E-ISSN: 2622-7045 I P-ISSN: 2654-3605
UNES LAW REVIEW
https://review-unes.com uneslawreview@gmail.com +62 856-5804-3983

DOI: https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1
Received: 8 Agustus 2023, **Revised:** 8 September 2023, **Publish:** 10 September 2023
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Tinjauan Hukum Pidana Perjudian Berjenis Slot Berbasis Media Elektronik

Akbar Al Hafidu[1], Siti Marwiyah[2], Hartoyo[3], Dudik Djaja Sidarta[4]
[1] Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Univesitas Dr. Soetomo, Surabaya
Email: akbaralhafidhu5@gmail.com
[2] Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Univesitas Dr. Soetomo, Surabaya
[3] Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Univesitas Dr. Soetomo, Surabaya
[4] Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Univesitas Dr. Soetomo, Surabaya

Corresponding Author: akbaralhafidhu5@gmail.com [1]

Abstract: *In this type of online gambling, players must first choose a betting table before entering and choosing one of the many options available. Therefore, the loser will pay the bet according to the agreed amount. The formulation of the research problems are as follows: 1) How is electronic slot gambling regulated in criminal law? 2) Is it possible to bring charges against online gambling actors under the Information and Electronic Transactions (ITE) Act?. This research uses normative research methodology and data collection strategies for literature studies. According to the findings of his study, the Criminal Code does not clearly regulate the rules for electronic-based slot gambling, but the regulatory changes have provided a legal framework for the ITE Law. As a result, it is certain that online gambling players will face sanctions based on Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions, namely Law Number 19 of 2016 concerning Electronic Information and Transactions.*

Keyword: *Gambling, Cyber Crime, ITE.*

Abstrak: Dalam jenis judi online ini, pemain harus terlebih dahulu memilih meja taruhan sebelum masuk dan memilih salah satu dari sekian banyak kemungkinan yang tersedia. Oleh karena itu, yang kalah akan membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disepakati. Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana perjudian slot elektronik diatur dalam hukum pidana? 2) Apakah mungkin untuk mengajukan tuntutan terhadap pelaku perjudian online berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)?. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian normatif dan strategi pengumpulan data untuk studi kepustakaan. Menurut temuan kajiannya, KUHP tidak secara jelas mengatur aturan perjudian slot berbasis elektronik, namun perubahan regulasi telah memberikan kerangka hukum UU ITE. Akibatnya, pelaku judi online dipastikan akan menghadapi sanksi berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kata Kunci: Cyber Crime, ITE.

PENDAHULUAN

Cybercrime merupakan subset dari kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Ini ditandai dengan rekayasa teknologi yang kuat dan tingkat keamanan dan kredibilitas yang tinggi dalam informasi yang diakses dan dikirim oleh pengguna internet (Suharto and Maria Novita Apriyani 2021). Cybercrime merajalela saat ini, dan pelanggaran perjudian online adalah salah satu yang muncul (Habibi and Liviani 2020). Perjudian online menjadi semakin populer dan sulit untuk dihindari, meskipun secara teoritis melanggar prinsip-prinsip agama, moral, etika, dan hukum. Penghalang ini muncul karena perjudian internet dapat dilakukan secara anonim melalui perangkat, sehingga lebih sulit untuk dideteksi. Selain itu, karena perjudian telah mendarah daging dalam masyarakat dan tidak mungkin dilepaskan, perjudian telah menjadi penyakit dan kriminal.

Secara umum, perjudian di Indonesia diatur oleh Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Undang-Undang ini melarang segala bentuk perjudian dan memberikan wewenang kepada pemerintah untuk memberantas serta menindak tegas pelaku perjudian. Meskipun demikian, perkembangan teknologi telah memungkinkan munculnya bentuk perjudian baru, termasuk perjudian slot berbasis teknologi yang dapat diakses melalui platform online.

Pertanyaan muncul mengenai apakah peraturan perjudian yang ada saat ini sudah mencakup perjudian slot berbasis teknologi ataukah perlu diadakan penyesuaian. Dalam menjawab pertanyaan ini, diperlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik perjudian slot berbasis teknologi, termasuk apakah elemen perjudian seperti taruhan dan peluang keberhasilan masih relevan dalam konteks ini. Selain itu, juga perlu mempertimbangkan dampak sosial dan ekonomi yang dapat ditimbulkan oleh perjudian slot berbasis teknologi terhadap masyarakat.

