

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era modern sekarang, perkembangan sistem digital telah mempermudah penggunaan teknologi melalui perangkat *mobile*. Sebagian besar orang melakukan transaksi, seperti mengirim pesan, mengadakan pertemuan *virtual*, berbelanja *online*, dan mentransfer uang, dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau teknologi lainnya. Namun, perkembangan teknologi informasi disertai dengan maraknya penyalahgunaan teknologi yang menciptakan peluang yang dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan *Cybercrime*.

Cybercrime dapat dipahami sebagai perbuatan melanggar hukum yang menggunakan perangkat elektronik untuk alat dan dilaksanakan melalui jaringan digital. Menurut Judhariksawan, *Cybercrime* merujuk pada tindakan menggunakan komputer sebagai alat utama, didukung oleh sistem telekomunikasi yang efisien, seperti sistem dial-up yang memanfaatkan saluran komunikasi atau sistem nirkabel yang memanfaatkan penerima sinyal secara khusus¹. Sehingga, dapat menimbulkan dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi salah satu yang dikenal adalah perjudian *online*.

Perjudian *online* adalah jenis perjudian yang berlangsung secara daring, tempat para peserta menginvestasikan uang atau barang berharga pada beragam jenis kompetisi. Beragam kompetisi dalam judi *online*, seperti *poker*, *blackjack*, dan taruhan olahraga. Walaupun, judi *online* mudah diakses, terdapat juga risiko, seperti potensi kecanduan dan efek buruk pada kesehatan fisik dan mental.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Global Gambling Statistics & Trends 2024*, terdapat sekitar 4,2 miliar orang berjudi setidaknya sekali dalam setahun. Sebuah studi yang dilakukan di 44 negara mengungkapkan bahwa 56% responden telah berjudi setidaknya sekali dalam 12 bulan terakhir.² Sedangkan, di Indonesia berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan dengan tercatat empat juta manusia yang berpartisipasi dalam aktivitas judi *online* di Indonesia pada bulan Juni 2024.³

Berdasarkan hasil laporan diatas, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan atas hal tersebut tidak terhindarkan pelaku kejahatan perjudian *online* secara perorangan maupun terorganisir yang memanfaatkan teknologi untuk menutupi aktivitas ilegal mereka agar tidak melanggar hukum. Teknologi seperti penyandian data, komunikasi yang aman melalui aplikasi, dan penggunaan jaringan

¹ Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, Jakarta: Rajawali Press, hlm.13

² Berita Industri Perjudian, Statistik dan Tren Perjudian Global https://gamblingindustrynews-com.translate.google/global-gambling-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=rq#::~text=Approximately%204.2%20billion%20people%20gamble,past%2012%20months%20%5B1%5D. diakses pada 10 November 2024

³ Pusat Pelaporan dan Analisis transaksi <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html> diakses pada 10 November 2024

darknet memungkinkan mereka untuk beroperasi secara lebih efisien dan terselubung serta adanya suatu bentuk kejahatan yang melibatkan lebih dari satu orang, di mana setiap peserta memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam kejadian tersebut. Dalam judi *online*, beberapa individu dapat terlibat secara bersama-sama, berkontribusi aktif, atau saling membantu dalam menjalankan dan memperlancar aktivitas ilegal tersebut.

Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi cara mereka beroperasi, tetapi juga menjadi ancaman bagi upaya sistem hukum untuk mengidentifikasi dan memvalidasi aktivitas kriminal. Dengan teknologi yang memungkinkan komunikasi anonim dan transaksi yang sulit untuk diselesaikan, pedagang tidak resmi dapat meluncurkan bisnis ilegal mereka dengan risiko lebih kecil. Hal ini semakin diperburuk dengan sifat manusia yang cenderung tertarik untuk menguji keberuntungan dan nasib, yang membuat aktivitas ilegal seperti perjudian semakin mudah berkembang di era digital.

Perilaku ini dalam perjudian *online* telah menyulitkan banyak orang untuk terlibat dalam perbuatan pidana. Perjudian online dilakukan oleh kalangan muda, bahkan orang dewasa, dari kalangan berlimpah kekayaan hingga mereka yang hidup dalam keterbatasan, dari bentuk perjudian dengan risiko rendah hingga yang mengancam harta dan masa depan. Dengan demikian, perjudian menjadi sebuah masalah sosial yang sulit untuk diatasi. Dalam hal ini, dampak buruk perjudian sangat terasa, terutama bagi para pemainnya dan juga orang-orang di sekitarnya. Sehingga, dalam hukum pidana, perjudian internet dapat diklasifikasikan sebagai jenis pidana khusus, yang dikenal sebagai *Cyber Crime* atau tindak pidana (ITE).

