



**KEBIJAKAN HUKUM PIDANA  
DALAM PENANGGULANGAN JUDI *ONLINE***

**SKRIPSI**

**Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum (S1) dan mencapai Gelar Sarjana Hukum**

Oleh :

**KHOIRUL MUBAROK**

**NIM. 010710101259**

Asal:	Penyerahan	Kelas
Terima Tgl :	18 NOV 2008	1345.02
No. Induk :		MUB
KLA. IP / PENYALIN :		k

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL RI**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**FAKULTAS HUKUM**

**2006**

**"KEBIJAKAN HUKUM PIDANA  
DALAM PENANGGULANGAN JUDI ONLINE"**

Oleh:

**KHOIRUL MUBAROK**  
NIM. 010710101259

**PEMBIMBING**

**Dr. M. ARIEF AMRULLAH S.H., M.Hum**  
NIP. 131 759 754

**PEMBANTU PEMBIMBING**

**I GEDE WIDHIANA SUARDA S.H., M.Hum**  
NIP. 132 304 778

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL RI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM  
2006**

## MOTTO

Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) *khamr*, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka, jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.

(QS. Al Maidah : 90)<sup>1</sup>

Seorang Alim yang tidak mengamalkan ilmunya, maka nasehatnya akan lenyap dari hati orang yang mendengarnya sebagaimana hilangnya setetes embun diatas batu yang halus.

(Malik bin Dinar)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Khadim Al Haramain Asy Syarifain Fadh ibn 'Abd al 'Aziz Al Sa'ud, Raja Kerajaan Saudi Arabia, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, Madinah Munawwarah : Mujamma' Khadim al Haramain Asy Syarifain Al Malik Fadh li thiba' at al Mush-haf Asy Syarif. Hal. 176.

<sup>2</sup> Muhammad Nursani, 2005, *Berjuang Di Dunia Berharap Pertemuan Di Surga*, Cet. I, Jakarta : Tarbawi Press. Hal. 91.



## PERSEMBAHAN

*Karya kecilku ini aku persembahkan kepada :*

- 1 Abi wa Umi, H. Ahmad Shidiq HA dan Endang Mustabsiroh Mulyaningsih, yang selalu penulis nantikan do'a dan ridhonya agar senantiasa anak-anaknya mudah dalam mengarungi kehidupan ini;*
- 2 Almamaterku Fakultas Hukum Universitas Jember, sebagai tempat penulis menuntut ilmu;*
- 3 Kyai dan para Ustadzku, Bapak/Ibu Guruku, Bapak/Ibu Dosenku yang telah memberikan pintu segala cakrawala ilmunya.*
- 4 Adik-adikku tersayang yang selalu mendorong kakaknya untuk lebih baik dengan sejuta teladan dan kerja kerasnya selama ini, sahabat-sahabat PPI. Al Jauhar dan PMII Jember khususnya Rayon Hukum atas segala bantuan pemikiran selama ini semakin membuat penulis terasah, terutama sahabatku dan Malaikat Kecilku, terima kasih atas segala bantuan dan supportnya.*



## PERSETUJUAN

Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 19

Bulan : Oktober

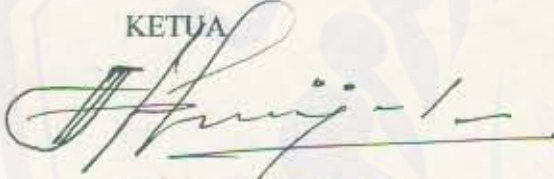
Tahun : 2006

Diterima oleh

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Hukum Universitas Jember

Panitia Penguji,

KETUA



H. DARJANTO, S.H.  
NIP. 130 325 901

SEKRETARIS



ECHWAN IRIYANTO, S.H., M.H.  
NIP. 131 832 334

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. M. ARIEF AMRULLAH, S.H., M.Hum. (.....)  
NIP. 131 759 754

2. I GEDE WIDHIANA SUARDA, S.H., M.Hum (.....)  
NIP. 132 304 778

## PERSETUJUAN

Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 19

Bulan : Oktober

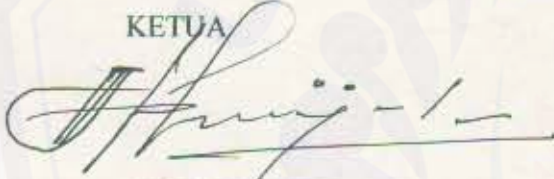
Tahun : 2006

Diterima oleh

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Hukum Universitas Jember

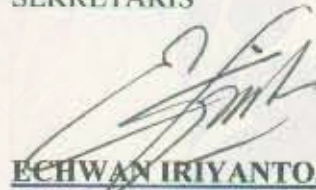
Panitia Penguji,

KETUA



H. DARJANTO, S.H.  
NIP. 130 325 901

SEKRETARIS



ECHWAN IRIYANTO, S.H., M.H.  
NIP. 131 832 334

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. M. ARIEF AMRULLAH, S.H., M.Hum. (.....)  
NIP. 131 759 754

2. I GEDE WIDHIANA SUARDA, S.H., M.Hum (.....)  
NIP. 132 304 778

## PENGESAHAN

Telah disahkan,

Skripsi dengan judul :

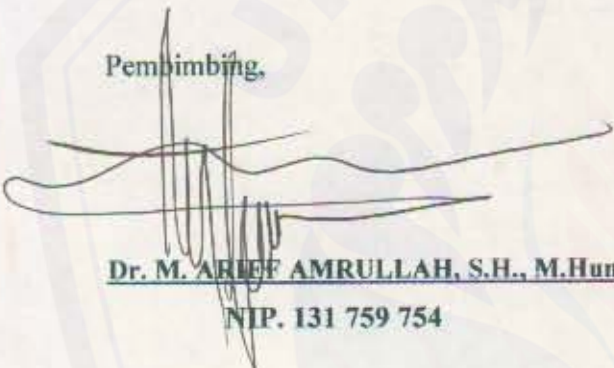
**KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN JUDI  
ONLINE**

Oleh:


**KHOIRUL MUBAROK**  
NIM. 010710101259

Pembimbing,

Pembantu Pembimbing,

  
**Dr. M. ARIEF AMRULLAH, S.H., M.Hum**

NIP. 131 759 754

  
**I GEDE WIDHIANA S., S.H., M.Hum**

NIP. 132 304 778

Mengesahkan

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia  
Universitas Jember  
Fakultas Hukum

Dekan,



  
**KOPONG PARON PIUS, S.H., S.U.**

NIP. 130 808 985



## KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* patut penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan sekalian alam, karena hanya berkat *rahman* dan *rohim*Nya semata penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Judi *Online*”.

Penulis menyadari bahwa hanya dengan kesungguhan hati untuk sukses dan bantuan serta motivasi dari berbagai pihak, penulisan karya yang cukup sederhana ini dapat selesai dengan baik. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih terutama kepada :

1. Bapak Dr. M. Arief Amrullah S.H., M.Hum., selaku pembimbing dengan kesibukan akademiknya namun dengan tulus ikhlas dan ketelitian telah memberikan bimbingan kepada penulis;
2. Bapak I Gede Widhiana Suarda S.H., M.Hum., selaku pembantu pembimbing dan staf pengajar yang dengan kesabaran dan ketelatenannya telah memberikan arahan dan kebebasan berekspresi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini;
3. Bapak H. Darijanto, S.H. selaku Ketua Penguji atas saran yang diberikan.
4. Bapak Echwan Iriyanto, S.H., M.H. selaku Sekretaris Penguji dan Ketua Jurusan Hukum Pidana atas masukan dan dorongannya dalam kelengkapan skripsi ini.
5. Bapak Aries Harianto, S.H., selaku dosen wali yang telah memberikan arahan terbaik selama penulis mengenyam studi di Fakultas Hukum Universitas Jember;
6. Bapak Kopong Paron Pius, S.H., S.U. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember atas segala dukungan dan fasilitas pelayanan yang diberikan;
7. Bapak Totok Sudaryanto, S.H., M.S. selaku Pembantu Dekan I Fakultas Hukum Universitas Jember, atas segala dukungan dan pelayanan yang diberikan kepada penulis selama kuliah;

8. Bapak I Ketut Suandra, S.H. selaku Pembantu Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember,
9. Bapak Ida Bagus Oka Ana, selaku Pembantu Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember
10. *Abah* H. Ahmad Shidiq HA, dan *Umi* Endang MS. Sebagai sumber inspirasi atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang selalu mengalir dalam setiap langkah kehidupanku, semoga karya kecilku ini dapat sedikit membahagiakan.
11. *Abah* Drs. K.H Sahilun A. Nasir M.Pdi. dan Ibu Hj. Liliek Istiqomah S.H., M.Hum. atas segala do'a dan nasihatnya agar penulis mampu dan tegar menghadapi tantangan zaman;
12. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah banyak membantu penulis selama menimba ilmu, begitu pula dengan para karyawan yang telah membantu kelancaran studi penulis;
13. Adik-adikku tersayang, M. Ainul Muttaqin, Faidlotul Ittikhadah, Anna Laily Ulyana, Mawadatul Jannah, dan Nunuk Ruhmana yang selalu mendorong kakaknya untuk memberikan segala tauladan dalam mewujudkan impian.
14. Mbah Hj. Sholihah, Om Mulyani Latief, dan Keluarga Besar Bani H. Sulhan, Mas Ali Syafi' sekeluarga dan Kelurga Besar Bani H. Asmu'in atas segala bantuan dan bimbingannya selama ini.
15. Kelurga Besar Ponpes. Miftahul Ulum, Kelurga Besar Ponpes Nurul Qur'an, dan Kelurga Besar Ponpes. Riyadlus Sholihin, serta Kelurga Besar PPI. Al Jauhar.
16. Gus Sholah, Cak Agus, Agus Pay, Ali Sufi, Adi Brokoly, dan segenap teman senasib sepenanggungan di Pondok Pesantren Mahasiswa Al-Jauhar, terima kasih atas segala bantuannya selama ini;
17. Tommy, Andry, Arief Tuyik, Gus Mas'ud, Agung, Anang Paito, Raden Bowo, Wahyu, dan segenap sahabat penulis di Fakultas Hukum Universitas Jember khususnya dan umumnya di seluruh Jember terima kasih telah membuatku kerasan di Jember;



18. Ustadz Yasir, Bang Ivoed, Rudi, Ibach, Yogi, Fery, Nuris, Hari, Arief, Ali Fakhrizal, dan segenap teman berproses di lingkungan PMII Rayon Hukum atas segala masukan dan kehangatan selama ini.
19. Terakhir namun bukan untuk diakhiri *my best friend 'N sister, my little angel* Meti Puspitasari, *you had the meaning of my life*.
20. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesainya karya tulis ini yang tidak disebutkan satu persatu.

Akhirnya, penulis mengharapkan semoga sekecil apapun bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini dapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan karya yang sederhana ini semoga dapat memberikan manfa'at bagi penulis sendiri, para pembaca dan penegakkan hukum di negara Indonesia tercinta ini.

Jember, Oktober 2006

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN MOTTO .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
RINGKASAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Metode Penelitian	
1.4.1 Pendekatan Masalah .....	7
1.4.2 Bahan Hukum .....	8
1.4.3 Pengumpulan Bahan Hukum .....	8
1.4.4 Analisis Bahan Hukum .....	9
<b>BAB II FAKTA, DASAR HUKUM DAN TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Fakta.....	10
2.2 Dasar Hukum .....	15
2.3 Tinjauan Pustaka	
2.3.1 Pengertian Perjudian .....	16
2.3.2 Bentuk Dan Model Perjudian .....	18
2.3.3 Perkembangan <i>Cyber Crime</i> Dan Judi <i>Online</i> .....	22
2.3.4 Konsep <i>Locus Delicty</i> Dalam Tindak Pidana.....	25
2.3.5 Ruang Lingkup Kebijakan Hukum Pidana .....	27

**BAB III PEMBAHASAN**

3.1 Kegiatan Judi <i>Online</i> Dalam Perspektif Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP .....	30
3.2 Penentuan <i>Locus Delicty</i> atas Dugaan Tindak Pidana Judi <i>Online</i> ..	41
3.2.1 <i>Locus Delicty</i> Kasus <a href="http://www.IndobetOnline.com">www.IndobetOnline.com</a> .....	41
3.2.2 <i>Locus Delicty</i> Kasus <a href="http://www.PestaUndian.com">www.PestaUndian.com</a> .....	43
3.3 Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi <i>Online</i> .....	47

**BAB IV PENUTUP**

4.1 Kesimpulan .....	54
4.2 Saran .....	55

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## RINGKASAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini selain membawa peningkatan kesejahteraan manusia juga membawa dampak negatif berupa pemanfaatan teknologi informasi untuk melakukan tindak pidana. Tindak pidana yang menggunakan teknologi komputer dengan sistem jaringannya disebut *cyber crime*. Salah satu jenis *cyber crime* adalah penggunaan internet untuk melakukan tindak pidana perjudian yang dikenal dengan istilah judi *online*.

Penelitian yang disusun dalam bentuk skripsi dengan judul "Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Judi *On Line*" ini dimaksudkan untuk menjawab permasalahan bagaimana fenomena judi *on line* dalam perspektif hukum pidana Indonesia, bagaimana penentuan *locus delicty* dalam judi *on line*, serta bagaimana kebijakan hukum pidana (*penal policy*) yang bisa ditempuh dalam proses penanggulangan judi *online*. Untuk menjawab permasalahan tersebut digunakan metode pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dengan analisa preskriptif kualitatif.

KUHP sudah mengatur mengenai tindak pidana perjudian dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis berdasarkan perubahan yang ada dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, serta Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 sebagai aturan pelaksanaannya, namun mengenai judi *on line* dimana obyek deliknya adalah komputer dan teknologi informasi belum diatur dalam KUHP, untuk itu dibutuhkan keberanian Hakim dalam menafsirkan ketentuan hukum sehingga tidak ada alasan untuk menolak dakwaan dengan alasan ketiadaan ketentuan hukum.

Penentuan *locus delicty* dalam hukum pidana mengenal beberapa teori yaitu teori perbuatan materiil, teori alat/instrumen, dan teori akibat. Namun, karena judi *online* dalam penentuan *locus delicty*nya berhubungan dengan yurisdiksi negara lain maka diberlakukan asas berlakunya hukum pidana nasional, yaitu asas teritorial, asas nasional aktif, asas nasional pasif, dan asas uniersal. Berdasarkan asas tersebut dalam proses penegakan hukumnya masih mengalami kesulitan, sehingga dibutuhkan instrumen internasional dalam penegakan hukumnya.

Fenomena judi *online* sebenarnya merupakan tindak pidana biasa yang sudah diatur dalam KUHP, hanya saja dilakukan di ruang internet sehingga kebijakan hukum pidana dalam formulasinya bisa dikonversikan pada KUHP dengan cara merubah dan menambah Pasal atau ayat yang memiliki lingkup komputer dan internet. RUU KUHP, RUU PTI, dan RUU IETE sebenarnya sudah memasukkan obyek komputer dan internet, namun ketentuan tentang perjudian belum disinggung tindak pidana judi yang dilakukan secara *online* sehingga dalam masa yang akan datang bisa diformulasikan melalui penambahan atau perubahan pasal atau ayat tentang judi *online*. Selain itu, persoalan *locus delicty* masih memerlukan instrumen hukum bertaraf internasional yang diakui dan dipatuhi oleh semua negara di dunia seperti asas kebiasaan dan norma yang berkembang pada abad pertengahan yang dikenal dengan istilah *law of merchant* atau *lex mercantoria*, yaitu *the theory of the uploader and downloader*, *the law of the server*, dan *the theory of international space*.



## BAB I PENDAHULUAN



### 1.1 Latar Belakang

Kejahatan atau tindak kriminal merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang<sup>1</sup> yang selalu ada dan melekat pada setiap masyarakat. Menurut Saparinah Sadli, perilaku menyimpang itu merupakan suatu ancaman yang nyata atau ancaman terhadap norma-norma sosial yang mendasari kehidupan atau keteraturan sosial, dapat menimbulkan ketegangan individual maupun ketegangan-ketegangan sosial, serta merupakan ancaman riil atau potensial bagi berlangsungnya ketertiban sosial.<sup>2</sup> Salah satu perilaku menyimpang bagi sebagian masyarakat di dunia adalah perjudian.

Perjudian telah ada dimuka bumi yang usianya hampir sama dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama tiga belas tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa, sedangkan di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno. Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang mudah membuat perjudian dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia.

Sebagaimana bangsa-bangsa lain di dunia, perilaku berjudi juga merebak dalam masyarakat Indonesia, namun karena hukum yang berlaku di Indonesia tidak mengizinkan adanya perjudian maka kegiatan tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian dalam masyarakat Indonesia dapat dijumpai dalam berbagai lapisan masyarakat dengan bentuk-bentuk perjudian yang beraneka ragam seperti perjudian dadu, sambung ayam, permainan ketangkasan, dan sebagainya.

Pengaturan mengenai perjudian pada tiap negara berbeda-beda. Sebagian negara di dunia menganggap dan mengatur perjudian bukan merupakan suatu tindak pidana bahkan mereka telah melegalisir terhadap eksistensi perjudian

<sup>1</sup> Saparinah Sadli, 1976, *Persepsi Sosial Mengenai Perilaku Menyimpang*, Jakarta: Bulan Bintang. Hal. 56.

<sup>2</sup> *Ibid.* Hal. 25-26.



seperti Singapura atau melokalisasi perjudian seperti Malaysia, namun sebagian negara yang lain sangat ketat dalam pengaturan pelarangan terhadap perjudian dengan memasukkannya sebagai sebuah tindak pidana pada proses kriminalisasinya seperti Indonesia.

Pada pertengahan abad ke-20 hingga dekade terakhir menjelang abad ke-21 perkembangan teknologi semakin pesat dengan adanya sistem operasional komputer<sup>3</sup>. Perkembangan teknologi ini telah dimanfaatkan dalam semua sektor kehidupan manusia, dan sistem komputerisasi menjadi suatu bagian dari kebutuhan minimal dari sebuah sistem baik di dunia industri, perdagangan, kedokteran, transportasi, hingga peralatan rumah tangga. Komputerisasi dibidang dunia perbankan misalnya, telah berhasil membangun suatu sistem dimana transaksi-transaksi perbankan dapat dilakukan melalui jaringan komputer. Dokumen-dokumen perbankan yang disimpan dalam komputer telah menggantikan bertumpuk-tumpuk dokumen transaksi perbankan hanya dalam beberapa *disket*<sup>4</sup>.

*Internet*<sup>5</sup> sebagai sebuah teknologi informasi yang terpesat dalam perkembangannya kini sudah dirasakan manfaatnya oleh sebagian besar masyarakat dunia, baik dalam proses belajar mengajar, hiburan, sumber informasi, media masyarakat, bahkan didalam dunia bisnis. Transaksi perdagangan internasional dengan mudah dapat dilaksanakan tanpa harus menghadirkan fisik barang maupun manifes-manifes yang diperlukan. Penyebabnya adalah karakteristik *internet* yang saling terhubung sehingga sanggup menjangkau seluruh bagian dunia.