Sementara Indonesia memiliki peraturan yang melarang perjudian, ada pula negara-negara lain yang telah melegalkan atau mengatur perjudian dalam bentuk tertentu, termasuk perjudian online. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis pendekatan yang diambil oleh negara-negara tersebut dalam mengatur perjudian slot berbasis teknologi, sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan peraturan di Indonesia.

Penggunaan hukum pidana sesuai dengan fungsi hukum sebagai kontrol sosial atau social control, yaitu bentuk kontrol sosial merupakan prosedur yang disengaja dengan tujuan mendorong, mengajak, mengatur, atau bahkan memaksa anggota masyarakat untuk mematuhi standar hukum yang relevan atau rezim hukum yang telah ditetapkan (Munawar 2019) Pasal 303 dan 303 KUHP serta beberapa peraturan di luar KUHP, antara lain Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Pengawasan Perjudian, Pasal 27 Ayat (2), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Penyelenggaraan Pengawasan Perjudian, memuat ketentuan pelarangan tindak pidana (Isnaini 2017). Terbukti bahwa saat ini tindak pidana ITE sangat marak di Indonesia mengenai perjudian online khususnya judi slot yang saat ini dapat dilakukan menggunakan komputer atau internet sebagai alat untuk melakukan kejahatan yang melibatkan perjudian online.

Mengenai perjudian online khususnya judi slot, dalam pengaturan Undang-Undang sudah sangat jelas dimaksudkan dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE mengenai sanksi daripada perjudian online khususnya judi slot ini di ganjar sanksi dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda satu miliar (satu miliar rupiah (Evander and Tawang 2019). Namun, pada faktanya dalam peraturan ini pun mengenai sanksi belum dapat dijalnkan secara maksimal. Masih banyak iklan situs judi online khususnya slot yang beredar di masyarakat mulai iklan dalam suatu aplikais tertentu atau iklan yang di pasang di kaca angkutan umum itu

masih sangat menjamur. Indonesia bias dikatakan masih cukup menjamur mengenai judi online khususnya slot dimana Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menonaktifkan akses terhadap 499.645 layanan internet terkait perjudian sejak 2018 hingga 10 Mei 2022 (Fahrunisa 2019). Angka ini tentunya menjadi evaluasi pemerintah dimana ketegasan dan penegakan hukum pidana mengenai perjudian online khususnya slot masih belum berjalan secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaturan Tindak Pidana Perjudian Slot Berbasis Elektronik dalam Hukum Pidana. Dan bagaimana konsekuensi untuk Pelaku Judi Online yang dijerat dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif, atau penelitian yang menitikberatkan pada norma dan menggunakan bahan hukum sebagai data primer. Pendekatan penelitian hukum normatif adalah metode analisis yang fokus pada kajian terhadap norma hukum yang berlaku. Pendekatan ini tidak terlibat dalam pengumpulan data empiris, melainkan berupaya memahami dan menafsirkan bahan hukum yang ada, seperti undang-undang, putusan pengadilan, dan peraturan lainnya. Selain itu Proses pengumpulan data dan pengolahan bahan hukum dalam penelitian hukum normatif melibatkan beberapa tahapan yang sistematis. Pertama, peneliti mengidentifikasi sumber-sumber hukum yang relevan, seperti undang-undang, peraturan, putusan pengadilan, literatur hukum, dan dokumen lainnya. Dalam analisis bahan hukum peneliti secara teliti menganalisis isi dokumen hukum, seperti undang-undang, peraturan, dan putusan pengadilan, untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip hukum, norma, dan argumen yang terkandung di dalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peraturan perjuan slot berbasis media elektronik

Peraturan perjudian slot berbasis teknologi memiliki peranan penting dalam konteks hukum untuk mengatur dan mengawasi aktivitas perjudian yang melibatkan mesin slot elektronik. Dengan kemajuan teknologi, perjudian slot telah mengalami transformasi menjadi bentuk yang lebih canggih dan terkoneksi secara digital. Pendahuluan yang memadai dalam hukum perjudian slot berbasis teknologi bertujuan untuk memastikan adanya kerangka kerja yang jelas dan efektif dalam mengatur aspek-aspek yang terkait dengan perjudian ini. Ketika merancang peraturan untuk perjudian slot berbasis teknologi, pemerintah dan badan pengatur terkait harus mempertimbangkan berbagai faktor yang mencakup aspek legal, etika, ekonomi, dan sosial. Pertama-tama, penting untuk menetapkan definisi yang jelas tentang perjudian slot berbasis teknologi dalam hukum. Definisi ini harus mencakup unsur-unsur penting seperti jenis permainan, kriteria yang digunakan untuk mengklasifikasikan mesin slot elektronik, dan batasan-batasan yang berlaku.