Moeljatno menyatakan individu yang ikut serta dalam timbulnya perbuatan melanggar hukum dapat menggunakan ajaran pernyataan sebagai dasar untuk memperluas pidana. Karena seseorang harus melakukan suatu perbuatan melawan hukum sebelum dapat dipertanggungjawabkan dalam hukum pidana. Akibatnya, selain tindak pidana umum, terdapat tindak pidana percobaan serta pernyataan tersebut, memungkinkan individu tersebut terlibat pada saat terjadinya satu tindak pidana untuk dipidana.⁴

Dengan demikian, berjudi atau secara bersama-sama, terdapat dalam Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana berpotensi diancam pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda Rp25 juta. Meskipun, Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana mengatur tentang perjudian dalam konteks yang lebih umum, sementara Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, yang merupakan perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE, mengatur peraturan yang lebih terfokus pada praktik perjudian.

Kasus yang dianalisis oleh penulis dalam penelitian yakni tindak pidana perjudian *online* yang secara terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website di Pengadilan Negeri Jakarta Selatan pada putusan No. 251/PID.SUS/2023/PN

⁴ Mahrus Ali, 2011, *Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 123

JKT.SEL. Putusan tersebut membahas prosedur, alat pembuktian, dan barang yang dijadikan bukti yang digunakan untuk membuktikan bahwa tersangka melakukan tindak pidana perjudian online yang memanfaatkan internet.

Pada bulan Januari 2021, saksi Khresna Setyadi bertemu dengan David di kantornya di Ruko Kirana Butik *Office*, Kelapa Gading, Jakarta Utara. David bekerja sebagai marketing untuk Robby N20, pemilik *wet* label N20, yang menyediakan layanan *website* perjudian *online*. Selama pertemuan, Khresna mengungkapkan niatnya untuk mendirikan bisnis perjudian melalui *website*. David kemudian memberikan *panel back office* untuk situs PUSAT313, yang telah didaftarkan secara instan dan dapat diakses melalui *Google*. Setelah mendapatkan *panel* tersebut, Khresna merekrut orang untuk posisi seperti pemasaran, layanan pelanggan, keuangan, dan penarikan uang. Untuk mendukung bisnis perjudian *online*, Khresna menyiapkan perangkat operasi seperti ponsel, komputer, dan laptop. Dia juga mengelola aktivitasnya melalui grup Telegram, yang dia buat untuk berkomunikasi dengan karyawan.

Setelah beberapa bulan, Khresna meluncurkan beberapa situs perjudian online lainnya, seperti WWW.SLOTLEGO.org, WWW.PUSAT313.CO, dan WWW.MAGNUMSLOT.CO. Khresna dan timnya menyiapkan berbagai rekening bank dan *e-wallet* atas beberapa nama untuk menerima deposit, mengirim kemenangan, dan menampung hasil perjudian. Di antaranya menggunakan rekening bank seperti BCA, BNI, Mandiri, BRI, dan CIMB Niaga, serta *e-wallet* seperti Ovo, Dana, dan Gopay. Selain itu, Khresna juga mempekerjakan beberapa karyawan dengan peran berbeda. Mie Mie bertugas sebagai *finance* dan *telemarketing*. Tia Setiawati dan Junaengsih bekerja sebagai *telemarketing*. Diana Santika Sari dan Niskala Rizki bertugas sebagai *customer service*, sedangkan M. Fu'ad Tajuddin juga sebagai *customer service* sekaligus penanggung jawab. Baby Dyar Oetami, David Chandra, dan Amat memiliki peran dalam *customer service* serta penarikan dana.

