

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada dasarnya perjudian bertentangan dengan agama, nilai agama dan moralitas Pancasila serta membahayakan kepentingan masyarakat, bangsa, negara dan nasional. Perjudian adalah tindak pidana yang tidak dapat disangkal publik. Sebenarnya perjudian bukanlah suatu hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, kebiasaan berjudi sudah ada sejak dahulu kala. Kejahatan perjudian mempunyai banyak pengaruh, antara lain faktor ekonomi dan sosial yang berperan dalam berkembangnya perjudian. Seiring berjalannya waktu, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan banyak bentuk yang berbeda. Perjudian umumnya dianggap sebagai kejahatan. Pelanggaran perjudian atau ikut serta dalam permainan untung-untungan dilarang keras berdasarkan peraturan pidana dalam Pasal 303 KUHP.

Perjudian membawa dampak negatif terhadap moralitas dan sosio-psikologi, khususnya pada generasi muda. Di satu sisi, perjudian merupakan kejahatan sosial yang sulit diatasi dan keberadaannya sudah ada sejak peradaban manusia ada. Permainan untung-untungan atau “judi” atau “judi” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “permainan pertaruhan uang”. Permainan untung-untungan kemudian melibatkan “mempertaruhkan sejumlah uang atau properti dalam permainan tebak-tebakan, dengan tujuan memperoleh jumlah atau aset yang lebih besar dari jumlah atau aset-aset asli’.” (Poerwadarminta, 1995:419). Akibat negatif

dari perkembangan teknologi saat ini bermacam-macam dan dapat meningkatkan pola kejahatan yang perlu ditanggapi secara serius. Jika kejahatan ini tidak ditangani secara tegas maka akan berdampak buruk dan berdampak pada kehidupan masyarakat. Kejahatan internet merupakan akibat dari penyalahgunaan teknologi informasi dan mengancam banyak negara karena pelakunya juga berasal dari berbagai negara. Kejahatan dunia maya merupakan kejahatan yang sulit diberantas karena berbeda dengan kejahatan biasa. Di Indonesia, berbagai jenis kejahatan dunia maya telah menyebar termasuk pornografi, perusakan situs web, peretasan, game online, dan lain-lain.

Salah satu alat yang biasa digunakan dalam permainan untung-untungan online adalah telepon genggam dan komputer, dimana telepon genggam digunakan sebagai alat komunikasi sedangkan komputer sebagai alat komunikasi utama. Nyaman untuk bekerja, namun pada prinsipnya sama saja, dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Alat untuk melakukan kejahatan atau pelanggaran ringan. *Cybercrime* sendiri merupakan bentuk atau aspek baru kejahatan yang kini mendapat perhatian luas di dunia internasional. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif, karena di satu sisi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, namun di sisi lain merupakan sarana efektif dalam melakukan pelanggaran hukum. Kemajuan teknologi komputer dan internet juga mempengaruhi pertumbuhan kejahatan terkait perjudian.

Manfaatkan kedua alat ini. Kejahatan jenis ini tidak mudah dihilangkan di masyarakat, apalagi karena sifatnya yang lebih privat dan tertutup, sehingga menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi pelakunya untuk melakukan

kejahatan tersebut. Perjudian online diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58). Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa berikut :

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Banyaknya jenis-jenis permainan judi Online tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi Online adalah sebagai berikut :

1. Poker Online
2. Togel Online
3. Casino Online
4. Permainan Judi Bola Online
5. Judi Slot Online

Setiap jenis judi Online diatas sangat banyak di mainkan oleh masyarakat dan sangat banyak peminatnya. Namun, diantara keempat jenis judi online tersebut, dapat dipastikan permainan judi togel yang sangat banyak di mainkan oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia, yang dikerenakan karena besarnya jumlah keuntungan yang didapat dari permainan judi togel ini. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, kegiatan berjudi pun mengalami peralihan ke judi online yang lebih praktis dan lebih aman

dilakukan. Fenomena judi online yang sekarang marak terjadi adalah judi slot online, yang banyak sekali ditemukan di tengah masyarakat terutama di warung-warung internet, atau dengan menggunakan laptop dalam menjalankan aktivitas tersebut, atau bahkan lewat smartphone yang memiliki fasilitas pendukung pendukung bermain judi togel online. Salah satu kemudahan yang ditemukan dalam judi online adalah dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja sebab bandar-bandar judi online yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dijalankan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone.