Selanjutnya, peraturan perjudian slot berbasis teknologi harus mengatur tentang izin dan lisensi. Hal ini melibatkan proses perizinan untuk operator perjudian slot dan penyedia platform teknologi. Persyaratan yang ketat harus ditetapkan untuk memastikan integritas permainan, keamanan data pemain, dan kepatuhan terhadap hukum anti-pencucian uang. Aspek yang tak kalah penting adalah perlindungan terhadap pemain. Peraturan perjudian slot berbasis teknologi harus mengatur tentang mekanisme pengawasan permainan, termasuk penggunaan teknologi yang adil dan transparan serta pelaporan kinerja mesin slot secara berkala. Perlindungan terhadap pemain juga harus mencakup batasan permainan, pembatasan waktu bermain, serta aksesibilitas informasi yang jelas tentang peluang menang dan risiko permainan.

Selain itu, dalam hukum perjudian slot berbasis teknologi, peraturan juga perlu mencakup pengelolaan pendapatan dan pajak. Ketentuan perpajakan yang jelas harus ditetapkan untuk memastikan kontribusi yang adil dari operator dan penyedia teknologi kepada

negara, sambil tetap mendorong pertumbuhan industri yang berkelanjutan. Dalam hukum perjudian slot berbasis teknologi juga perlu mengatasi isu sosial seperti perlindungan terhadap pemain yang rentan, penanggulangan kecanduan judi, dan upaya pencegahan terhadap pencucian uang melalui perjudian. Badan pengatur harus bekerja sama dengan institusi kesehatan mental dan lembaga yang berkompeten dalam masalah kecanduan untuk merancang kebijakan yang efektif. Dalam ajaran hukum, sebuah tindakan juga sering disebut sebagai "een nalaten," yang memiliki arti juga sebagai suatu kewajiban yang harus dilakukan. Karena menurut ilmu hukum pidana, tindakan dapat berupa "een doen" atau "een niet doen," yang berarti tindakan yang harus dilakukan atau tindakan yang tidak boleh dilakukan. Namun, setiap kejahatan yang tercantum dalam KUHP dapat dipecah menjadi bagian-bagian komponennya, yang pada dasarnya dapat kita kategorikan menjadi dua kelompok: pertimbangan subjektif dan faktor objektif (P.A.F Lamintang 1984:hal. 192-193).

Kejahatan yang konvenional ialah Judi. Yang mana modus dalam Perjudian mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan komunikasi, dan informasi dan teknologi tradisional ke modern. Mengenai persamaannya bersamaan dengan KUHP, UU No. 7 Tahun 1974 tentang Perjudian, Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang, dan UU No. 7 Tahun 1974 tentang Perjudian semuanya mengatur tentang tindak pidana perjudian. Tujuan dari undangundang tersebut yaitu meminimalisir serta menertibkan praktek perjudian didalam kehidupannya masyarakat yang sering terjadi yang mempergunakan cara mencabut maupun melarang menyelenggarakan perjudian

Menurut KUHP Indonesia, perjudian didefinisikan sebagai permainan apa pun yang hasilnya sebagian besar didasarkan pada kebetulan. Ini juga termasuk permainan di mana kemungkinan menang ditingkatkan karena keterampilan dan kebiasaan bermain. Aturan yang mengatur hasil turnamen atau permainan lainnya, yang tidak dikontrol oleh para pemain, juga termasuk dalam definisi perjudian, bersama dengan semua aturan lainnya (R Soesilo 1995:hal. 222). Menurut KUHP, tujuan perjudian pada umumnya sama: menghasilkan uang jika memenangkan taruhan. Jumlah uang atau produk yang Anda menangkan bergantung pada taruhannya. Akibatnya, perjudian memungkinkan orang untuk bertahan hidup. Bahkan sebagian orang beralih ke judi sebagai sumber penghasilan dalam upaya menyokong kebutuhan finansial lingkungan sekitar. Bahkan ada yang mengajak orang lain untuk memainkan berbagai macam permainan judi.

