

USULAN PENELITIAN



KAJIAN YURIDIS TINDAK PIDANA JUDI ONLINE DALAM UNDANG- UNDANG INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK DAN KITAB UNDANG- UNDANG HUKUM PIDANA

Diajukan Oleh:

- | | | |
|-------------------------------------|------------------|---------|
| 1. Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH | NIDN: 510810336 | Ketua |
| 2. Dr. Noor Rohmat, SH, MKn | NIP. :0515108101 | Anggota |
| 3. Axcell Ezhalio Melvin Kaya | NIM: 221218035 | Anggota |
| 4. Wulan Julianti Putri | NIM: 221218033 | Anggota |

UNIVERSITAS WIDYA MATARAM YOGYAKARTA

NOVEMBER 2024

HALAMAN PENGESAHAN

1. **Judul** : Kajian Yuridis Tindak Pidana Judi Online Dalam Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik Dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
2. **Bidang Ilmu** : Ilmu Hukum
3. **Ketua Peneliti**
 - a. **Nama Lengkap** : Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH
 - b. **Jenis Kelamin** : Laki-Laki
 - c. **NIP/NIK/NIDN** : -
 - d. **Pangkat/Golongan** : -
 - e. **Jabatan Fungsional** : -
 - f. **Fakultas/Jurusan** : Hukum/Ilmu Hukum
 - g. **Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
 - h. **Status Dosen** : Dosen Tetap Yayasan (A)/ DPK (B)
4. **Jumlah anggota Tim** : 2 (dua)
 - Nama lengkap** : Dr. Noor Rohmat, SH., Mk.N
 - NIK/NIDN/NIM** : 0515108101
 - Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
 - Nama lengkap** : Axcell Ezhalio Melvin Kaya
 - NIK/NIDN/NIM** : 221218035
 - Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
 - Nama lengkap** : Wulan Julianti Putri
 - NIK/NIDN/NIM** : 221218033
 - Perguruan Tinggi** : Universitas Widya Mataram
5. **Lokasi Penelitian** : Indonesia
6. **Lama Penelitian** : 2 bulan
7. **Biaya yang diperlukan**
 - a. **Sumber dari institusi** : Rp 3,000,000
 - b. **Sumber lain** : Rp -

----- +

Jumlah: Rp. 3,000,000

Yogyakarta, 17 November 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas

Ketua Peneliti

(Dr. Hartanto, S.E., S.H., M.Hum.)
NIK. 510810230

(Dr. Syukron Abdul Kadir, SH., MH)
NIDN: 510810336

Menyetujui,
Kepala LPPM UWM

(Prof. Dr. Ir. Ambar Rukmini, MP.)
196412081992032001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI	iv
Ringkasan	1
BAB 1. Pendahuluan	1
BAB 2. Tinjauan Pustaka	3
2.1 Judi Online	3
2.2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik	5
2.3 Kitap Undang-Undang Hukum Pidana	6
BAB 3. Metode Penelitian.....	7
BAB 4. Biaya dan Jadwal Penelitian	8
4.1 Anggaran Biaya	8
4.2 Jadwal Penelitian	8
REFERENSI	9

RINGKASAN

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia. Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

BAB 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan media elektronika dianggap sebagai simbol revolusioner yang akan mengintegrasikan seluruh sistem dunia dalam segala bidang seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, dan keuangan. Dalam beberapa tahun terakhir, proses globalisasi telah berkembang dari sistem lokal dan nasional ke sistem global yang lebih besar, kadang-kadang terlalu cepat.

Fenomena yang dikenal sebagai "kenyataan dalam dunia maya" atau juga dikenal sebagai "virtual reality" diciptakan oleh proses globalisasi dan mengubah model komunikasi konvensional. Fenomena ini dikenal sebagai internet. Sebagai kultur masyarakat modern, internet berkembang dengan cepat dan dianggap sebagai kultur karena memungkinkan berbagai aktifitas masyarakat cyber, seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak, diekspresikan melaluinya kapan saja dan di mana saja. Kehadirannya telah menciptakan dunia baru yang

disebut "*cyberspace*" atau "dunia semu", yang merupakan dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas virtual yang baru, tidak langsung dan tidak nyata.

