

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital ini, teknologi telah berkembang dengan pesat. Seiring waktu, perkembangan teknologi akan mempengaruhi aktivitas kehidupan sosial masyarakat, yang semula tradisional atau konvensional menjadi modern atau digital. Saat ini, teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting di kehidupan manusia, salah satu bentuk teknologi yang memudahkan tersebut adalah *handphone* dan *laptop*. Teknologi tersebut memiliki banyak kegunaan dan mobilitas yang cukup mudah, masyarakat dapat membawa *handphone* kemana saja dengan mudah. Selain itu, *handphone* memiliki perangkat yang dapat mempermudah masyarakat di segala aspek, seperti melakukan transaksi, mendapatkan informasi, dan berkomunikasi dari satu tempat ke tempat lain.

Perkembangan teknologi tidak hanya memberi dampak positif tetapi juga dampak negatif, seperti pergaulan bebas, malas belajar, dan merusak kesehatan. Saat ini pergaulan tidak hanya dapat dikenal dari lingkungan sekitar saja tetapi juga dapat dikenal melalui aplikasi-aplikasi yang terdapat di dalam *gadget* tersebut. Selain itu, *gadget* juga dapat menimbulkan rasa kecanduan yang sulit untuk dilepaskan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Dengan kecanduan tersebut dapat membuat masyarakat lebih malas dan membuang waktunya untuk hal yang tidak produktif, sehingga jika dipergunakan terlalu lama maka dapat

mempengaruhi kesehatan pengguna. Namun, rasa candu tersebut bukan timbul dikarenakan *gadgetnya* tetapi aplikasi yang ada di dalam *gadget* tersebut, semisal aplikasi hiburan (Instagram, Tiktok, dsb), permainan/*video game*, dan yang paling buruk diantara lainnya adalah situs judi. Saat ini aktivitas judi sudah cukup tersebar luas akibat perkembangan teknologi yang sepanjang waktu akan terus berkembang, maka dari itu perlunya masyarakat dan pemerintah untuk mencegah atau memberhentikan aktivitas tersebut.

Dalam sejarah aktivitas judi sudah dikenal cukup lama, namun hanya saja bentuk permainan dan penyebutannya yang berbeda. Perubahan ini dapat dilihat dari berbagai kitab suci dari berbagai agama, semisal di dalam agama Islam terdapat sebutan “Maisir” yang artinya judi dengan segala macam bentuknya; baik itu berupa dadu, catur, kartu, telur, kerikil, dan lain-lain.¹ Selain itu dalam agama Kristen terdapat banyak definis tentang judi tetapi pada hakikatnya judi mencakup tiga komponen: ²

1. Sesuatu yang berharga, umumnya uang yang dipertaruhkan (*something valuable at stake*)
2. Keuntungan atau kerugian yang tidak dapat atau sulit ditebak (*unpredictable outcome*).
3. Pengambilan risiko yang didasarkan pada kemungkinan yang acak (*risk based on random chances*).

¹ Syamsuddin Muhammad bin ‘Utsman bin Waimaz At-Turkmaniy Al-Fariqiy Ad-Dimasyqiy Asy-Syafi’iy, Dosa-Dosa Besar, (Solo: Pustaka Arafah, 2007), hal. 145.

² Calvin S. Budiman, “Filsafat Judi, Etika Sekuler, dan Erosi Iman“, Veritas 13/1 (April 2012), hal 2.