Dengan kemajuan teknologi telekomunikasi dan informatika yang pesat, situasinya kini sangat berbeda dibandingkan sepuluh tahun yang lalu. Informasi yang beragam dapat diakses dengan cara yang canggih dan mudah, serta dapat diakses dari jarak jauh melalui pemanfaatan teknologi telekomunikasi, teknologi ini menyebabkan pertumbuhan bisnis yang pesat. Para pihak yang bertransaksi cukup berkomunikasi melalui teknologi komputer dan telekomunikasi tanpa harus bertatap muka, menandakan dimulainya era siber (R Soesilo 1995). Karena perkembangan teknologi dan sistem komunikasi yang cepat, sekarang dimungkinkan untuk terlibat dalam perjudian melalui sektor teknologi dan komunikasi, yang sekarang sering disebut sebagai perjudian online.

Perjudian online juga tunduk pada peraturan hukum. Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau memberikan akses terhadap informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian." Selain itu, perjudian dianggap sebagai kejahatan perjudian dan diidentifikasi dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian. Meskipun demikian, baik KUHP maupun Undang-Undang tersebut tidak secara khusus menjelaskan apa yang dimaksud dengan kejahatan perjudian. Disebutkan dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 terdapat penjelasan segala bentuk perjudian ilegal sebagai perbuatan melawan hukum, serta ancaman hukum yang memberatkan. Ancaman hukum saat ini sudah ketinggalan zaman dan tidak efektif untuk membuat jera para pelaku (Kiswanto Dicaprio

2017:hal. 65). Maskun mengklaim bahwa hukum yang mengatur perjudian disebutkan dalam bukunya, "Cybercrime," dan itu adalah sebagai berikut:

"Siapa pun yang dengan sengaja mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diakses, atau membuat informasi atau dokumen elektronik yang memiliki materi perjudian tanpa izin. Dalam pasal tersebut di atas, Budi Suhariyanto mengklaim adanya pengecualian hukum bagi pihak yang tidak muncul dalam teks namun ikut serta dalam perjudian online. Misalnya, penjudi yang mengakses, menggunakan, atau bermain dengan informasi elektronik atau kertas dengan bahan perjudian."

Setiap orang dalam Pasal 27 ayat 2 bermaksud untuk menunjukkan hal itu (Umi Sarah Dhiba 2012:hal. 92)

a. Adanya keinginan atau niat yang disengaja dari pihak pelaku untuk menyebarluaskan, mentransmisikan, atau menyediakan data atau dokumen elektronik yang mengandung materi perjudian;
b. Pelaku menyadari bahwa apa yang dilakukannya dapat memberikan akses informasi kepada orang lain dengan konten perjudian

Persyaratan bahwa pelaku harus terbukti mendistribusikan atau mentransmisikan perjudian tanpa izin yang diperlukan dari otoritas terkait adalah yang dikecualikan dari hak untuk mendistribusikan dan/atau mentransmisikan berdasarkan Pasal 27 ayat (2). Demikian pula, membuat informasi elektronik dan/atau kertas dengan materi perjudian dapat diakses mengharuskan pelakunya terbukti melakukan tindakan yang memungkinkan orang lain untuk mengakses informasi dan/atau dokumen tersebut (PAF Lamintang dan Theo Lamintang 2010). Mengenai konteks Perjudian yang dilakukan secara Online, Beberapa jenis perjudian dijelaskan dalam pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengendalian Perjudian, antara lain:

a. Perjudian Kasino Online: Termasuk permainan seperti slot online, blackjack, roulette, poker, dan banyak lagi. Pemain dapat bertaruh dengan uang sungguhan untuk mencoba keberuntungan mereka dalam berbagai permainan kasino.
b. Taruhan Olahraga Online: Melibatkan memasang taruhan pada hasil acara olahraga, seperti sepak bola, basket, tenis, balap kuda, dan banyak olahraga lainnya
c. Poker Online: Pemain bermain melawan satu sama lain dalam variasi poker tradisional atau inovatif melalui platform online.
d. Perjudian Bingo Online: Bermain bingo melalui internet dengan kartu bingo virtual dan menandai nomor yang diumumkan oleh pemandu acara.
e. Lotere Online: Memungkinkan pemain untuk membeli tiket lotere dan berharap untuk memenangkan hadiah besar.
f. Taruhan eSports: Melibatkan memasang taruhan pada pertandingan dan turnamen permainan video dan eSports populer.
g. Perjudian balap virtual: Pemain dapat bertaruh pada hasil balapan kuda, balapan anjing, atau balapan mobil yang disimulasikan secara virtual.
h. Perjudian Forex: Melibatkan spekulasi nilai mata uang untuk mendapatkan keuntungan dari fluktuasi pasar valuta asing.
i. Permainan Kasino Langsung: Pemain dapat berinteraksi dengan dealer sungguhan melalui streaming video dalam permainan kasino seperti blackjack, roulette, dan baccara.