*Internet* sebagai media telah memungkinkan segala aktivitas yang dilakukan bersifat global. Perkembangan teknologi komputer dengan sistem

---

<sup>3</sup> Komputer adalah setiap alat pemroses data elektronik, magnetik, optikal, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.

<sup>4</sup> *Disket* adalah alat penyimpan data/file berbentuk piringan, dibuat dari bahan tipis yang dilapisi magnet. Disket biasanya terdapat dalam tiga *size*, yaitu disket yang bergaris pusat 8 inci, 5.25 inci, dan 3.5 inci.

<sup>5</sup> *Internet* merupakan singkatan dari *interconnection network* (hubungan antar jaringan) yang dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang luas, besar dan mendunia, yang menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif



jaringan *internet* juga telah membawa kemajuan pesat di bidang informasi. Berita-berita yang dihimpun oleh berbagai media massa baik elektronik maupun media cetak dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun pada saat yang bersamaan. Dengan menggunakan *internet* dapat ditransformasikan dan dilihat jenis, spesifikasi, standar mutu, harga dan cara pembayaran, sehingga transaksi perdagangan dapat dilaksanakan di media komputer dengan sistem jaringan.

Jaringan yang dibangun oleh *internet* seolah-olah menjadi tanpa batas, sehingga dengan sistem jaringan tersebut segala sesuatunya dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun. Bila dicermati perkembangan teknologi komputer yang telah diaplikasikan dalam setiap sektor kehidupan manusia tersebut seolah-olah telah membangun sebuah dunia baru yang seakan-akan ada suatu ruang tersendiri yang secara fisik tidak dapat kita sentuh, tetapi dengan teknologi yang sama kita dapat mengakses dan memanfaatkan ruang tersebut.

Sebagai bagian dari dunia internasional, Indonesia merupakan salah satu negara agraris yang strategis kedudukan geografisnya dan memiliki sumber daya manusia yang sangat besar sehingga menjanjikan sebuah pasar dan kekuatan internal yang potensial untuk segala hal termasuk bisnis tidak bisa menutup diri dengan mengabaikan interaksi dan kerjasama dengan dunia global dalam memajukan bidang perekonomian, ilmu pengetahuan, pendidikan dan lainnya, artinya Indonesia perlu berinteraksi dan bekerja sama dengan dunia global. Dengan melalui *internet* akan membantu bangsa Indonesia melakukan perdagangan yang jangkauannya global tersebut.

Terlepas dari manfaat yang diperoleh dengan kemajuan teknologi di bidang komputer dengan sistem jaringannya, juga mengandung resistensi yang memiliki dua sisi yang berbeda yang hendaknya ditanggapi dengan bijak dan arif<sup>6</sup> karena kemudahan yang diperoleh melalui *internet* tentunya tidak menjadi jaminan bahwa aktifitas yang dilakukan dalam media tersebut merupakan tindakan yang aman atau tidak melanggar norma sehingga kita harus jeli dalam melihat permasalahan yang berkembang dalam masyarakat.

---

<sup>6</sup> Mohammad Iqbal Rasyid, *Perlindungan Hukum Pada Pemanfaatan Teknologi Informasi*, 02 Apr 2003, pemantauperadilan.com



*Internet* dapat menjadi media atau forum penyiaran informasi yang tidak patut atau bahkan informasi yang ilegal, artinya *internet* dapat menghasilkan dampak negatif dengan munculnya jenis kejahatan-kejahatan baru, yaitu dengan memanfaatkan komputer sebagai modus operandi<sup>7</sup> yang dikenal dengan kejahatan komputer, dalam istilah lain disebut *Cyber Crime*. Modus operandi penyalahgunaan komputer dalam perkembangannya telah menimbulkan permasalahan yang sangat rumit karena penggunaan komputer untuk tindak kejahatan memiliki karakteristik tersendiri atau berbeda dengan kejahatan yang dilakukan secara konvensional.

Pemanfaatan dunia *internet* oleh pemilik atau pengakses *internet* biasa dapat membuat informasi atau memberikan informasi tanpa adanya peraturan atau rambu-rambu yang perlu ditaati dan diperhatikan oleh pihak-pihak yang mengisi tampilan dalam *internet*, artinya informasi yang ditampilkan memiliki asas kebebasan karena tidak ada pihak yang memiliki kewenangan untuk mengawasi sehingga oleh beberapa pihak telah dimanfaatkan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang menyimpang atau melanggar hukum.

Salah satu penyalahgunaan sistem jaringan di dunia *internet* adalah penggunaan *internet* sebagai lahan untuk melakukan tindak pidana perjudian atau judi secara *online*, yaitu permainan judi baik yang berbentuk perjudian seperti *black jack*, ataupun ajang pertarungan dalam sebuah permainan seperti taruhan bola, namun permainan tersebut tanpa adanya keharusan dalam menunjukkan manifes-manifesnya karena pelaksanaannya dilakukan di depan komputer melalui *browsing*<sup>8</sup>.

Situs-situs judi *online* sangat banyak ditemukan, [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) dan [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) merupakan salah satu dari sekian banyak nama situs judi *online* yang telah dikunjungi oleh jutaan pengunjung. Dengan adanya perjudian *online* ini secara sosial akan mengalami dampak psikologis yang sangat

---

<sup>7</sup> Modus operandi adalah suatu hal yang melatarbelakangi tindakan, dimana adanya keterhubungan antara kejiwaan dengan perbuatan yang dilakukan dengan keadaan sekeliling (Lihat Kartini Kartono, 2001, *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal. 16).

<sup>8</sup> *Browsing* adalah berselancar untuk menjelajahi informasi yang ada di *internet* dengan sebuah program yang disebut *browser* (*software* untuk berselancar).



signifikan, karena masyarakat yang memiliki persepsi bahwa perjudian merupakan suatu kegiatan yang dilarang tidak akan mengetahui bahwa lingkungan bahkan saudara mereka telah melakukan sebuah tindakan kriminal perjudian melalui situs-situs *internet* sehingga sangsi-sangsi sosial dari masyarakat yang ditakuti oleh seorang pelaku judi sebagaimana perjudian secara konvensional tidak akan pernah terjadi dalam diri pelaku perjudian secara *online*.

Dengan demikian, kehadiran sistem komputerisasi dalam bentuk jaringan dalam berbagai bidang tersebut telah menimbulkan kesempatan-kesempatan bagi pihak lain yang mengakses jaringan tersebut untuk kepentingannya sendiri yang pada akhirnya akan merugikan pihak yang lain bahkan negara. Di Indonesia juga sudah muncul fenomena-fenomena tersebut, namun hingga kini belum ada undang-undang yang secara khusus mengatur mengenai *Cyber Crime*.

Pengaturan *cyberlaw* Indonesia jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Di Asia Tenggara, Indonesia merupakan satu-satunya negara yang tidak memiliki regulasi yang secara spesifik mengatur aspek-aspek hukum yang berhubungan dengan *internet* atau komunikasi *online* lainnya atau peraturan perundangan yang khusus mengenai *cyberlaw*.<sup>9</sup> Kejahatan yang terjadi melalui jaringan publik *internet* merupakan salah satu konsekuensi dari suatu dunia yang tidak mengenal batas yurisdiksi. *Cybercrime* di Indonesia sebenarnya masih dapat ditangani dengan peraturan perundangan pidana Indonesia yang masih berlaku seperti KUHP dan sebagainya, namun seringkali timbul pertanyaan mengenai relevansi pengaturan tersebut dengan jenis kejahatan yang berkembang saat ini.

Belum adanya konstruksi hukum mengenai apa yang yang perlu diatur (apa yang perlu dibuat, diamandemen, atau dihapus) akan berakibat pada ketidakpastian *frame work* (kerangka berfikir) dalam membuat, mengamandemen dan menghapuskan ketentuan hukum yang secara praktis akan berdampak pada penyusunan kebijakan dan regulasi, akibatnya terjadi tumpang tindih dan tidak fokusnya suatu ketentuan hukum yang ada. Keadaan sistem dan budaya hukum di Indonesia menjadi suatu faktor yang mempengaruhi tingkat kesuksesan serta pola

---

<sup>9</sup> Edmon Makarim, 2004, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Hal. 386.



pengaturan kerangka kebijakan kejahatan teknologi informasi, artinya dalam pengambilan kebijakan harus mempertimbangkan substansi, struktur, dan budaya hukum serta memahami landasan filosofis, sosiologis dan budaya yang berkembang dan berlaku dalam masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis merasa tertarik untuk membahas perspektif peraturan perundangan nasional terhadap fenomena judi *online* dengan harapan apa yang menjadi pembahasan dalam skripsi ini dapat memberi masukan kepada pengambil kebijakan terhadap pengaturan kegiatan judi *online* tersebut. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun memilih judul **“KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN JUDI ONLINE”**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimanakah perspektif Pasal 303 dan 303 bis KUHP sebagai aturan hukum positif Indonesia mengenai dugaan tindak pidana judi *on line*?
2. Bagaimanakah cara menentukan tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) dalam dugaan tindak pidana judi *online*?
3. Bagaimanakah kebijakan hukum pidana (*penal policy*) yang bisa ditempuh dalam penanggulangan dugaan tindak pidana judi *online*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sebagai suatu karya ilmiah maka skripsi mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui perspektif hukum positif Indonesia berdasarkan Pasal 303 KUHP mengenai dugaan tindak pidana judi *on line*.
2. Untuk mengetahui sistem penentuan tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) dalam dugaan tindak pidana judi *online*.
3. Untuk menganalisa seberapa jauh kebijakan hukum Pidana (*penal policy*) dalam penanggulangan dugaan tindak pidana judi *online*.



## 1.4 Metode Penelitian

Ciri-ciri umum yang terdapat dalam karya ilmiah adalah harus mengandung kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga suatu karya ilmiah dapat mendekati kebenaran yang obyektif. Untuk mencapai hal tersebut dalam penyusunannya diperlukan metode penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dibagi kedalam 4 (empat) aspek, yaitu pendekatan masalah, bahan hukum, prosedur pengumpulan bahan hukum, dan analisis bahan hukum.

### 1.4.1 Pendekatan Masalah

Pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum adalah pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).<sup>10</sup>

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah:

a. Pendekatan undang-undang (*statute approach*).

Pendekatan undang-undang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.<sup>11</sup>

b. Pendekatan kasus (*case approach*).

Pendekatan kasus dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang dihadapi yang telah menjadi putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap. Disini yang menjadi kajian pokok adalah *ratio decinendi* atau *reasoning*, yaitu pertimbangan pengadilan untuk sampai pada suatu putusan.<sup>12</sup>

c. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*)

Pendekatan konseptual beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum. Dengan mempelajari pandangan dan doktrin dalam ilmu hukum, peneliti akan menemukan ide-ide yang

<sup>10</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2006, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana. Hal. 93.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*

melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relevan dengan isu hukum yang dihadapi.<sup>13</sup>

#### 1.4.2 Bahan Hukum

Sumber bahan penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sumber-sumber bahan hukum yang terdiri bahan hukum primer, bahan hukum sekunder.

- a. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat *autoritatif* atau mempunyai otoritas.<sup>14</sup> Bahan-bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan peraturan perundanga-undangan dan putusan-putusan hakim.<sup>15</sup> Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan KUHP terutama Pasal 303 dan 303 bis, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.
- b. Bahan sekunder adalah bahan hukum yang berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum termasuk *online* dan komentar-komentar para ahli hukum atas putusan pengadilan.<sup>16</sup>

#### 1.4.3 Pengumpulan Bahan Hukum

Prosedur pengumpulan bahan hukum yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini adalah pertama-tama penulis melakukan langkah-langkah dalam penelitian hukum, yaitu mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang akan dipecahkan, pengumpulan bahan-bahan hukum yang sekiranya dipandang memiliki relevansi terhadap isu hukum, melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan

---

<sup>13</sup> *Ibid.* Hal. 95.

<sup>14</sup> *Ibid.* Hal. 141.

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> *Ibid.* Hal. 155.



bahan-bahan yang telah dikumpulkan, menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum, memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun dalam kesimpulan.<sup>17</sup>

#### 1.4.4 Analisis Bahan Hukum

Bahan-bahan hukum yang terkumpul tersebut kemudian disusun secara sistematis dan terarah, serta dianalisa dengan metode preskriptif. Dalam pemberian preskripsi bukan merupakan sesuatu yang telah diterapkan atau yang sudah ada, sehingga yang dihasilkan oleh penelitian hukum meskipun bukan merupakan asas hukum yang baru atau teori baru, namun paling tidak adalah sebuah argumentasi yang baru. Bertolak dari argumentasi baru itulah akan diberikan preskripsi, sehingga preskripsi tersebut bukan merupakan suatu fantasi atau angan-angan kosong.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid.* Hal. 171.

<sup>18</sup> *Ibid.* Hal. 206-207.





## BAB II

### FAKTA, DASAR HUKUM DAN TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Fakta

Semakin tinggi tingkat intelektualitas suatu masyarakat, semakin canggih kejahatan yang terjadi dalam masyarakat seperti fenomena yang tengah berkembang dewasa ini. Fenomena perkembangan teknologi informasi sekarang ini cukup membuat kaget banyak pihak dengan munculnya berbagai macam modus operandi dalam melakukan kejahatan yang menggunakan teknologi canggih seperti munculnya perjudian secara *on line*. Hal ini sesuai dengan pepatah yang menyebutkan bahwa *crime is product of society it self*, yang secara sederhana dapat diartikan bahwa masyarakat itu sendiri yang melahirkan suatu kejahatan atau tindak pidana.

Negara Indonesia melarang perjudian tanpa izin sebagaimana ditegaskan dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 dan 303 bis, tapi bisnis perjudian tetap saja hidup meskipun harus secara sembunyi-sembunyi, dari yang bertaraf kecil sampai yang didanai cukong besar, bahkan sudah masuk ke ranah dunia *internet*.

Kebanyakan *web site*<sup>19</sup> atau situs perjudian memang situs luar negeri, tapi belakangan ini banyak situs di tanah air yang ditengarai melakukan praktek perjudian sebagaimana dikatakan oleh Michael S. Sunggiardi, *chief technology officer* PT BoNet Utama, salah seorang pengamat perkembangan *internet* di Indonesia bahwa banyak situs perjudian yang tidak diletakkan di Indonesia, tetapi pengelolaannya oleh orang Indonesia. Menurut Michael, *internet* menjadi wilayah yang aman bagi bisnis perjudian seperti ini karena pengelolanya dapat dengan mudah menggunakan identitas samaran, tidak akan mudah untuk digerebek aparat, dan terhindar dari praktek pemalakan preman.<sup>20</sup>

<sup>19</sup> *Web site* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link-link*.

<sup>20</sup> Republika, 9 Maret 2006, *Membuang Hak dan Uang: Posisi Konsumen Dalam Mengikuti Perjudian Online Begitu Lemah*.

Jaringan bisnis judi lewat dunia internet yang berlangsung sekarang ini antara lain permainan gambling. Salah satu situs *internet* permainan gambling yang sudah beroperasi antara lain, [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com).<sup>21</sup>

*Ini Hari Keberuntungan Anda!*

*Berpesta, Bermain dan Bergembiralah!*

*Raih Kemenangan dan Jadilah Kaya, Mulai Detik ini!*

Kalimat bernada propaganda itu terpampang di layar depan situs [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com). Situs judi berbahasa Indonesia ini mengaku beroperasi dari negara Latvia, dengan nama perusahaan Internet Capital Ltd, beralamat di 57 Elizabetes Street, Riga, Latvia, LV-1772.<sup>22</sup>

Situs [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) ini mulai beroperasi pada pertengahan Januari 2006. Dalam situsnya yang berbahasa Indonesia, mereka mengaku permainannya telah diikuti oleh ribuan orang. Informasi Pesta Undian ini dilakukan lewat *mailing list (milist)*<sup>23</sup>. Pengelolanya juga menyatakan bahwa bisnis haramnya sangat aman dan tak bisa tersentuh hukum.<sup>24</sup>

Tiga bentuk perjudian yang mereka tawarkan adalah tebak dua angka dengan hadiah 60 kali lipat, tebak tiga angka berhadiah 350 kali lipat, dan tebak empat angka berhadiah 2.500 kali lipat dari nilai yang dipertaruhkan. Angka tebak yang keluar akan diumumkan di situsnya setiap hari Selasa dan Jumat pukul 15.00 WIB. Dalam permainan judi togel disini, pemain harus memiliki alat pembayaran berupa *E-Gold*<sup>25</sup> yang diakui oleh banyak *merchant* (pedagang/penjual) di seluruh dunia untuk transaksi *online* dan sebagai media pembayaran yang sah, selain itu sangat mudah dan fleksibel karena *real time, anytime, and anywhere* (saat itu juga, kapan saja, dan di mana saja).<sup>26</sup>

<sup>21</sup> <http://www.republika.co.id>, *Judi Internet Dengan SK Mensos*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).

<sup>22</sup> <http://www.republika.co.id>, *Dari Latvia Ancam Indonesia*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).

<sup>23</sup> *Mailing List (Milist)* adalah media komunikasi di *Internet* yang menggunakan *e-mail (electronic mail)* sehingga kita bisa tukar menukar informasi dengan mengetahui semua anggotanya.

<sup>24</sup> <http://www.republika.co.id>, *Judi Internet Dengan SK Mensos, Loc. Cit.*

<sup>25</sup> *E-Gold* yaitu mata uang *internet* yang menjamin kerahasiaan pribadi penjudi, namun bandar tetap dapat melacak identitas penggunanya.

<sup>26</sup> <http://www.republika.co.id>, *Dari Latvia Ancam Indonesia, Loc. Cit.*



Meskipun berbagai media massa sempat menyoroti serius soal perjudian *online* tersebut, namun para pengelola situs tidak surut untuk terus mengelola bisnisnya. Bahkan Heru Nugroho, Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pernah menerima ancaman dari pengelola situs judi tersebut melalui *e-mail*<sup>27</sup> yang menyatakan bahwa “tolong sampaikan pada siapa saja yang menentang kami, jangan coba-coba mengganggu kami jika anda (Heru Nugroho) berikut anak dan istri ingin hidup selamat di Indonesia”.<sup>28</sup>

Permainan judi dalam modus operandi yang lain adalah permainan menebak pertandingan sepakbola yang biasa disebut judi togel bola dengan memakai cara baru melalui penggunaan jaringan *internet*, salah satu situs taruhan bola yang beroperasi di Indonesia adalah [www.Indobetonline.com](http://www.Indobetonline.com), yang sering kali menghiasi tayangan pertandingan sepakbola di Indonesia.