Untuk mengatasi kian maraknya perjudian *online* yang sifatnya khusus seperti kasus diatas, berdasarkan ketentuan Pasal 55 dan Pasal 56 Kitab Undang-undang Hukum Pidana sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Pasal 55 ayat (1) ke-1 Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

Dapat disimpulkan bahwa yang merujuk dengan penyertaan adalah saat lebih dari satu orang terlibat dalam pelaksanaan suatu tindak pidana atau pelanggaran. Walaupun ciri utama dari penyertaan dalam tindak pidana terjadi ketika lebih dari satu pihak terlibat, tidak semua individu yang ikut serta dalam tindak pidana tersebut dapat dipandang sebagai pelaku yang berhak dijatuhi hukuman. Hal ini karena mereka harus memenuhi syarat-syarat yang telah diatur dalam Pasal 55 dan Pasal 56 Kitab Undang-undang Hukum Pidana, sebagai pelaku utama (*pleger*), atau yang berkolaborasi dalam melakukan (*medepleger*), atau yang memerintahkan

untuk melaksanakan (*doenpleger*), atau yang mendorong untuk melakukan tindakan kriminal (*uitlokker*), atau yang memberikan bantuan dalam melakukan tindak pidana (*medeplichtige*).⁵

Dalam putusan ini, M. Fuad Tajuddin, Miemie, David Chandra, Amat, Baby Dyar Oetami Alias Abi Utomo, Niskala Rizki, Diana Santika Sari, Junaengsih, Tia Setiawati tersebut, telah terbukti melakukan tindak pidana “*Secara bersama-sama dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian*”

Sebagaimana diatur dan diancam pidana pada Pasal 27 Ayat (2) jo. Pasal 45 Ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Pasal 55 Ayat (1) KUHPidana pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Majelis Hakim mengadili Putusan Nomor 251/Pid.Sus/2023/Pn Jkt.Sel. Menjatuhkan pidana terhadap M. Fu’ad Tajuddin, Mie Mie, David Chandra, Amat, Baby Dyar Oetami Alias Abi Utomo, Niskala Rizki, Diana Santika Sari, Junaengsih, Tia Setiawati dijatuhi hukuman penjara masing-masing selama 1 (satu) tahun dan 3 (tiga) bulan serta denda masing-masing sebesar Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah), dengan ketentuan apabila para Terdakwa tidak mampu membayar denda tersebut, maka hukuman akan diganti dengan pidana penjara masing-masing selama 1 (satu) bulan.

Berdasarkan hal tersebut, maka dari itu penulis berinisiasif untuk meneliti topik dengan judul: **Penyertaan Dalam Tindak Pidana Yang Secara Terorganisir Mendaftarkan Dan Menjalankan Website Pada Kegiatan Perjudian Online (Putusan Nomor 251/PID.SUS/2023/PN JKT.SEL)**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaturan hukum pidana terhadap penyertaan dalam tindak pidana secara terorganisir mendaftar dan menjalankan website pada kegiatan perjudian *online* (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/ PN Jkt.Sel)?
2. Bagaimanakah penerapan hukum hakim terhadap penyertaan dalam tindak pidana yang terorganisir mendaftar dan menjalankan website pada kegiatan perjudian *online* (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaturan hukum pidana terhadap penyertaan dalam tindak pidana secara terorganisir mendaftar dan menjalankan website

⁵ D. Schaffmeister, N. Keijzer dan PH. Sutorius, 1995, *Hukum Pidana* ctk. pertama, Yogyakarta: Liberty hlm 248-249

pada kegiatan perjudian *online* (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/ PN Jkt.Sel)

2. Untuk menganalisis penerapan hukum hakim terhadap penyertaan dalam tindak pidana yang terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian *online* (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel)

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, penulisan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang hukum dengan menghasilkan ide-ide dan pemikiran baru untuk mengatasi permasalahan hukum, khususnya memahami pokok penyertaan dalam tindak pidana terorganisir terkait pendaftaran dan pengoperasian website perjudian *online*.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi mereka yang terlibat dalam bidang hukum, sebagai langkah dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana terorganisir yang terkait dengan aktivitas perjudian *online*.

E. Orisinalitas/Keaslian Penelitian

Nama :	Ritma Kartika Sari	
Judul Tulisan :	Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penyedia Jasa Judi <i>Online</i> (Studi Putusan Nomor 75/PID.B/2018/PN BLA)	
Kategori :	Skripsi	
Tahun :	2023	
Perguruan Tinggi :	Universitas Hasanuddin	
Uraian	Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Isu dan Permasalahan:	1) Bagaimanakah kualifikasi tindak pidana penyebaran judi <i>online</i> dalam perspektif hukum pidana? 2) Bagaimanakah pertimbangan hukum hakim terhadap tindak pidana penyebaran judi <i>online</i> pada putusan No.75/Pid.B/2018/PN BLA?	1) Bagaimanakah pengaturan hukum pidana terhadap penyertaan dalam tindak pidana secara terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian <i>online</i> (Studi Putusan No.251.Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel)? 2) Bagaimanakah penerapan hukum hakim terhadap penyertaan dalam tindak pidana yang terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian <i>online</i> (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel)?
Metode Penelitian:	Normatif	Normatif
Hasil dan Pembahasan :	Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa Pengaturan hukum pidana terhadap perjudian <i>online</i> di Indonesia	