Dalam pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online dengan mengirimnya lewat M-Banking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. Dengan adanya komputer dalam jaringan skala yang luas, hal ini tentunya akan menjadikan keuntungan yang besar daripada judi konvensional. Khusus untuk kegiatan perjudian online, Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE mengancam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Pasal 303 bis KUHP turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.

Ruang gerak baru yang dihasilkan oleh internet menimbulkan berbagai peristiwa-peristiwa sosial, dimana pola kehidupan dunia maya sama seperti halnya dengan yang terjadi di dunia nyata, di dalamnya terdapat komunikasi, proses sosial, kontrol sosial, hingga perkembangan kejahatan yang dapat menimbulkan

munculnya perubahan sosial. Menurut Satjipto Raharjo, munculnya suatu perubahan pada masyarakat disebabkan oleh banyak alasan yang dapat dikemukakan dan salah satu penyebab dari perubahan sosial ini adalah perubahan dan penerapan yang dihasilkan oleh teknologi modern dewasa (Sulaeman, 2014).

Dengan adanya interaksi sosial tersebut, hubungan sosial yang menyimpang dalam bentuk kejahatan (crime), akan ikut menyesuaikan sesuai dengan pola yang baru tersebut (T.Situmeang, 2020). *Cybercrime* merupakan suatu kegiatan kejahatan yang terjadi pada dunia maya yang penggunaannya menjadikan jaringan komputer sebagai alat dan mediana adalah jaringan internet. Pengertian *cyber crime* apabila merujuk pada perkembangan sekarang dapat diartikan secara sederhana yaitu suatu perbuatan kejahatan yang terjadi di dunia maya dan komputer yang menggunakan kecanggihan teknologi internet sebagai media utama dalam melakukan perbuatan kejahatan. Kejahatan yang terjadi di dunia maya mempunyai sifat non- violence atau bersifat tidak menyebabkan kekacauan yang terlihat oleh fisik berbeda dengan kejahatan konvensional yang dapat menyebabkan kekacauan yang terlihat (Haryadi, 2012).

Pelaku kejahatan di dunia maya juga tidak terbatas pada usia tertentu, pelaku cyber crime lebih luas dan universal cangkupannya dan biasanya dilakukan oleh orang-orang yang paham menggunakan internet. Apabila melihat fakta yang terjadi didalam masyarakat sekarang, kejahatan terhadap teknologi informasi dan komunikasi begitu marak terjadi. Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi telah banyak terjadi pelanggaran yang sangat merugikan berbagai pihak. Salah satu jenis kejahatan yang memanfaatkan internet adalah di

kembangkannya tindak pidana perjudian melalui internet yang disebut sebagai permainan judi online.

Pembuktian sangat berperan utama dalam suatu proses pemeriksaan di pengadilan, dimana pembuktian inilah yang akan menentukan nasib terdakwa. Upaya yang dilakukan dalam menangani permasalahan tersebut adalah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, atau lebih dikenal dengan UU ITE. UU ITE dalam hal ini mengatur mengenai perbuatan judi online yang tercantum pada Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. yang menyatakan : "setiap orang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat di aksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Dengan adanya lebih dari satu peraturan yang mengatur mengenai perbuatan judi yaitu Pasal 303 KUHP dan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka berlaku asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis*. Pada suatu hukum terdapat istilah asas hukum yang merupakan suatu ketentuan dasar serta prinsip-prinsip yang abstrak yang biasanya melatarbelakangi peraturan yang ada dan penerapan hukumnya. Asas adalah landasan atau sesuatu yang dijadikan sebagai petunjuk dalam mengeluarkan pendapat, berpikir, atau bertindak. Salah satu asas yang berlaku pada hukum pidana adalah asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* yang memiliki pengertian bahwa Undang-Undang yang mengatur secara khusus mengenyampingkan Undang-Undang yang umum. Hal ini berarti apabila terdapat dua ketentuan undang-undang yang mengatur perbuatan yang

sama, maka peraturan yang bersifat khusus dan spesifik akan lebih didahulukan penerapannya dibandingkan peraturan yang sifatnya mengatur secara umum.