Jerat pelaku judi online dengan undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Menurut doktrin, orang yang melakukan semua komponen kejahatan sebagaimana didefinisikan oleh KUHP adalah pelaku kejahatan (Dader) :

a. Mereka yang melaksanakan perbuatan dan mereka yang memberikan perintah untuk melakukannya;
b. Mereka yang dengan sengaja menghasut orang lain untuk melakukan kejahatan dengan menjanjikan atau memberikan sesuatu, menyalahgunakan jabatan wewenang atau kesusilaannya dengan paksaan, kekerasan, ancaman, atau penipuan, atau dengan menawarkan kesempatan, sumber daya, atau pengetahuan kepada mereka.

Pelaku judi online dapat dijerat dengan UU ITE apabila terlibat dalam penyediaan, promosi, atau transmisi informasi terkait perjudian ilegal melalui platform elektronik. Misalnya, mereka yang berperan sebagai agen atau bandar judi online yang menggunakan media elektronik untuk menghubungkan pemain dan menyalurkan taruhan bisa dikenai sanksi sesuai UU ITE. Selain itu, Pasal 45A UU ITE juga mengatur tentang pelarangan akses terhadap situs web yang berisi konten yang melanggar hukum, termasuk situs perjudian online. Ini berarti bahwa pemerintah dapat melakukan tindakan pemblokiran terhadap situs-situs judi online sehingga menghambat akses pelaku judi online ke platform tersebut. Penting untuk diingat bahwa hukuman yang diberikan dalam UU ITE dapat bervariasi, tergantung pada tingkat pelanggaran dan dampak yang ditimbulkan. Sanksi pidana bisa berupa denda atau hukuman penjara. Namun, implementasi UU ITE juga menuai kontroversi terkait kebebasan berbicara dan ekspresi di dunia maya, sehingga perlu dilakukan keseimbangan dalam penerapannya.

Tanggung jawab pidana, seperti yang dijelaskan oleh Roeslan Saleh, adalah kecaman objektif yang berkelanjutan yang dihasilkan dari tindak pidana dan secara subyektif memenuhi kriteria pemidanaan. Perbuatan terlarang—yang bertentangan atau dilarang oleh undang-undang, baik hukum formil maupun hukum materiil—adalah perbuatan yang dilakukan oleh orang tersebut, dan inilah yang dimaksud dengan celaan obyektif. Sementara celaan subyektif mengacu pada individu yang melakukan perbuatan melawan hukum, juga dapat dikatakan bahwa seseorang yang melanggar hukum tunduk pada celaan subyektif. Bahkan jika seseorang melakukan tindakan yang secara moral menjijikkan atau melanggar hukum, tanggung jawab pidana tidak mungkin terjadi jika orang tersebut juga memiliki kesalahan yang membuat mereka tidak bertanggung jawab (Roeslan Saleh 2008:hal. 12). Tanggung jawab pidana adalah konsep hukum yang mengacu pada kewajiban seseorang atau entitas untuk bertanggung jawab atas tindakan atau perilaku kriminal yang mereka lakukan. Dalam konteks judi online, tanggung jawab pidana berhubungan dengan sanksi atau hukuman yang diberikan kepada pelaku atau pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan perjudian ilegal di dunia maya. Konsep ini mendasari perlunya penegakan hukum terhadap aktivitas judi online yang melanggar aturan dan merugikan masyarakat.