*Register domain*<sup>29</sup> [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) adalah Namecheap.com yang beralamat di Lantai 19 Gedung World Trade Center, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat dengan alamat *Internet Protocol (IP)*<sup>30</sup> 202.158.1.70 yang dimiliki oleh ISP CBN, namun sayangnya informasi pemilik *domain* ini tidak ditampilkan pada informasi *whois*<sup>31</sup> dari domain tersebut.<sup>32</sup>

---

<sup>27</sup> *E-Mail* singkatan dari *Electronic Mail*, artinya pesan, biasanya berupa teks, yang dikirimkan dari satu alamat ke alamat lain dalam jaringan *internet*. Sebuah alamat e-mail biasanya memiliki format semacam [username@host.domain](mailto:username@host.domain), misalnya: [myname@mydomain.com](mailto:myname@mydomain.com)

<sup>28</sup> Pran, 2004, *Membuang Hak dan Uang; Jalan Terus*, Diakses melalui <http://www.komputeraktif.com/%5CKONSUMENAKTIF.asp?judul=KONSUMEN%20AKTIF%20tahun-2004&edisi76>.

<sup>29</sup> *Register Domain* adalah pendaftaran alamat permanen situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet.

<sup>30</sup> *Internet Protocol (IP)* adalah satu set protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengamati lalu lintas dalam jaringan. Protokol ini mengatur format data yang diijinkan, penanganan kesalahan (*error handling*), lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya. IP harus dapat bekerja diatas segala jenis komputer, tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun sistem operasi yang digunakan

<sup>31</sup> *Whois* adalah jasa yang diberikan untuk mencari informasi tentang *host* dan *user* internet.

<sup>32</sup> *Indobetonline.com; Kenapa Belum Tutup?*, Diakses melalui <http://www.hukumonline.com/priyadi.net/archives/2005/06/30/indobetonlinecom-kenapa-belum-tutup/>.



Dari halaman informasi situs [www.Indobetonline.com](http://www.Indobetonline.com) mengatakan dalam bahasa Inggris bahwa mereka telah mengantongi izin penyelenggaraan dari Kementerian Sosial dan Menteri Komunikasi dan Informasi yang berbunyi:<sup>33</sup>

*PT. Indobet Online is legal Company to organize free prize lottery to help social prosperity (base from Republic Indonesia Social of Ministry decision letter, with number: 605/HUK-UND/2003) and Approval Internet Portal base on Republic Indonesia Information & Communication Ministry letter, with number: 20/M.Kominfo/12/2003.*

Situs ini mengklaim sudah beroperasi sejak Januari 2004, ini berarti sudah dua tahun lebih situs ini beroperasi. Hal yang ironis adalah ijin dari Depsos tersebut dikeluarkan untuk membendung maraknya perjudian melalui Internet karena Mensos Bachtiar Chamsyah pada waktu itu melalui SK. Nomor 605/HUK-UND/2003 tanggal 2 September 2003 menunjuk PT. Indobetonline untuk menyelenggarakan undian berhadiah gratis bagi masyarakat tertentu, sebagaimana dikatakan oleh Sekretaris Jenderal Departemen Sosial, Ruchadi bahwa rencana pemberian ijin tersebut sebenarnya untuk membendung maraknya perjudian lewat *internet* belakangan ini karena dari catatan instansinya ada sekitar 74 situs judi gelap yang beredar lewat media *online* tersebut. Undian berhadiah itu diharapkan mampu menyerap dana dari masyarakat untuk kepentingan sosial, selain itu jenis permainan olahraga yang disuguhkan oleh Indobetonline diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan anggotanya.<sup>34</sup>

Hasil pencarian di *internet* menandakan bahwa keberadaan situs ini memang kontroversial. Pemilik situs [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) adalah Rizal Thaif yang merupakan caleg Partai Golkar nomor 4 dari daerah pemilihan Jatim IX.<sup>35</sup> Untuk memiliki *user* dalam permainan yang dilakukan indobetonline disyaratkan atau diwajibkan mencantumkan nama, alamat, *e-mail*, nomor telepon yang bisa dihubungi (rumah atau ponsel), serta memiliki rekening di bank (lebih diutamakan rekening BCA). Selain itu, calon anggota diharuskan mentransfer uang sebagai jaminan awal sebesar Rp. 2 juta. Setelah uang tersebut diterima, kemudian

---

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> <http://www.suaramerdeka.com/harian/0402/pem6.html>.

pengelola akan mengirimkan balasan melalui *e-mail* yang berisi *password*, yang selanjutnya bisa digunakan para *user* untuk bisa bergabung dalam permainan. Tahapan selanjutnya, para *user* tinggal menentukan besarnya taruhan yang mereka kehendaki dengan taruhan minimal sebesar Rp. 100 ribu untuk sekali main.<sup>36</sup>

Pada awal pendiriannya, Masyarakat Telematika Indonesia yang diketuai Mas Wigrantoro pernah mengecam keberadaan situs ini, tokoh-tokoh Islam juga pernah melayangkan keberatan atas keberadaan situs ini, namun hal tersebut sepertinya tidak menghalangi eksistensi Indobetonline.com sampai hari ini. Situs ini bahkan menempelkan poster-poster berukuran sekitar 40x60 cm yang cukup menarik perhatian, di hampir setiap pintu warung *internet* (*warnet*) yang ada di Bekasi,<sup>37</sup> antara lain warnet Cybermos, kompleks ruko Sentra Niaga Kalimalang. Menurut penjaga warnet Cybermos, Iqbal (28) yang menyatakan bahwa ia dititipkan beberapa buah kartu *voucher*<sup>38</sup> senilai Rp. 100.000,- “Bentuknya seperti *voucher* kartu telepon selular, ada nomor serinya, dan nilai *voucher* bervariasi mulai dari Rp. 100.000,- sampai Rp. 5.000.000,-” katanya.<sup>39</sup> Pada poster itu tertera nomor telepon bebas pulsa 08001222828, serta dua nomor telepon kantor (021) 5222828 dan (021) 5205353.<sup>40</sup>

Pada situsnya dijelaskan hadiah total Rp. 1 miliar bisa didapat dengan cara menebak 14 (empat belas) pertandingan sepakbola dengan setiap satu kali tebakan pertandingan nilai taruhan minimal Rp.100.000,-. Dalam proses permainan, pemain yang berhasil memenangkan tebakan dapat mempertaruhkan kembali kemenangannya atau berhenti dan meminta hadiah tersebut. Namun, tidak jelas jaminan apa yang diberikan oleh pihak pengelola situs yang mengklaim telah berdiri sejak 2002 itu bahwa hadiah akan diberikan seperti dijanjikan.<sup>41</sup>

<sup>36</sup> <http://www.sinarharapan.co.id/>, *Diduga Disalahgunakan untuk Judi Bola Depsos Perpanjang Izin Operasi Indobetonlne*. Diakses melalui <http://www.sinarharapan.co.id/berita/0504/19/jab02.html>

<sup>37</sup> <http://www.suarapembaharuan.co.id/>, *Judi Lewat Internet Marak, Polisi Harus Bertindak*. Diakses melalui <http://www.suarapembaharuan.co.id/suarapembaharuandaily/0506/19/detail.html>.

<sup>38</sup> *Voucher* adalah sejenis kartu yang digunakan sebagai bukti rekening atau surat bukti pembayaran.

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> *Ibid.*



Kabid Humas Polda Metro Jaya, Prasetyo pada awal Maret 2006 menyatakan bahwa perjudian *online* sebagai salah satu kasus *cyber crime*.<sup>42</sup> Menurut Prasetyo, walaupun belum ada undang-undang yang khusus mengatur tentang hukum *cyber*, tapi masih bisa digunakan undang-undang lain seperti KUHP. Di kepolisian juga sudah ada yang menangani tindak kejahatan di *internet*, yaitu Kasat *Cyber Crime*.<sup>43</sup>

## 2.2 Dasar Hukum

Dalam menganalisa permasalahan dalam penulisan ini, dasar hukum yang dijadikan sebagai acuan dalam pembahasan permasalahan ini adalah:

### a. KUHP

#### 1. Pasal 303

(1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: *(berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah)*.

Ke-1. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu;

Ke-2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;

Ke-3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

(2) Kalau yang bersalah, malakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu.

(3) Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan 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.

<sup>42</sup> Republika, 9 Maret 2006, *Membuang Hak dan Uang; Posisi Konsumen Dalam Mengikuti Perjudian Online Begitu Lemah*.

<sup>43</sup> Suara Merdeka, . 12 Februari 2004, *Judi Lewat Internet Akan Ditindak*.

## 2. Pasal 303 bis

- (1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

Ke-1. Barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303;

Ke-2. Barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau dipinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada ijin dari penguasa yang berwenang.

- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pidana yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

(*Pasal 303 bis ini diambil dari Pasal 542 dengan beberapa perubahan berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974*).

- b. Undang-Undang Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.
- d. Undang-Undang No. 4 Tahun 2004 tentang Kekuasaan Kehakiman pasal 16 ayat (1) yang berbunyi "Pengadilan tidak boleh menolak untuk memeriksa, mengadili dan memutus suatu perkara yang diajukan dengan dalih bahwa hukum tidak ada atau kurang jelas, melainkan wajib untuk memeriksa dan mengadilinya".

## 2.3 Tinjauan Pustaka

### 2.3.1 Pengertian Perjudian

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, judi diartikan sebagai permainan dengan bertaruh uang atau barang, sedangkan Robert Carson & James Butcher dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*<sup>44</sup>, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar, baik yang dipertaruhkan

<sup>44</sup> Jahanes Papu, 2002, *Perilaku Judi*, Team e-psikologi, Diakses melalui <http://www.e-psikologi.com/sosial/280602.html>.



berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.

Definisi serupa dikemukakan oleh Stephen Lea dalam buku *The Individual in the Economy, A Textbook of Economic Psychology* yang menyatakan bahwa perjudian adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung resiko.<sup>45</sup> Namun demikian, perbuatan mengambil resiko dalam perilaku berjudi, perlu dibedakan pengertiannya dari perbuatan lain yang juga mengandung resiko. Tiga unsur dibawah ini dapat menjadi faktor yang membedakan perilaku berjudi dengan perilaku lain yang juga mengandung resiko, yaitu:<sup>46</sup>

1. Perjudian adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang atau sesuatu yang berharga dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah.
2. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang, dengan hasil yang tidak diketahui, dan banyak ditentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan/keberuntungan.
3. Resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan; kekalahan atau kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dalam permainan judi.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial serta adanya unsur kebebasan untuk memilih apakah akan mengambil resiko kehilangan tersebut atau tidak.

Judi dalam pengertian Hukum pidana seperti yang tercantum dalam pasal 303 ayat (3) KUHP adalah:<sup>47</sup>

“Tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan 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”

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> Moeljatno, 1999, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta : Bumi Aksara. Hal.

Dalam arti kata yang luas permainan judi adalah segala permainan yang pada umumnya kemungkinan untuk menang tergantung pada faktor kebetulan atau nasib, biarpun kemungkinan untuk menang itu bisa bertambah besar karena latihan atau kepandaian pemain, atau dapat dikatakan bahwa yang dikatakan permainan judi adalah suatu permainan jika kalah dan menangnya orang dalam permainan itu bergantung kepada nasib dari para pemain yang banyak. Tidak diperhitungkan meskipun terdapat salah seorang diantara pemain itu yang harapannya untuk menang menjadi besar karena sudah terlatih dan mempunyai pengalaman yang mendalam, artinya orang yang satu ini tidak dijadikan ukuran, dan termasuk permainan judi juga adalah segala pertarungan dalam pacuan kuda, perlombaan sepak bola, dan sebagainya.

### 2.3.2 Model dan Jenis Perjudian di Indonesia

Stanford Wong dan Susan Spector dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi.<sup>48</sup> Kelima kategori tersebut adalah:

#### 1. *Sociable Games*

Dalam *Sociable Games* setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama, penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Meskipun para penjudi selau ingin menang, namun mereka sadar, meskipun mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah Dadu, *Black Jack*, *Poker*, *Roulette*, dan lain sebagainya.

#### 2. *Analytical Games*

*Analytical games* cocok bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri, artinya perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah

---

<sup>48</sup> Johannes Papu, 2002, *Sejarah dan Jenis Perjudian*, Diakses melalui <http://www.e-psikologi.com/sosial/280602b.html>.



pacuan kuda, *sports betting* seperti sepakbola, balap mobil/motor, dan lain sebagainya.

### 3. *Games You Can Beat*

Dalam *games you can beat* penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang dan berusaha ekstra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi serta dapat membaca strategi lawan, penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi untuk ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini merupakan permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah *black jack*, *poker*, *sports betting*, pacuan kuda

### 4. *Escape from Reality*

Pada permainan *escape from reality*, para pemain yang menjalankan *slot machine* atau *video games* dalam waktu yang cukup lama akan merasa seperti terbawa ke alam lain. Permainan ini bukan hanya menyuguhkan hal-hal yang menarik, tetapi juga membuat penjudi terbuai menunggu hasil yang tidak terduga, meski penjudi pada akhirnya selalu mengalami kekalahan. Termasuk dalam kategori ini adalah *slot machines* dan *video games*.

### 5. *Patience Games*

Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain maupun ketika mengakhiri permainan. Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka *patience games* merupakan pilihan yang paling digemari. Termasuk dalam kategori ini adalah *lottery*, keno, dan bingo

Perjudian di Indonesia sudah dikenal sejak beratus-ratus tahun yang lalu sejak jaman kejayaan kerajaan-kerajaan hingga sekarang. Meskipun peraturan hukum melarang perjudian, namun praktek perjudian tetap tumbuh subur dalam masyarakat Indonesia. Jenis perjudian yang berlaku dalam masyarakat Indonesia, antara lain:

## 1. Togel

Togel sebenarnya adalah jenis judi yang berasal dari negara tetangga, Singapura. Di Indonesia, Togel atau Toto Gelap sering dikenal sebagai judi gelap yang diharamkan atau dilarang oleh pemerintah. Judi Togel adalah salah satu judi dimana para petaruh mempertaruhkan uangnya untuk membeli nomor-nomor atau angka-angka yang akan keluar. Nomor atau angka itu bisa berupa 2 nomor (puluhan), 3 nomor (ratusan), dan 4 nomor (ribuan). Apabila petaruh tepat membeli nomor atau angka yang keluar, dia disebut sebagai pemenang dan bandar akan mengganti uangnya dengan beberapa kali lipat.

Secara garis besar, dalam togel dikenal beberapa istilah permainan, yaitu Tha Shio (Besar-Kecil), Genap Ganjil, Colok Bebas dan Makaw.<sup>49</sup>

- a. Tha Shio dalam togel dapat diartikan sebagai salah satu sistem bertaruh pasang besar dan pasang kecil pada kepala (puluhan). Besar (Tha) mewakili angka-angka besar seperti 5,6,7,8,9 atau dengan bilangan 50 sampai 99 pada bilangan puluhan, sedangkan kecil (Shio) mewakili angka-angka kecil seperti 0,1,2,3,4 atau 0 sampai 49 pada bilangan puluhan.
- b. Genap Ganjil dalam togel dapat diartikan sebagai salah satu sistem bertaruh pasang genap atau pasang ganjil pada ekor (satuan). Genap mewakili angka-angka genap seperti 0,2,4,6,8 pada bilangan satuan, sedangkan ganjil mewakili angka-angka ganjil seperti 1,3,5,7,9.
- c. Colok Bebas dalam togel dapat diartikan sebagai salah satu sistem bertaruh dimana jika kita tepat menebak 1 angka dari 4 angka yang keluar maka kita dikatakan menang. Jika 1 angka yang kita pasang ada 2 angka di dalam 4 angka yang keluar, maka kita dikatakan menang *double*, dan seterusnya.
- d. Makaw dalam togel dapat diartikan sebagai salah satu sistem bertaruh dimana jika kita tepat menebak 2 angka dari 4 angka yang keluar maka kita dikatakan menang. Jika 2 angka yang kita pasang ada 2 angka di dalam 4 angka yang keluar, maka kita dikatakan menang *double*, dan seterusnya.

---

<sup>49</sup> Kartini Kartono, *Op. Cit.* Hal. 66-70.



## 2. Permainan

Permainan merupakan bentuk perjudian yang paling sederhana karena bias dikuasai dengan cepat, permainan ini biasanya menggunakan kartu seperti kartu belanda (*bridge cards*), kartu cina, dan domino. Jenis permainan tersebut, antara lain:<sup>50</sup>

- a. *Black jack*, yaitu permainan dimana seorang Bandar melayani beberapa penjudi. Jika kartu Bandar paling tinggi jumlah angkanya, maka semua penjudi akan kehilangan uang taruhannya. Namun, biasanya Bandar kalah dari satu atau dua orang, tapi menang dari pemain yang lain.
- b. Tekpo, yaitu permainan dengan menggunakan kartu domino dan biasanya dilakukan untuk mengisi waktu pada perayaan perkawinan, khitanan, atau menunggu jenazah. Sistemnya barang siapa mendapatkan jumlah angka terbesar, maka dia pemenangnya.
- c. Obei, yaitu permainan dengan menggunakan tiga kartu *bridge*, terdiri atas kartu raja dan dua kartu angka yang dibawa oleh seorang Bandar. Sistemnya barang siapa benar dalam menebak kartu raja, maka dia menang dan Bandar akan membayar.

## 3. Taruhan

Jenis taruhan yang sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia sebagai perjudian, antara lain:<sup>51</sup>

- a. Dadu kopyok, yaitu permainan dadu dengan sistem dadu ditaruh di atas piring dan ditutup dengan tempurung kelapa, kemudian dikocok. Pemain memasang uang taruhan pada nomor atau gambar yang diinginkan dan jika cocok dengan nomor atau gambar dadu, maka pemasang dinyatakan menang.
- b. Kletekan, yaitu permainan dengan menggunakan alat semacam papan kayu yang ditebari paku, sedang diujung bawah terpampang sederetan angka-angka. Caranya sebuah kelereng dilempar dari atas dan jatuh kebawah tepat pada angka-angka yang tersedia. Jika nomor yang dipasang sesuai dengan terkena kelereng, maka dia menang dan berhak mendapat hadiah.

---

<sup>50</sup> *Ibid.* Hal. 61.

<sup>51</sup> *Ibid.*

- c. Silitan, yaitu permainan dengan uang logam yang dilempar keatas, dimana sebelumnya taruhan dilakukan dengan menebak antara angka dan gambar.
- d. Roulet, yaitu permainan dengan mempertaruhkan sejumlah uang pada salah satu 36 angka dan dua angka tambahan (jadi 38 angka). Jika tebakannya benar, maka hadiahnya 36 kali lipat dari uang taruhan.
- e. Keno, yaitu permainan yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan mesin pengocok angka dengan angka tebakkan 1 sampai 80. setiap putaran, mesin menarik/mengeluarkan 20 angka. Jika angka kita masuk diantara 20 tersebut, maka kita berhak atas hadiah sebesar 3,5 kali lipat dari uang taruhan.
- f. Taruhan olahraga (*Sport Games*), yaitu pertarungan yang dilakukan oleh pihak yang berada diluar permainan dan hanya menebak skor dalam sebuah pertandingan seperti sepak bola, badminton, bola basket, bowling, dan sebagainya.