Perjudian menjadi sebuah wabah yang menyebar dikalangan masyarakat, dampak dari perjudian ini sangatlah luas, tidak hanya dialami oleh individu yang bermain tetapi berdampak kepada kalangan masyarakat sekitar. Dampak yang akan dialami oleh individu yang bermain judi online adalah terlilit masalah finansial, kesehatan mental yang terpengaruh, ganggana kesehatan fisik, penurunan kualitas hidup, potensi hukuman pidana.³

Judi tidak hanya dapat merusak kesehatan pada individu dengan mengidap “*Gambling Disorder*” tetapi juga dapat merusak pada segi lainnya mulai dari ekonomi dan moral atau kerohanian. Kerusakan yang diberikan dalam faktor ekonomi adalah kerugian finansial. Salah satu unsur yang dibutuhkan dalam bermain judi *online* adalah uang, uang dijadikan sebagai taruhan untuk dapat bermain. Berdasarkan data transaksi judi *online* di Indonesia dari tahun 2017 hingga 2022, pada tahun 2017 jumlah transsaksi yang tercatat sebanyak 250.726 (dua ratus lima puluh ribu tujuh ratus dua puluh enam) kali dengan nilai Rp. 2.009.676.571 (dua triliun sembilan juta enam ratus tujuh puluh enam ribu lima ratus tujuh satu rupiah) dan meningkat drastis menjadi 104.791.427 (seratus empat juta tujuh ratus sembilan puluh satu ribu empat ratus dua puluh tujuh) kali dengan nilai Rp. 104.417.674.955 (seratus empat triliun empat ratus tujuh belas juta enam ratus tujuh puluh empat ribu sembilan ratus lima puluh lima rupiah) pada tahun 2022.⁴

³ <https://www.bizhare.id/media/keuangan/dampak-judi-online> diakses pada tanggal 15 juli 2024.

⁴ Annisa Laras, Najwa Salvabillah, Cindy Caroline, Jusini Delas H, Farra Dinda, Mic Finanto, “Analisis Dampak Judi Online di Indonesia”, Vol. 3, No. 2 Juni 2024, hal. 325.

Selain berdampak pada individu, hal ini juga dapat menjadi ancaman bagi negara, salah satunya adalah krisis moral. Moral dapat berguna untuk lebih berperilaku yang baik atau dapat menentukan perbuatan yang benar atau salah. Keberadaan dari moral sangat penting di kehidupan masyarakat karena berkaitan dengan kesusilaan. Namun, kenyataannya hal tersebut mulai luntur akibat dari perkembangan teknologi. Keberadaan ini dapat memancing remaja Indonesia terjerumus ke dalam pergaulan bebas, salah satunya adalah judi *online*. Judi *online* mempengaruhi remaja Indonesia melalui iklan-iklan yang ada dari berbagai situs atau aplikasi. Aplikasi atau situs tersebut menjadi jembatan bagi pendistributor situs judi *online* karena aplikasi tersebut memiliki pasar yang cukup luas dan mudah untuk di akses bagi semua kalangan umur. Dari dampak yang telah dipaparkan maka perlunya penanggulangan bagi penegak hukum demi ketertiban sosial.

Penegakan hukum menjadi suatu peranan penting demi keberlangsungan bangsa sebagai pemberantas kejahatan, penegak hukm diharapkan dapat mencegah dan menanggulangi tindak pidana perjudian⁵. Hukum memiliki peranan sebagai alat untuk memeberikan perlindungan dan mengatur ketertiban masyarakat. Masyarakat memerlukan perlindungan tersebut untuk memperoleh ketertiban dan keteraturan. Hukum sebagai pelindung rakyat dan memberikan keadilan, selain itu hukum juga menjadi suatu sarana untuk mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh masyarakat.

⁵ Aniza Lakoro, Lisnawaty W. Badu, Nuvazria Achir, "Lemahnya Kepolisian dalam Penanganan Tindak Pidana Perjudian Togel Online di Kota Gorontalo", Vol. 13, No. 1 (2020), Hal 33