Dalam banyak yurisdiksi, termasuk Indonesia, judi online dianggap sebagai aktivitas ilegal, terutama jika tidak diatur atau dilakukan di luar peraturan yang berlaku. Oleh karena itu, pelaku judi online dan pihak-pihak yang terlibat dalam penyediaan, promosi, atau transaksi judi ilegal dapat dikenai tanggung jawab pidana sesuai hukum yang berlaku. Pelaku judi online bisa dikenai tanggung jawab pidana melalui berbagai aspek, antara lain:

a. Pelanggaran Undang-Undang: Pelaku judi online yang melakukan aktivitas melanggar undang-undang perjudian yang ada di suatu negara dapat dikenai sanksi pidana. Misalnya, jika suatu negara melarang segala bentuk perjudian, termasuk yang dilakukan secara online, maka pelaku judi online bisa dijerat dengan pasal-pasal pidana terkait.
b. Peran dalam Penyelenggaraan: Pihak yang terlibat dalam penyediaan platform judi online atau berperan sebagai agen, bandar, atau penyedia layanan terkait dapat dianggap bertanggung jawab atas perjudian ilegal yang terjadi di bawah naungannya. Mereka

bisa dijerat dengan sanksi pidana karena turut serta dalam penyelenggaraan kegiatan ilegal.

c. Transaksi Keuangan Ilegal: Jika pelaku judi online menggunakan metode ilegal dalam melakukan transaksi keuangan, seperti pencucian uang atau manipulasi keuangan, mereka bisa dikenai tanggung jawab pidana terkait tindakan tersebut.
d. Promosi dan Penyebaran: Pihak yang terlibat dalam promosi atau penyebaran informasi terkait judi online ilegal, baik itu melalui media sosial, iklan online, atau saluran lainnya, juga bisa dianggap bertanggung jawab dan dijerat dengan sanksi pidana.
e. Kerugian bagi Masyarakat: Tanggung jawab pidana juga dapat berkaitan dengan dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh perjudian ilegal. Jika perjudian online merugikan masyarakat secara luas, pelaku dapat dianggap bertanggung jawab atas dampak tersebut

Dalam rangka menerapkan tanggung jawab pidana terhadap pelaku judi online, penting bagi penegak hukum dan sistem peradilan untuk melakukan penyelidikan yang cermat dan memastikan adanya bukti yang kuat. Namun, dalam implementasinya, perlu juga memperhatikan prinsip-prinsip keadilan, hak asasi manusia, dan kebebasan berbicara sehingga penegakan hukum tidak mengabaikan hak-hak individu. Tindak pidana yang menjadi dasar pengenaan sanksi pidana memikul beban tanggung jawab dalam arti kesalahan pidana. Seseorang akan memiliki sifat tanggung jawab pidana jika sesuatu atau tindakan yang mereka lakukan melawan hukum, tetapi mereka dapat kehilangan sifat ini jika ditemukan sesuatu tentang mereka yang membuat mereka kehilangan kemampuan untuk bertanggung jawab. Menurut Chairul Huda, konsep legalitas merupakan landasan adanya suatu kejahatan, dan meskipun pelakunya dapat dihukum karena kesalahannya, hal ini mengisyaratkan bahwa seseorang akan dimintai pertanggungjawaban pidana jika ia melakukan kesalahan yang melanggar hukum. Pertanggungjawaban pidana pada hakekatnya adalah suatu cara untuk menanggapi pelanggaran atas perilaku yang telah disepakati (Chairul Huda 2006: hal. 68).

Struktur pertanggungjawaban pidana yang dipilih tidak secara tegas dinyatakan dalam KUHP. Beberapa pasal KUHP sering membahas kesalahan, baik disengaja maupun tidak disengaja. Namun, undang-undang tidak menetapkan definisi yang tepat tentang pelanggaran. Tidak ada penjelasan tambahan apakah suatu tindakan disengaja atau tidak disengaja. Namun berdasarkan doktrin dan pendapat para ahli hukum tentang pasal-pasal KUHP, dapat disimpulkan bahwa pasal-pasal tersebut mengandung unsur kesengajaan atau kecerobohan yang harus dibuktikan oleh pengadilan (Subekti, 2021). Untuk menghukum seseorang yang melakukan kejahatan, mereka harus membuktikan bahwa mereka tidak hanya melakukan pelanggaran, tetapi juga bahwa ada unsur kesengajaan atau kelalaian (Chairul Huda 2006).