judi <i>online</i> serta menganalisis pertimbangan hukum hakim pada Putusan Nomor 75/Pid.B/2018/PN BLA terkait tindak pidana pemasok judi <i>online</i>. Pada penelitian ini menggunakan teknik penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan kasus. Sifat penelitian adalah deskriptif analisis. Jenis subjek hukum yang digunakan ialah bahan hukum primer dan sekunder yang diperoleh menggunakan metode pengumpulan studi kepustakaan dan studi dokumen. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa: Penegakan hukum judi <i>online</i> masih menggunakan Pasal 303 KUHP dibandingkan Pasal 27 ayat (2) Jo. Pasal 45 UU ITE; Faktor keadaan yang membatasi pemeliharaan hukum judi <i>online</i> yang dilakukan, yaitu sanksi pidana dalam UU ITE lebih rendah daripada sanksi dalam KUHP, rendahnya penahanan penyidik mengenai perkembangan teknologi, pada penggunaan bukti elektronik yang membutuhkan keterangan ahli; Pembuktian melalui internet dianggap sama dengan cara konvensional, dengan cara hanya menghadirkan alat bukti yang tertera didalam KUHP. Seharusnya dalam proses pembuktian judi <i>online</i> di dalam persidangan dihadirkan pula alat bukti elektronik dan atau hasil cetaknya, seperti hasil cetak situs perjudian dan data transaksi transfer uang antara para Bandar judi dan pemain judi."	telah diakomodasi dalam berbagai peraturan perundang-undangan, terutama dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 303 KUHP. Perjudian <i>online</i> dikategorikan sebagai tindak pidana yang termasuk dalam kejahatan siber, yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi informasi untuk menghindari deteksi hukum. Pengaturan ini bertujuan untuk menjerat pelaku perjudian <i>online</i> dengan pendekatan hukum pidana berbasis perkembangan digital, meskipun masih menghadapi tantangan dalam implementasinya, terutama terkait dengan pembuktian dan yurisdiksi penegakan hukum. Penerapan hukum terhadap tindak pidana perjudian <i>online</i> dalam Putusan Nomor 251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel telah memenuhi unsur formil berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP. Namun, putusan ini masih memiliki beberapa kelemahan khususnya dalam prinsip proporsionalitas dan individualisasi pidana.
---	--

Nama :	Sari Desriwaty	
Judul Tulisan :	Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Promosi Judi <i>Online</i> Yang Dilakukan Melalui Sosial Media Ditinjau Dari Perspektif Hukum Pidana	
Kategori :	Skripsi	
Tahun :	2023	
Perguruan Tinggi :	Universitas Putera Batam	
Uraian	Penelitian Terdahulu	Rencana Penelitian
Isu dan Permasalahan :	1) Bagaimana pengaturan hukum pidana terhadap tindakan promosi judi <i>online</i> yang dilakukan oleh <i>youtuber</i>? 2) Apakah tindakan donasi yang dilakuka yang oleh akun-akun judi ke <i>youtuber</i> merupakan promosi judi <i>online</i>?	1) Bagaimanakah pengaturan hukum pidana terhadap penyertaan dalam tindak pidana secara terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian <i>online</i> (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/PN Jkt. Sel)? 2) Bagaimanakah penerapan hukum hakim terhadap penyertaan dalam tindak pidana yang secara terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian <i>online</i> (Studi Putusan No.251/Pid.Sus/2023/PN Jkt. Sel)?
Metode Penelitian:	Normatif	Normatif
Hasil dan Pembahasan :	"Perkembangan judi <i>online</i> sekarang ini semakin sering Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan	

