

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah meningkat.<sup>1</sup> Semua jenis informasi dapat diakses melalui internet, kemajuan yang dibawa oleh dunia maya telah membawa banyak perubahan, mulai dari perubahan positif maupun negatif. Salah satu perubahan positif yang nampaknya begitu pesatnya adalah kenyamanan komunikasi, sebelumnya kita harus menggunakan telepon, saling berkirim surat atau mengobrol lewat komputer, dll. Sekarang sudah cukup menggunakan telepon genggam dengan kuota internet. Dampak negatif dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi banyak terjadi berbagai bentuk kejahatan baru, salah satunya perjudian dengan memanfaatkan internet atau lebih dikenal dengan judi *online*. Cara berjudi yang tidak mengharuskan para pelaku bertatap muka secara langsung dapat dikatakan lebih aman dan praktis.

Pada dasarnya judi secara konvensional (tradisional) atau online merupakan pelanggaran terhadap agama, kesusilaan, dan norma hukum, serta berdampak buruk terhadap kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, terutama generasi muda. Di satu pihak judi merupakan problem sosial yang sulit

---

<sup>1</sup>Isnaini, E. "Tinjauan yuridis normatif perjudian online menurut hukum positif di indonesia", *Jurnal Independent*, Vol. 5 No.1 (2017), hlm.23.

ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia.<sup>2</sup> Di dunia maya, perjudian adalah salah satu komunitas bisnis terbesar. Cukup dengan bermodalkan sebuah web dengan fasilitas perjudian menarik, setiap orang dapat memiliki akun perjudian di internet.<sup>3</sup> Prinsip berjudi via online secara umum sama dengan judi konvensional yakni bertujuan memenangkan taruhan dan mendapat keuntungan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan akan semakin besar pula keuntungan yang didapat. Pada saat ini perjudian online dapat dikatakan mengkhawatirkan, adanya kemajuan teknologi memberi kemudahan dalam melakukan judi *online* karena situs-situs judi *online* dapat diakses kapan saja dan dimana saja sebab bandar-bandar judi *online* yang tersebar di internet beroperasi selama 24 jam, selain itu permainan ini dapat dilakukan di warnet, tempat-tempat berwifi, atau melalui smartphone. Pembayaran transaksinya juga sudah mudah dengan menggunakan sarana online melalui M-Banking.

Di Indonesia sendiri judi merupakan suatu tindak pidana, dimana siapapun yang terlibat didalamnya akan dikenakan sanksi pidana. Pengaturan tindak pidana tersebut terdapat pada Pasal 303 dan 303bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), diperkuat dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, yang merupakan perjudian secara konvensional. Perjudian

---

<sup>2</sup>Manalu, H. S. "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online", *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*, Vol. 2 No. 2 (2019), hlm.430.

<sup>3</sup>Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, hlm.48.

secara non konvensional adalah jenis baru yang berkembang dan diatur dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 ayat (2). Dalam Pasal 303 KUHP dijelaskan bahwa, siapa pun tanpa izin dan dengan sengaja menawarkan, memberi kesempatan, serta ikut dalam suatu perusahaan untuk melakukan perjudian sebagai pencarian akan diancam pidana penjara paling lama sepuluh tahun dan pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Dalam Undang-Undang nomor 7 Tahun 1974 mengatur tentang penertiban perjudian yang dengan tegas menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Hal ini dikarenakan perjudian merupakan salah satu penyakit sosial yang dikombinasikan dengan kejahatan, dan tidak mudah diberantas dalam proses sejarah dari generasi ke generasi. Diperlukan kerja keras untuk menjauhkan masyarakat dari perjudian dengan membatasi perjudian pada lingkungan sekecil mungkin, agar pada akhirnya dapat berhenti dari perjudian. Jika seseorang terlibat atau ikut serta dalam perjudian online ketentuan yang diberlakukan tidak mengacu pada KUHP melainkan pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yakni dalam Pasal 27 ayat (2) yang berbunyi :