Menurut Satjipto Raharjo, "banyak alasan yang dapat dikemukakan sebagai penyebab timbulnya suatu perubahan di dalam masyarakat tetapi perubahan dalam penerapan hasil-hasil teknologi modern dewasa ini banyak disebut sebagai salah satu sebab bagi terjadinya perubahan sosial." Perubahan ini dapat mencakup nilai-nilai sosial, pola-pola perilaku, organisasi, susunan lembaga masyarakat, dan wewenang interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi internet memiliki efek negatif yang tidak kalah banyak dengan efek positifnya. Internet mengubah kejahatan konvensional seperti pencurian, pengancaman, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan, dan terorisme menjadi beberapa jenis kejahatan yang dapat dilakukan secara online oleh individu maupun kelompok dengan resiko tertangkap yang sangat kecil dan kerugian yang lebih besar bagi masyarakat dan negara.

Sepanjang sejarah peradaban manusia, perilaku dan kebiasaan mengadu nasib dan peruntungan melalui permainan telah terjadi di semua lapisan masyarakat, dari yang kaya hingga yang miskin, dari perjudian dengan resiko kecil hingga mempertaruhkan sesuatu yang besar. Salah satu masalah masyarakat yang sangat sulit dihilangkan adalah perjudian, yang dianggap berdampak negatif terutama terhadap pelaku perjudian dan orang-orang di sekitarnya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal 303 mengatur perjudian. Undang-undang ini melarang perjudian di Indonesia. Pada tahun 2008 dan dari kasus tersebut negara merespon dengan mengeluarkan peraturan dengan kesesuaian perkembangan masyarakat, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (atau UU ITE) dan sudah terdapat perubahan dalam Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 telah ditetapkan di Indonesia.

Meskipun ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis ilegal ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya. Kemudian yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana hukum memperlakukan orang yang membagi dan memainkan

tautan disalurkan yang mengandung konten perjudian secara online ditinjau dari Undang-undang (UU) Nomor 19 Tahun 2016 dan bagaimana kebijakan penegak hukum menangani tindak pidana yang berkaitan dengan teknologi informasi judi online.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Judi Online

Judi online adalah aktivitas perjudian yang dilakukan melalui platform digital, seperti situs web atau aplikasi. Dalam konteks ini, pemain dapat bertaruh uang atau barang berharga pada berbagai jenis permainan, termasuk poker, taruhan olahraga, dan permainan kasino lainnya. Fenomena ini telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan akses internet yang semakin luas.

Adapun menurut dari beberapa para ahli mengenai judi online adalah sebagai berikut.

1. Menurut Kartini Kartono, perjudian adalah “Taruhan yang dilakukan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada berbagai peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang hasilnya tidak atau belum pasti.
2. Menurut Adli, judi online adalah perjudian yang menggunakan internet untuk melakukan taruhan, di mana dalam permainan tersebut, penjudi harus membuat kesepakatan tentang aturan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Jika timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.
3. Isjoni menyatakan bahwa perjudian online adalah perjudian yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses permainannya. Dalam kehidupan masyarakat, khususnya siswa, judi online sudah menjadi hal yang dikenal oleh para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat dengan kehidupan pelajar dan mudah ditemukan; bahkan, beberapa pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.
4. Wahib dan Labib menyatakan bahwa perjudian online adalah kegiatan sosial yang melibatkan uang (atau sesuatu yang berharga) di mana pemenang mendapatkan uang dari yang kalah. Risiko yang diambil tergantung pada kejadian di masa depan dengan hasil yang tidak diketahui dan ditentukan hanya oleh faktor kebetulan. Risiko yang

diambil bukanlah sebuah keharusan, dan kekalahan serta kehilangan dapat dihindari dengan tidak ikut serta dalam perjudian.

5. Menurut Dali Mutiara, dalam penafsiran KUHP dijelaskan sebagai berikut: "Permainan judi harus dipahami secara luas, termasuk segala bentuk taruhan tentang kalah atau menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lainnya, atau semua taruhan dalam perlombaan-perlombaan yang dilakukan antara dua orang yang tidak berpartisipasi dalam perlombaan itu, seperti totalisator dan lainnya."

Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Faktor Sosial & Ekonomi Banyak anggapan dan pendapat perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan, yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.
2. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif.

Ada dua jenis perjudian: perjudian yang diizinkan pemerintah (legal) dan perjudian ilegal (illegal). Berikut adalah penjelasannya:

1. Permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Perjudian legal ini memiliki lokasi resmi, keamanan yang terjamin, dan diketahui oleh umum. Pemerintah mengizinkannya. Sebagai contoh, Casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung, dan sebagainya. Pemerintah melegalkan perjudian untuk berbagai alasan, termasuk mendapatkan sumber pendapatan non-konvensional dan memuaskan keinginan judi manusia yang tidak dapat ditekan atau dimusnahkan.