Dari Penelitian yang dilakukan oleh (Muhammad Rizky Aditia Nugraha & Setiawan, 2023) Kasus Pada waktu dan tempat di atas itu dimulai adanya informasi dari masyarakat pada hari Sabtu tunggal 04 April 2020 sekira jam 22.30 baliwa ada seseorang yang sedang bermain judi online di warnet smile net di Kp. Badak Pach Desa Cipakat Kec. Singaparna Kab. Tasikmalaya, berdasarkan informasi tersebut kemudian saki Toni dan saki Muhammad rizki yang merupakan anggota kepolisian pada hari Minggu tanggal 05 April 2020 sekitar jam 01.00 Wib melakukan pengecekan dan menemukan terdakwa sedang melakukan judi online tersebut.

a. Bahwa terdakwa MOKH ZAITON ANSYARULLAH Bin ABDUL HAKIM pada hari Senin, 23 Mei 2022 sekitar pukul 14:30 WIB atau setidaknya sekitar bulan Mei 2022, bertempat di Jl. Brawijaya Pasar Burung R1.6 Rw. 9 Kel. Kauman Kec. Klojen Kota Malang, terdapat perjudian jenis togel atau tidak ada izin untuk dengan sengaja menawarkan atau memfasilitasi perjudian kepada masyarakat atau dengan sengaja terlibat dalam aktivitas perusahaan 6. Bahwa pada tempat dan waktu diatas, berdasarkan informasi dari masyarakat bahwa ada seseorang yang biasa nongkrong diwarang Kp. Jengkol RL. 04/01 Desa Cikuya Kec. Soler Kab. Tangerang ada

seseorang yang menjual judi online jenis togel 178 toto maca. Kemudian saksi ADE PURNAMA, aki MULYADI dan saksi FERDI SYAHPUTRA (masing-masing anggota Polres Kota Tangerang) mendatangi lokasi tersebut dan melihat terdakwa yang sedang duduk sambil menghitung uang lembaran kertas.

Berdasarkan analisis kasus yang dilakukan terdapat faktor penyebab masyarakat melakukan tindak pidana perjudian online pada umumnya ada beberapa hal yang pada akhirnya mejadi faktor masyarakat tetap melakukan perjudian online. Seperti yang dikatakan Sutherland dalam teori asosiasi diferensial, perilaku perjudian internet adalah perilaku kriminal melalui proses pembelajaran yang disebabkan oleh faktor sosial dan budaya. Perjudian online dianggap sebagai tindak pidana karena melanggar aturan yang berlaku di wilayah tertentu (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Secara khusus, perjudian online adalah kegiatan ilegal yang diatur oleh UU Nomor 19 Tahun 2016, Pasal 27. ayat 2. Perubahan UU Nomor 11Tahun 2008 Tentang Infomasai dan Transaksi Elektronik. Perjudian online dikatakan memiliki dampak sosial badaya, karena perjudian selalu ada Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis dalam upaya penegakan hukum Polres Tasikmalaya dalam memberatas tindak perjduian online di Kabupaten Tasikmalaya yaitu selama ini perjudian, baik judi tradisional maupun judi online selalu dijerat dengan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 his KUHP. Karena penggunaan Pasal 303 dinilai lebih fleksibel dalam dalam pembuktian dibandingkan dengan UU No 11 tahun 2008 Jo UU No 19 tahun 2016 Dalam penerapan Pasal 303, penyidik hanya dapat menunjukan barang bukti yang ada tanpa harus melakukan pemeriksaan forensik terhadap barang bukti tersebut. Selain itu, biaya yang dibutuhkan relatif murah. Sebaliknya jika menggunakan pasal-pasal UU No 11 Tahun 2008 sama dengan UU No 19 Tahun 2016 harus melakukan un forensik untuk pembuktian, menurut ahli IT dan sebagainya, sehingga akan lebih banyak biaya yang dibutuhkan. Sementara anggaran pemerintah untuk kasus judi online relatif kecil.