*“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”.*

Judi togel (toto gelap) merupakan judi yang banyak dijumpai. Judi ini dilakukan dengan cara menebak dua angka atau lebih. Bila tebakannya tepat maka pembeli mendapatkan hadiah beberapa ratus atau ribu kali lipat dari jumlah yang dipertaruhkan.<sup>4</sup> Pada tahun 2016, Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Jawa Timur, menangkap dua bandar judi online dengan omset Rp 30 miliar per bulan. Kedua Bandar judi online dengan inisial FR dan EW ini diduga tergabung dalam jaringan internasional. Omset sebesar Rp 30 miliar perbulan didapatkan dengan cara membuka bisnis judi online dengan situs Sbobet.com sebanyak empat kali dalam seminggu.<sup>5</sup> Pada tahun 2016 Kepolisian Sektor Gamping juga berhasil menangkap pelaku perjudian Togel Online di dusun Nogosaren, Nogotirto, Gamping, Sleman tepatnya di Pangkalan Ojek Demak Ijo dusun Nogosaren. Ketika tengah melaksanakan patroli anggota Kepolisian Sektor Gamping mendapat informasi terkait adanya penjualan nomor togel,saat sampai di di Pangkalan Ojek Demak Ijo dusun Nogosaren anggota Kepolisian Sektor menemukan AS yang berperan sebagai pengecer nomor togel tengah melakukan rekapan penjualan nomor togel online Hongkong yang selanjutnya akan disetor kepada LALA (DPO).

---

<sup>4</sup>Statueofunity.in,(2021), *Rahasia Bermain Togel empat Nomer Yakin Tembus*, dalam <https://statueofunity.in/rahasia-bermain-togel-empat-nomer-yakin-tembus/>, diakses pada tanggal 27 Maret 2021, pukul 14.00 WIB.

<sup>5</sup>Anonim. (2016, April 20). *Dua Bandar Judi Online Beromset 30 Miliar Perbulan Ditangkap*. from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/dua-bandar-judi-online-beromset-rp-30-miliar-perbulan-ditangkap.html>, diakses pada tanggal 26 November 2021, pukul 16.00 WIB.

Dari kasus diatas dapat disimpulkan perjudian lebih banyak menguntungkan pengelola baik dalam perjudian konvensional maupun perjudian online. Pemain judi (khususnya judi online) akan mengalami ketergantungan karena perjudian kini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya Teknologi Komunikasi dan Informasi sehingga menimbulkan kerugian materil dan non materil tidak hanya bagi pemainnya tetapi juga bagi keluarganya. Sulit untuk membuktikan terjadinya kejahatan perjudian *online* tertentu karena dapat dipastikan tidak semua penyidik memiliki kemampuan informasi dan teknologi (IT). Hal ini membuat sulit untuk mengungkap pertumbuhan perjudian *online* yang berkelanjutan. Kini judi online tidak hanya terbatas pada situs yang benar-benar menyediakan judi online saja, tetapi para pengelola menyembunyikan jejak dengan menggunakan situs permainan murni yang digunakan sebagai sarana agar memperlancar bisnis judi online. Misalnya, permainan kartu di Facebook sering digunakan untuk judi online atau untuk judi online. Memang benar keahlian penyidik di bidang IT diperlukan untuk mengumpulkan bukti tentang kejahatan perjudian online agar dapat memberikan bukti yang cukup dalam proses pembuktian perjudian online. Karena apabila tidak tertangkap tangan secara langsung kasus perjudian online sangat sulit dibuktikan.

Dari uraian diatas penulis tertarik membuat tulisan hukum dengan judul **“Tinjauan Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Togel Via Online”**

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuktian tindak pidana perjudian Togel via *online* ?
2. Bagaimana pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan tindak pidana perjudian Togel via *online* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji pembuktian tindak pidana perjudian Togel via *online*
2. Untuk mengetahui bagaimana pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan tindak pidana perjudian Togel via *online*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat bagi para akademisi sebagai bahan untuk penelitian lebih lanjut dan bagi masyarakat khususnya masyarakat luas untuk memahami kejahatan perjudian togel via online.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi masyarakat dan aparat penegak hukum (seperti polisi, jaksa, hakim), sehingga penelitian ini

bermanfaat untuk membuktikan kejahatan perjudian togel via online terkait informasi dan transaksi elektronik.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah penelitian normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian yang memiliki objek kajian tentang kaidah atau aturan hukum. Penelitian hukum ini meneliti kaidah atau peraturan hukum sebagai suatu bangunan sistem yang terkait dengan suatu peristiwa hukum.<sup>6</sup>