Kasino adalah bangunan atau rumah yang memiliki fasilitas atau sarana untuk perjudian. Kasino adalah tempat di mana orang berkumpul untuk bermain permainan.

2. Jenis permainan dan undian yang melanggar undang-undang Sementara jenis perjudian ini tidak diizinkan oleh pemerintah, salah satunya adalah togel. Pemerintah telah diberitahu di media bahwa akan melegalkan permainan judi ini, tetapi sampai saat ini pemerintah kita belum membuat keputusan.

2.2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Ada beberapa peraturan perundang-undangan yang sangat tegas yang melarang perjudian, baik secara offline maupun melalui media elektronik, atau yang lebih dikenal sebagai perjudian online, perjudian ini semakin marak di masyarakat. Para pelaku perjudian justru semakin kreatif dalam menjalankan bisnis haram ini, meskipun ada banyak peraturan yang memperketatnya.

Undang-undang Informasi Teknologi dan Elektronik mengatur materil dan tindak pidana cybercrime secara formil. Pasal 42 UU ITE menyatakan bahwa penyidikan yang dilakukan harus sesuai dengan KUHAP. Dalam kasus di mana UU ITE tidak menetapkan ketentuan khusus, ketentuan KUHAP akan berlaku.

Secara unsur subjektif maupun unsur objektif ditemukan dalam ketentuan yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sengaja dan tanpa hak adalah unsur subjektif yang muncul karena niat dan kesengajaan (*opzettelijke*) pelaku untuk melakukan tindak pidana, seperti perjudian online. Unsur tanpa hak juga berarti bahwa pelaku melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Mendistribusikan, mentransmisikan, dan membuat informasi dan dokumen elektronik yang mengandung perjudian adalah tujuan utama dari ketentuan di atas. Di sini, perjudian adalah tindakan yang didasarkan pada untung-untungan yang dilakukan melalui sistem elektronik yang berarti berinteraksi dengannya.

Selain itu, persyaratan Pasal 45 Ayat (2) UU ITE jo. UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Teknologi dan Elektronik menetapkan bahaya bagi mereka yang melanggar Pasal 27 ayat (2) UU ITE, yang berbunyi sebagai berikut:

Jika seseorang dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diakses Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang mengandung unsur perjudian sebagaimana disebutkan dalam Pasal 27 ayat (2), mereka akan dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. "Setiap Orang", sebagaimana disebutkan dalam Pasal 45 ayat (1) UU ITE di atas, mencakup selain individu atau individu pribadi, korporasi atau badan hukum. Karena korporasi termasuk dalam daftar tindak pidana UU ITE, sistem pidana dan pemedanaannya juga harus difokuskan pada korporasi. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tidak secara jelas dan khusus mengatur pertanggungjawaban pidana terhadap korporasi, termasuk kapan korporasi dianggap melakukan tindak pidana dan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan. Namun, yang diperlukan untuk menjadi subjek pertanggungjawaban korporasi untuk dikenakan sanksi pidana adalah tindakan pidana yang dilakukan oleh korporasi (korporasi) atau oleh pengurus dan stafnya, menurut penjelasan Pasal 52 ayat (4).

2.3 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Beberapa undang-undang Indonesia, seperti Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, mengatur perjudian. Selain itu, Pasal 27 ayat (2) UU Informasi Transaksi Elektronik atau UU ITE dan perubahannya mengatur perjudian online secara lebih khusus. Menurut Pasal 303 ayat (1) KUHP, melakukan perjudian merupakan tindak pidana di Indonesia yang dapat dihukum dengan penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah. Pasal ini juga menjelaskan bahwa perbuatan judi meliputi tawaran atau kesempatan untuk berjudi, memanfaatkan judi sebagai sumber pendapatan, dan terlibat dalam pengelolaan perusahaan perjudian.

Menurut Pasal 303 bis ayat (1) KUHP yang telah disebutkan sebelumnya: "Seseorang diancam dengan hukuman penjara paling lama 4 tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah: Jika ia melakukan perbuatan menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang diadakan dengan melanggar peraturan dalam Pasal 303. Jika ia ikut serta dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum, seperti di jalan atau di sekitarnya, atau di

tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum, kecuali jika izin diberikan oleh penguasa yang berwenang.”