Berjalan bersama perkembangan jaman yang semakin canggih, modus operandi perjudian sudah memasuki dunia *cyber*, yaitu dengan cara melalui *internet* sehingga dalam praktek perjudian tersebut para pemain tidak perlu datang ke kasino atau tempat judi lainnya.

### 2.3.3 Perkembangan Kejahatan Bidang *Cyber* dan Judi *Online*

Dalam kajian kriminologis nampaknya tidak adanya keseragaman pengertian kejahatan. Soerjono Soekanto<sup>52</sup> mengemukakan bahwa ada beberapa pendapat tentang kejahatan, antara lain dikemukakan oleh Garofalao yang menyatakan bahwa kejahatan merupakan pelanggaran terhadap perasaan-perasaan kasih. Sedangkan W.A. Bonger mengemukakan bahwa kejahatan merupakan perbuatan anti sosial yang secara sadar mendapat reaksi dari negara berupa pemberian derita.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Soerjono Sukanto, 1986, *Kriminologi Suatu Pengantar*, Jakarta : Ghalia Indonesia. Hal. 19.

<sup>53</sup> *Ibid.*



Dilihat dari perkembangannya baik dari aspek modus maupun penggunaan sarana yang digunakan kejahatan telah mengalami kemajuan yang luar biasa, kejahatan yang pada jaman dahulu diidentikan dengan perbuatan jahat dengan menggunakan kekerasan dalam perkembangannya telah mengalami pergeseran. Kejahatan dalam konteks kekinian telah berubah menjadi suatu kegiatan yang tidak selamanya terlihat jahat secara fisik, tetapi dapat dirasakan sebagai suatu kejahatan setelah melihat hasil atau dampak yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut.

Seiring dengan perkembangan kesejahteraan manusia yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pencapaian tujuan dan peningkatan kesejahteraan, seiring dengan itu juga telah terjadi peningkatan modus dan media bagi pelaku kejahatan. Pemanfaatan teknologi komputer hampir disetiap aspek kehidupan perekonomian masyarakat dunia baik di bidang layanan publik, sektor swasta hingga *public service* dengan sendirinya telah mendorong pelaku kejahatan untuk juga memanfaatkan teknologi komputer dalam melakukan aksi kejahatannya.

Pemanfaatan sistem jaringan ini disatu sisi menjadikan komunikasi antara satu sektor dengan sektor yang lain menjadi *borderless*, dalam arti menjadi tidak tersekut lagi. Namun demikian, dengan sistem demikian juga menimbulkan kerawanan, karena mau atau tidak apabila terhadap suatu sistem jaringan dapat dibobol atau diakses oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab dengan segala motif kejahatannya, maka dengan sendirinya semua jaringan tertentu tersebut dapat diakses dan dibobol.

Donn B. Parker<sup>54</sup> menyatakan bahwa kejahatan komputer adalah "*computer abuse is broadly defined to be any incident associated with computer technology in wich victim suffered or could suffered loss and a perperator by intention made or could have gain*". Dari pendapat tersebut setidaknya dapat dikatakan bahwa kejahatan komputer adalah suatu kejahatan yang berhubungan dengan teknologi komputer dimana seseorang menjadi korban karenanya dan

---

<sup>54</sup> Andi Hamzah, 1993, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, Hal 12.

pelaku mendapat keuntungan. Kejahatan komputer yang biasa dikenal, antara lain:<sup>55</sup>

- a. *Joycomputing*, yaitu pencurian waktu operasi komputer.
- b. *Hacking*, yaitu memasuki dan mengakses secara tidak sah.
- c. *The trojan horse*, yaitu mengubah, menambah, atau menghapus data.
- d. *Data leakage*, yaitu pembocoran data rahasia keluar.
- e. *Data diding*, yaitu mengubah data yang sah menjadi tidak sah.
- f. *To frustrate data communication*, yaitu menggagalkan atau menya-nyiaikan data.
- g. *Soft ware piracy*, yaitu pembajakan hak cipta terhadap perangkat komputer.

Berjalan bersama perkembangan jaman yang semakin canggih, permainan perjudian yang semula dilakukan secara konvensional kini telah melampaui batas ruang dan waktu, karena modus operandi perjudian yang dalam aturan hukum pidana Indonesia merupakan suatu tindak pidana sudah memasuki dunia *cyber*, yaitu melalui *internet* dengan perangkat jaringan komputer yang ada, sehingga dalam praktek perjudian tersebut para pemain tidak perlu datang ke kasino atau tempat judi lainnya, mereka hanya perlu membuka situs *internet* dan mengaksesnya.

Menurut pakar *cyber*, Onno W. Purba ada beberapa jenis perjudian yang muncul dalam *internet* yaitu *online gambling* dan *internet casino*.<sup>56</sup> *Online gambling* atau biasa disebut *internet gambling* biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui *internet*. Kadang-kadang juga digunakan untuk tempat iklan di *internet* bagi taruhan *sport* lewat telepon. *Online game* yang sesungguhnya adalah apabila seluruh proses baik taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui *internet*. Hal ini biasanya untuk model *game* seperti *lottery*, bingo, dan keno.

---

<sup>55</sup> *Ibid.* Hal. 21.

<sup>56</sup> Onno W. Purbo, 2000, *Judi Dan Gambling di Internet*, Diakses melalui <http://www.google.com> dari <http://www.onno.vlsm.org/v09/onno-ind1/application/judi-gambling-di-internet-02-2000.rtf>.



*Internet Casino* adalah situs di *internet* dimana kita bisa bermain casino game seperti *black jack* untuk memperoleh keuntungan keuangan. Secara umum *internet casino* ada tiga jenis, yaitu, ada yang menyediakan program *client* (pelanggan) yang gratisan untuk di *download*<sup>57</sup>, ada yang menyediakan *JAVA script*<sup>58</sup> yang harus di *download* untuk bermain dan yang terakhir program casino terpusat di *server* menggunakan *HTML*<sup>59</sup>.

Beberapa tempat dimana kita bisa mencari daftar lokasi-lokasi *online* gambling seperti: <http://www.wheretobet.com>, <http://www.gambling.com>. Sedang bagi penggemar judi olahraga atau *sport online* di *internet* bisa melihat di <http://www.thesportsdaily.com>. Untuk *HTML Casino* yang cukup baik ada di <http://www.starluck.com>., sedangkan *JAVA Casino* yang jujur dan bisa di percaya antara lain adalah <http://www.vipsports.com> dan <http://www.fairdealsports.com>. Dan contoh situs lotere di *internet* adalah <http://www.pluslotto.com>.<sup>60</sup>

#### 2.3.4 Konsep *Locus Delicty* Dalam Hukum Pidana

Penentuan tempat tindak pidana (*locus delicty*) merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan penuntutan dan peradilan, sehingga dapat dikemukakan bahwa penentuan tempat terjadinya tindak pidana memiliki fungsi ganda, yaitu untuk menentukan kompetensi relatif pengadilan dan untuk menentukan berlakunya perundang-undangan hukum pidana nasional. Kurang tepat dan kurang lengkap dalam penentuan tempat terjadinya pidana dapat mengakibatkan surat dakwaan menjadi batal demi hukum. Ada beberapa hal yang penting dengan ditetapkannya *locus delicty*, yaitu :

---

<sup>57</sup> *Download* adalah istilah yang digunakan untuk kegiatan menyalin data (biasanya berupa *file*) dari sebuah komputer yang terhubung dalam sebuah *network* ke komputer lokal. Proses *download* merupakan kebalikan dari *upload*.

<sup>58</sup> *JAVA Script* adalah salah satu jenis bahasa program yang digunakan untuk menterjemahkan setiap perintah dalam situs pada saat situs diakses. Jenis *scripts* lain yang sering digunakan oleh para *designer* antara lain *HTML*., *ASP*, *PHP*, *JSP*, *Java Scripts*, *Java applets* dan sebagainya.

<sup>59</sup> *HTML* (*Hyper Text Mark Up Language*) merupakan salah satu varian dari *SGML*, yang dipergunakan dalam pertukaran dokumen melalui protokol *HTTP* singkatan dari *Hypertext Transfer Protocol* adalah salah satu protokol bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi antar *server* komputer dalam *internet*. Protokol bahasa yang lain dalam *internet* misalnya *Telnet*, *News*, *Gopher*, *FTP*.

<sup>60</sup> *Ibid*.

1. Untuk menentukan berlakunya Undang-Undang Nasional dalam hal yang konkret, dan
2. Untuk menentukan Pengadilan Negeri yang berwenang untuk mengadili perkara.

Dalam persepsi lebih spesifik dikatakan bahwa urgensi atas ditetapkannya tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) adalah sebagai berikut :<sup>61</sup>

1. Berkenaan dengan kewenangan relatif dari pengadilan, yaitu tentang Pengadilan Negeri mana yang paling berhak untuk mengadili suatu tindak pidana seperti yang dimaksud dalam Pasal 84 KUHAP;
2. Berkenaan dengan ruang lingkup dari berlakunya Undang-Undang Pidana Indonesia sebagaimana termaksud dalam Pasal 2 sampai 9 KUHP;
3. Berkenaan dengan pengecualian sebagaimana termaksud dalam Pasal 9 KUHP, yaitu apabila tindak pidana yang bersangkutan telah dilakukan diatas sebuah kapal perang milik negara asing;
4. Berkenaan dengan adanya suatu syarat bahwa suatu tindak pidana itu harus dilakukan di suatu tempat yang terlarang;
5. Berkenaan dengan adanya suatu syarat bahwa suatu tindak pidana itu harus dilakukan di tempat umum;
6. Berkenaan dengan adanya suatu syarat bahwa suatu tindak pidana itu harus dilakukan di tempat tertentu, misalnya seorang pegawai negeri sedang menjalankan tugas jabatannya yang sah sebagaimana termaksud dalam Pasal 127 KUHP.

Untuk menentukan secara pasti tentang tempat terjadinya suatu tindak pidana tidak mudah, karena dalam realita menunjukkan bahwa setiap tindak pidana pada hakikatnya merupakan suatu tindakan manusia, dimana dalam melakukan tindakan tersebut pelaku tindak pidana menggunakan alat-alat yang dapat bekerja atau menimbulkan akibat berada pada tempat yang lain daripada tempat dimana alat-alat tersebut digunakan. Berkaitan dengan hal tersebut, KUHP tidak mengatur secara pasti sehingga dalam menetapkan tempat terjadinya suatu tindak pidana diserahkan kepada ilmu pengetahuan dan praktek peradilan. Untuk menentukan *locus delicty* dalam hukum pidana dikenal beberapa teori, antara lain :<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> P.A.F, Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti. Hal. 228.

<sup>62</sup> Suharto, 1996, *Hukum Pidana Materil; Unsur-Unsur Obyektif Sebagai Dasar Dakwaan, Edisi Kedua*, Jakarta: Sinar Grafika. Hal. 31.



1. Teori Perbuatan Materiil (*leer van delichamelijke daad*), artinya *locus delicty* adalah tempat dimana orang yang berbuat sesuatu yang mengakibatkan delik.
2. Teori Alat/Instrumen, artinya *locus delicty* adalah tempat dimana alat yang dipergunakan untuk menyelesaikan perbuatan yang menimbulkan delik tersebut.
3. Teori Akibat (*leer van gevolg*), artinya *locus delicty* adalah tempat dimana terjadinya akibat delik.

Sehubungan dengan adanya 3 (tiga) teori *locus delicty* dimana ketiga teori tersebut sama pentingnya, maka dalam penggunaannya diserahkan kepada praktek pengadilan.

### 2.3.5 Ruang Lingkup Kebijakan Hukum Pidana

Menurut Solly Lubis politik hukum adalah kebijakan politik yang menentukan peraturan hukum apa yang seharusnya berlaku mengatur berbagai hal kehidupan bermasyarakat dan bernegara.<sup>63</sup> Dalam kaitan dengan hal tersebut, Sudarto sebagaimana dikutip Barda Nawawi Arief, mengatakan bahwa politik hukum adalah :<sup>64</sup>

1. Usaha untuk mewujudkan peraturan-peraturan yang baik sesuai dengan keadaan dan situasi pada suatu saat.
2. kebijakan dari suatu negara melalui badan-badan yang berwenang untuk menetapkan peraturan-peraturan yang dikehendaki yang diperkirakan bisa digunakan untuk mengekspresikan apa yang terkandung dalam masyarakat dan untuk mencapai apa yang dicita-citakan.

Selanjutnya Sudarto sebagaimana dikutip Teguh Prasetyo bahwa dalam pembentukan undang-undang harus mengetahui sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat, yang berhubungan dengan keadaan itu dengan cara-cara yang

<sup>63</sup> Solly Lubis, 1989, *Serba-Serbi Politik dan Hukum*, Bandung: Mandar Maju. Hal. 49.

<sup>64</sup> Barda Nawawi Arief, 1996, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti. Hal. 27.

diusulkan dan dengan tujuan-tujuan yang hendak dicapai agar hal-hal tersebut dapat diperhitungkan dan dihormati.<sup>65</sup>

Berkaitan dengan itu, Barda Nawawi Arief menyatakan bahwa kebijakan untuk membuat peraturan perundang-undangan pidana yang baik tidak dapat dipisahkan dari tujuan penanggulangan kejahatan,<sup>66</sup> sedangkan pengertian penanggulangan kejahatan menurut Mardjono Reksodiputro sebagaimana dikutip Arief Amrullah<sup>67</sup>, adalah usaha untuk mengendalikan kejahatan agar berada dalam batas-batas toleransi masyarakat. Jadi, politik hukum pidana merupakan bagian dari kebijakan penanggulangan kejahatan lewat pembuatan peraturan perundang-undangan pidana yang merupakan bagian integral dari politik sosial.<sup>68</sup>

Secara garis besar kebijakan penanggulangan tindak pidana dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) macam, yaitu kebijakan penanggulangan tindak pidana dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal policy*) yang lebih menitikberatkan pada tindakan *represif* setelah terjadinya suatu tindak pidana, dan kebijakan penanggulangan tindak pidana dengan menggunakan sarana di luar hukum pidana (*non penal policy*) menurut Barda sebagaimana dikutip Arief Amrullah lebih menekankan pada tindakan *preventif* sebelum terjadinya suatu tindak pidana.<sup>69</sup>

Penanggulangan tindak pidana dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal policy*) dikenal dengan istilah kebijakan hukum pidana atau politik hukum pidana. A. Mulder dalam bukunya Wisnubroto mengemukakan bahwa kebijakan hukum pidana adalah kebijakan untuk menentukan :<sup>70</sup>

1. Seberapa jauh ketentuan-ketentuan pidana yang berlaku perlu dirubah atau perbaharui
2. Apa yang perlu diperbuat untuk mencegah terjadinya tindak pidana

---

<sup>65</sup> Teguh Prasetyo dan Abdul Halim Barkatullah, 2005, *Politik Hukum Pidana: Kajian Kebijakan Kriminalisasi dan Dekriminalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 13.

<sup>66</sup> Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana, Op. Cit.* Hal. 29.

<sup>67</sup> Arief Amrullah, 2003, *Money Laundering, Tindak Pidana Pencucian Uang; Reorientasi Kebijakan Penanggulangan dan Kerjasama Internasional*, Malang : Banyumedia Publishing. Hal. 79. (Lihat juga Teguh Prasetyo dan A.H. Barkatullah, *Op. Cit.* Hal. 19).

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> Arief Amrullah, 1999, *Penanggulangan Kejahatan Korporasi*, Diklat Fakultas Hukum Universitas Jember. Hal. 2-3.

<sup>70</sup> Al. Wisnubroto, 1999, *Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer*, Yogyakarta: Penerbitan Universitas Atmajaya Yogyakarta. Hal. 12.



3. Cara bagaimana penyidikan, penuntutan, peradilan dan pelaksanaan pidana harus dilaksanakan.

Pembaharuan hukum pidana (*penal reform*) menurut Barda merupakan bagian dari kebijakan/politik hukum pidana (*penal policy*),<sup>71</sup> dan dilihat dari sudut pendekatan kebijakan, pembaharuan hukum pidana memiliki makna dan hakikat sebagai berikut :<sup>72</sup>

1. Sebagai bagian dari kebijakan sosial, pembaharuan hukum pidana pada hakikatnya merupakan bagian dari upaya untuk mengatasi masalah-masalah sosial (termasuk masalah kemanusiaan) dalam rangka mencapai/menunjang tujuan nasional (kesejahteraan masyarakat dan sebagainya);
2. Sebagai bagian dari kebijakan kriminal, pembaharuan hukum pidana pada hakikatnya merupakan bagian dari upaya perlindungan masyarakat (khususnya penanggulangan kejahatan);
3. Sebagai bagian dari kebijakan penegakan hukum, pembaharuan hukum pidana pada hakikatnya merupakan bagian dari upaya memperbaharui substansi hukum (*legal substance*) dalam rangka lebih mengefektifkan penegakan hukum.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Arief Amrullah *penal policy* atau kebijakan (politik) hukum pidana pada intinya dilakukan melalui tahapan, bagaimana hukum pidana dapat dirumuskan dengan baik dan menjadi pedoman/petunjuk kepada legislator yang membuat peraturan perundang-undangan pidana (tahap formulatif), kebijakan aplikasi (kebijakan yudikatif), dan pelaksana hukum pidana (tahap eksekutif).<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Barda Nawawi Arief, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Op. Cit. Hal. 30.

<sup>72</sup> *Ibid.* Hal.31-32.

<sup>73</sup> Arief Amrullah, *Money Laundering, Tindak Pidana Pencucian Uang; Reorientasi Kebijakan Penanggulangan dan Kerjasama Internasional*, Op. Cit. Hal. 80. (Lihat juga Teguh Prasetyo dan A.H. Barkatullah, Op. Cit. Hal. 18).



### BAB III PEMBAHASAN

#### 3.1 Dugaan Tindak Pidana Judi *Online* Dalam Perspektif Pasal 303 Dan 303 bis KUHP

Pada prinsipnya menggunakan hukum pidana merupakan upaya yang terakhir dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam masyarakat, namun sampai saat ini penggunaan hukum pidana sebagai upaya untuk mengatasi munculnya kejahatan atau tindak pidana masih merupakan primadona. Sumber utama hukum pidana nasional adalah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang pada hakekatnya adalah terjemahan dari *wet boek van strafrecht voor nederlandsch indie*. Secara historis KUHP berlaku berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946, sedangkan sumber hukum pidana tertulis yang lain tersebar dalam berbagai macam peraturan perundang-undangan.

Sejak tahun 1974 perjudian sudah mendapatkan perhatian dari pemerintah dan dipandang bertentangan dengan agama, etika bangsa dan membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara sehingga berdasarkan Pasal 303 semua bentuk perjudian di Indonesia dilarang. Namun demikian, pemerintah masih memandang perlu dalam hal tertentu dapat memberikan ijin penyelenggaraan permainan judi.<sup>74</sup> Oleh karena itu, unsur melawan hukum yang dirumuskan dalam Pasal 303 penting untuk diketahui.