### **2. Jenis Data dan Bahan Hukum**

Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil penelaahan kepustakaan atau penelaahan terhadap berbagai literature atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau materi penelitian.<sup>7</sup> Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

a. Bahan hukum primer, berupa :

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- 2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

---

<sup>6</sup>Fajar, M., & Achmad, Y, 2017, *Dualisme Penelitian Hukum : Normatif & Empiris, Cetakan IV*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, hlm.36.

<sup>7</sup>*Ibid*, hlm.156.

- 3) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
- 4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian
- 5) Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian

b. Bahan Hukum Sekunder, berupa :

- 1) Buku
- 2) Jurnal yang berkaitan
- 3) Berkas putusan pengadilan
- 4) Artikel hukum
- 5) Sumber tertulis lainnya baik tercetak maupun elektronik yang berkaitan dengan topik penelitian ini

c. Bahan Hukum Tersier, berupa :

- 1) Kamus
- 2) Ensiklopedia
- 3) Surat kabar
- 4) Internet

### **3. Narasumber**

Narasumber adalah seseorang yang dapat memberikan pendapat mengenai objek yang akan diteliti, narasumber bukan bagian dari unit analisis



namun ditempatkan sebagai pengamat.<sup>8</sup> Narasumber dalam penelitian ini yaitu Purwangingsih, S.H. selaku hakim Pengadilan Negeri Sleman

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui studi pustaka pada bahan-bahan hukum yang relevan dengan topik skripsi. Pengumpulan data didapatkan dengan membaca informasi terkait topik, setelah mendapat informasi kemudian penulis menganalisis informasi dari bahan-bahan hukum tersebut.

#### **5. Teknik Pengolahan Data**

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan sistematisasi dan logis. Sistematisasi adalah membuat klasifikasi terhadap bahan-bahan hukum sehingga terbentuknya keselarasan dan kesinambungan untuk menjawab permasalahan. Logis merupakan pengolahan data menjadi informasi yang bertujuan mempermudah penguraian masalah.

#### **6. Analisis Data**

Data yang sudah diperoleh dalam penelitian akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Analisis juga menggunakan metode logika deduktif, yaitu penarikan kesimpulan yang di peroleh dari fakta-fakta kasus yang bersifat umum menjadi sebuah konklusi yang ruang lingkupnya bersifat khusus.

---

<sup>8</sup>*Ibid*, hlm. 175.

## **F. Sistematika Penulisan**

- BAB I Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II Bab ini menguraikan tentang tindak pidana perjudian yang terdiri dari pengertian tindak pidana, pengertian tindak pidana perjudian, jenis-jenis tindak pidana perjudian, pengertian perjudian online, unsur-unsur tindak pidana perjudian online, pengertian perjudian toto gelap (togel).
- BAB III Bab ini menguraikan tentang pembuktian tindak pidana perjudian yang terdiri dari pengertian pembuktian, teori pembuktian dalam hukum acara pidana, jenis-jenis alat bukti, jenis-jenis putusan hakim.
- BAB IV Bab ini mengurai hasil penelitian yaitu bagaimana pembuktian tindak pidana perjudian togel via online dan bagaimana pertimbangan hakim dalam menjatuhkan putusan tindak pidana perjudian togel via online.
- BAB V Bab yang menyajikan penutup berisi kesimpulan mengenai hasil penelitian pembuktian tindak pidana perjudian togel via online yang berupa pernyataan singkat. Pada bagian saran berisi pernyataan mengenai analisis serta pertimbangan peneliti bagi pihak yang terkait dalam kepentingan objek penelitian.