Bila perjudian tersebut dibelah atau diteliti lebih mendalam maka terdapat unsur-unsur yang terdapat pada pengertian perjudian, yaitu permainan/perlombaan, untung-untungan, dan taruhan⁶. Unsur permainan/perjudian tersebut memiliki arti bahwa hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang atau untuk mengisi kesibukan, bersifat rekreatif bagi pihak yang terlibat. Unsur kedua adalah untung-untungan, yang artinya pihak yang terlibat dalam aktivitas judi terdapat faktor kemenangan dan kekalahan. Unsur yang terakhir adalah taruhan, dimana berbentuk uang atau benda berharga lainnya yang dapat dipasang atau dijadikan sebagai suatu objek untuk bermain judi, tentunya akan ada akibat dari taruhan tersebut yakni untung dan rugi. Seperti yang sudah diterangkan maka perjudian saat ini terbagi menjadi judi konvensional dan judi online. Tentunya yang membedakannya adalah tempat perjudian tersebut dilaksanakan, dalam judi konvensional maka permainan akan dilaksanakan secara tatap muka atau dilaksanakan ditempat sedangkan dalam judi online dilaksanakan secara online. Hal ini lah yang menjadikan judi online tidak hanya berbeda dengan judi konvensional namun juga lebih berbahaya yang dikarenakan tempat judi online dimainkan dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Pemerintah Indonesia tentu tidak hanya diam saja dalam permasalahan judi online, namun dalam pelaksanaan pemberantasan judi online masih terdapat beberapa hambatan. Hambatan tersebut diakibatkan karena situs judi online yang kerap digunakan dalam Indonesia berasal dari negara lain seperti Kamboja. Permasalahannya bukan

⁶ Mesias J.P Sagala, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi Jackpot (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid. B/2017/PN.MDN)", Vol. 18, No. 3 (2019), hal 90

hanya dikarenakan situs judi online berasal dari negara lain tetapi jumlah situs yang beredar. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika menutup NAP (*network access provider*) Kamboja dan Filipina. Pemerintah juga menutup 2,6 juta (dua juta enam ratus rupiah) lebih situs judi daring sepanjang 17 juli 2023 – 23 Juli 2024.⁷

Masyarakat perlu mengetahui bahwa saat ini kasus aktivitas judi *online* semakin besar, hal ini dapat dilihat dari berbagai putusan-putusan yang ada ataupun berita yang telah diberikan oleh berbagai media. Pada penulisan skripsi ini, penulis menganalisis Putusan Nomor 2039/Pid. B/2021/PN. Tng dan Petikan Putusan Nomor 2040/ Pid. B/2021/PN. Tng. Kedua putusan ini merupakan satu kasus yang sama terhadap pelaku yang berbeda, Dalam kasus ini, terdapat dua terdakwa yaitu Afandi Asliandri Bin Khairul Anwar dan Billy Ramadhan Pratama Bin Sofyan. Dalam putusan tersebut dijelaskan bahwa kedua terdakwa telah melakukan tindak pidana perjudian di Area Apartemen Aeropolis Kelurahan Neglasari Kota Tangerang yang kemudian diamankan oleh Widhi Hendronoto sebagai saksi bersama Anggota Sat Resnarkoba Polres Kota Bandara Soekarno Hatta yang sedang melakukan penyelidikan disekita lokasi tersebut. Kemudian saksi Widhi Hendronoto menginformasikan ke saksi Poltak Daulat Maringin Gultom selaku Anggota Sat Reskrim Polres Kota Bandara Soekarno Hatta bahwa telah diamankan 2 (dua) orang pelaku tindak pidana perjudian tersebut.,

⁷ <https://www.kompas.id/baca/investigasi/2024/08/02/mengapa-judi-online-sulit-diberantas-di-indonesia> diakses pada tanggal 15 juli 2024.