terjadi dan banyak akun-akun judi *online* yang mempromosikan produknya dengan bekerja sama dengan youtuber secara langsung dan tidak langsung dengan memberikan donasi. Penelitian ini membahas mengenai pengaturan terhadap tindak pidana promosi judi *online* yang dilakukan oleh youtuber dan menganalisa tentang bentuk donasi yang diberikan. Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yang menganalisa peraturan perundang-undangan yang berlaku dan data sekunder lainnya yang dikumpulkan dengan teknik studi kepustakaan dan dianalisa dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah promosi judi *online* merupakan tindak pidana yang melanggar Pasal 27 dan Pasal 45 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, dan Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen sehingga youtuber yang melakukan tindak pidana ini wajib bertanggung jawab dan dipidana sesuai aturan tersebut. Dan, pemberian donasi merupakan perbuatan promosi judi yang dilakukan oleh akun-akun judi *online*, tetapi youtuber yang menyediakan kesempatan sarana donasi harus berhati-hati terhadap batasan-batasan agar tindakan tersebut tidak termasuk penyertaan dalam tindak pidana promosi judi *online*.”

bahwa Pengaturan hukum pidana terhadap perjudian *online* di Indonesia telah diakomodasi dalam berbagai peraturan perundang-undangan, terutama dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 303 KUHP. Perjudian *online* dikategorikan sebagai tindak pidana yang termasuk dalam kejahatan siber, yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi informasi untuk menghindari deteksi hukum. Pengaturan ini bertujuan untuk menjerat pelaku perjudian *online* dengan pendekatan hukum pidana berbasis perkembangan digital, meskipun masih menghadapi tantangan dalam implementasinya, terutama terkait dengan pembuktian dan yurisdiksi penegakan hukum. Penerapan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* dalam Putusan Nomor 251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel telah memenuhi unsur formil berdasarkan ketentuan Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP. Namun, putusan ini masih memiliki beberapa kelemahan khususnya dalam prinsip proporsionalitas dan individualisasi pidana.

F. Landasan Teori

1. Tindak Pidana Perjudian

a. Tindak Pidana

Istilah tindak pidana yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana adalah *strafbaarfeit*. Dalam literatur hukum pidana Indonesia, pembentuk peraturan menggunakan kata "perbuatan pidana," "peristiwa pidana," atau "tindak pidana" dalam merumuskan sebuah undang-undang.⁶

Berbagai ahli hukum juga menyampaikan definisi terkait konsep tindak pidana. Menurut para ahli:

- 1) Pompe, yang dikutip dari buku Lamintang, menyatakan bahwa kejahatan merupakan pelanggaran terhadap norma (gangguan terhadap ketertiban hukum) yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja oleh

⁶ Amir Ilyas, 2012, *Asas-Asas Hukum Pidana Memahami Tindak Pidana Dan Pertanggungjawaban Pidana Sebagai Syarat Pemidanaann*, Yogyakarta: Rangkang Education Yogyakarta & Pukap-Indonesia; hlm 18

seseorang, di mana pemberian sanksi terhadap pihak yang melakukan diperlukan untuk menjaga ketertiban.⁷

- 2) Simon menyatakan *Strafbaarfeit* (secara harfiah berarti peristiwa pidana adalah tindakan yang bertentangan dengan hukum yang berhubungan dengan kesalahan (*schuld*) yang dapat dipertanggungjawabkan oleh seseorang. Kesalahan yang dimaksud oleh Simon mencakup pemahaman kesalahan secara luas, yakni *dolus* (sengaja) dan *culpa latae* (kelalaian serta keteledoran).⁸
- 3) Vos berpendapat bahwa *Strafbaarfeit* adalah tindakan seseorang yang memperoleh hukuman sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.⁹

b. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Berdasarkan pendapat Mezger, hukum pidana merupakan ketentuan-ketentuan hukum yang berkaitan dengan tindakan tertentu itu memenuhi persyaratan tertentu yang mengarah pada suatu konsekuensi berupa hukuman¹⁰. Terdapat unsur tindak pidana dapat dipahami dari dua sudut pandang, yaitu: (1) dari perspektif teori, yang merujuk pada pandangan para pakar hukum yang tercermin dalam rumusannya; dan (2) dari perspektif peraturan perundang-undangan, yaitu bagaimana suatu peristiwa kejahatan diatur dalam bentuk tindak pidana yang spesifik menurut hukum.