Pasal 303 ayat (3) KUHP memberi pengertian bahwa permainan judi (*hazardspel*) adalah tiap-tiap permainan dengan pengharapan untuk menang tergantung pada hal yang sifatnya kebetulan, nasib, serta peruntungan yang tidak dapat direncanakan dan diperhitungkan. Berdasarkan ketentuan tersebut menunjukkan bahwa aspek yang perlu dibuktikan dalam delik perjudian adalah apakah kesempatan yang diberikan oleh pelaku tersebut merupakan permainan judi atau bukan. Untuk mengetahui suatu permainan merupakan permainan judi

<sup>74</sup> Suharto, 1996, *Hukum Pidana Materil; Unsur-Unsur Objektif Sebagai Dasar Dakwaan*, Edisi Kedua, Jakarta : Sinar Grafika, Hal. 90



dapat dilihat dan dianalisa berdasarkan unsur-unsur delik perjudian yang tercantum dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP, yaitu:<sup>75</sup>

1. Main judi berarti:
  - a. Tiap-tiap permainan yang kemungkinan hasil kemenangannya pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja
  - b. Kemungkinan hasil kemenangannya akan bertambah besar karena pemain lebih mahir atau lebih pandai
2. Main judi meliputi juga segala pertaruhan tentang hasil keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba dan/atau turut bermain.

Berdasarkan rumusan ayat (3) diatas, maka suatu permainan dapat dinyatakan sebagai permainan judi apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Penentuan kemenangan tergantung pada untung-untungan, yang berarti bahwa terdapat spekulasi dari pelaku,
2. Hasil kemenangan tergantung pada untung-untungan tersebut akan bertambah besar karena orang-orang yang bermain lebih pandai, lebih cakap, lebih trampil sebagai pengurangan resiko yang mungkin akan diderita atas spekulasi.

Dalam ayat (3) selanjutnya diadakan perluasan penafsiran atas pengertian permainan judi sebagai berikut.<sup>76</sup>

Permainan judi meliputi juga setiap jenis pertaruhan atas keputusan dari setiap jenis perlombaan, dan setiap jenis permainan, dimana para pelaku tidak turut serta dalam perlombaan atau permainan itu.

Misalnya:

- a. Pertandingan sepakbola, dimana para pelaku tidak turut serta,
- b. Permainan ketangkasan seperti lempar panah, dimana seorang melempar panah sedang pelaku yang tidak melempar memasang taruhan. Disini ketangkasan yang menentukan hasil kemenangan tidak termasuk permainan judi, kecuali orang-orang yang yang tidak melakukan ketangkasan turut serta melakukan pertaruhan.

Dalam kasus permainan judi yang dilakukan oleh situs [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) dengan judi bola merupakan jenis pertaruhan atas keputusan dari jenis perlombaan atau permainan, dimana para pelaku perjudian

---

<sup>75</sup> Moch. Anwari, 1986, *Hukum Pidana Bagian Khusus (KUHP Buku II) Jilid II*, Bandung : Alumni. Hal. 256-257.

<sup>76</sup> *Ibid.* Hal. 56.

tidak ikut serta dalam perlombaan atau permainan itu dan hanya menebak jumlah angka dari hasil pertandingan sebagai taruhan yang sifatnya untung-untungan meskipun disini para penjudi sudah terlatih dan mengetahui ketrampilan para pemain bola yang bermain sehingga kemungkinan menang menjadi lebih besar dengan pengetahuan itu. Sedangkan situs [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) dengan sejenis togel tebak nomornya, dimana penentuan kemenangan dengan menebak secara benar merupakan spekulasi murni yang menggantungkan pada nasib/untung-untungan untuk menang dengan menebak nomor atau angka yang akan keluar.

Suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana jika telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana atau rumusan delik, namun tidak semua perbuatan dapat dijatuhi pidana meskipun perbuatan tersebut tercantum di dalam suatu rumusan delik.<sup>77</sup> Berkaitan dengan itu, maka diperlukan syarat bahwa perbuatan tersebut merupakan :<sup>78</sup>

- (a). Perbuatan manusia, artinya perbuatan tersebut sudah dilakukan dan bukan hanya niat atau keyakinan belaka, atau sudah ada tindakan konkret dari suatu niat atau keyakinan. Pelakunya dapat dipertanggungjawabkan, artinya orang atau pelaku tindak pidana secara mental dan fisik dapat mempertanggung jawabkan.
- (b). Bersifat melawan hukum, artinya tidak dapat dipidana suatu perbuatan jika perbuatan tersebut tidak bersifat melawan hukum baik materil maupun formil.
- (c). Perbuatan tersebut dapat dicela.

Sifat dapat dicela dan melawan hukum suatu perbuatan ini merupakan syarat umum untuk dapat dipidananya suatu perbuatan, artinya meskipun suatu perbuatan tidak disebutkan dalam rumusan delik, jika perbuatan tersebut bersifat melawan hukum dan dapat dicela maka perbuatan tersebut dapat dipidana.<sup>79</sup>

---

<sup>77</sup> Edmon Makarim, 2004, *Kompilasi Hukum Telematika*, Cet. II, Jakarta : Raja Grafindo Persada. Hal. 404.

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup> *Ibid.*



Sedangkan suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana menurut Koopmas sebagaimana dikutip Ramdan Andri<sup>80</sup>, perbuatan tersebut harus memenuhi persyaratan:

- a. Harus terdapat perbuatan manusia;
- b. Dijalankan dibawah keadaan dimana perbuatan itu melawan hukum;
- c. Pelaku telah mengetahui atau termasuk telah mengetahui nilai yang nyata dari perbuatannya serta keadaan-keadaan yang menyertai perbuatan itu;
- d. Pelaku telah menginsafi atau harus sudah menginsafi sifat melawan hukum dari perbuatannya;
- e. Tidak boleh terdapat keadaan psikis luar biasa yang mempengaruhi perbuatan pelaku sehingga pemidanaan tidaklah tepat jika diterapkan padanya.

Sedangkan Jan Tom Bos<sup>81</sup> menyatakan bahwa suatu perbuatan dapat dipidana apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Perbuatan seseorang;
- b. Termasuk dalam perumusan delik;
- c. Melawan hukum;
- d. Disebabkan oleh kesalahan.

Perumusan delik dalam undang-undang merupakan sandaran atau dasar untuk melihat suatu perbuatan dikatakan sebagai kejahatan. Mengenai sifat melawan hukum, menurut Simons sebagaimana dikutip Edmon Makarim bahwa untuk dapat dipidananya seseorang, suatu perbuatan harus memenuhi unsur yang terdapat dalam undang-undang.<sup>82</sup> Pendapat Simons tersebut merupakan bersifat melawan hukum formil. Kemudian pendapat yang lain bersifat melawan hukum materiil, dimana suatu perbuatan tidak perlu tercantum dalam peraturan perundang-undangan, jika menurut isinya suatu perbuatan dinyatakan telah bertentangan dengan kepatutan di dalam masyarakat maka perbuatan tersebut dapat dipidana, jadi sifatnya lebih terbuka untuk kejahatan yang tidak diatur secara khusus di dalam undang-undang.<sup>83</sup>

---

<sup>80</sup> M. Ramdan Andri, G.W., *Perbandingan Asas Tanggung Jawab Secara Langsung dan Seketika (Strict Liability) Dalam Hukum Lingkungan di Indonesia dan Belanda*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Indonesia tahun 1999, Hal. 16.

<sup>81</sup> *Ibid.*

<sup>82</sup> Edmon Makarim, *Op. Cit.* Hal. 405.

<sup>83</sup> *Ibid.*

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur untuk dapat dipidananya seseorang dapat dibedakan dalam 2 (dua) macam yaitu unsur obyektif dan unsur subyektif.<sup>84</sup>

1. Unsur Obyektif, yaitu unsur yang berada diluar pelaku (*dader*) yang dapat berupa:
  - a. Perbuatan, baik dalam arti berbuat maupun tidak berbuat yang dilarang dan diancam oleh undang-undang.
  - b. Akibat yang menjadi syarat mutlak dalam tindak pidana materiiil.
  - c. Keadaan atau masalah-masalah tertentu yang dilarang dan diancam oleh undang-undang.
2. Unsur Subyektif, yaitu unsur yang terdapat dalam diri pelaku (*dader*) yang berupa:
  - a. Kemampuan bertanggung jawab atas pelaku terhadap perbuatan yang telah dilakukan, atau
  - b. Kesalahan atau adanya suatu kesengajaan dalam melakukan tindakan perjudian tersebut. Kesengajaan menurut doktrin dalam hukum pidana kita terbagi atas:<sup>85</sup>
    1. Kesengajaan sebagai maksud/tujuan, artinya terjadinya suatu tindakan atau maksud atau akibat tertentu adalah betul-betul sebagai perwujudan dari maksud atau tujuan dan pengetahuan si pelaku.
    2. Kesengajaan dengan kesadaran kepastian atau kharusan, artinya hal yang menjadi sandaran adalah seberapa jauh pengetahuan atau kesadaran pelaku tentang tindakan dan akibat yang merupakan salah satu unsur dari suatu delik. Disini termasuk tindakan atau akibat tersebut harus pasti terjadi.
    3. Kesengajaan dengan kesadaran kemungkinan, artinya kesengajaan dengan gradasi terendah, yang menjadi sandaran dalam hal ini adalah sejauh mana pengetahuan atau pelaku tentang akibat dan tindakan yang dilarang beserta tindakan lainnya yang mungkin akan terjadi.

Pasal 303 ayat (1) menyebutkan bahwa :

(1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: *(berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah).*

Ke-1. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu;

<sup>84</sup> P.A.F. Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti, Hal. 151. (Lihat juga Moeljatno, 1995, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta : Rineka Cipta, Hal. 23)

<sup>85</sup> *Ibid.*



Ke-2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;

Ke-3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

Berdasarkan konsep diatas, maka konstruksi untuk dapat dituntut dan dipidananya seseorang atas dugaan tindak pidana perjudian sebagaimana ketentuan Pasal 303 ayat 1, yaitu:

Unsur Pasal 303 ayat (1) ke-1 adalah:

a. Unsur Obyektif, yaitu :

1. Memajukan perjudian sebagai mata pencaharian. Perbuatan memajukan berarti setiap pemberitahuan secara tertulis maupun secara lisan yang memberikan kesempatan oleh pelaku yang mengajukan. Pemberitahuan dari seseorang bahwa orang lain memberikan kesempatan tidak berarti mengajukan.
2. Memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencaharian. Memberi kesempatan adalah setiap perbuatan membuka kesempatan bukan memperkenankan, seperti menyediakan alat-alat atau tempat judi.
3. Turut campur dalam perusahaan perjudian. Turut campur atau turut serta dalam perusahaan permainan judi meliputi perbuatan-perbuatan:
  - a. Menyediakan keuangan untuk usaha tersebut,
  - b. Turut serta dalam organisasi,
  - c. Membina atau meningkatkan pendirian atas usaha tersebut.

b. Unsur Subyektif, yaitu :

1. Barang siapa tanpa mendapat ijin
2. Dengan sengaja

Unsur Pasal 303 ayat (1) ke-2, antara lain:

a. Unsur Obyektif, yaitu :

1. Memajukan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum. Kepada umum dapat dipenuhi cukup dengan ruangan atau gedung.
2. Turut campur dalam perusahaan perjudian tersebut.

3. Meskipun diadakan suatu syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan tersebut.

b. Unsur Subyektif, yaitu :

1. Barang siapa tanpa mendapat ijin
2. Dengan sengaja

Unsur Pasal 303 ayat (1) ke-3, antara lain:

a. Unsur Obyektif, yaitu:

Menjadikan turut main judi sebagai mata pencaharian.

b. Unsur Subyektif, yaitu :

1. Barang siapa tanpa mendapat ijin
2. Dengan sengaja

Dalam pelaksanaan judi *online* merupakan bentuk kesengajaan sebagai maksud atau tujuan untuk memajukan atau memberi kesempatan dalam melakukan perjudian sebagai mata pencaharian, karena persiapan dalam pembuatan situs pasti sudah dipersiapkan dengan benar dan matang dari mulai *server* sampai dengan pegawai yang akan mengoperasikan proses perjudian tersebut. Selain itu, dalam proses internet *gambling*, para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum anda dapat melakukan *gambling online*. Artinya, penjudi harus melakukan transfer sejumlah uang ke *online* kasino baik melalui *western union*, *moneygram*, kartu kredit, dan sebagainya. Semua kasino beroperasi menggunakan *account* sistem dimana semua uang akan di ambil dan dimasukkan ke *account* anda sebagai penjudi.<sup>86</sup>

Dalam proses yang dilakukan indobetonline misalnya, bahwa untuk memiliki *user* disyaratkan/diwajibkan mencantumkan nama, alamat, e-mail, nomor telepon yang bisa dihubungi (rumah atau ponsel), serta memiliki rekening di bank (lebih diutamakan rekening BCA). Selain itu, calon anggota diharuskan mentransfer uang sebagai jaminan awal sebesar Rp 2 juta. Setelah uang tersebut diterima, kemudian pengelola akan mengirimkan balasan melalui *e-mail* yang berisi *password*, yang selanjutnya bisa digunakan para *user* untuk bisa bergabung

---

<sup>86</sup> Onno W. Purbo, 2000, *Judi Dan Gambling di Internet*. Diakses melalui <http://www.google.com/onno.vlsm.org/v09/onno-ind-1/application/judi-gambling-di-internet-02-2000.rtf>



dalam permainan. Tahapan selanjutnya, para *user* tinggal menentukan besarnya taruhan yang mereka kehendaki dengan taruhan minimal sebesar Rp 100 ribu untuk sekali main.<sup>87</sup>

Berdasarkan ketentuan tersebut menurut R. Soesilo, orang yang dihukum berdasarkan ketentuan Pasal 303 KUHP, adalah:<sup>88</sup>

- a. Orang/pihak yang dengan sengaja tanpa ijin mengadakan atau memberi kesempatan main judi sebagai mata pencaharian. Jadi, seorang Bandar atau orang lain yang sebagai perusahaan membuka perjudian serta orang yang turut campur di dalamnya. Disini tidak perlu perjudian itu dilakukan di tempat umum, artinya meskipun tempatnya tertutup atau kalangan yang tertutup sudah cukup, asal perjudian itu belum mendapat ijin dari pihak yang berwenang.
- b. Dengan sengaja tanpa ijin mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum. Disini tidak perlu sebagai mata pencaharian, tetapi harus di tempat umum atau yang dapat dikunjungi oleh umum tanpa ijin dari pihak yang berwenang.
- c. Dengan sengaja turut main judi yang dilakukan tanpa ijin sebagai mata pencaharian.

Pasal 303 tersebut diberlakukan terhadap orang atau pihak yang mengadakan main judi seperti cukong atau Bandar sedangkan orang yang ikut pada permainan perjudian tersebut dikenakan hukum menurut Pasal 303 bis yang menyebutkan bahwa :

- (1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
  - Ke-1. Barang siapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303;
  - Ke-2. Barang siapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau dipinggirnya maupun ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada ijin dari penguasa yang berwenang.

<sup>87</sup> <http://www.sinarharapan.co.id>, *Diduga Disalahgunakan untuk Judi Bola Depos Perpanjang Izin Operasi Indobetonline*. Diakses melalui [www.sinarharapan.co.id/berita/0504/19/jab02.html](http://www.sinarharapan.co.id/berita/0504/19/jab02.html).

<sup>88</sup> R. Soesilo, 1988, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya*, Bogor: Politeia, Hal. 222.

- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Berdasarkan ketentuan tersebut, maka unsur-unsur yang delik Pasal 303 ayat (1) bis adalah:

Unsur Pasal 303 ayat (1) bis ke-1, yaitu :

- a. Unsur Obyektifnya adalah mempergunakan kesempatan main judi
- b. Unsur Subyektifnya adalah dengan melanggar ketentuan Pasal 303.

Unsur Pasal 303 ayat (1) bis ke-2, yaitu :

- a. Unsur Obyektifnya adalah turut serta berjudi.
- b. Unsur Subyektif, yaitu :
  1. Tanpa ijin dari penguasa yang berwenang.
  2. Dilakukan di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau tempat yang dapat dikunjungi masyarakat umum.

Ketentuan Pasal 303 bis ayat (2) mengatur ancaman hukuman yang diperberat atas pengulangan kejahatan tersebut yaitu pada waktu melakukan kejahatan tersebut belum lalu dua tahun sejak penghukuaman sebelumnya.

Dari ketentuan unsur Pasal 303 bis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa orang yang ikut serta dalam permainan judi, yaitu:

- a. Orang yang mempergunakan kesempatan main judi dengan yang diadakan melanggar ketentuan Pasal 303 (Pasal 303 bis ayat (1) angka 1).
- b. Orang yang turut serta berjudi tanpa ijin pejabat berwenang yang dilakukan di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau tempat yang dapat dikunjungi masyarakat umum (Pasal 303 bis ayat (1) angka 2)

Dengan demikian, berdasarkan unsur-unsur delik perjudian dan unsur dapat dipidananya seseorang melakukan delik perjudian nampak bahwa proses perjudian yang dilakukan dalam *internet* tersebut sesuai dengan konstruksi yang ada dalam ketentuan hukum pidana Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Namun, persoalan hukum dalam judi *online* akan muncul dalam proses penegakan hukum karena saat ini belum ada ketentuan hukum formal yang mengatur secara tegas



mengakui informasi bentuk elektronik dan pengertian ruang internet sebagai *locus delicty judi online* dalam efektifitas pemberlakuannya di Pengadilan.

Permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan judi *online* dibandingkan dengan perjudian secara konvensional adalah masalah kepercayaan & *fairness* dari *game* yang dilakukan.<sup>89</sup> Michael S. Sunggiardi, *chief technology officer* PT. BoNet Utama, salah seorang pengamat perkembangan *internet* di Indonesia mengatakan bahwa dia tidak melihat adanya *personal guarantee* bagi para pemain yang mempertaruhkan uang di sana, artinya jika dalam perjudian konvensional para penjudi bisa ketemu bandar dan penjudi dalam ruangan tapi kalau dalam permainan judi *online* kita tidak ada kontak fisik sama sekali, hal ini berarti penjudi memperjudikan haknya sendiri.<sup>90</sup>

Untuk menjamin keamanan bagi para penjudi biasanya negara pemberi lisensi mewajibkan penyelenggara kasino untuk mendeposit sejumlah uang kemenangan yang umumnya diterima oleh pemenang, jika nanti pada suatu saat penyelenggara gagal memberikan uang tersebut kepada pemenang maka akan diambil dari deposit lisensi penyelenggaraan judi tersebut. Data-data kartu kredit harus diletakan di *server* Internet yang aman dari pencuri data dan secara legal pemberi lisensi akan mengharuskan penggunaan *secure server*.<sup>91</sup>

Untuk masalah *fairness*, artinya program gambling yang dibuat harus yakin tidak akan berbuat curang, karena ada kemungkinan *programmer* akan memprogram supaya hanya sebagian kecil yang akan dimenangkan peserta dan jadi bandar yang akan selalu untung. Disini diperlukan ahli *software* yang menjamin bahwa program gambling tersebut akan melakukan tindakan yang *fair*.<sup>92</sup>

Dalam hukum pidana yang diatur KUHP, konsep perumusan delik atas kejahatan komputer di Indonesia sejak dahulu masih sulit untuk dinyatakan atau

---

<sup>89</sup> Onno W. Purbo, 2000, *Judi Dan Gambling di Internet*, Diakses melalui <http://www.google.com/onno.vlsm.org/v09/onno-ind-1/application/judi-gambling-di-internet-02-2000.rtf>.