Dalam proses pengamanan, saksi Poltak Maringan Gultom bersama tim datang ke Apartemen Aeropolis menemukan barang bukti berupa 1 (satu) unit Hp merek Iphone XR warna hitam beserta simcard, Kartu ATM Bank BNI, dan uang tunai sebesar RP. 2.000.000,- (dua juta rupiah) dari terdakwa Billy Ramadhan Pratama Bin Sofyan. Kemudian, barang bukti pada terdakwa Afandi Asliandi berupa 1 (satu) Hp merek Vivo warna merah marun hitam beserta simcard dan kartu ATM Bank BNI. Terdakwa serta barang-barang bukti tersebut dibawa ke Kantor Sat Reskrim Polres Kota Bandara Soekarno Hatta. Kemudian dijelaskan bahwa terdakwa Billy Ramadhan Pratama Bin Sofyan telah melakukan aktivitas judi pada website QQ39BET serta website QQDEWA. Dalam website QQ39BET terdakwa Billy Ramadhan melakukan deposit menggunakan rekening Bank BNI milik terdakwa Afandi Asliandi sedangkan dalam website QQDEWA menggunakan rekening Bank BNI milik terdakwa Afandi Asliandi dan milik Billy Ramadhan Pratama, Billy Ramadhan Pratama melakukan deposit sebesar Rp. 300.000 ,- (tiga ratus ribu rupiah) sampai dengan Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah). Terdakwa Billy Ramadhan Pratama melakukan permainan jenis Sicbo, diaman limit minimal pemasangan taruhan sebesar Rp. 50.000,- (lima puluh ribu) dan limit maksimal pemasangan taruhan sebesar Rp. 3.000.000 (tiga juta rupiah). Sedangkan, tugas dari terdakwa Afandi Asliandi adalah membantu terdakwa Billy Ramadhan dengan cara membuatkan rekening Bank yang akan dipergunakan untuk melakukan deposit serta menerima uang hasil dari kemenangan perjudian tersebut. Terdakwa Afandi Asliandi melakukan transfer sejumlah uang ke rekening yang terdaftar dalam

website yang akan dipergunakan untuk bermain judi sesuai dengan arahan dari terdakwa Billy Ramadhan dan terdakwa mendapatkan bagian keuntungan dari terdakwa Billy Ramadhan berupa uang untuk memenuhi kebutuhan terdakwa Afandi sehari-hari.

Dari putusan di atas dapat dipastikan bahwa dari perbuatan yang telah dilakukan oleh kedua terdakwa tersebut akan dijatuhkan suatu hukuman yang sesuai dari perbuatan yang telah mereka lakukan. Hal ini tentu mencerminkan tujuan dari hukum itu sendiri, dimana hukum memiliki tujuan untuk memberikan suatu jaminan kepada masyarakat agar terciptanya suatu keadilan, keamanan, dan ketertiban. Tujuan ini telah dikenal dari suatu teori hukum, salah satunya adalah Teori Keadilan Bermartabat. Teori Keadilan Bermartabat merupakan ilmu hukum, yang tujuannya bekerja untuk mencapai keadilan yang bermartabat, keadilan yang memanusiakan manusia. Selain itu, teori ini dilandasi oleh Pancasila, Pancasila dipercayai sebagai suatu sistem yang bermartabat karena Pancasila berbasis pada jiwa bangsa dan juga sebagai suatu sistem hukum positif di Indonesia. Maka dari itu, Teori Keadilan Bermartabat akan dipergunakan dalam penulisan penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis mengenai peraturan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia.

Selain Teori Keadilan Bermartabat, penelitian ini juga akan dilandaskan oleh teori lainnya, seperti Teori Pidanaan dan Teori Pertanggungjawaban. Teori Pidanaan ini terbagi 3 (tiga), yaitu teori absolut (retributif), teori relatif (teori tujuan), dan teori penggabungan. Namun, seiring waktu teori-teori ini mengalami

perkembangan yang telah dikemukakan oleh para ahli, tetapi tujuan dari pemidanaan itu sendiri masih sama yaitu untuk dijadikan sebagai pertimbangan pemberian sanksi pada pelaku sebagai efek jera, dimana efek jera tersebut diharapkan dapat membuat pelaku tidak mengulangi perbuatannya. Teori ini juga terbagi menjadi dua aliran yaitu aliran klasik dan aliran modern.