Pada dasarnya, Pasal ini mengatur tindak pidana yang berkaitan dengan perjudian, termasuk menggunakan kesempatan untuk bermain judi yang melanggar aturan Pasal 303 dan berpartisipasi dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum. Namun, izin penguasa yang berwenang memberikan pengecualian. Tujuannya adalah untuk melindungi masyarakat dari kegiatan perjudian yang melanggar hukum dan mencegah perjudian menyebar di tempat-tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Dengan menetapkan hukuman berupa penjara atau denda, tujuannya adalah untuk menghentikan perjudian ilegal di Indonesia. Menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP, judi adalah kegiatan permainan di mana pemain dapat dengan mudah memperoleh keuntungan melalui keberuntungan atau keahlian. Selain itu, ini termasuk bertaruh pada hasil lomba atau permainan yang tidak dimainkan oleh peserta, yang juga termasuk dalam pertaruhan lainnya.

Penjelasan mengenai Pasal 303 ayat (3) KUHP. Pasal ini berbunyi sebagai berikut: "Jika dalam permainan judi yang diadakan di tempat umum, seperti di jalan atau di sekitarnya, atau di tempat yang dapat diakses oleh masyarakat umum, terdapat kegiatan lain yang meresahkan ketertiban umum, diancam dengan pidana penjara selama-lamanya satu tahun empat bulan atau denda selama-lamanya lima ratus ribu rupiah.”

Tindak pidana yang berkaitan dengan permainan judi di tempat umum diatur dalam pasal ini. Jika terjadi kegiatan lain yang mengganggu ketertiban umum selama permainan judi, pelakunya dapat dihukum dengan pidana penjara tidak lebih dari satu tahun empat bulan atau denda tidak lebih dari lima ratus ribu rupiah. Menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat di tempat perjudian adalah tujuan dari pasal ini. Sanksi pidana diharapkan dapat mencegah kegiatan yang meresahkan di sekitar tempat perjudian umum.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah yuridis normatif, yang pembahasannya lebih menekankan kepada doktrin atau asas dalam ilmu hukum. Penelitian jenis ini memiliki sifat deskriptif analitis, sehingga dalam pembahasannya lebih menekankan kepada penjabarkan setiap peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan teori

hukum sebagai menjadi objek penelitian. Khususnya dalam penulisan ini adalah Undang- Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitap Undang-Undang Hukum Pidana. Melalui metode yuridis normatif maka dalam pembahasan akan ditekankan untuk telaahan mengenai berbagai macam permasalahan terkini berdasarkan fakta-fakta yang terjadi. Adapun sumber data yang dibutuhkan pada penulisan ini adalah sumber data sekunder. Data sekunder sendiri terdiri atas bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Nominal	Kebutuhan	Jumlah
1	Honorarium	Rp 1,125,000	3	Rp 2,250,000
2	Biaya Perjalanan	Rp 500,000		Rp 500,000
3	Biaya bahan habis pakai/ATK	Rp 50,000		Rp 50,000
4	Pengolahan data, Referensi dan Matrial	Rp 200,000		Rp 200,000
TOTAL				Rp 3,000,000

4.2 jadwal Penelitian

No	Nam Kegiatan	Desember			Januari			
		2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	√	√					
2	Persiapan pelaksanaan penelitian		√	√				
3	Pengumpulan data				√			
4	Analisa Data				√	√		
5	<i>Submissions</i> Jurnal					√	√	
10	Penyusunan Laporan						√	√

REFERENSI

- Agus Rahardjo,. 2002. *Cybercrime pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi*, PT.Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Didik J.Rachbini,2001. "Mitos dan Implikasi Globalisasi". Yayasan Obor: Jakarta.

- Fuady, Munir. 2013. *Teori-Teori Besar (Grand Theory) Dalam Hukum*, Kencana: Jakarta.
- Keraf, A. Sonny. 1998. *Etika Bisnis, Tuntutan dan relevansinya, edisi baru*, Kanisius: Yogyakarta.
- Manan, Abdul. 2013. *Aspek-Aspek Pengubah Hukum*, PT. Kharisma Putera Utama: Jakarta.
- Rahardo, Sutjipto. 2012. *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti: Bandung.
- Satjipto Raharjo, 1980. *Hukum dan Masyarakat*, Angkasa: Bandung.
- Soekanto, Soerjono. 2014. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Zainuddin, 2013. *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika: Jakarta.
- Kartini Kartono, 2001, *Patologi Sosial Jilid 1*, Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Isjoni,I, 2002, *Masalah Sosial Masyarakat*, Pekan Baru: Unri Press Jurnal.