<sup>90</sup> Republika, 9 Maret 2006, *Membuang Hak dan Uang: Posisi Konsumen Dalam Mengikuti Perjudian Online Begitu Lemah*.

<sup>91</sup> Onno W. Purbo, *Loc. Cit.*

<sup>92</sup> *Ibid.*

dikategorikan sebagai tindak pidana, karena terbentur dengan asas legalitas yang terdapat dalam Pasal 1 ayat 1 KUHP, yang pada intinya menyatakan bahwa “tiada suatu perbuatan dapat dipidana jika suatu perbuatan belum ada ketentuannya”. Adagium tersebut cenderung membatasi penegak hukum di Indonesia untuk melakukan penyelidikan atau penyidikan dalam mengungkap tindak pidana tersebut.<sup>93</sup>

Pasal 303 bis KUHP ayat 1 menyatakan bahwa “..... dihukum barang siapa mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303 KUHP”. Berdasarkan ketentuan tersebut sebenarnya tidak menjadi masalah media apa yang menjadi alatnya akan tetapi hal atau isi yang terkandung di dalam media tersebut, sehingga seharusnya meskipun medianya *internet* dan belum ada pengaturan khusus mengenai *internet* namun banyak hal yang telah diatur dalam peraturan sebelumnya sebagaimana telah disebutkan diatas. Meskipun demikian, penafsiran terhadap undang-undang diperlukan sehingga suatu perbuatan yang tidak diatur dalam undang-undang tidak begitu saja dikesampingkan karena alasan tidak ada peraturan atau ketentuannya, artinya dibutuhkan keberanian Hakim untuk menafsirkan undang-undang sebagai bentuk antisipasi terhadap kejahatan dengan menggunakan komputer (*cyber crime*) serta sebagai usaha untuk meminimalisir perkembangan dari *cybercrime* ini.<sup>94</sup>

Dalam hukum pidana dikenal adanya suatu pendekatan dalam menetapkan suatu ketentuan pidana yang biasa dikenal sebagai penafsiran, dan penafsiran yang dapat digunakan atas perbuatan atau tindakan judi *online* adalah penafsiran *Ekstensif*<sup>95</sup> karena berdasarkan Undang-Undang No. 4 Tahun 2004 tentang Kekuasaan Kehakiman pasal 16 ayat (1) menyatakan bahwa “Pengadilan tidak boleh menolak untuk memeriksa, mengadili dan memutus suatu perkara yang diajukan dengan dalih bahwa hukum tidak ada atau kurang jelas, melainkan wajib untuk memeriksa dan mengadilinya”.

<sup>93</sup> Edmon Makarim, *Op. Cit.* Hal. 406.

<sup>94</sup> *Ibid.*

<sup>95</sup> Penafsiran Ekstensif adalah suatu metode penafsiran dimana Hakim memperluas arti atau maksud sebenarnya dari suatu ketentuan undang-undang (Lihat P.A.F. Lamintang, 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal. 464).



### 3.2 Penentuan *Locus Delicty* Dalam Dugaan Tindak Pidana Judi *Online*.

Hukum pidana pada setiap negara diatur dengan cara yang berbeda-beda dan belum dibuat peraturan pidana yang berlaku bagi semua negara di dunia, maka akan terjadi suatu masalah jika timbul suatu peristiwa pidana dimana seorang warga negara melakukan tindak pidana di negara lain. Persoalan yang akan timbul dari analogi kasus tersebut adalah mengenai peraturan pidana negara yang akan digunakan dalam menyelesaikan kasus tersebut.

Pasal 84 ayat 1 KUHAP menyebutkan bahwa "Pengadilan Negeri berwenang mengadili segala perkara mengenai tindak pidana yang dilakukan dalam daerah hukumnya". Sehubungan dengan bunyi pasal tersebut, maka penting untuk mengetahui dalam proses penentuan tempat terjadinya tindak pidana. Sebagaimana diuraikan dalam BAB II bahwa penentuan tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) memiliki posisi penting dalam proses penegakan hukum pidana selanjutnya, beberapa fungsi penting tersebut antara lain:<sup>96</sup>

1. Berkenaan dengan kewenangan relatif dari pengadilan, yaitu tentang Pengadilan Negeri mana yang paling berhak untuk mengadili suatu tindak pidana;
2. Berkenaan dengan ruang lingkup dari berlakunya Undang-Undang Pidana Indonesia, artinya kewenangan negara berdasar undang-undang pidana negara tersebut yang berlaku dalam tindak pidana yang bersangkutan.

Dalam lalu lintas hukum pidana secara umum mengenal beberapa teori dalam menentukan *locus delicty*, yaitu ajaran tindakan badaniah/teori perbuatan materil, ajaran tempat bekerjanya alat/teori instrumen, dan ajaran akibat dari tindakan/teori akibat.<sup>97</sup>

#### 3.2.1 *Locus Delicty* Kasus [www.IndobetOnline.com](http://www.IndobetOnline.com)

Berdasarkan teori hukum diatas, penentuan *locus delicty* terhadap pelaku pidana judi *online* [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) secara yurisdiksi kedaulatan negara Indonesia tidak menjadi persoalan karena secara kepentingan nasional berada di wilayah negara Indonesia dengan alamat situs Lantai 19 Gedung *World Trade*

<sup>96</sup> Suharto, *Loc. Cit.* Hal. 31.

<sup>97</sup> *Ibid.*

*Center*, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat<sup>98</sup> dan pemilik situs adalah Rizal Thaif, salah satu caleg Partai Golkar nomor 4 dari daerah pemilihan Jatim IX<sup>99</sup> merupakan warga negara dan berdomisili di Indonesia, sehingga negara Indonesia berhak memeriksa dan mengadili situs tersebut dengan prosedur acara pidana yang berlaku di Indonesia karena tempat terjadinya tindak pidana di wilayah teritorial Indonesia.

Dalam perspektif kewenangan relatif peradilan, artinya Pengadilan Negeri yang berhak dalam memeriksa dan mengadili tindak pidana tersebut berdasarkan teori-teori diatas dapat dianalisa sebagai berikut:

a. Ajaran tindakan badaniah/teori perbuatan materiil;

Pengadilan Negeri yang berwenang mengadili adalah Pengadilan Negeri Jakarta Pusat karena dalam fakta perbuatan materiil atas perjudian yang dilakukan situs [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) beralamat di Lantai 19 Gedung *World Trade Center*, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat<sup>100</sup> berada di wilayah yurisdiksi Jakarta Pusat.

b. Ajaran tempat bekerjanya alat/teori instrumen

Sebagaimana diketahui bahwa alat/instrumen yang digunakan dalam melakukan tindak pidana ini adalah komputer dengan jaringan *internet*, dan dalam kasus ini alat tersebut berada di wilayah Jakarta Pusat dimana *server*<sup>101</sup> dari situs ini terdaftar di Lantai 19 Gedung *World Trade Center*, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat<sup>102</sup>, sehingga berdasarkan teori ini Pengadilan Negeri yang berwenang memeriksa dan mengadili [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) adalah Pengadilan Negeri Jakarta Pusat.

---

<sup>98</sup> <http://www.hukumonline.com>, *Indobetonline.com; Kenapa Belum Tutup?*, Diakses melalui <http://www.hukumonline.com/priyadi.net/archives/2005/06/30/indobetonlinecom-kenapa-belum-tutup/>.

<sup>99</sup> <http://www.suaramerdeka.com/harian/0402/pem6.html>.

<sup>100</sup> <http://www.hukumonline.com>, *Indobetonline.com; Kenapa Belum Tutup?*, *Loc. Cit.*

<sup>101</sup> *Server* adalah komputer yang bertugas sebagai pelayan jaringan yang mengatur lalu lintas data dalam sebuah jaringan dan menyediakan *resource* yang dapat dipakai oleh komputer lain yang terhubung dalam jaringannya

<sup>102</sup> *Ibid.*



c. Ajaran akibat dari tindakan/teori akibat;

Berdasarkan teori ini dalam penentuan kewenangan relatif adalah Pengadilan Negeri mana saja berhak untuk memeriksa dan mengadili yang terindikasi seseorang melakukan perjudian melalui penelusuran *Internet Service Provider* karena dalam melakukan tindak pidana judi ini dilakukan secara *online* dengan jaringan *internet* sehingga akibat dari pidana ini bisa terjadi dimana saja dan oleh siapa saja asalkan menggunakan sistem jaringan dan komunikasi yang sama.

Berdasarkan analisa diatas menunjukkan bahwa teori yang digunakan dalam menentukan *locus delicty* atas tindak pidana judi *online* yang dilakukan oleh situs [www. IndobetOnline.com](http://www.IndobetOnline.com) adalah teori/ajaran tempat bekerjanya alat/teori instrumen dan teori tindakan materiil dalam melakukan tindak pidana tersebut yaitu tempat dimana bekerjanya *server* dari situs judi *online* [www.indobetonline.com.](http://www.indobetonline.com), yaitu Lantai 19 Gedung *World Trade Center*, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat.<sup>103</sup> Jadi pengadilan yang berhak memeriksa dan mengadili tindak pidana terhadap [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) berdasarkan teori ini adalah Pengadilan Negeri Jakarta Pusat.

### 3.2.2 *Locus Delicty* Kasus [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com)

Penentuan *locus delicty* dalam kasus [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) berdasarkan konsep *locus delicty* adalah sebagai berikut:

a. Ajaran tindakan badaniah/teori perbuatan materiil;

Kasus judi *online* [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) jika dianalisa berdasarkan teori tindakan badaniah/perbuatan materiil dari tindak pidana tersebut, dimana perbuatan materiil tindak pidana perjudian tersebut dilakukan oleh perusahaan *Internet Capital Ltd.* yang beralamat di 57 Elizabethes Street, Riga, Latvia, LV-1772<sup>104</sup>, maka tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) adalah negara Latvia sehingga negara yang berhak memeriksa dan mengadili situs tersebut adalah pemerintah negara Latvia.

<sup>103</sup> *Ibid.*

<sup>104</sup> [http://www.republika.co.id.](http://www.republika.co.id), *Dari Latvia Ancam Indonesia*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).

b. Ajaran tempat bekerjanya alat/teori instrumen

Berdasarkan teori instrumen/alat yang digunakan dalam melakukan tindak pidana dimana bekerjanya *server* situs Pesta Undian adalah 57 Elizabetes Street, Riga, Latvia, LV-1772<sup>105</sup>, maka tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*) adalah negara Latvia sehingga negara yang berhak memeriksa dan mengadili situs [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) menurut teori ini adalah pemerintah negara Latvia.

c. Ajaran akibat dari tindakan/teori akibat;

Jika dilihat dari aspek akibat yang ditimbulkan dengan beroperasinya situs tersebut di Indonesia (dengan pandangan hukum pidana sebagaimana termaksud dalam KUHP merupakan tindak pidana) maka Indonesia juga memiliki hak untuk menuntut situs tersebut karena telah merugikan kepentingan nasional Indonesia dengan melakukan salah satu tindak pidana yang dilarang dan diancam oleh ketentuan hukum pidana yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa kasus situs ini memiliki sifat melintasi batas wilayah teritorial negara, artinya tindak pidana judi *online* yang dilakukan menjadi kasus pidana transnasional, sehingga penyelesaiannya juga harus menggunakan hukum transnasional atau hukum internasional. Jadi, persoalan yang muncul dalam proses penanganan tindak pidana judi *online* berhubungan dengan yurisdiksi<sup>106</sup> kedaulatan suatu negara berkaitan dengan kecakapan untuk mengadili suatu kasus (*adjudicative jurisdiction*).

Dalam hukum internasional dikenal tiga jenis yurisdiksi, yaitu yurisdiksi untuk menetapkan undang-undang (*the jurisdiction to prescribe*), yurisdiksi untuk penegakan hukum (*the jurisdiction to enforce*), dan yurisdiksi untuk menuntut (*the jurisdiction to adjudicate*).<sup>107</sup> Oleh karena itu, dalam mengungkap efektifitas berlakunya hukum pidana Indonesia terhadap tindak pidana judi *online* diperlukan adanya perluasan asas berlakunya hukum pidana. Perluasan asas berlakunya

---

<sup>105</sup> *Ibid.*

<sup>106</sup> Yurisdiksi adalah kekuasaan atau kompetensi hukum negara terhadap orang, benda atau peristiwa hukum.

<sup>107</sup> Ahmad M. Ramli, *Prinsip-Prinsip Cyber Law dan Kendala Hukum Positif dalam Menanggulangi Cyber Crime*, Diakses melalui [www.geocities.com](http://www.geocities.com).



hukum pidana atau yurisdiksi kriminal menurut KUHP dapat dibedakan dalam 3 (tiga) bentuk, yaitu:<sup>108</sup>

- (1) Perluasan yurisdiksi kriminal yang dilandaskan pada tempat tindak pidana tanpa memperhatikan atau tanpa membedakan kewarganegaraan pelakunya;
- (2) Perluasan yurisdiksi kriminal untuk tindak pidana tertentu yang dilandaskan pada kepentingan nasional tanpa membedakan kewarganegaraan pelaku; dan
- (3) Perluasan yurisdiksi kriminal untuk tindak pidana tertentu dengan mensyaratkan kewarganegaraan pelaku.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, maka penentuan *locus delicty* dari tindak pidana judi *online* yang melintasi wilayah yurisdiksi kedaulatan suatu negara digunakan 4 (empat) asas dalam konsep yurisdiksi, yaitu:<sup>109</sup>

a. Asas Teritorial (*Teritorialiteit Beginsel*)

Asas teritorial menganggap bahwa aturan pidana dalam perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan pidana di Indonesia. Dalam Pasal tersebut menitik beratkan pada teritorial Indonesia bukan pada orang yang melakukan perbuatan, oleh karena itu setiap orang baik orang asing maupun warga negara yang melakukan tindak pidana dalam wilayah teritorial negara Indonesia akan diberlakukan hukum pidana Indonesia.

Berdasarkan teori ini, negara yang berhak menuntut, memeriksa dan mengadili [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) adalah negara Latvia karena perbuatan tersebut melalui *server* dilakukan di 57 Elizabetes Street, Riga, Latvia, LV-1772<sup>110</sup> yang merupakan wilayah yurisdiksi negara Latvia.

b. Asas Personal (*Personaliteit Beginsel*)

Asas Personal ini menitikberatkan pada orang yang melakukan perbuatan tindak pidana, baik dilakukan di dalam maupun di luar wilayah teritorial suatu negara diberlakukan hukum negara di mana orang tersebut memiliki warga negara, sehingga hukum pidana dari suatu negara berlaku bagi semua perbuatan

<sup>108</sup> Romli Atmasasmita, 1997, *Tindak Pidana Narkotika Transnasional Dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti. Hal. 168.

<sup>109</sup> Suharto, *Op. Cit.* Hal. 15-18.

<sup>110</sup> <http://www.republika.co.id>, *Dari Latvia Ancam Indonesia*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).

pidana yang dilakukan oleh setiap warga negaranya baik di dalam maupun di luar wilayah negara.

Berdasarkan teori ini, negara yang berhak menuntut, memeriksa dan mengadili [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) adalah negara Latvia karena perbuatan dilakukan oleh warga negara Latvia.

c. Asas Perlindungan atau Asas Nasional Pasif

Setiap orang yang melakukan beberapa kejahatan di luar negeri dapat dituntut dengan hukum pidana yang berlaku di Indonesia apabila kejahatan tersebut sangat merugikan kepentingan negara Indonesia.

Berdasarkan teori ini, maka setiap negara yang terkena dampak perjudian tersebut memiliki hak untuk menuntut termasuk Indonesia karena kejahatan perjudian tersebut juga beroperasi di wilayah yurisdiksi Indonesia, dimana berdasarkan ketentuan hukum Indonesia perjudian merupakan salah satu tindak pidana kesusilaan sehingga merugikan kepentingan negara Indonesia.

d. Asas Universal

Menurut asas universal di mana beberapa kejahatan dapat dipidana menurut hukum yang berlaku di Indonesia meskipun kejahatan tersebut dilakukan di luar teritorial Indonesia oleh warga negara asing meskipun negara Indonesia dalam hal ini tidak dirugikan. Berdasarkan teori ini, maka Indonesia memiliki hak menuntut terhadap pemilik situs PestaUndian karena berdasarkan ketentuan hukum Indonesia aktifitas mereka melanggar hukum.

Berdasarkan *locus delicty* terhadap PestaUndian akan mengalami kesulitan karena dalam penegakan hukumnya berhubungan dengan kedaulatan negara lain, artinya yurisdiksi untuk menuntut yang dimiliki oleh negara atas terjadinya tindak pidana judi *online* mungkin bisa dilakukan melalui perjanjian ekstradisi. Namun, perlu diketahui bahwa pada dasarnya setiap negara berusaha untuk melindungi warga negaranya. Selain itu, yurisdiksi ini akan kembali mengalami kesulitan jika antara kedua negara tidak memiliki perjanjian ekstradisi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan instrumen hukum *cyber* yang mengatur lebih spesifik dalam penentuan tempat terjadinya tindak pidana di ruang *cyber* yang akan mengikat semua negara di dunia.



### 3.3 Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online.

Digunakannya hukum pidana sebagai sarana untuk menanggulangi kejahatan di Indonesia tidak menjadi persoalan. Hal ini terlihat dalam praktek perundang-undangan selama ini yang menunjukkan bahwa penggunaan hukum pidana dianggap sebagai hal yang wajar dan normal. Secara garis besar kebijakan penanggulangan tindak pidana dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) macam, yaitu (kebijakan penanggulangan tindak pidana dengan menggunakan sarana hukum pidana (*penal policy*) dan kebijakan penanggulangan tindak pidana dengan menggunakan sarana di luar hukum pidana (*non penal policy*).

Menurut Arief Amrullah *penal policy* atau kebijakan (politik) hukum pidana pada intinya adalah bagaimana hukum pidana dapat dirumuskan dengan baik dan menjadi pedoman/petunjuk kepada legislator yang membuat peraturan perundang-undangan pidana (tahap formulatif), kebijakan aplikasi (kebijakan yudikatif), dan pelaksana hukum pidana (tahap eksekutif).<sup>111</sup>

Peraturan hukum yang digunakan terhadap tindak pidana perjudian sampai saat ini disebutkan dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan aturan pelaksanaannya melalui Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Ketentuan dalam UU No. 7 Tahun 1974 pada prinsipnya hanya mengubah ketentuan Pasal 542 KUHP menjadi Pasal 303 bis.