Pertanggungjawaban pidana adalah mengenakan hukuman terhadap pembuat karena perbuatan yang melanggar larangan atau menimbulkan keadaan yang terlarang, pertanggungjawaban pidana karenanya menyangkut proses peralihan hukuman yang ada pada tindak pidana kepada pembuatnya.⁸ Dalam Putusan No. 2039 dan Putusan No. 2040 pelaku hanya dipenjara selama 10 tahun berdasarkan teori keadilan bermartabat penulis menganalisis fungsi pemidanaan tersebut terhadap pemulihan diri para pelaku.

Persoalan mengenai hukum judi *online*, saat ini peraturan yang mengatur adalah UU ITE dan Pasal 303 KUHP. Namun, pada pasal tersebut masih menjadi pembicaraan dengan alasan tidak adanya unsur teknologi informasi di dalamnya. Penulis tertarik untuk menganalisis putusan mengenai judi *online* yang akan dikaitkan dengan Teori Keadilan Bermartabat, sehingga diangkatlah judul “Pemidanaan Terhadap Pelaku Judi Online Perspektif Teori Keadilan Bermartabat (Studi Putusan NO. 2039/Pid. B/ PN. TNG Dan Putusan NO. 2040/Pid. B/PN. TNG).”

⁸ Aryo Fadlian, “PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA DALAM SUATU KERANGKA TEORITIS”, Vol. 5, No. 2, Des 2020, Hal 13

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis akan merumuskan rumusan masalah :

1. Bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia berdasarkan Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP ?
2. Bagaimana pemidanaan terhadap pelaku judi online berdasarkan Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP ?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada pokok permasalahan tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk memecahkan persoalan hukum berdasarkan Studi Putusan No. 2039/Pid.B/2021/Pn.Tng dan Putusan No. 2040/Pid.B/2021/Pn. Tng.
2. Untuk melakukan pengembangan Teori Keadilan Bermartabat berdasarkan Putusan No. 2039/Pid.B/2021/Pn.Tng dan Putusan No. 2040/Pid.B/2021/Pn. Tng.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengaturan tindak pidana perjudian online di Indonesia dan pemidanaan terhadap pelaku judi online perspektif Teori Keadilan.

1.4.2 Manfaat praktis. Adapun secara praktis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi Pemerintah, Aparat Penegak Hukum dan Akademisi dalam pengaturan tindak pidana perjudian online di Indonesia dan pemidanaan terhadap pelaku judi online perspektif Teori Keadilan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam rangka untuk mempermudah pemahaman mengenai pembahasan dan analisis secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika penulisan dan kerangka penelitiain. Sistematika penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yakni sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari 2 (dua) bagian yang menjadi dasar analisis pada Bab 4 (empat), yakni tinjauan teori dan tinjauan konseptual. Dalam tinjauan teori akan berisikan 3 (tiga) teori yakni, Teori Keadilan Bermartabat, Teori Pemidanaan, dan Teori Pertanggungjawaban. Kemudian, dalam tinjauan konseptual akan berisikan definisi dari perjudian.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Bab ini memuat jenis penelitian yang digunakan, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisa data yang digunakan dalam menganalisis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis, pendekatan yang dilakukan dengan menganalisis suatu kasus.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan berisi jawaban dari kedua pertanyaan dalam rumusan masalah yaitu, bagaimana pengaturan tindak pidana perjudian *online* di Indonesia dan bagaimana pemidanaan terhadap pelaku judi *online* perspektif teori keadilan bermartabat.

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini adalah yang terakhir, penulis akan menyampaikan kesimpulan dari jawaban atas masalah yang telah dianalisis dalam Bab 4 (empat). Selain menyampaikan kesimpulan, penulis juga akan memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam menghadapi permasalahan yang timbul.