Perbuatan melawan hukum dalam peraturan Hukum Pidana mampu dikelompokkan dalam bagian unsur-unsur yang pada dasarnya terdiri dari dua kategori, yaitu unsur subjektif dan unsur objektif.¹¹

- 1) "Unsur subjektif mencakup subjek dan adanya kesalahan yang berasal dari perilaku individu. Hal ini sejalan dengan prinsip hukum pidana yang menyatakan, "tidak ada hukuman tanpa adanya kesalahan." Unsur subjektif dari suatu kejahatan adalah:
 - a) Kesengajaan atau ketidaksengajaan (*dolus* atau *culpa*);
 - b) Maksud atau niat dalam suatu percobaan seperti yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana;
 - c) Berbagai macam maksud dan tujuan, seperti yang terdapat dalam kejahatan seperti pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain;

181 ⁷ Lamintang, 1996, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, hlm

⁸ Andi Zainal Abidin Farid, 2014, *Hukum Pidana I*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm 224

⁹ Martiman Prodjo Hamidjojo. 1997, *Memahami Dasar-Dasar Hukum Pidana*, Jakarta: PT. Pradnya Paramita, hlm 16.

¹⁰ Andi Sofyan dan Nur azisa, 2023, *Hukum Pidana Indonesia*, Jakarta: Kencana, hlm 1.

¹¹ P.A.F Lamintang, 2016, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm 191-192

2) Unsur objektif adalah unsur yang terkait dengan situasi, yaitu situasi di mana pelaku melakukan tindakan tersebut. Unsur objektif dari suatu tindak pidana adalah:¹²

- a) Sifat melanggar hukum atau *wederrechtelijkheid*;
- b) Kualitas pelaku, seperti "status sebagai pegawai negeri" dalam kejahatan jabatan menurut Pasal 415 KUHP atau "sebagai status sebagai pengurus atau komisaris dari suatu Perseroan terbatas" dalam kejahatan menurut Pasal 398 KUHP;
- c) Kualitas, yaitu hubungan antara suatu tindak pidana sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat."

Berdasarkan pendapat Simons, tindak pidana merupakan perbuatan yang dianggap melanggar, tidak etis, dan berhubungan dengan kesalahan yang dapat dipertanggungjawabkan oleh pelakunya. Simons juga menyatakan bahwa *strafbaarfeit* mencakup unsur objektif dan subjektif.

Unsur objektif :¹³

1. "Tindakan orang,
2. Efek yang terlihat dari tindakan itu, dan
3. Kemungkinan keadaan yang menyertainya."

Unsur subjektif :

1. "Kemampuan seseorang untuk dimintai pertanggungjawaban; dan
2. Adanya kesalahan (*dolus* atau *culpa*). Kesalahan dalam tindakan, Akibat dari perbuatan atau keadaan saat tindakan dilakukan dapat menyebabkan masalah."

c. Penyertaan

Kata "penyertaan" pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dipahami sebagai tindakan atau proses ikut serta atau menyertakan. "Penyertaan" merujuk pada keterlibatan satu individu atau lebih ketika seseorang melakukan perbuatan melawan hukum.¹⁴ Dalam konteks hukum positif, turut serta atau "*deelneming*" adalah suatu bentuk kejahatan melibatkan lebih dari satu orang, di mana setiap peserta memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing dalam kejadian tersebut.

Dalam hal ini, beberapa individu turut serta, berkontribusi secara aktif, atau membantu terjadinya suatu tindak pidana. Sehingga, perlu dilakukan analisis agar menentukan peran dan pertanggungjawaban setiap pihak yang terlibat peristiwa pidana.¹⁵ Diatur dalam Peraturan Hukum Pidana Indonesia, khususnya pada Pasal 55 dan Pasal 56.

Pasal 55 Kitab Undang-undang Hukum Pidana mengatur tentang penyertaan dalam tindak pidana, di mana individu yang melakukan suatu

¹² *Ibid*, hlm 197

¹³ Teguh Prasetyo, 2016, *Hukum Pidana, Edisi Revisi*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 50

¹⁴ Wirjono Prodjodikoro, 2003, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Bandung: Aditama, hlm. 117.

¹⁵ Rohman Hasyim, S.H, M.H, 2006, *Diktat Hukum Pidana*, Palembang, hlm 57.

tindak pidana, baik secara langsung maupun tidak langsung, mampu dipertanggungjawabkan secara hukum. Sementara, Pasal 56 KUHP mengatur tentang tindakan yang dilakukan seseorang atas nama atau atas perintah orang lain, yang juga dapat dianggap sebagai bentuk penyertaan dalam tindak pidana.