Di bawah ini merupakan data dari perkara tindak pidana judi online yang ditangani oleh Pengadilan Negeri Singaraja:

**Tabel 1. Data Tentang Perkara Tindak Pidana Perjudian Online Pada Pengadilan Negeri Singaraja Periode 1 Januari 2020 s.d. 31 Agustus 2023**

No.	Tahun Register	Nomor Perkara	Klasifikasi	Tanggal Pendaftaran Perkara	Tanggal Perkara Putus
1.	2020	Nihil	-	-	-
2.	2021	86/Pid.B/2021/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	19 Mei 2021	8 Juli 2021
		87/Pid.B/2021/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	19 Mei 2021	14 Juli 2021
		199//Pid.B/2021/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	29 November 2021	24 Januari 2022
3.	2022	65//Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	17 Mei 2022	28 Juni 2022
		87//Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	6 Juli 2022	12 September 2022
		139//Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	17 Oktober 2022	27 Desember 2022
		145/ Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	31 Oktober 2022	13 Desember 2022
		147/Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	31 Oktober 2022	20 Desember 2022

		164/Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	1 Desember 2022	19 Januari 2023
		165/ Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	1 Desember 2022	19 Januari 2023
	4.	27/ Pid.B/2022/PN Sgr	Kejahatan Perjudian (Online)	30 Maret 2023	31 Mei 2023

**Sumber: Pengadilan Negeri Singaraja**

Di Pengadilan Negeri Singaraja terdapat perkara perjudian online dari tahun 2020, dilihat dari tabel, bahwa perkara perjudian online meningkat pada tahun 2022, hal ini seharusnya memperhatikan penanganan perkara perjudian online agar ditingkatkan dan diperhatikan dengan baik. Dalam penelitian ini penanganan perkara yang akan diteliti yaitu pada tahun 2023, dimana perjudian online dilakukan oleh terdakwa Dewa Putu Budiari dengan perkara tindak pidana kasus perjudian online (Togel Online).

Hal demikian terjadi seperti pada kasus Perjudian yang dilakukan dengan menggunakan media online pada putusan perkara Nomor: 27/PID.B/2023/PN SGR. Putusan Pengadilan Negeri Singaraja dengan Nomor 27/PID.B/2023/PN SGR telah mengadili kasus perjudian online yang dilakukan oleh terdakwa Dewa Putu Budiari dimana putusan berisi proses, alat bukti, serta barang bukti yang digunakan oleh Dewa Putu Budiari atas perbuatannya melakukan tindak pidana perjudian online. Dalam putusan barang bukti yang digunakan yaitu:

1. 1 (satu) buah HP Oppo warna hitam beserta sim card berisi pasangan nomor togel Sidney online ;

2. 1 (satu) buah ATM BRI dengan nomor rekening 475801019919536 ;

Dirampas untuk dimusnahkan;

1. Uang tunai sebesar Rp. 400.000,- (empat ratus ribu rupiah);

Dirampas untuk Negara;

