku haruslah “dengan sengaja”. Doktrin mens rea disebut sebagai dasar dari hukum pidana, dalam praktek bahkan ditambahkan pertanggung jawaban pidana bisa saja menjadi lenyap jika terdapat kondisi-kondisi yang memaafkan. Hal ini nantinya yang harus sangat diperhatikan saat meminta pertanggung jawaban pidana pada penyebar tautan yang didalamnya terkandung muatan perjudian.

Kendala yang dihadapi dalam menegakkan hukum terhadap admin judi online:

1. Faktor Penghambat Internal Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian Online.

⁶<https://voi.id/berita/186875/promosi-masif-sulitkan-pemberantasan-judi-online-pelakunya-bisadiancam-pidana-6-tahun-penjaradiakses> 27 Juni 2022.

- a. Faktor Sumber Daya Manusia Faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian online merupakan salah satu faktor penting.
- b. Faktor Sarana dan Fasilitas Sarana dan fasilitas dalam suatu pekerjaan merupakan faktor penting untuk menunjang kemampuan dalam bekerja.
2. Faktor Penghambat Eksternal Dalam Memberantas Tindak Pidana Perjudian Online.
 - a. Faktor Server yang Diletakan di Negara-Negara Melegalkan Judi yang dimana server merupakan tempat untuk bermain judi secara online dalam bentuk website.
 - b. Faktor Penggunaan Virtual Private Network (VPN) Berdasarkan hasil Upaya pemblokiran terhadap situs-situs tersebut seringkali gagal untuk menekan tidak terjadinya tindak pidana perjudian online lagi.

REFERENSI

- Adami Chazawi, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2005
- Eko Riyadi, Hukum Hak Asasi Manusia Prespektif Internasional, Regional dan Nasional, Rajawali Pers, Depok, 2018
- Erdianto Effendi, Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar, Cetakan Kesatu, Refika Aditama, Bandung, 2011
- Josua Sitompul, Cyberspace, Cybercrime Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana, Tatanusa, Jakarta, 2012
- Mahrus Ali, Dasar-Dasar Hukum Pidana, Cetakan Ketiga, Sinar Grafika, Jakarta, 2015
- Moeljatno, Asas-Asas Hukum Pidana, Cetakan Kedelapan, Riekna Cipta, Jakarta, 2008
- Moeljatno, Asas-Asas Hukum Pidana, Cetakan Kesembilan, Riekna Cipta, Jakarta, 2015
- Muntaha, Kapita Selektta Perkembangan Hukum Pidana di Indonesia, Kencana, Jakarta, 2018
- Roeslan Saleh, Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana; Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana, Cetakan Ketiga, Aksara Baru, Jakarta, 1983
- Wildan Suyuti Mustofa, Kode Etik Hakim, Edisi Kedua, Kencana, Jakarta, 2013
- <https://www.artonang.com/2016/08/unsur-unsur-tindak-pidana.html>, diakses pada tanggal 13 April 2020, pukul 13.47. <http://digilib.unila.ac.id/10804/3/BAB%20II.pdf>, diakses pada tanggal 13 Maret 2020, pukul 15.01
- <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/c15960/landasanhukumpenanganan-icybercrime-i-di-indonesia/>, diakses pada 04 Februari 2020, Pukul 15.54
- <http://digilib.uinsby.ac.id/994/5/Bab%202.pdf>, diakses pada tanggal 13 April, Pukul 06.08.
- <https://www.bengkulutoday.com/judi-online-pria-ini-ditangkap>, diakses pada tanggal 8 Maret 2020, Pukul 06.34.
- <https://www.merdeka.com/peristiwa/main-judi-online-3-pemuda-ditangkapdipekanbaru-diciduk-polisi.html>, diakses pada tanggal 8 Januari 2020, Pukul 07.08 WIB
- <https://kelashukum.com/2019/10/26/kesengajaan-dolus-opzet/>, diakses pada 24 Juni 2020, pukul 19.30.