Terdapat hubungan diantara para peserta dalam menyelesaikan tindak pidana tersebut:¹⁶

1. "Melakukan kejahatan bersama-sama;
2. Individu memiliki niat serta merencanakan untuk melakukan kejahatan, sementara menggunakan orang lain untuk melaksanakannya; dan
3. Satu orang yang melakukan kejahatan, sementara orang lain memberikan bantuan untuk melakukannya."

Prof. Satochid Kartanegara mengatakan bahwa *Deelneming* terjadi ketika beberapa orang atau lebih terlibat dalam satu delik. Doktrin mengatakan bahwa *Deelneming* terdiri dari dua jenis:¹⁷

- a. "*Deelneming* yang berdiri sendiri, yang berarti bahwa tanggung jawab setiap peserta diperhitungkan sendiri; dan
- b. *Deelneming* yang tidak berdiri sendiri, yang berarti tanggung jawab satu peserta bergantung pada tindakan peserta lainnya."

Menurut P.A.F Lamintang, penyertaan dalam tindak pidana terbagi menjadi beberapa, antara lain:¹⁸

1) Pelaku (*Pleger*);

Pelaku bertanggung jawab secara mutlak atas perbuatan mereka karena mereka telah memenuhi syarat tindak pidana yang disebutkan dalam pasal hukum pidana yang dilanggar. Pelaku dapat dikenakan sanksi pidana karena pada dasarnya orang yang baik secara pribadi dan baik dalam hubungannya dengan orang lain. Sesuai dengan persyaratan seseorang dapat dihukum atas perbuatannya, yaitu tindakan yang memenuhi unsur-unsur delik, bersifat melawan hukum, dan dilakukan karena kesalahan.

2) Penyertaan (*Medepleger*);

Turut serta adalah bekerja sama secara fisik dan non-fisik antara peserta delik dikenal sebagai keterlibatan. Jika terjadi, setiap peserta dapat dipidana, terlepas dari apakah pelanggaran tersebut dilakukan secara individual atau bersama-sama, dan pada akhirnya menjadi pelanggaran yang sempurna. Semua peserta dapat dipidana jika salah satu dari mereka melakukan pelanggaran tersebut dengan niat yang berbeda, meskipun kualifikasi mereka untuk medeplegen berbeda.

¹⁶ Prof.K.H.Alie Yafie, 2007, *Ensiklopedi Hukum Pidana Islam II*, Jakarta: Pt. Kharisma Ilmu, Hlm. 34-25.

¹⁷ Tim Grahamedia Press, 2012, *KUHP & KUHP*, Surabaya: Grahamedia Press, hlm. 20.

¹⁸ P.A.F Lamintang, *Op.Cit.* hlm. 21.

Masing-masing pihak bertanggung jawab atas tindakannya sendiri dan akibatnya jika terbukti ada keterlibatan, termasuk dalam konteks pertanggungjawaban bersama atau sepenuhnya terobjektifikasi (terpisah dari hubungan kesalahan). Jika terdapat ketidadaan keseimbangan dalam menjalankan tindak pidana, ketika seseorang memiliki peran yang lebih dominan daripada yang lain, maka orang-orang yang disebutkan di atas akan dikualifikasikan sesuai dengan perbuatan pidana.

3) Menyuruh Melakukan (*Doen Plenger*);

Pihak yang diperintahkan untuk melakukan pelanggaran hukum tapi tidak mampu untuk di pertanggungjawaban menunjukkan adanya alasan atau dasar yang menghapuskan pidana, sementara pihak yang memberikan perintah (aktor materialis) bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan oleh pihak yang diperintahkan (aktor intelektual), karena aktor intelektual yang menginginkan dan bermaksud agar tindak pidana terjadi melalui pihak lain.

4) Mengajurkan (*Uitlokker*);

Bentuk partisipasi dalam tindak pidana mirip dengan permintaan, yang melibatkan setidaknya dua orang: satu bertindak sebagai aktor intelektual (yang memberikan arahan) dan yang lainnya sebagai aktor materialis (yang melakukan tindak pidana atas perintah aktor intelektual). Berdasarkan peran mereka, baik aktor intelektual maupun aktor materialis dapat dimintakan pertanggungjawaban atas tindakan yang mereka lakukan. Jika terbukti bersalah, mereka dapat dikenakan sanksi pidana. Jenis pertanggungjawaban pidana bagi aktor intelektual dan aktor materialis memiliki batasan, yaitu hanya penganjur yang bertanggung jawab atas tindakan yang sebenarnya dianjurkan.