Pasal 1 ayat (1) PP Nomor 8 Tahun 1981 menyebutkan bahwa pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain. Ketentuan ini kontradiktif terhadap ketentuan Pasal 303 KUHP dan perubahan dalam UU No. 7 Tahun 1974, dimana dalam konsepnya menurut Suharto dalam hal tertentu pemerintah memperbolehkan

<sup>111</sup> Arief Amrullah, 2003, *Money Laundering, Tindak Pidana Pencucian Uang; Reorientasi Kebijakan Penanggulangan dan Kerjasama Internasional*, Malang: Banyumedia Publishing. Hal. 80. (Lihat juga Teguh Prasetyo dan A.H. Barkatullah, 2005, *Politik Hukum Pidana; Kajian Kebijakan Kriminalisasi dan Dekriminalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 18).

pemberian ijin atas penyelenggaraan perjudian oleh pihak yang berwenang.<sup>112</sup> Kondisi tersebut jika dihubungkan dengan asas hukum pidana *lex superior derogat legi inferiori*, artinya ketentuan perundangan yang dibuat oleh pejabat dibawah tidak boleh bertentangan dengan peraturan hukum di atasnya, maka PP tersebut dapat dinyatakan batal demi hukum karena bertentangan dengan KUHP dan UU Nomor 7 Tahun 1974 sebagai peraturan perundang-undangan di atasnya.

Dalam proses regulasi terhadap judi *online*, pertama-tama yang harus ditentukan terlebih dahulu adalah bentuk pengaturannya. Menurut Barda sebagaimana dikutip Edmon Makarim, ada beberapa pilihan dalam mengatur masalah tindak pidana *cyber*, yaitu:<sup>113</sup>

- a. Diatur dalam Undang-undang Khusus.
- b. Diintegrasikan ke dalam kodifikasi (KUHP) dengan cara menambah, menyisipi atau merubah/memperbarui pasal-pasal dalam KUHP.
- c. Diatur dalam baik kodifikasi (KUHP) maupun dalam Undang-Undang Khusus.

Menurut Mardjono Reksodiputro, suatu pengaturan secara khusus diperlukan apabila tindak pidana *cyber* dianggap sebagai kejahatan kategori baru (*new category of crime*) yang membutuhkan suatu kerangka hukum yang baru dan komprehensif untuk mengatasi sifat khusus teknologi yang sedang berkembang dan tantangan baru yang tidak ada pada kejahatan biasa, dan karena itu perlu diatur secara tersendiri di luar KUHP. Sedangkan apabila menganggap tindak pidana *cyber* sebagai kejahatan biasa (*ordinary crime*) yang dilakukan dengan komputer teknologi tinggi dan KUHP dapat dipergunakan untuk menanggulangnya baik melalui amandemen KUHP maupun perubahan KUHP secara menyeluruh.<sup>114</sup>

Perjudian sebenarnya bukan merupakan kejahatan baru karena KUHP sudah jelas mengaturnya sebagai tindak pidana kesusilaan, hanya saja tempatnya

<sup>112</sup> Suharto, *Loc. Cit.* Hal. 90.

<sup>113</sup> Edmon Makarim, *Rancangan Undang-Undang Informasi Elektronik Dan Transaksi Elektronik Dalam Hukum Telematika*, Diakses melalui [www.geocities.com/bokur2001/ruudlm\\_duniatelematika.html](http://www.geocities.com/bokur2001/ruudlm_duniatelematika.html).

<sup>114</sup> *Ibid.*



dilakukan diruang baru dengan teknologi canggih, yaitu internet. Untuk itu, pengaturan perjudian secara *online* bisa dikonversikan dalam KUHP melalui amandemen dengan memasukkan komputer atau internet dalam pengaturannya. Dalam RUU KUHP sebenarnya sudah memasukkan delik komputer atau internet sebagai bagian dari teknologi informasi, antara lain:<sup>115</sup>

Pasal 165

Barang adalah benda berwujud termasuk air dan uang giral, dan benda tidak berwujud termasuk aliran listrik, gas, data dan program komputer, jasa termasuk jasa telepon, jasa telekomunikasi, atau jasa komputer.

Pasal 170

Data komputer adalah suatu representasi fakta-fakta, informasi atau konsep-konsep dalam suatu bentuk yang sesuai untuk prosesi di dalam suatu sistem komputer, termasuk suatu program yang sesuai untuk memungkinkan suatu sistem komputer untuk melakukan suatu fungsi.

Pasal 173

Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik diantaranya meliputi teks, simbol, gambar, tanda-tanda, isyarat, tulisan, suara, bunyi, dan bentuk-bentuk lainnya yang telah diolah sehingga mempunyai arti.

Pasal 180

Kode akses adalah angka, huruf, simbol lainnya atau kombinasi diantaranya yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer, jaringan komputer, internet, atau media elektronik lainnya.

Pasal 181

Komputer adalah alat pemroses data elektronik, magnetik, optikal, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.

Pasal 186

Masuk adalah termasuk mengakses komputer atau masuk ke dalam sistem komputer.

Pasal 206

Sistem komputer adalah suatu alat atau perlengkapan atau suatu perangkat perlengkapan yang saling berhubungan atau terkait satu sama lain, satu atau lebih yang mengikuti suatu program, melakukan prosesi data secara otomatis.

---

<sup>115</sup> Diambil dari Draft RUU KUHP yang dihimpun oleh Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM).

Namun perlu disayangkan ketentuan perjudian sebagai tindak pidana kesusilaan yang diatur dalam konsep RUU KUHP dalam Pasal 503 dan 504<sup>116</sup> tersebut belum menyentuh terhadap eksistensi judi secara *online*. Untuk selanjutnya mungkin bisa dimasukkan dalam pasal atau ayat tersendiri terhadap perjudian secara *online*.

Selain itu, saat ini telah muncul dua draf RUU yang mencoba memberikan aturan hukum di internet. Kedua draf RUU tersebut adalah draf RUU Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik (RUU-IETE) yang dibuat atas kerjasama Tim Peneliti Lembaga Kajian Hukum dan Teknologi, Fakultas Hukum Universitas Indonesia (LKHT-FHUI) dengan Deperindag dan Draft Rancangan Undang-undang Pemanfaatan Teknologi Informasi (RUU-PTI) yang dibuat oleh Tim Universitas Padjajaran dengan Dirjen Postel. Meskipun kedua RUU ini tidak memasukan rumusan tentang delik perjudian, namun bila kita kaji terdapat beberapa ketentuan RUU ini yang dapat digunakan untuk menjerat tindakan yang termasuk dalam tindak pidana perjudian. Pada kedua RUU tersebut terdapat pengaturan sanksi pidana, antara lain :<sup>117</sup>

#### a. RUU PTI

Pasal 6 ayat (1)

- (1) Perdagangan yang dilakukan secara elektronik memiliki akibat hukum yang sama dengan perdagangan pada umumnya.

Pasal 8 ayat (1)

- (1) Dokumen elektronik memiliki kekuatan hukum sebagai alat bukti dan akibat hukum yang sama sebagaimana dokumen tertulis lainnya.

#### b. RUU IETE

Pasal 26

Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum mengakses, mengambil, mengubah, menggunakan, menggandakan, atau melakukan tindakan lain secara tanpa hak terhadap suatu informasi elektronik dan atau sistem elektronik, dipidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun dan atau denda sebanyak-banyaknya Rp 1 miliar.

<sup>116</sup> Diambil dari Draft RUU KUHP yang dihimpun oleh Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM).

<sup>117</sup> M. Sofyan Pulungan, *Pornografi, Internet dan RUU IETE*, yang dikutip dari Kontan No 36 Tahun VI, 10 Juni 2002. Diakses melalui [www.lkht.net/artikel\\_lengkap.php?id](http://www.lkht.net/artikel_lengkap.php?id).



Mengenai pertanggungjawaban pidana terhadap tindak pidana judi *online* yang mungkin dilakukan oleh korporasi, menurut Arief Amrullah terdapat kemungkinan-kemungkinan sebagai berikut :<sup>118</sup>

1. Pengurus korporasi sebagai pelaku, maka pengurusnyalah yang bertanggung jawab;
2. Korporasi sebagai pelaku dan pengurusnya yang bertanggungjawab;
3. Korporasi sebagai pelaku dan sekaligus sebagai yang bertanggungjawab.

Persoalan lain yang cukup signifikan dalam proses penegakan hukum atas kejahatan *cyber* yang berkaitan dengan tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicty*). Dalam ruang *cyber* pelaku pelanggaran seringkali menjadi sulit dijerat karena hukum dan pengadilan Indonesia tidak memiliki yurisdiksi terhadap pelaku dan perbuatan hukum yang terjadi, mengingat pelanggaran hukum bersifat transnasional tetapi akibatnya justru memiliki implikasi hukum di Indonesia.

Dalam hukum internasional dikenal tiga jenis yurisdiksi, yaitu yurisdiksi untuk menetapkan undang-undang (*the jurisdiction to prescribe*), yurisdiksi untuk penegakan hukum (*the jurisdiction to enforce*), dan yurisdiksi untuk menuntut (*the jurisdiction to adjudicate*).<sup>119</sup> Dalam kaitannya dengan hal tersebut, konsep RUU KUHP memberikan ketentuan mengenai perluasan asas berlakunya hukum pidana dan tempat terjadinya tindak pidana yang diharapkan dapat menjaring tindak pidana *cyber* di luar territorial Indonesia yang akibatnya terjadi di Indonesia. Rumusan tersebut tercantum pada Pasal 10 yang menyatakan:<sup>120</sup>

Tempat tindak pidana adalah :

- a. Tempat pembuat melakukan perbuatan yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan, atau
- b. Tempat terjadinya akibat yang dimaksud dalam peraturan perundang-undangan atau tempat yang menurut perkiraan pembuat akan terjadi akibat tersebut

Selain itu, dalam ketentuan Pasal 46 RUU IETE menyebutkan bahwa Pengadilan di Indonesia berwenang mengadili setiap tindak pidana di bidang teknologi informasi yang dilakukan oleh setiap orang, baik di Indonesia maupun

<sup>118</sup> Arief Amrullah, *Penanggulangan Kejahatan Korporasi, Loc. Cit.* Hal. 42.

<sup>119</sup> Ahmad M. Ramli, *Loc. Cit.*

<sup>120</sup> Barda Nawawi Arief, 2005, *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal. 146.

di luar Indonesia yang akibatnya dirasakan di Indonesia.<sup>121</sup> Sedangkan dalam penentuan hukum, diadakan perluasan dalam berlakunya hukum pidana nasional. Rumusan tersebut antara lain:<sup>122</sup>

#### Pasal 3

Ketentuan pidana dalam peraturan perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang yang melakukan:

- a. Tindak pidana di wilayah Negara Republik Indonesia,
- b. Tindak pidana dalam kapal atau pesawat udara Indonesia, atau
- c. *Tindak pidana di bidang teknologi informasi yang akibatnya dirasakan atau terjadi di wilayah Indonesia dan dalam kapal atau pesawat udara Indonesia.*

#### Pasal 4

Ketentuan pidana dalam peraturan perundang-undangan Indonesia berlaku bagi setiap orang di luar wilayah negara Republik Indonesia yang melakukan tindak pidana terhadap:

- a. Warga negara Indonesia,
- b. Kepentingan negara Indonesia yang berhubungan dengan :
  1. Keamanan negara atau proses kehidupan ketatanegaraan,
  2. Martabat Presiden dan/atau Wakil Presiden dan pejabat Indonesia di luar negeri,
  3. Pemalsuan dan peniruan segel, cap negara, materai, uang/mata uang, kartu kredit, perekonomian, perdagangan, dan perbankan Indonesia,
  4. Keselamatan/keamanan pelayaran dan penerbangan,
  5. Keselamatan/keamanan bangunan, peralatan dan asset nasional (negara Indonesia),
  6. *Keselamatan/keamanan peralatan komunikasi elektronik,*
  7. Tindak pidana jabatan/korupsi, dan/atau
  8. Tindak pidana pencucian uang.

Meski demikian, dalam proses penegakan hukum terhadap judi *online* masih instrumen internasional yang mengatur dan dipatuhi oleh semua negara di dunia seperti perkembangan pada abad pertengahan dengan munculnya asas, kebiasaan dan norma yang mengatur ruang *cyber* yang tumbuh dalam praktek dan diakui secara umum sebagai *Lex Mercatoria*, yaitu :<sup>123</sup>

<sup>121</sup> Diambil dari data Departemen Komunikasi dan Informasi melalui akses [www.depkominfo.com](http://www.depkominfo.com).

<sup>122</sup> Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Op. Cit. Hal. 145.

<sup>123</sup> Huala Adolf, 1996, *Aspek-Aspek Negara Dalam Hukum Internasional*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, Edisi I, Cet. 2, Hal. 144-145.



- a. *The theory of the Uploader<sup>124</sup> and Downloader<sup>125</sup>*, artinya hukum yang berlaku adalah tempat dimana pengakses informasi tersebut berasal. Berdasarkan teori ini, suatu negara dapat melarang dalam wilayahnya, kegiatan *uploading* dan *downloading* yang diperkirakan dapat bertentangan dengan kepentingannya. Misalnya, suatu negara dapat melarang setiap orang untuk *uploading* kegiatan perjudian dalam wilayah negara, dan melarang setiap orang dalam wilayahnya untuk *downloading* kegiatan perjudian tersebut
- b. *The law of the server*, artinya hukum yang berlaku adalah hukum tempat pelaku tindak pidana tersebut berasal. Berdasarkan teori ini, pendekatan yang dapat digunakan adalah memperlakukan *server* dimana *website* secara fisik berlokasi, yaitu dimana mereka dicatat sebagai data elektronik. Jadi, menurut teori ini sebuah *webpages* yang berlokasi di negara Indonesia harus tunduk pada hukum yang berlaku di Indonesia.
- c. *The theory of international space*, artinya hukum yang diberlakukan adalah hukum internasional berdasarkan perjanjian antar negara-negara. Berdasarkan teori ini pendekatan yang digunakan adalah mencoba menganalogikan hukum dalam *cyberspace* sebagaimana layaknya ruang angkasa yang bebas dan tidak tunduk pada suatu hukum atau kedaulatan negara manapun.

---

<sup>124</sup> *Uploader* adalah pihak yang memasukkan informasi kedalam suatu lokasi *cyberspace*.

<sup>125</sup> *Downloader* adalah pihak yang mengakses informasi.

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam pembahasan diatas, maka dapat penulis kemukakan beberapa pokok pikiran sebagai suatu kesimpulan dalam karya tulis skripsi ini, yaitu:

1. Berdasarkan kontruksi unsur-unsur delik dan unsur dapat dipidananya seseorang melakukan tindak pidana perjudian, terlihat adanya persesuaian proses perjudian yang dilakukan secara *online* dengan konstruksi unsur-unsur yang ada dalam ketentuan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Namun, efektifitas ketentuan tersebut dalam proses penegakan hukum terhadap judi *online* masih menjadi kendala dikarenakan belum adanya ketentuan hukum formal yang mengatur secara tegas mengenai informasi elektronik dalam ruang internet.
2. Penentuan *locus delicty* dalam hukum pidana mengenal teori perbuatan materiil, teori alat/instrumen, dan teori akibat. Berdasarkan teori tindakan materiil dan teori alat/instrumen, *locus delicty* [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) adalah Lantai 19 Gedung *World Trade Center*, Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Pusat. Sedangkan *locus delicty* [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com) berdasarkan teori tindakan materiil dan teori alat/instrumen adalah 57 Elizabetes Street, Riga, Latvia, LV-1772, sehingga pengadilan yang berhak memeriksa dan mengadili adalah negara Latvia. Namun, berdasarkan teori akibat, Indonesia memiliki hak yurisdiksi untuk menuntut (*the jurisdiction to adjudicate*) atas [www.PestaUndian.com](http://www.PestaUndian.com). sehingga diperlukan perluasan asas berlakunya hukum pidana dengan menerapkan asas teritorial (*teritorialiteit beginsel*), asas personal (*personaliteit beginsel*), asas perlindungan atau asas nasional pasif, asas universal (*universality beginsel*). Namun, proses penegakan hukumnya masih memiliki kendala karena berhubungan dengan yurisdiksi negara lain sehingga diperlukan intrumen internasional yang dipatuhi oleh semua negara di dunia dalam penentuan *locus delicty*.



3. Tindak pidana judi *online* merupakan kejahatan biasa yang ketentuannya sudah jelas diatur dalam KUHP, hanya saja dilakukan dengan teknologi canggih yaitu internet sehingga konsep kebijakan hukum pidana dalam regulasinya cukup dengan merubah dan menambah pasal-pasal atau ayat-ayat dalam KUHP. Dalam konsep RUU KUHP, RUU IETE, dan RUU PTI sudah mencakup delik yang berhubungan dengan komputer dan internet, namun ketentuan judi *online* tidak disebut dalam RUU tersebut. Untuk itu, perlu ditambah pasal atau ayat terutama dalam konsep KUHP untuk perjudian secara *online*. Selain itu, dalam hubungannya dengan penentuan *locus delicty* RUU KUHP memberikan perluasan asas berlakunya hukum pidana dan tempat terjadinya tindak pidana, namun masih diperlukan instrumen hukum internasional dalam wilayah *cyber* yang mengatur dan dipatuhi oleh seluruh negara di dunia seperti asas/kebiasaan yang berkembang pada abad pertengahan yang mengatur ruang *cyber* dan diakui sebagai *lex mercantoria* atau *the law of merchant*, yaitu :
  - a. *The theory of the Uploader and Downloader*, artinya hukum yang berlaku adalah tempat dimana pengakses informasi tersebut berasal.
  - b. *The law of the server*, artinya hukum yang berlaku adalah hukum tempat pelaku tindak pidana tersebut berasal atau tempat dimana situs tersebut terdaftar sebagai informasi elektronik.
  - c. *The theory of international space*, artinya hukum yang diberlakukan adalah hukum internasional berdasarkan perjanjian antar negara-negara.

#### 4.2 Saran

Harapan dan saran penulis setelah mengkaji dan mengetahui tentang perkembangan kejahatan perjudian dalam modus *cyber* baik secara materiil delik maupun kemungkinan kebijakan pidana, yaitu:

1. Diperlukan rekontruksi terhadap unsur-unsur delik yang terdapat dalam kejahatan *cyber* karena melihat kejahatan didalamnya jauh berbeda dengan kejahatan konvensional.

2. Diperlukan adanya instrumen internasional dalam hukum pidana yang mengikat semua negara di dunia karena kasus judi *online* sebagai bagian dari kejahatan *cyber space* melintasi wilayah teritorial dan yurisdiksi kedaulatan suatu negara, sehingga penegakan hukum atas tindak pidana tersebut berdasarkan *locus delicty* dapat dilaksanakan dan ditegakkan.
3. Keberadaan *cyber law* baik melalui pembuatan undang-undang khusus atau diintegrasikan dalam KUHP sebagai kebijakan hukum pidana sangat mendesak diperlukan untuk mengungkap kejahatan *cyber* sehingga tidak ada lagi kejahatan yang berlaku dalam masyarakat tidak dapat diungkap oleh aparat hukum karena tidak adanya ketentuan hukum..