1. Membebaskan kepada Terdakwa untuk membayar biaya perkara sejumlah Rp5.000,00 (lima ribu rupiah);

Dalam permasalahan di atas, dapat dikatakan adanya konflik norma dimana satu objek pengaturan terdapat dua norma yang saling bertentangan sehingga terhadap objek pengaturan tersebut hanya dapat diterapkan salah satu norma saja dan mengakibatkan norma lainnya harus dikesampingkan. Berkaitan dengan ini, dikenal juga istilah tumpang tindih pengaturan, yaitu kondisi dimana suatu pengaturan diatur dalam dua peraturan yang berbeda. Kondisi tumpang tindih ini pada dasarnya tidak terlalu menjadi masalah dalam penerapannya jika pengaturan tersebut tidak bertentangan satu dengan yang lainnya. Namun demikian, pengaturan yang tumpang tindih sedapat mungkin harus dihindari. Disamping pengaturan tersebut merupakan hal yang mubazir karena tidak mengubah daya laku pengaturan sebelumnya, mengatur kembali hal yang sudah diatur dengan kurang teliti dan hati-hati dapat menimbulkan perbedaan penafsiran dalam penerapannya. Dari uraian latar belakang diatas penulis tertarik mengambil judul penelitian “Analisis Yuridis Penanganan Perkara Tindak Pidana Judi Online Pada Putusan Nomor 27/Pid.B/2023/Pn Sgr Berdasarkan Asas Lex Specialis”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut;

1. Berkembangnya permainan judi dari yang bersifat konvensional menjadi permainan judi online melalui internet;
2. Permainan judi adalah tindak pidana yang diatur dalam KUHP dan UU ITE;
3. Kehidupan dunia maya yang disebabkan oleh kemajuan internet telah menimbulkan kejahatan di dalam dunia maya (*Cyber Crime*);
4. Pada putusan nomor 27/PID.B/2023/PN SGR tindakan terdakwa dalam melakukan perjudian menggunakan media internet namun dakwaan tidak menggunakan salah satu alat bukti elektronik untuk lebih meyakinkan hakim bahwa terdakwa dapat dikenakan pasal 27 ayat (2) UU ITE;
5. Hakim dalam mengadili terdakwa tidak memperhatikan pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai peraturan yang mengatur secara khusus mengenai permainan judi online;
6. Putusan Pengadilan Negeri Nomor 27/PID.B/2023/PN SGR terkait tindak pidana perjudian online tidak memperhatikan Asas *lex specialis derogate legi generalis* dimana UU ITE merupakan *lex specialist* yang mengatur secara khusus tindak pidana perjudian online melalui internet, sedangkan KUHP bersifat umum (*lex generalis*).

### 1.3 Perbatasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan mengenai kasus permainan judi online, dengan tujuan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah maka penulis membatasi masalah ini hanya terkait penanganan Perkara Tindak Pidana Judi Online Pada Putusan Nomor 27/PID.B/2023/PN SGR sehingga tidak meluas dan keluar dari tujuan pembahasan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menemukan beberapa permasalahan yang dicantumkan dalam penelitian ini, dan dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana Penerapan Hukum Dalam Putusan Nomor: 27/PID-B/2023/PN-SGR ditinjau dari asas *lex specialis*?
2. Bagaimana Pertimbangan Hakim Pada Putusan Nomor: 27/PID-B/2023/PN-SGR?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dapat di formalisasikan sebagai berikut;

1. Untuk menganalisis Penerapan Hukum Dalam Putusan Nomor: 27/PID-B/2023/PN-SGR ditinjau dari asas *lex specialis*.
2. Untuk menganalisis Pertimbangan Hakim Pada Putusan Nomor: 27/PID-B/2023/PN-SGR.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat secara;

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian dari skripsi ini nantinya dapat memberikan manfaat sebagai suatu bahan kajian lebih lanjut untuk para akademis sehingga memunculkan konsep- konsep ilmiah yang pada regenerasinya dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu hukum. Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sebagai penambah wawasan terkait pembuktian dan penanganan perkara tindak pidana judi online.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai pedoman dan penambah informasi bagi berbagai kalangan khususnya bagi aparat penegak hukum dalam melakukan tindakan-tindakan terutama mengenai perkara tindak pidana judi online dan bagi masyarakat penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pedoman dalam memahami dan menggunakan serta memanfaatkan kecanggihan alat teknologi, sehingga penggunaan komputer dan jaringan internet tidak disalahgunakan karena hal tersebut merupakan perbuatan yang dilarang dalam undang-undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE).