

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Perjudian Online

##### 2.1.1 Definisi Perjudian Online

Perjudian merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 atau lebih orang untuk memilih hanya satu dalam mencari pemenang dalam suatu permainan. Pemain yang kalah dalam suatu permainan diwajibkan membayar taruhan kepada pengumpul untuk dilakukan pengumpulan yang akan diberikan kepada para pemenang. Pada permainan tersebut telah diatur dan ditentukan cara bermain untuk menentukan pemenang dan kalah. Perkembangan judi mengalami peningkatan perkembangan zaman. Judi dapat dimainkan melalui media konvensional dan *online*. Kajian teori pada judi juga dijelaskan pada kartini kartono tentang perjudian

Menurut Kartini kartono perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap nilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu dalam peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti.<sup>1</sup>

Dalam pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, Dimana sebagai permainan judi adalah tiap – tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain – lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya. Alat -alat tersebut kini kian menarik dalam permainan yang disajikannya.<sup>2</sup>Berdasarkan ketentuan dalam pasal 27 ayat 2 (UU ITE) yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya

---

<sup>1</sup> Kartini, Kartono. 2005. *Patologi Sosial*. Jilid I. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. Hal 185

<sup>2</sup> UU KUHP Pasal 303 ayat (3) kitab undang-undang

informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Dapat disimpulkan bahwasanya perjudian *online* adalah suatu permainan yang dilakukan oleh kelompok yang mengharapkan kemenangan yang telah diatur oleh ketua kelompok yang akan mendapatkan imbalan jika mengalami kemenangan jikalau kalah akan membayar kekalahan kepada kelompok melalui fasilitas yang disajikan menggunakan jaringan internet. Ketertarikan orang-orang melakukan perjudian secara *online* didasarkan atas keinginan dari sendiri yang mencoba permainan yang diulang secara terus menerus untuk mencari kemenangan

### **2.1.2 Jenis – jenis Perjudian Online**

Di Indonesia terdapat beberapa jenis kategori yang telah diatur oleh undang -undang tentang perjudian. Pada 303 ayat 1 (KUHP) “menyebutkan Barang siapa yang ikut serta permainan judi diadakan di jalan umum atau dipinggir maupun tempat yang dimasuki oleh khalayak umum kecuali jika mengadakan itu , ada izin dari penguasa yang berwenang<sup>3</sup>. Pada tersebut menjelaskan permainan judi yang dilakukan secara terang terangan maka dianggap sebuah pelanggaran kejahatan sehingga diatur bentuk -bentuk permainan judi yang berkembang dimasyarakat.

Bentuk Perjudian tersebut diatur pada UU No 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian yang antara lain bahwa perjudian dalam bentuk apapun merupakan suatu kejahatan. Penjelasannya tentang pelaksanaan UU No 7 Tahun 1974 pasal 1 ayat 1.

Menurut Rendi Marsungku jenis-jenis perjudian dijelaskan sebagai berikut:

1. Perjudian di kasino merupakan perjudian yang dilakukan pertaruhan yang berunsur pemain serta bandar melalui kartu ataupun secara online yang bersifat private dengan peraturan yang telah ditentukan dan disepakati semua pemain. Permainan tersebut mempunyai nama ataupun permainan berbeda-

---

<sup>8</sup> Undang-Undang No 7 tahun 1974 tentang *penertiban judi* pasal 303 ayat 1

beda contohnya *roulette, blackjack, bacarat, creps, keno, tombala, slot mechanic, kiu-kiu, hwa-hwe dan jenis lainnya.*

2. Perjudian di tempat keramaian merupakan perjudian yang dilakukan secara terang-terang di public pada suatu event contohnya dalam permainan *lempar pasar, lempar koin, menembak sasaran, pacu kuda, karapan sapi dan lain-lain.*
3. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yang ada di Masyarakat yang merupakan sebuah kegiatan yang berkembang di masyarakat yang diulang-ulang yang menciptakan peluang sebagai perjudian. Contohnya adu ayam, karapan sapi, adu burung, dan adu domba.<sup>4</sup>
  - a. *Sportbook* ( Taruhan Olahraga)  
Permainan yang banyak diikuti oleh orang-orang Indonesia yang menjadi wadah perjudian yang memiliki gemar dalam kegiatan event olahraga seluruh dunia. Event yang paling diminati oleh masyarakat yaitu olahraga sepakbola, basket, tinju dan moto GP. Bandar menjadi pusat untuk menentukan permainan yang berlaku untuk pemain langsung menaruhkan taruhannya berupa *deposit* uang tunai ke bandar. Ketika permainan sudah selesai dilaksanakan maka akan dibagikan kepada bandar untuk disalurkan ke pemenang. Pendaftaran permainan sangat mudah untuk cukup mengetik website secara online dan menaruh taruhan yang akan dipilih sehingga pemain merasakan private kerahasiaan data pemain oleh bandar.
  - b. Live Kasino atau poker *online*  
Permainan yang dilakukan dengan menggunakan kartu remi ataupun salah satu alat yang mendukung tersebut. Kegiatan tersebut juga difasilitasi untuk saling komunikasi antar pemain. Kilat permainan menang atau kalah dapat secara cepat ditentukan melalui bandar. Kekalahan dan kemenangan ditentukan cara bermain seseorang dengan menganggap peluang prediksi yang diperkirakan kemenangan ataupun kalah.
  - c. Togel Online  
Permainan togel ini sudah berkembang di Masyarakat sejak lama beredar di masyarakat Indonesia. Pada jaman dulu Masyarakat harus order kepada bandar secara offline untuk membeli sebuah lotre ataupun nomer yang diambil. Berkembangnya teknologi memberikan akses kemudahan order dengan melihat di website dan melakukan request kepada bandar untuk memasang taruhan.

---

<sup>9</sup> Rendy Marsungku. 2013. *Perbandingan Hukum Indonesia dan Malaysia Mengenai Perjudian (Gelanggang Permainan Mekanik/ Elektronik).*

### 2.1.3 Perkembangan Judi *Online*

Sejarah Dunia Judi online dimulai dari pada tahun 1994 hingga sekarang masih eksis dengan bentuk -bentuk yang berbeda. Sejarah singkat perjudian *online* sebagai berikut :

1. Pada tahun 1994 Microgaming (salah satu pengembang perangkat lunak dan pemasok perangkat lunak perjudian terbesar dunia) didirikan
2. Pada tahun 1995 kriptologi Perusahaan yang dirancang untuk mengembangkan paket lunak yang bisa memproses transaksi dengan aman
3. Pada tahun 1996 memulai pengembangan sistem operasi kasino online yang mulai berkonstrentasi pada pengembangan teknologi kasino
4. Pada Tahun 1997 Pengembangan dari Boss Casino dipindahkan di Boss media AB di negara dari sedikit untuk melakukan perjudian
5. Pada tahun 1998 microgaming pengembangan dari kasino menggunakan istilah slot Jackpot yang diberi nama cash splash
6. Pada tahun 1999 Lasester kasino berbasis internet tersebar luas di Australia yang berjumlah 700 website yang telah melakukan perjudian online
7. Pada Tahun 2000 Pemerintah Australia telah merilis adanya perjudian *online* secara interaktif yang dapat berkomunikasi antar pengguna judi *Online*
8. Pada Tahun 2001 hingga 8 juta orang telah melakukan perjudian kasino yang harusnya di pemerintahan Nevada melegalkan terjadi kasino secara online. Pada Tahun ini ada kemenangan besar telah diperoleh oleh pengguna judi *online* Us\$ 414 bermain slot di kasino *online*
9. Pada tahun 2006 Undang – undang peneggakan judi *online* yang melanggar hukum telah ditanda tangani pada saat kongres. Diperkenalkan pada saat pengadilan banding di Amerika serikat menetapkan bahwa Federal wire action hanya melarang taruhan online yang bersifat olahraga. Sehingga judi *online* pada kasino secara eksplisit tersirat bahwasanya di negara bagian yang tidak melarang judi online tidak illegal secara teknis

Diikuti Maraknya perjudian *online* tersebut tersebar di seluruh dunia. Sejarah judi di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan yang memberikan website khusus untuk para judi *online*. Pada tahun 2004 keemasan

judi *online* di Indonesia yaitu penyediaan judi online melalui olahraga. Pemain judi bola *online* marak di Indonesia dengan menawarkan taruhan melalui sms yang membuat tertarik para pengguna. Pada Tahun 2008 peningkatan pemain taruhan di Indonesia membuat bandar melakukan pembuatan website yang menampilkan tawaran . Perkembangan Judi *online* pada website memberikan ruang privat kepada para pemain untuk melakukan taruhan secara langsung dengan pelayanan yang mudah melalui pembayaran menggunakan *m-banking*, dan *E- wallet* secara cepat. Website tersebut juga memberikan kepada para pemain melalui berbagai permainan yang mudah dilakukan oleh pemain, permainan tersebut mengikuti tren kartun serta memberikan gambaran hitungan ketika mengalami kelipatan permainan.<sup>5</sup>

## **2.2 Tinjauan Umum tentang Hukum terkait perjudian online**

### **2.2.1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Perumusan tindak pidana perjudian dengan perkembangan zaman pemerintah telah merevisi undang-undang yang semula telah ditetapkan pada UU nomor 11 Tahun 2008. Perkembangan teknologi membuat beberapa konsep ide hukum yang belum relevan yang menjadikan dasar perubahan. Khususnya pada perjudian *online* yang semakin marak dan telah gencar dilakukan kegiatan marketing sehingga mengandung konten-konten perjudian maka ditetapkan perubahan revisi uu nomor 19 tahun 2016 sebagai berikut :

Pada UU Nomer 19 Tahun 2016 pasal 2 ayat (1), (2), (3), (4) yang menyatakan sebagai 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.” Ancaman pidana Pasal 27 Ayat (2) juncto Pasal 45 Ayat (1), menyatakan: “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (Enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

---

<sup>10</sup>Dr. Efendi Erniati dkk. 2019. Inrichting rect. Surabaya; kartinipress

“Pasal 45 ayat (2) mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan serta membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Tindakan yang dilakukan dalam konteks perjudian online yang melanggar ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal ini”

Adanya revisi penerbitan peraturan undang-undang ini menciptakan beberapa ketegasan yang berlaku yang belum diatur pada Undang- Undang sebelumnya. Pada dasarnya transaksi elektronik dan pidana yang dijatuhkan pada kasus perjudian. Menurut Keputusan Mahkamah Agung pada tahun merubah beberapa implementasi hukum seperti di pasal 27 ayat 2 yang menyebutkan sebagai berikut :<sup>6</sup>

“Mendistribusikan dan mentranmisikan pada konten yang melanggar norma hukum seperti perjudian dan pornografi dengan cara mengajak ataupun menyebarkan konten secara luas (dibagikan, diunggah dan diposting di media sosial). Pada ayat dijelaskan juga tentang konten elektronik dna transaksi perjudian online berupa aplikasi, website, akun, iklan dan sistem billing bandar merupakan tindak pidana. Dijelaskan bentuk dan alat untuk memperkuat informasi elektronik dalam perjudian dan ditransmisikan kedalam bentuk video, foto/gambar, suara, dan tulisan dalam unsur perjudian.”

Kegiatan perjudian ini telah disempitkan Gerakannya dengan beberapa Tindakan untuk menjerat dan alat pembuktian yang dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa melalui teknologi.

### **2.2.2 Peraturan terkait perjudian online di Indonesia**

Penegakan hukum adalah proses berjalannya norma – norma hukum yang telah disepakati secara tertulis oleh masyarakat untuk menindaklanjuti yang melanggar atau mencegah perbuatan buruk. Konsep ide -ide hukum diwujudkan diharapkan untuk bisa menjadi kenyataan yang berlaku di negara mengatur Masyarakat.

Hukum yang berlaku pada suatu negara mempunyai unsur-unsur dan aturan sebagai berikut menurut Moljyanto :

---

<sup>11</sup> UU no 11 Tahun 2008 pasal 27 ayat 1

1. Menentukan perbuatan yang tidak boleh dengan disertai ancaman dan sanksi berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut
2. Menentukan dan dalam hal apa kepada mereka yang melanggar larangan-larangan itu dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana mestinya
3. Menentukan dengan cara bagaimana mengenakan pidana itu telah dilaksanakan apabila orang disangkakan telah melanggar larangan tersebut.

Pemerintah telah berupaya merumuskan beberapa peraturan baru mengikuti perkembangan teknologi untuk mengatasi tindak kejahatan melalui jaringan internet. Perjudian *online* pada prosesnya pada konvensional cukup membuktikan bahwasanya orang tersebut melakukan praktek judi. Akan tetapi Perkembangan sekarang transaksi judi *online* melakukan transaksi menggunakan pihak ketiga melalui pembayaran menggunakan rekening sehingga para pemain merasakan secara privat melakukan kejahatan judi secara *online*. Dalam merumuskan tindak pidana yang berkesinambungan antara perbuatan dan Tindakan manusia. Dengan Tindakan tersebut memasuki unsur-unsur dibedakan menjadi 2 sudut pandang yaitu : sudut teoritis dan sudut undang-undang teoritis.

Pemerintah Indonesia telah membuat rumusan terhadap para pelaku judi yang telah diatur dalam undang-undang keterkaitan dilakukan oleh judi konvensional pada pasal 303 dan 303 bis menyatakan :

- (1). Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. barang siapa tanpa mendapatkan ijin :
  1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu Perusahaan untuk itu;
  2. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan kepada kyalayak untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam Perusahaan itu, dengan tidak peduli apakah menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhi sesuatu tata cara
  3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencariannya

(2) kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya , maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencariannya

(3) yang disebut permainan judi adalah tiap -tiap permainan, Dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karenanya permainannya lebih terlatih dan lebih mahir. Termasuk segala pertarungan tentang Keputusan perlombaan atau permainan lain-lain yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Pasal 303 bis menyatakan

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah;

- a. Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303
- b. Barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum.

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

Pada kategori perjudian *online* ini kaitan erat dengan undang-undang tindak pidana berkaitan erat dengan uu KUHP 303 kitab undang-undang yang masih berlaku untuk menjerat pelaku atau pemain judi. Perkembangan teknologi informasi membuat keterbukaan berbagai macam tentang perjudian *online*. Pemasaran para bandar atau website dalam berbisnis judi semakin terang-terangan masyarakat tentang kemenangan judi menggiurkan. Sehingga akan memunculkan kerugian bagi para pelaku ataupun kelompok yang terlibat dan ikutserta perjudian *online*. Perspektif hukum Tindakan judi *online* merupakan pelanggaran norma dan transaksi elektronik secara illegal yang berlaku oleh



karena itu Tindakan ini dapat mendapatkan sanksi yang telah diatur pada pasal diantaranya :

1. UU Nomor 11 Tahun 2008

- a. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang dilarang untuk melakukan tindakan yang memiliki unsur bermuatan perjudian. Hal ini termasuk melakukan tindakan yang berhubungan dengan perjudian online yang dapat merugikan pihak lain
- b. Pasal 45 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa setiap orang yang melakukan tindakan yang bertentangan dengan ketentuan dalam UU ITE dapat dikenakan sanksi pidana berupa kurungan dan/atau denda. Sanksi pidana ini dapat diberikan kepada pelaku tindak pidana judi online yang melanggar ketentuan UU ITE.

Pada pasal ini disebutkan secara jelas bahwasanya yang berhubungan dan memiliki unsur dengan perjudian *online* yang dapat merugikan orang lain melanggar peraturan yang telah ditetapkan dan menjadikan seseorang ataupun pelaku menjadi pidana. Selain itu juga pemerintah telah memberikan Upaya preventif pada pasal 18 ayat 2 yaitu penyelenggara sistem wajib mengambil Langkah teknis dan atau non teknis untuk mencegah dan menghapus informasi yang dilarang oleh undang-undang.

- a. Pasal 27 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa setiap orang yang mendistribusikan atau mentransmisikan serta membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Tindakan yang dilakukan dalam konteks perjudian online yang memuat unsur-unsur tersebut dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal ini
- b. Pasal 45 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa setiap orang yang melakukan tindakan yang bertentangan dengan ketentuan dalam UU ITE dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Tindakan yang dilakukan dalam konteks perjudian

online yang melanggar ketentuan UU ITE juga dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal ini.

Pada Undang – undang ini menjadi landasaan dasar transaksi elektronik termasuk Khususnya perjudian *online*, yang semakin marak dimainkan oleh kalangan anak muda hingga dewasa. Game atau permainan judi ini dengan berbagai macam pilihan bentuk mulai dari pengaturan permainan dan template yang menarik ditampilkan dalam *smartphone* dan computer yang mengharapakan untung untung dalam kemenangan hasil diperoleh dan bersifat privat oleh pemain/pelaku daripada judi konvensional. Oleh karena itu keikutsertaan pembuat website dan marketing perjudian yang telah diatur harus diperkuat. Menurut Ahadi Fajarian dkk sebagai berikut :

kegiatan yang dilakukan di dunia maya Cyber space, termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya (Cybercrime) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu

Memunculkan penerbitan **UU Nomor 19 Tahun 2016** yang menyatakan pada pasal 27 ayat (2) sebagai 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.

Dan untuk menjerat pelaku perjudian yang telah diatur pada UU Nomor 19 Tahun 2016 pada pasal 45 ayat 2

Bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan serta membuat dapat diaksesnya dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Tindakan yang dilakukan dalam konteks perjudian online yang melanggar ketentuan ini dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal ini

Pada UU Nomor 19 Tahun 2016 telah berupaya mempertegas bahwasanya judi merupakan transaksi illegal yang terlibat dalam *website* atau penyedia permainan pelaku yang disebut dengan Cybercrime. Sehingga para pelaku diberi efek jera berupa sanksi penambahan berat pada UU tersebut. Maka dengan hal ini

perlu perubahan revisi UU 11 tahun 2008 yang belum mengatur secara khusus tentang perbuatan kejahatan perjudian *online* dunia maya.

Untuk memperkuat hukuman pemerintah membuat jeratan hukuman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2016 mentranmisi yang menitikberatkan pada pidana yang tercantum dalam pasal 45 ayat 1 yang berbunyi : setiap orang yang sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentranmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana yang dimaksud pada pasal 27 ayat 1 berbunyi dipidana dengan paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.000 (satu miliar rupiah).

Kesimpulannya dalam tindak pidana perjudian online pada regulasi hukum di Indonesia telah mengikat secara structural ketika pengembang judi *online* menggunakan teknologi baru untuk judi yaitu khusus nya judi *online* telah diatur secara berlapis untuk mengikat dan membuat jera para pelaku perjudiannya tersebut. Melalui pengembangan KUHP 303 bis yang menjadi sasaran para penjudi konvensional beralih ke online sehingga berkembng juga di salah satu UU ITE 11 Tahun 2008 tentang perjudian *online* mengalami perubahan undang-undang yang menitikberatkan pembuat halaman website hingga penyediaan pihak ketiga sebagai proses transaksi perjudian online di UU 19 tahun 2016 telah diatur sedemikian. Sehingga untuk pencegahan perjudian *online* aparat penegak hukum telah membentuk tim khusus *cyber crime* yang memantau kegiatan secara daring.

### **2.2.3 Peran Undang-Undang dalam Kasus Perjudian Online**

Dalam hal pengaturan tindak pidana judi online ini tidak dapat dilepaskan dari pengaturan tindak pidana judi (konvensional) yang sudah lebih dahulu dikenal di masyarakat, untuk itu peranan dari peraturan-peraturan yang telah ada sebelumnya sangat dibutuhkan, seperti pengaturan tindak pidana di dalam Pasal 303 dan 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Untuk mengatasi tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik atau internet yang terjadi saat ini. Pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) yang di dalamnya mengatur berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia maya

Cyber space, termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Walaupun tindak pidana di dunia maya (*Cybercrime*) belum diatur secara khusus dalam suatu peraturan perundang-undangan tertentu, namun telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 27 Ayat (2) menyatakan:<sup>7</sup>

“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.” Ancaman pidana Pasal 27 Ayat (2) juncto Pasal 45 Ayat (1), menyatakan: “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2), Ayat (3), atau Ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (Enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Sedangkan dalam pengaturan KUHP Pasal 303 ayat (1) menyatakan; Di ancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda palingbanyak Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah). Hukuman Para Pelaku Perjudian masih dianggap rendah sehingga para pelaku tidak mendapatkan efek jera dengan perbuatannya, maka dengan hal itu perlu adanya revisi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 tentang penjatuan hukuman dan denda untuk para pelaku Perjudian online.

a. Upaya preventif

Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Wakasat Reskrim Polresta Bandar Lampung memiliki beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif. Pertama, dengan melakukan *Cyber Patrol*. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara online serta

---

<sup>12</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang *Informasi, Transaksi dan Elektronik*.

melacak website-website yang memiliki muatan perjudian. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara online serta melacak website-website yang memiliki muatan perjudian.

b. Upaya Represif

Upaya represif adalah suatu bentuk tindakan dan upaya yang dilakukan dengan cara mencari langsung akar permasalahan ke masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Upaya represif yang dilakukan Unit *Cyber Crime* dalam menangani kasus perjudian online ini adalah dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian online baik itu bandar judi online maupun pemain dari judi online tersebut, jika dalam proses penyelidikan dan penyidikan terbukti bahwa seseorang telah secara sah melawan hukum melakukan kegiatan permainan judi secara online maka akan langsung di tindak tegas oleh Unit *Cyber Crime* dengan dilakukan penangkapan terhadap seseorang yang terbukti melakukan kegiatan perjudian online.

#### 2.2.4 Putusan Pengadilan sebagai Interpretasi Hukum

1. Teori Penafsiran Hukum

Penafsiran hukum atau interpretasi adalah menentukan arti atau makna suatu teks atau bunyi suatu Pasal berdasar pada kaitannya.<sup>7</sup> Penafsiran atau interpretasi hukum ialah mencari dan menetapkan pengertian atas dalil yang tercantum dalam Undang-Undang sesuai dengan cara yang dikehendaki serta yang dimaksud oleh pembuat Undang-Undang. Selanjutnya Patterson berpendapat bahwa penafsiran hukum timbul apabila terjadi konflik dalam berbagai argumentasi hukum atas permasalahan hukum tertentu dan penafsiran berperan untuk menyelesaikan tegangan (tention) di antara perbedaan argument tersebut. Pendapat serupa diungkapkan oleh Mathiaas Klaat bahwa penafsiran dimulai dengan suatu pertanyaan yang berakhir dengan pilihan antara berbagai

kemungkinan konstruksi dimana pilihan tersebut dibuat dengan argument sehingga terdapat hubungan yang erat antara penafsiran dan argumentasi.

Teori ini fokus pada penafsiran hukum jenis penafsiran sistematis, yang mempelajari sistem dan rumusan undang-undang yang meliputi:

- a. Penalaran analogi dan penalaran *a kontario*. Penggunaan *a kontario* yaitu memastikan sesuatu yang tidak disebut oleh Pasal Undang-undang secara kebalikan. Sedangkan analogi berarti pengluasan berlakunya kaidah Undang-undang.
- b. Penafsiran ekstensif dan restriktif (bentuk-bentuk yang lemah terdahulu secara logis tak ada perbedaan).<sup>8</sup>
- c. Penghalusan atau pengkhususan berlakunya undang-undang.
- d. Penafsiran Teleologis/Sosiologis.<sup>9</sup>

## 2. Pengertian putusan hakim

H.M.A. Kuffal menyatakan :

“Putusan Hakim merupakan pernyataan hakim yang diucapkan dalam sidang pengadilan terbuka, yang dapat berupa pemidanaan atau bebas atau lepas dari segala tuntutan hukum dalam hal serta menurut cara yang diatur dalam undang-undang”.<sup>10</sup>

Bertitik tolak pada isi rangkaian kata tersebut diatas dan sebagaimana beberapa kali disinggung dalam uraian terdahulu, terlihatlah hakim merupakan figur dari hukum dan keadilan atau seringkali orang mengatakan bahwa hakim dalam melaksanakan fungsi peradilan adalah merupakan benteng terakhir dari keadilan.

Tidak berbeda dengan kita semua bahwa hakim adalah seorang manusia, maka dalam memberikan putusannya untuk mencari kebenaran, tidaklah berarti bahwa apa yang telah diyakininya itu telah benar secara mutlak. Dengan demikian dapatlah dipahami bahwa tanggung jawab hakim dalam mengemban tugasnya besar sekali karena disamping harus bertanggung jawab kepada masyarakat dan negara juga terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal yang terakhir ini adalah sebagai

---

<sup>8</sup> Afif Khalid, *Penafsiran Hukum Oleh Hakim Dalam Sistem Peradilan di Indonesia*, <https://www.neliti.com/id/publications/225122/penafsiran-hukum-oleh-hakim-dalam-sistem-peradilan-di-indonesia>, Diakses pada 02 Februari 2024

<sup>9</sup> Zhikrillah. 2019. *Penafsiran Hukum Terhadap Tindak Pidana Penyebaran Hoax Dalam Perspektif Hukum Pidana*. Universitas Riau. Vol. VI. No. 2. July –Desember. hlm.4

<sup>10</sup> HMA Kuffal. 2007. *Penerapan KUHAP dalam Praktik Hukum*. Malang: UMM Press. hlm.429

konsekwensi dari apa yang dirumuskan dalam putusannya dengan kata-kata “Demi keadilan berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa”.<sup>11</sup>

### 3. Bentuk putusan hakim

Bentuk putusan yang akan dijatuhkan pengadilan tergantung hasil musyawarah yang bertitik tolak dari surat dakwaan dengan segala sesuatu yang terbukti dalam pemeriksaan di sidang pengadilan. Mungkin menurut penilaian mereka, apa yang didakwakan dalam surat dakwaan terbukti, mungkin juga menilai, apa yang didakwakan memang benar terbukti, akan tetapi apa yang didakwakan bukan merupakan tindak pidana, tapi termasuk ruang lingkup perkara perdata atau termasuk ruang lingkup tindak pidana aduan. Atau menurut penilaian mereka tindak pidana yang didakwakan tidak terbukti sama sekali. Menurut M. Yahya Harahap, bahwa: Putusan yang akan dijatuhkan pengadilan mengenai suatu perkara, bisa berbentuk sebagai berikut :

#### a. Putusan bebas

Putusan bebas, berarti terdakwa dijatuhi putusan bebas atau dinyatakan bebas dari tuntutan hukum (*vrijspraak*)<sup>12</sup> Inilah pengertian terdakwa diputus bebas, terdakwa dibebaskan dari tuntutan hukum, dalam arti dibebaskan dari pemidanaan. Tegasnya terdakwa tidak dipidana.

#### b. Putusan Pemidanaan

Bentuk putusan pemidanaan diatur dalam Pasal 193 KUHAP. Pemidanaan berarti terdakwa dijatuhi hukuman pidana sesuai dengan ancaman yang ditentukan dalam pasal tindak pidana yang didakwakan kepada terdakwa, penjatuhan putusan pemidanaan terhadap terdakwa didasarkan pada penilaian pengadilan. Jika pengadilan berpendapat dan menilai terdakwa terbukti bersalah melakukan perbuatan yang didakwakan kepadanya, pengadilan menjatuhkan hukuman pidana terhadap terdakwa. Atau dengan penjelasan lain, apabila menurut pendapat dan penilaian pengadilan terdakwa telah terbukti secara sah dan menyakinkan melakukan kesalahan tindak pidana yang didakwakan kepadanya sesuai dengan sistem pembuktian dan asas batas

<sup>11</sup> Nanda Agung Dewantara. 1987. *Masalah Kebebasan Hakim Dalam Menangani Suatu Perkara Pidana*, Jakarta: Askara Persada Indonesia. hlm.34

<sup>12</sup> Yan Pramudya Puspa. 1977. *Kamus Hukum Edisi Lengkap*. Semarang: Aneka Ilmu. hlm 887

minimum pembuktian yang ditentukan dalam Pasal 183 KUHAP, kesalahan terdakwa telah cukup terbukti dengan sekurang-kurangnya dua alat bukti yang sah yang memberi keyakinan kepada hakim, terdakwalah pelaku tindak pidananya.

c. **Putusan Yang Menyatakan Dakwaan Tidak Dapat Diterima**

Penjatuhan putusan yang menyatakan dakwaan penuntut umum tidak dapat diterima berpedoman kepada Pasal 156 ayat (1) KUHAP, yang berbunyi :

“Dalam hal terdakwa atau penasehat hukum mengajukan keberatan bahwa pengadilan tidak berwenang mengadili perkaranya atau dakwaan tidak dapat diterima atau surat dakwaan harus dibatalkan, maka setelah diberi kesempatan kepada penuntut umum untuk menyatakan pendapatnya, hakim mempertimbangkan keberatan tersebut untuk selanjutnya mengambil keputusan.”

d. **Putusan yang Menyatakan Dakwaan Batal Demi Hukum**

Putusan pengadilan yang berupa pernyataan dakwaan penuntut umum batal atau batal demi hukum Pengadilan Negeri dapat menjatuhkan putusan yang menyatakan dakwaan batal demi hukum. Baik hal itu oleh karena atas permintaan yang diajukan terdakwa atau penasihat hukum dalam eksepsi maupun atas wewenang hakim karena jabatannya. Alasan utama untuk membatalkan surat dakwaan demi hukum. Surat dakwaan tidak menjelaskan secara terang segala unsur konstitutif yang dirumuskan dalam pasal pidana yang didakwakan kepada terdakwa atau tidak dimuat dalam dakwaan.

## **2.3 Tinjauan Umum tentang Konsep Keadilan dalam Konteks Perjudian Online**

### **2.3.1 Prinsip-prinsip Keadilan dalam Penanganan Kasus Perjudian Online**

Keadilan berasal dari kata adil, yang berarti tidak sewenang-wenang, tidak memihak, tidak berat sebelah. Keadilan setidaknya dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu keadilan umum atau keadilan legal, keadilan khusus, serta aequitas. Keadilan legal adalah keadilan menurut undang-undang, yang harus ditunaikan demi kepentingan umum. Keadilan khusus adalah keadilan atas dasar kesamaan atau proporsionalitas. Sedangkan aequitas adalah keadilan yang berlaku umum,



obyektif dan tidak memperhitungkan situasi daripada orang-orang yang bersangkutan<sup>13</sup>.

Berkaitan dengan penerapan keadilan hukum dalam proses pengadilan, sekurang-kurangnya ada beberapa prinsip yang dapat kita rumuskan dari pandangan Rawls (2006) dalam penjelasannya mengenai keadilan sebagai fairness. Prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip rasionalitas, konsistensi, publisitas dan praduga tidak bersalah.<sup>14</sup>

1. Prinsip rasionalitas mengajarkan bahwa tindakan-tindakan yang diharuskan dan dilarang oleh aturan hukum adalah jenis tindakan yang diharapkan dapat secara masuk akal dilakukan atau dihindari orang. Sebuah sistem aturan yang dialamatkan para orang-orang yang berakal untuk mengatur perilaku mereka, berurusan dengan apa yang boleh dan tidak boleh mereka lakukan.
2. Prinsip Konsistensi mengharuskan bahwa kasus yang serupa dapat diperlakukan secara serupa. Prinsip ini memaksa mereka untuk mengabsahkan perbedaan-perbedaan yang mereka buat antara orang-orang dengan merujuk pada aturan-aturan dan prinsip-prinsip hukum yang relevan. Tuntutan konsistensi berlaku untuk tafsiran terhadap semua aturan dan untuk pembenaran pada semua tingkatan.
3. Prinsip Publisitas adalah prinsip yang dibangun atas asumsi bahwa tidak ada pelanggaran tanpa sebuah hukum (*nulla crimen sine lege*), dan tuntutan-tuntutan yang diimplikasinya, juga berasal dari gagasan tentang sebuah system hukum.<sup>15</sup>

Tujuan pidana juga untuk memulihkan keadilan yang dikenal dengan istilah *restorative justice* atau keadilan restoratif. Keadilan restoratif dipahami sebagai bentuk pendekatan penyelesaian perkara menurut hukum pidana dengan melibatkan pelaku kejahatan, korban, keluarga korban atau pelaku dan pihak lain yang terkait untuk mencari penyelesaian yang adil dengan menekankan pada pemulihan kembali pada keadaan semula dan bukan pembalasan. Berikut ini gambaran tentang hukum yang mengatur mengenai tindak pidana dalam Putusan NOMOR 96/Pid.Sus/2019/PT MDN.

Temuan ini telah memenuhi sebagai suatu syarat kaidah hukum karena didasarkan atas prinsip dalam hukum acara pidana, bahwa suatu putusan harus

---

<sup>13</sup> O. Notohamidjojo. 2011. *Soal-Soal Pokok Filsafat Hukum*. Editor Tribudiyono. Griya Media. Salatiga. hlm. 11-12

<sup>14</sup> Rawls, J. 2006. *Teori keadilan, dasar-dasar filsafat politik untuk mewujudkan kesejahteraan sosial dalam negara*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<sup>15</sup> Ruman, Y. S. 2012. *Keadilan Hukum dan Penerapannya dalam Pengadilan*. Humaniora Vol 3 No. 2 Oktober 2012: 345-353

berisi irah-irah demi keadilan berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa, yang juga dikenal sebagai *ex aequo et bono* dalam istilah hukum. Putusan *a quo* adalah Putusan Pengadilan Negeri Medan di tingkat banding yang sudah memiliki kekuatan hukum tetap. Kaidah hukum yang terdapat dalam putusan ini adalah kaidah hukum pidana. Putusan ini dibuat pada tahun 2019 dalam perkara yang melibatkan terdakwa, Fransen seorang yang beragama Budha dan bekerja sebagai wiraswasta. Terdakwa seorang laki-laki berkebangsaan Indonesia lahir di Medan 08 mei 1989. Pada saat putusan ini dibuat, terdakwa berusia 29 tahun. Terdakwa tinggal di Jalan Veteran Pasar 9 No. 5 Kec. Medan Marelan Kota Medan.

Menurut Jaksa Penuntut Umum, Terdakwa bersalah melakukan tindak pidana dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”, sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo Pasal 45 ayat (2) UU RI No. 19 tahun 2016 tentang perubahan UU RI no. 11 tahun 2008 tentang ITE.

Pasal 27 ayat (2) UU Nomor 11 Tahun 2008 menyatakan bahwa termaksud perbuatan yang terlarang adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kemudian Pasal 45 ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 menyatakan bahwa setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dalam suatu tindak pidana, terdapat unsur subjektif dan unsur objektif. Unsur subjektif adalah unsur yang melekat pada diri si pelaku atau berhubungan dengan diri si pelaku, dan termasuk ke dalamnya, yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedangkan unsur objektif adalah unsur yang ada hubungannya dengan keadaan, yaitu didalam keadaan mana tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan. Untuk dapat dinyatakan dengan sengaja dan tanpa hak

mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, harus memenuhi unsur subjektif dan unsur objektif.

Unsur subjektif dalam temuan ini adalah “dengan sengaja”. Unsur kesengajaan ini menurut penulis telah terpenuhi karena baik jaksa selaku penuntut umum dan hakim dapat membuktikan dalam persidangan tentang adanya kehendak Fransen untuk mengakses informasi transaksi elektronik yang memiliki muatan perjudian. Hal ini sesuai dengan keterangan terdakwa dalam persidangan.

Unsur objektif yang pertama, yaitu “barang siapa”. Barang siapa disini berarti setiap orang atau siapa saja sebagai subyek hukum yang melakukan tindak pidana. Tidak terkecuali Fransen yang dapat dituntut dan dimintai pertanggungjawaban dalam segala tindakannya. Majelis Hakim dalam perkara ini berpendapat bahwa hal ini juga sudah terbukti menurut hukum karena diajukannya terdakwa Fransen dalam perkara ini, yang identitas lengkapnya sebagaimana tercantum secara jelas dan lengkap dalam surat dakwaan Penuntut Umum hal mana telah dibenarkan oleh saksi-saksi maupun pengakuan terdakwa sendiri di persidangan.

Unsur objektif yang kedua, yaitu “tanpa mempunyai hak”. Dalam persidangan Fransen memberi keterangan bahwa perjudian online situs m.maxparlay.com tersebut tidak ada ijinnya dan Fransen mengetahui bahwa perjudian online tersebut tidak di ijin di Indonesia serta Fransen dalam bermain judi online tersebut tanpa ijin dari pihak yang berwenang.

Unsur objektif yang ketiga, yaitu “mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Fransen menggunakan kesempatan dalam permainan taruhan judi melalui situs/ website bernama m.maxparlay.com yang didalamnya ada agen judi dengan website [www.galaxy88.com](http://www.galaxy88.com) dan [www.bet77.com](http://www.bet77.com). Berdasarkan fakta-fakta yang terungkap di dalam persidangan berupa keterangan saksi, terdakwa dan didukung dengan barang bukti yang ada Majelis Hakim berpendapat bahwa perbuatan terdakwa telah terbukti secara sah dan meyakinkan, serta memenuhi unsur dengan

sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Temuan ini menjadi bermartabat karena Hakim dan para penegak hukum lainnya dalam menegakkan hukum tidak hanya berdasarkan teks peraturan perundang-undangan saja, tetapi juga melakukan penafsiran. Hal ini sesuai dengan pandangan Soedikno yang mengatakan bahwa dalam mengimplementasikan ilmu hukum untuk menyelesaikan suatu masalah hukum, kegiatan penafsiran itu tidak hanya dilakukan terhadap teks yuridis, melainkan juga terhadap kenyataan yang menimbulkan masalah hukum. Hukum tertulis merupakan bagian kecil saja dari sumber hukum.

Perlu ditekankan bahwa dalam menjatuhkan pidana, sudah selayaknya memperhatikan tujuan pemidanaan itu sendiri. Dengan semakin berkembangnya zaman, sudah sepatutnya pemikiran juga berkembang. Pemidanaan yang hanya berlandaskan dengan motif pembalasan sudah tidak efektif menurut penulis. Alasannya, seperti yang dibahas oleh J.E. Sahetapy, bahwa apabila pidana itu dijatuhkan dengan tujuan semata-mata hanya untuk membalas dan menakutkan, maka belum pasti tujuan ini akan tercapai, karena dalam diri si terdakwa belum tentu ditimbulkan rasa bersalah atau menyesal, mungkin pula sebaliknya, bahkan ia menaruh rasa dendam. Membalas atau menakutkan si pelaku dengan suatu pidana yang kejam memperkosa rasa keadilan.<sup>16</sup> Momen normatif dan momen faktual akan saling berinteraksi dan mempengaruhi oleh karena ada hubungan sirkular (lingkaran tak berujung pangkal). Fakta-fakta dikualifikasi dari sudut kaidah, dan kaidah diseleksi berdasarkan fakta-fakta.<sup>17</sup> Georg Gadamer mengungkapkan bahwa ilmu hukum adalah ilmu pembela kemanusiaan itu sendiri sebagai jiwa hukum.<sup>18</sup> Oleh karena itulah Teori Keadilan Bermartabat digunakan dalam penulisan skripsi ini. Teori Keadilan Bermartabat berangkat dari postulat

---

<sup>16</sup> J.E. Sahetapy. 1979. *Ancaman Pidana Mati Terhadap Pembunuhan Berencana*, Alumni. Bandung. hlm. 149

<sup>17</sup> B. Arief Sidharta. 2007. *Pengembangan Hukum, Ilmu Hukum, Teori Hukum, Dan Filsafat Hukum*. Refika Aditam. Bandung. hlm. 12

<sup>18</sup> Ahmad Sahidah. 2004. *Pengantar Filsafat*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta. hlm. 3

sistem; bekerja mencapai tujuan, yaitu keadilan yang bermartabat. Keadilan yang memmanusiakan manusia, atau keadilan yang nge wong ke wong.

Teori keadilan bermartabat mencatat suatu sikap dalam pembangunan sistem hukum berdasarkan Pancasila. Dikemukakan, bahwa sistem hukum Indonesia tidak menganut sistem hukum secara mutlak statute law, dan juga tidak mutlak menganut sistem *common law*, sekalipun banyak yang mendukung pendapat bahwa sistem judge made law itu menjunjung tinggi harkat dan martabat hakim sebagai lembaga atau institusi pencipta hukum, ciri yang menonjol dari teori keadilan bermartabat adalah bahwa dalam melakukan penyelidikan untuk menemukan kaidah dan asas-asas hukum dalam melalui lapisan-lapisan ilmu hukum sebagaimana telah dinyatakan di atas, teori keadilan bermartabat menjaga keseimbangan pandangan yang berbeda pada lapisan-lapisan ilmu hukum itu sebagai suatu konflik. Teori keadilan bermartabat menjauhkan sedini mungkin konflik dalam (*conflict within the law*).<sup>19</sup>

### **2.3.2 Perbandingan antara Keadilan dan Hukum yang Berlaku**

Hukum sangat erat hubungannya dengan keadilan, bahkan ada pendapat bahwa hukum harus digabungkan dengan keadilan, supaya benar-benar berarti sebagai hukum, karena memang tujuan hukum itu adalah tercapainya rasa keadilan pada masyarakat. Suatu tata hukum dan peradilan tidak bisa dibentuk begitu saja tanpa memerhatikan keadilan, karena adil itu termasuk pengertian hakiki suatu tata hukum dan peradilan, oleh karenanya haruslah berpedoman pada prinsip-prinsip umum tertentu. Prinsip-prinsip tersebut adalah yang menyangkut kepentingan suatu bangsa dan negara, yaitu merupakan keyakinan yang hidup dalam masyarakat tentang suatu kehidupan yang adil, karena tujuan negara dan hukum adalah mencapai kebahagiaan yang paling besar bagi setiap orang. Konsekuensi nilai-nilai keadilan yang harus diwujudkan meliputi:

1. Keadilan Komunikatif (*Iustitia Communicativa*) : Pengertian keadilan komunikatif adalah keadilan yang memberikan kepada masing-masing orang terhadap apa yang menjadi bagiannya dengan berdasarkan hak seseorang pada suatu objek tertentu. Contoh keadilan komunikatif adalah Iwan membeli

---

<sup>19</sup> Melisa, dkk. 2023. *Kedudukan Hukum dalam Mewujudkan Keadilan dan Kesejahteraan di Indonesia*. Al-Manhaj (Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam) Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo: Indonesia. Vol. 5 No. 1 Page: 241 – 254.

tas Andri yang harganya 100 ribu, maka Iwan membayar 100 ribu juga seperti yang telah disepakati.

2. Keadilan Distributif (*Iustitia Distributiva*) : Pengertian keadilan distributif adalah keadilan yang memberikan kepada masing-masing terhadap apa yang menjadi hak pada suatu subjek hak yaitu individu. Keadilan distributif adalah keadilan yang menilai dari proporsionalitas atau kesebandingan berdasarkan jasa, kebutuhan, dan kecakapan. Contoh keadilan distributif adalah karyawan yang telah bekerja selama 30 tahun, maka ia pantas mendapatkan kenaikan jabatan atau pangkat.
3. Keadilan Legal (*Iustitia Legalis*) : Pengertian keadilan legal adalah keadilan menurut undang-undang dimana objeknya adalah masyarakat yang dilindungi UU untuk kebaikan bersama. Contoh keadilan legal adalah semua pengendara wajib menaati rambu-rambu lalu lintas.
4. Keadilan Vindikatif (*Iustitia Vindicativa*) : Pengertian keadilan vindikatif adalah keadilan yang memberikan hukuman atau denda sesuai dengan pelanggaran atau kejahatannya. Contoh keadilan vindikatif adalah pengedar narkoba pantas dihukum dengan seberat-beratnya.
5. Keadilan Kreatif (*Iustitia Creativa*) : Pengertian keadilan kreatif adalah keadilan yang memberikan masing-masing orang berdasarkan bagiannya yang berupa kebebasan untuk menciptakan kreativitas yang dimilikinya pada berbagai bidang kehidupan. Contoh keadilan kreatif adalah penyair diberikan kebebasan dalam menulis, bersyair tanpa intervensi atau tekanan apapun.
6. Keadilan Protektif (*Iustitia Protektiva*) : Pengertian keadilan protektif adalah keadilan dengan memberikan penjagaan atau perlindungan kepada pribadi-pribadi dari tindak sewenang-wenang oleh pihak lain. Contoh keadilan protektif adalah Polisi wajib menjaga masyarakat dari para penjahat.
7. Keadilan Sosial : Pengertian keadilan sosial adalah keadilan yang pelaksanaannya tergantung dari struktur proses ekonomi, politik, sosial, budaya dan ideologis dalam masyarakat. Maka struktur sosial adalah hal pokok dalam mewujudkan keadilan sosial. Keadilan sosial tidak hanya menyangkut upaya penegakan keadilan-keadilan tersebut melainkan masalah kepatutan dan pemenuhan kebutuhan hidup yang wajar bagi masyarakat.<sup>20</sup>

Masalah keadilan merupakan persoalan yang rumit yang dapat dijumpai di setiap masyarakat. Hukum memiliki dua tugas utama yakni mencapai suatu kepastian hukum dan mencapai keadilan bagi semua masyarakat. Keadilan hukum bagi masyarakat tidak sekedar keadilan yang bersifat formal-prosedural, keadilan yang didasarkan pada aturan-aturan normatif yang rigid yang jauh dari moralitas dan nilai-nilai kemanusiaan. Lawan dari keadilan formal-prosedural adalah keadilan substantif, yakni keadilan yang ukurannya bukan kuantitatif sebagaimana yang muncul dalam keadilan formal, tetapi keadilan kualitatif yang didasarkan

---

<sup>20</sup> Pandit. 2016. *Konsep Keadilan Dalam Persepsi Bioetika Administrasi Publik*. Jurnal Administrasi Publik

pada moralitas publik dan nilai-nilai kemanusiaan dan mampu memberikan kepuasan dan kebahagiaan bagi masyarakat.

## **2.4 Tinjauan Umum tentang Dampak Sosial dan Ekonomi Perjudian Online**

### **2.4.1 Dampak Sosial Perjudian Online Terhadap Masyarakat**

Secara sosial judi online mengakibatkan terjadinya pergeseran aktivitas sosial. Waktu yang biasanya digunakan untuk saling berkontak sosial dan berinteraksi sosial secara langsung terasa semakin berkurang. Para penggemar judi online banyak menghabiskan waktu di platform judi online tersebut, ada rasa ketidakpedulian terhadap lingkungan sosial karena intensitas beraktivitas di fitur-fitur online semakin tinggi. Secara psikologis kegiatan judi online menjadikan mereka seperti pribadi yang introvert yakni menjauh dari orang banyak dan lebih senang dan memilih menyendiri dengan handphone masing-masing daripada aktivitas sosial yang biasa dilakukan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya. Sikap lain yang muncul adalah sikap acuh, tidak peduli terhadap teman sesama, sehingga tak jarang tidak mengetahui keadaan tetangga yang sakit ataupun membutuhkan pertolongan, karena mereka yang telah kecanduan judi online sibuk dengan permainan tersebut. Setelah mereka mengenal dan bermain judi online, terjadi hubungan sosial yang semakin rengang dan kondisi sosial yang tidak sehat. Aktivitas saling bertemu, bertukar pikiran, saling sapa, tertawa dan bincang-bincang bersamasangat berkurang, kalau pun bertemu intensitasnya sangat berkurang. Penyebab utamanya adalah karena kecanduan judi online. Secara sosial judi online berdampak buruk, contohnya lainnya adalah terjadinya kesenjangan sosial, kerusakan tatanan sosial. Hubungan antara masyarakat menjadi kurang harmonis karena berkurangnya silaturahmi dalam masyarakat. Terdapat rasa ketidaknyamanan berinteraksi sosial dengan para penjudi online karena sifat yang suka menutupi kebenaran menampilkan sikap bergaul yang tidak baik, sehingga

masyarakat kerap memberi sanksi sosial kepada mereka dengan predikat atau sebutan yang tidak baik juga.<sup>21</sup>

#### **2.4.2 Dampak Ekonomi Industri Perjudian Online**

Dari sisi ekonomi, industri perjudian online ini merupakan suatu hal yang merugikan sebab permainan judi online tersebut memerlukan modal uang, baik untuk pembelian paket internet maupun untuk pembelian chips dengan harga yang bervariasi, mulai harga yang murah sampai harga yang mahal. Ditambah lagi dengan beragam varian jenis taruhan yang disajikan pada judi online tersebut. Jika para pemain judi mengandalkan uang hanya dari penghasilan bulanan bagi mereka yang bekerja sebagai pekerja yang diupah per bulan, maka ini akan memangkas dana untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Jika pemain judi tersebut tergolong wirausaha, pengusaha besar, ini pun tidak jaminan mereka akan bertahan stabil secara finansial dalam keluarga, sebab sifat dari judi ini adalah semakin orang itu banyak duit, semakin banyak yang akan dipertaruhkannya. Ini akan membuat perekonomian keluarga menjadi labil.

Meskipun permainan judi online tersebut jelas merugikan terutama terhadap ekonomi, tetapi masih banyak kalangan masyarakat yang masih melakukan permainan judi online tersebut. Hal ini terjadi karena “seakan permainan tersebut memiliki daya tarik akan tantangan serta harapan-harapan kemenangan dengan jumlah besar”. “Memang sesekali ada yang menang namun persentasi kemenangannya sangat kecil sekali dibandingkan dengan kekalahan-kekalahan dalam pertarungan digital itu”. Akibat buruk dari judi online menjadikan mereka “tidak bisa lagi mengatur keuangan,” bahkan ada juga yang “harus berbohong kepada keluarga dengan berbagai alasan”, dari mulai untuk perbaikan kendaraan, uang hilang dan lain sebagainya, padahal uang tersebut terpakai untuk permainan judi online tersebut. Sebuah fenomena penyakit sosial yang merusak nilai-nilai agama, sosial, ekonomi, moral serta ketahanan keluarga.

---

<sup>21</sup> Rafiqah, L. dan Rasyid, H. 2023. *Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan



Dari berbagai cerita yang dikemukakan responden, judi online berdampak buruk bagi ekonomi keluarga. Seorang suami atau ayah yang kecanduan judi online bisa tega hati menelantarkan tanggung jawabnya untuk menafkahi keluarganya yang berdampak terhadap kerusakan ketahanan keluarga. Begitu juga seorang anak yang kecanduan judi online akan membuat orangtuanya sengsara dengan menambah beban moral dan ekonomi, serta kehilangan harapan untuk mendapatkan bakti dari seorang anak yang sholeh. Orang-orang yang candu dengan judi online akan berusaha untuk membuat alasan menutupi kegiatannya. Sesuatu yang buruk akan diikuti hal buruk pula, maka dari sisi manapun baik agama, moral, sosial, ekonomi, ketahanan keluarga judi online adalah suatu permainan yang haram karena melenakan waktu, merugikan dari sisi ekonomi dan merusak ketahanan diri, keluarga dan masyarakat.