## DAFTAR PUSTAKA

- Adolf, Huala, 1996, *Aspek-Aspek Negara Dalam Hukum Internasional*, Edisi I Cet. 2. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Amrullah, M. Arief, 2003, *Money Laundering, Tindak Pidana Pencucian Uang; Reorientasi Kebijakan Penanggulangan dan Kerjasama Internasional*, Malang : Banyumedia Publishing.
- \_\_\_\_\_, 1999, *Penanggulangan Kejahatan Korporasi*, Diklat Fakultas Hukum Universitas Jember.
- Anwari, Moch., 1986, *Hukum Pidana Bagian Khusus (KUHP Buku II) Jilid II*, Bandung : Alumni.
- Atmasasmita, Romli, 1997, *Tindak Pidana Narkotika Transnasional Dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamzah, Andi, 1993, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika.
- Kartono, Kartini, 2001, *Patologi Sosial Jilid I*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Lamintang, P.A.F., 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Lubis, Solly, 1989, *Serba-Serbi Politik dan Hukum*, Bandung: Mandar Maju.
- Makarim, Edmon, 2004, *Kompilasi Hukum Telematika*, Cet. II, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Marzuki, Peter Mahmud, 2006, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Kencana.
- Moeljatno, 1999, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, Jakarta : Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_, 1995, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Nawawi Arief, Barda, 1996, *Bunga Rampai Kebijakan Pidana*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- \_\_\_\_\_, 2005, *Pembaharuan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Prasetyo, Teguh dan Abdul Halim Barkatullah, 2005, *Politik Hukum Pidana: Kajian Kebijakan Kriminalisasi dan Dekriminalisasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Sadli, Saparinah, 1976, *Persepsi Sosial Mengenai Perilaku Menyimpang*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Soesilo, R., 1988, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta Komentar-Komentarnya*, Bogor: Politeia.
- Suharto, 1996, *Hukum Pidana Materiil; Unsur-Unsur Obyektif Sebagai Dasar Dakwaan*, Edisi II, Jakarta: Sinar Grafika.
- Sukanto, Soerjono, 1986, *Kriminologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wisnubroto, Al. dan G. Widiartana, 2005, *Pembaharuan Hukum Acara Pidana*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Wisnubroto, Al., 1999, *Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer*, Yogyakarta : Universitas Atmajaya.

**Skripsi :**

- M. Ramdan Andri. G.W., *Perbandingan Asas Tanggung Jawab Secara Langsung dan Seketika (Strict Liability) Dalam Hukum Lingkungan di Indonesia dan Belanda*, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Indonesia tahun 1999.

**Surat Kabar :**

- Republika, 9 Maret 2006, *Membuang Hak dan Uang: Posisi Konsumen Dalam Mengikuti Perjudian Online Begitu Lemah*.
- Suara Merdeka, 12 Februari 2004, *Judi Lewat Internet Akan Ditindak*.

**Internet :**

- Ahmad M. Ramli, *Prinsip-Prinsip Cyber Law Dan Kendala Hukum Positif Dalam Menanggulangi Cyber Crime*, Diakses melalui <http://www.geocities.com>.
- Edmon Makarim, 2001, *Rancangan Undang-Undang Informasi Elektronik Dan Transaksi Elektronik Dalam Hukum Telematika*. Diakses melalui [www.geocities.com/bokur2001V/ruudlmduniatelematika.html](http://www.geocities.com/bokur2001V/ruudlmduniatelematika.html)



- <http://www.hukumonline.com>, *Indobetonline.com; Kenapa Belum Tutup?*, Diakses melalui [priyadi.net/archives/2005/06/30/indobetonlinecom-kenapa-belum-tutup/](http://priyadi.net/archives/2005/06/30/indobetonlinecom-kenapa-belum-tutup/).
- <http://www.suaramerdeka.com/harian/0402/pem6.html>.
- <http://www.republika.co.id>, *Judi Internet Dengan SK Mensos*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).
- <http://www.republika.co.id>, *Dari Latvia Ancam Indonesia*, Diakses melalui [http://www.republika.co.id/koran\\_detail.asp?id=236339&kat\\_id](http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=236339&kat_id).
- <http://www.siharharapan.co.id>, *Di Duga Disalahgunakan Untuk Judi Bola Depsos Perpanjang Izin Operasi Indobetonline*, Diakses melalui <http://www.siharharapan.co.id/berita/0504/19/jab02.html>.
- <http://www.suarapembaharuan.com>, *Judi Lewat Internet Marak, Polisi Harus Bertindak*, Diakses melalui <http://www.suarapembaharuan.com/suarapembaharuandaily/0605/19/detail.html>.
- Jahanes Papu, 2002, *Perilaku Judi*, Team e-psikologi, Diakses melalui <http://www.e-psikologi.com/sosial/280602.html>.
- Johanes Papu, 2002, *Sejarah dan Jenis Perjudian*, Diakses melalui <http://www.e-psikologi.com/sosial/280602b.html>.
- Mohammad Iqbal Rasyid, 2003, *Perlindungan Hukum Pada Pemanfaatan Teknologi Informasi*, Diakses melalui <http://www.pemantauperadilan.com>.
- Onno W. Purbo, 2000, *Judi Dan Gambling di Internet*, Diakses melalui [http://www.google.com\\_onno.vlsm.org/v09/onno-ind-1/application/judi-gambling-di-internet-02-2000.rtf](http://www.google.com_onno.vlsm.org/v09/onno-ind-1/application/judi-gambling-di-internet-02-2000.rtf)
- Pram, 2004, *Membuang Hak dan Uang; Jalan Terus*, Diakses melalui <http://www.komputeraktif.com/%5CKONSUMENAKTIF.asp?judul=KONSUMEN%20AKTIF%&tahun=2004&edisi76>.

**Lampiran I**

**UNDANG-UNDANG PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 7 TAHUN 1974  
TENTANG PENERTIBAN PERJUDIAN**

**DENGAN RAKHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA**

- Menimbang: a. Bahwa perjudian pada hakikatnya bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara;
- b. Bahwa oleh karena itu perlu diadakan usaha-usaha untuk menertibkan perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju kepenghapusannya sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia;
- c. Bahwa ketentuan-ketentuan dalam. Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad Tahun 1935 Nomor 526), telah tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan;
- d. Bahwa ancaman hukuman didalam pasal-pasal Kitab Undang-undang Hukum Pidana mengenai perjudian dianggap tidak sesuai lagi sehingga perlu diadakan perubahan dengan memperberatnya;
- e. Bahwa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas perlu disusun Undang-undang tentang Penertiban Perjudian.
- Mengingat: 1. Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 5 ayat (1) dan Pasal 20 ayat (1);
2. Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Nomor IV/MPR/1973 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara;
3. Kitab Undang-undang Hukum Pidana Pasal 303 ayat (1), (2) dan (3) dan Pasal 542 ayat (1) dan (2);
4. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1974 tentang Pokok-pokok Pemerintahan di Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 38 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3037).



**Dengan Persetujuan  
DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA**

**MEMUTUSKAN:**

Menetapkan: UNDANG-UNDANG TENTANG PENERTIBAN PERJUDIAN.

**Pasal 1**

Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

**Pasal 2**

- (1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.
- (2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah.
- (3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.
- (4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis.

**Pasal 3**

- (1) Pemerintah mengatur penertiban perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-undang ini.
- (2) Pelaksanaan ayat (1) pasal ini diatur dengan Peraturan Perundang-undangan.

**Pasal 4**

Terhitung mulai berlakunya peraturan Perundang-undangan dalam rangka penertiban perjudian dimaksud pada Pasal 3 Undang-undang ini, mencabut Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad Tahun 1935 Nomor 526).

**Pasal 5**

- (1) Undang-undang ini berlaku pada tanggal diundangkan.

- (2) Agar setiap orang dapat mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta,  
pada tanggal 6 Nopember 1974  
**PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,**

ttd

**SOEHARTO**  
**JENDERAL TNI**

Diundangkan di Jakarta  
pada tanggal 6 Nopember 1974

**MENTERI SEKRETARIS NEGARA REPUBLIK INDONESIA,**

ttd

**SUDHARMONO, S H**

**LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1974/54;  
TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA NOMOR 3040**



**PENJELASAN  
ATAS  
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 7 TAHUN 1974  
TENTANG PENERTIBAN PERJUDIAN**

**UMUM**

Bahwa pada hakekatnya perjudian adalah bertentangan dengan Agama, Kesusilaan, dan Moral Pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa, dan Negara. Namun melihat kenyataan dewasa ini, perjudian dengan segala macam bentuknya masih banyak dilakukan dalam masyarakat, sedangkan ketentuan-ketentuan dalam Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) dengan segala perubahan dan tambahannya, tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai ekses yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Meskipun kenyataan juga menunjukkan, bahwa hasil perjudian yang diperoleh Pemerintah, baik Pusat maupun Daerah, dapat digunakan untuk usaha-usaha pembangunan, namun ekses negatifnya lebih besar daripada ekses positifnya.

Apabila Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Nomor IV/MPR/1973 BAB II huruf C angka 5 menyimpulkan, bahwa usaha pembangunan dalam bidang materiil tidak boleh melantarkan usaha dalam bidang spiritual, malahan kedua bidang tersebut harus dibangun secara simultan, maka adanya dua kepentingan yang berbeda tersebut perlu segera diselesaikan. Pemerintah harus mengambil langkah dan usaha untuk menertibkan dan mengatur kembali perjudian, membatasinya sampai lingkungan sekecil-kecilnya, untuk akhirnya menuju ke penghapusannya sama sekali dari seluruh wilayah Indonesia.

Perjudian adalah salah satu penyakit masyarakat yang manunggal dengan kejahatan, yang dalam proses sejarah dari generasi ke generasi ternyata tidak mudah diberantas. Oleh karena itu pada tingkat dewasa ini perlu diusahakan agar masyarakat menjauhi melakukan perjudian, perjudian terbatas pada lingkungan sekecil-kecilnya, dan terhindarnya ekses-ekses negatif yang lebih parah, untuk akhirnya dapat berhenti melakukan perjudian. Maka untuk maksud tersebut perlu mengklasifikasikan segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumannya, karena ancaman hukuman yang sekarang berlaku ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera. Selanjutnya kepada Pemerintah ditugaskan untuk menertibkan perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-undang ini, antara lain dengan mengeluarkan peraturan perundang-undangan yang diperlukan untuk itu.

## **PASAL DEMI PASAL**

### **Pasal 1**

Cukup jelas

### **Pasal 2**

Cukup jelas

### **Pasal 3**

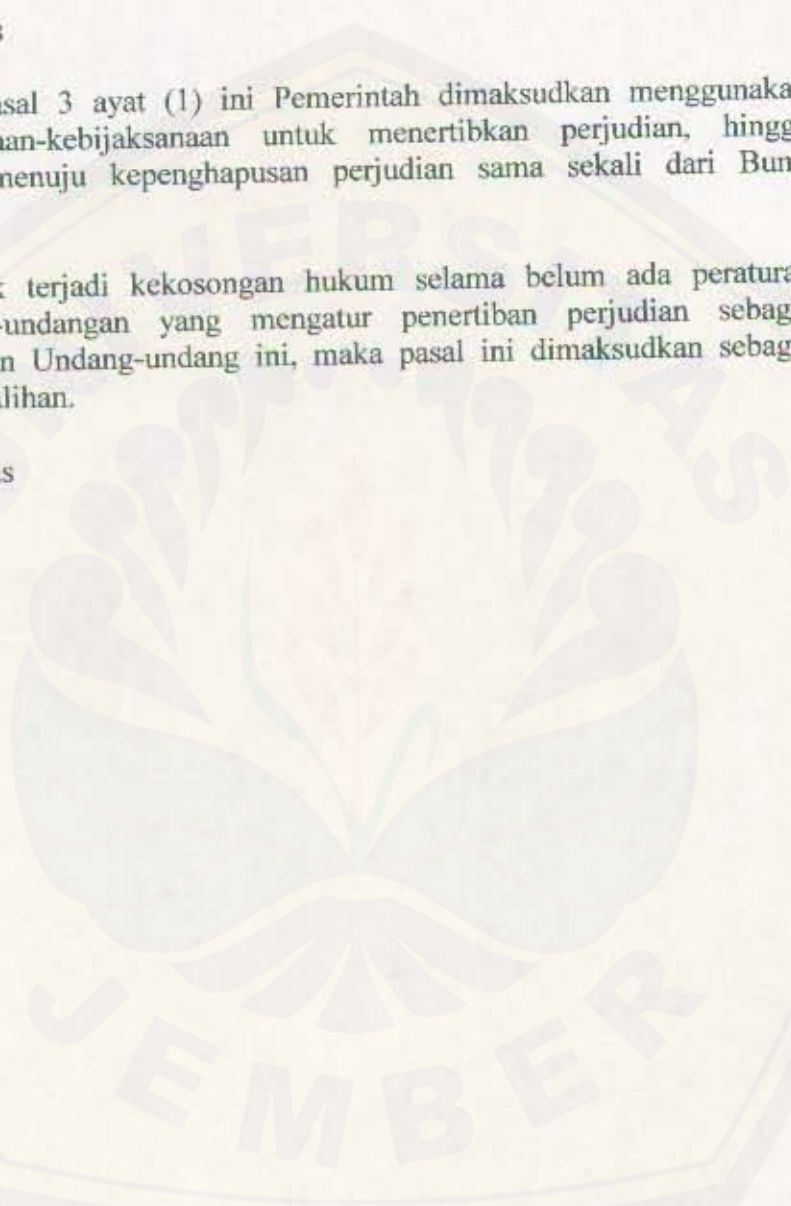
Dengan Pasal 3 ayat (1) ini Pemerintah dimaksudkan menggunakan kebijaksanaan-kebijaksanaan untuk menertibkan perjudian, hingga akhirnya menuju kepenghapusan perjudian sama sekali dari Bumi Indonesia

### **Pasal 4**

Agar tidak terjadi kekosongan hukum selama belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur penertiban perjudian sebagai pelaksanaan Undang-undang ini, maka pasal ini dimaksudkan sebagai aturan peralihan.

### **Pasal 5**

Cukup jelas





**Lampiran 2**

**PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 9 TAHUN 1981  
TENTANG  
PELAKSANAAN PENERTIBAN PERJUDIAN**

**PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA**

- Memimbang:
- a. Bahwa penertiban perjudian sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040) di maksudkan untuk membatasi perjudian sampai lingkungan sekecil-kecilnya untuk akhirnya menuju ke penghapusan sama sekali dari seluruh Wilayah Indonesia;
  - b. Bahwa berdasarkan perkembangan keadaan pada saat sekarang ini dipandang sudah tiba waktunya untuk mengupayakan penghapusan segala bentuk dan jenis perjudian di seluruh Wilayah Indonesia; bahwa untuk maksud tersebut dan dalam rangka mengatur tentang 75 pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dipandang perlu untuk melarang pemberian izin penyelenggaraan perjudian dalam suatu Peraturan Pemerintah:
- Mengingat:
1. Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945;
  2. Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-undang Hukum Pidana;
  3. Undang-undang Nomor 5 Tahun 1974 tentang Pokok-pokok Pemerintahan Di Daerah (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 38, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3037);
  4. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040);

**MEMUTUSKAN:**

Menetapkan: **PERATURAN PEMERINTAH TENTANG PELAKSANAAN PENERTIBAN PERJUDIAN.**

Pasal 1

- (1). Pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian dilarang, baik perjudian yang diselenggarakan di kasino, di tempat-tempat keramaian.
- (2). Izin penyelenggaraan perjudian yang sudah diberikan, dinyatakan dicabut dan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Maret 1981,

Pasal 2

Berdasarkan ketentuan Pasal 4 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040), dengan berlakunya Peraturan Pemerintah ini dinyatakan tidak berlaku lagi semua peraturan perundang-undangan tentang Perjudian yang bertentangan dengan Peraturan Pemerintah ini.

Pasal 3

Hal-hal yang berhubungan dengan larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian yang belum diatur di dalam Peraturan Pemerintah ini akan diatur

Pasal 4

- (1). Peraturan Pemerintah ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.
- (2). Agar supaya setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Pemerintah ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta  
pada tanggal 28 Maret 1981

**PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA**

ttd

**SOEHARTO**

Diundangkan di Jakarta  
pada tanggal 28 Maret 1981

**MENTERI SEKRETARIS NEGARA REPUBLIK INDONESIA,**

ttd

**SUDHARMONO, SH.**



**PENJELASAN  
ATAS  
PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 9 TAHUN 1981  
TENTANG  
PELAKSANAAN UNDANG-UNDANG NOMOR 7 TAHUN 1974  
TENTANG PENERTIBAN PERJUDIAN**

**UMUM**

Bahwa pada hakekatnya perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara. Ditinjau dari kepentingan Nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai eses yang negatif dan merugikan moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Meskipun dari hasil izin penyelenggaraan perjudian yang diperoleh Pemerintah, baik Pusat maupun Daerah, dapat digunakan untuk usaha-usaha pembangunan, namun akibat-akibat negatifnya pada dewasa ini lebih besar daripada kemanfaatan yang diperoleh. Oleh karena itu Pemerintah menganggap perlu untuk menghentikan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, demi ketertiban, ketenteraman, dan kesejahteraan masyarakat.

Dengan demikian tidak ada lagi perjudian yang diizinkan, sehingga segala jenis perjudian merupakan tindak pidana kejahatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040). Peraturan Pemerintah ini yang merupakan pelaksanaan Pasal 3 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, mengatur mengenai larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah, baik yang diselenggarakan di Kasino, di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, tidak berarti dilarangnya penyelenggaraan permainan yang bersifat keolahragaan, hiburan, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian.

**PASAL DEMI-PASAL**

**Pasal 1**

**Ayat (1)**

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud dalam Pasal ini, meliputi:

- a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:  
Roulette; Blackjack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot machine (Jackpot); Ji Si Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran

atau papan yang berputar (Paseran); Pachinko; Poker; Twenty One; Hwa-Hwe; Kiu-kiu.

- b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:  
Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak; Lempar Gelang; Lempar Uang (Coin); Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak berputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu domba/kambing; Pacu kuda; Karapan sapi; Pacu anjing; Hailai; Mayong/Macak; Ere-ere.
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan;  
Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Pacu kuda; Karapan sapi; Adu domba/kambing.
- d. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c termaksud diatas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan, dan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian.

#### Ayat (2)

Izin penyelenggaraan perjudian yang dimaksud dalam ayat ini baik yang diberikan oleh Pemerintah Pusat maupun Pemerintah Daerah sesuai dengan kewenangan masing-masing. Termasuk dalam ketentuan Pasal ini segala bentuk judi buntut sebagaimana dimaksud dalam Keputusan Presiden Nomor 133 Tahun 1965 yang menetapkan permainan judi buntut sebagai kegiatan subversi. Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin akan timbul di masa yang akan datang sepanjang termasuk katagori perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

#### Pasal 2

Cukup jelas.

#### Pasal 3

Cukup jelas.

#### Pasal 4

Cukup jelas