Sehubungan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), maka perbuatan terpidana judi online dapat dikenakan Pasal 27 (2) hingga menjadi dibebankan yang menyatakan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarluaskan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat perjudian. Pasal ini dengan jelas menyatakan bahwa setiap aktivitas tidak sah yang melibatkan data elektronik dan atau dokumen elektronik yang mengandung perjudian online merupakan tindak pidana yang dapat dihukum benlasarkan hukum yang berlaku. Demikian juga barang bukti yang dihadirkan di persidangan membuktikan adanya pelanggaran UU ITE yaitu bukti bahwa terdakwa Jajat Sudrajat menyetor uang Rp. Prabowo Menurut penulis, ini bisa dijadikan sebagai bukti transfer berdasarkan Pasal 5(1) UU No 11 Tahun 2008. Dalam Putusan Berdasarkan bukti-bukti yang ditemukan dan dikenakakan, dapat disimpulkan bahwa Putusan Pengadilan Negeri Tasikmalaya Nomor 278 Pid B 2020-PN Tum merupakan tindak pidana ITE dan merupakan tindak pidana. Dalam kasus ini, kejaksaan lebih menekankan pada tindak pidana perjudian unum, sehingga pasal yang diajukan adalah pasal 303 dan 303bis KUHP, meskipun akan lebih baik jika terpidana dijerat dengan UU ITE.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, perjudian tunduk pada sejumlah undang-undang di Indonesia, antara lain Pasal 303 KUHP dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU ITE"). Pasal 303 bis KUHP, ayat 1, menyatakan: "(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: Pertama, barang siapa melakukan perjudian dengan melanggar pasal 11.303; kedua, setiap orang yang ikut serta dalam permainan judi yang diadakan di jalan umum, di sisinya, atau di lokasi yang terbuka untuk umum tanpa persetujuan terlebih dahulu dari pihak yang berwenang. Pasal 27 UU ITE, yang menyatakan bahwa "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang mengandung muatan perjudian", mengatur tentang perjudian

online. Ancaman pidana dari pasal tersebut tercantum dalam Pasal 45 UU ITE dengan pidana penjara selama-lamanya 6 (enam) tahun dan/atau denda sebesar Rp. 1 miliar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka Penulis memberikan simpulan bahawa Meskipun KUHP tidak secara eksplisit mengatur kejahatan yang melibatkan mesin slot berbasis elektronik, perkembangan peraturan perundang-undangan baru-baru ini telah menciptakan kerangka hukum untuk perjudian online, khususnya Pasal 27 dan 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, atau sekedar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, tentu akan menimbulkan sanksi bagi para penjudi online

REFERENSI

Evander, Theo, and Dian Adriawan Dg. Tawang. (2019). TINJAUAN YURIDIS MENGENAI PENJATUHAN SANKSI PIDANA JUDI ONLINE (STUDI KASUS PUTUSAN NOMOR 783/PID.B/2018/PN BTM). Reformasi Hukum Trisakti, 1(2). doi: 10.25105/refor.v1i2.9020.

Fahrunisa, Amelia. (2019). Penerapan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. 2:881–90.

Habibi, Miftakhur Rokhman, and Isnatul Liviani. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan Penanggulangannya Dalam Sistem Hukum Indonesia. Al-Qanun: Jurnal Pemikiran Dan Pembaharuan Hukum Islam, 23(2):400–426.

Isnaini, Enik. (2017). TINJAUAN YURIDIS NORMATIF PERJUDIAN ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF DI INDONESIA. Jurnal Independent 5(1):23. doi: 10.30736/ji.v5i1.61.

Kiswanto Dicaprio. (2017). Tindak Pidana Perjudian. Anakdananaknakal.Blogspot.Com.

Muhammad Rizky Aditia Nugraha, & Setiawan, D. A. (2023). Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online di Kabupaten Tasikmalaya Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bandung Conference Series: Law Studies, 3(1). https://doi.org/10.29313/bcsls.v3i1.4916

P.A.F Lamintang. (1984). Dasar- Dasar Hukum Pidana Indonesia. Bandung: Sinar Grafika.

PAF Lamintang dan Theo Lamintang. (2010). Delik- Delik Khusus: Kejahatan Terhadap Nyawa, Tubuh Dan Kesehatan. Jakarta: Sinar Grafika.

R Soesilo. (1995). Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar- Komentar Lengkap Pasal Demi Pasal. Bogor: Politeia.

Roeslan, Saleh. (2008). Pikiran- Pikiran Tentang Pertanggung Jawaban Pidana. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Subekti, S., & Sidarta, D. D. (2020). PENYELESAIAN KEJAHATAN TERHADAP KEMANUSIAAN DALAM PERSPEKTIF HAK ASASI MANUSIA.

Subekti. (2021). Penggunaan Media Sosial Secara Bijak dan Bertanggung Jawan. Unitomo Press.

Suharto, Miko Aditiya, and Maria Novita Apriyani. (2021). Konsep Cyber Attack, Cyber Crime, Dan Cyber Warfare Dalam Aspek Hukum Internasional. Risalah Hukum, 98–107. doi: 10.30872/risalah.v17i2.705.

Umi Sarah Dhiba. (2012). Penjatuhan Pidana Terhadap Anak Yang Terlibat Kasus Perjudian. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.