5) Pembantuan (*Medeplichtigheid*)

Pasal 57 Ayat (4) Kitab Undang-undang Hukum Pidana menetapkan batas-batas keterlibatan dalam pertanggungjawaban pidananya. Artinya, pada saat memutuskan sanksi bagi pembantu, hanya tindakan yang dilakukan dengan sengaja dipermudah atau dipercepat olehnya yang diperhitungkan, bersama dengan akibatnya. Tujuan undang-undang melakukan pembatasan pada penyertaan pembantuan agar tanggung jawab pembuat tidak melampaui batas apa yang disengaja mereka sendiri.¹⁹

¹⁹ *Ibid*, hlm. 23-24.

d. Pengertian Tindak Pidana Perjudian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga (misalnya, permainan dadu atau kartu).²⁰ Berjudi diartikan sebagai risiko sejumlah uang atau kekayaan dalam suatu permainan yang bergantung pada unsur nasib. Tujuan dari berjudi adalah untuk memperoleh kekayaan atau nilai yang melebihi jumlah yang dipertaruhkan.²¹ Oleh karena itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi, perjudian *online* adalah aktivitas berjudi yang dilakukan individu maupun terorganisir secara daring melalui situs *web* atau aplikasi yang menyediakan layanan perjudian.

e. Jenis-jenis Tindak Pidana Perjudian

Menurut Undang-undang No.7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, segala bentuk perjudian dianggap illegal. Pada penjabaran Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penerbitan Perjudian, aktivitas judi dibagi menjadi tiga kategori, antara lain:

- a. Perjudian di Tempat Keramaian, terdiri dari: Lempar Gelang, lempar Uang, Kim, Pancingan, Menembak sasaran yang tidak berputar, Lempar bola, Adu ayam, Adu sapi, Adu kerbau, Adu kambing, Pacuan kuda, Pacuan anjing, Mayong, Erek-erek.
- b. Perjudian yang berhubungan dengan kebiasaan, terdiri dari; adu ayam, sapi, kerbau, pacu kuda, karapan sapi, domba, atau kambing. Permainan jenis ini tidak termasuk perjudian jika kebiasaan yang berkaitan dengan upacara keagamaan tidak merupakan perjudian.”

Perjudian *online* merupakan tipe permainan taruhan yang dilaksanakan lewat internet, menggunakan komputer atau smartphone. Dalam judi *online*, pemain diwajibkan untuk memakai uang asli pada taruhan, yang dilakukan melalui metode setoran pada perantara yang dapat dipercaya. Setelah uang dikirim, perantara bisa mengubahnya menjadi kredit yang dapat digunakan untuk bertaruh. Pemain kemudian dapat mulai bertaruh pada permainan yang dipilih. Jika pemain menang, mereka akan menerima kemenangan sesuai taruhan, sementara yang kalah harus membayar sesuai jumlah yang telah disepakati sebelum permainan dimulai.²²

²⁰ Poerwa darminta, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 419.

²¹ *Ibid*, hlm. 420.

²² P.Ayu Trisnawati et al., *Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online*, Jurnal Ilmu Hukum Universitas Jember 2015, 1 (1), hlm 45

2. Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik

a. Pengertian Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik

Informasi dan Transaksi Elektronik diatur dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjadi pedoman untuk menyelesaikan berbagai masalah yang timbul dalam bidang informasi elektronik.

Pengertian Informasi Elektronik terdapat pada Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi:

“Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, *symbol*, atau perfoasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”.

Pengertian Transaksi Elektronik terdapat pada Pasal 1 ayat (2) Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi:

“Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy*, atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, *symbol*, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Perbuatan yang melanggar terkait dengan Informasi dan Transaksi Elektronik didalam perjudian diatur dalam Pasal 27 ayat (2), 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.”

Jika terbukti melakukan tindakan tersebut, pelaku dapat dijatuhi hukuman sesuai dengan Pasal 45 ayat (1), yang mengancam dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

b. Jenis-Jenis Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik

Tindakan kejahatan dunia maya (*cybercrime*) yang di atur dalam Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagai berikut:

1) Perjudian;

Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur tentang perjudian *online*. Pasal tersebut menyatakan:

“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa izin membagikan, menyebarkan, atau membuat informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian dapat dikenakan sanksi.”

2) Akses Ilegal

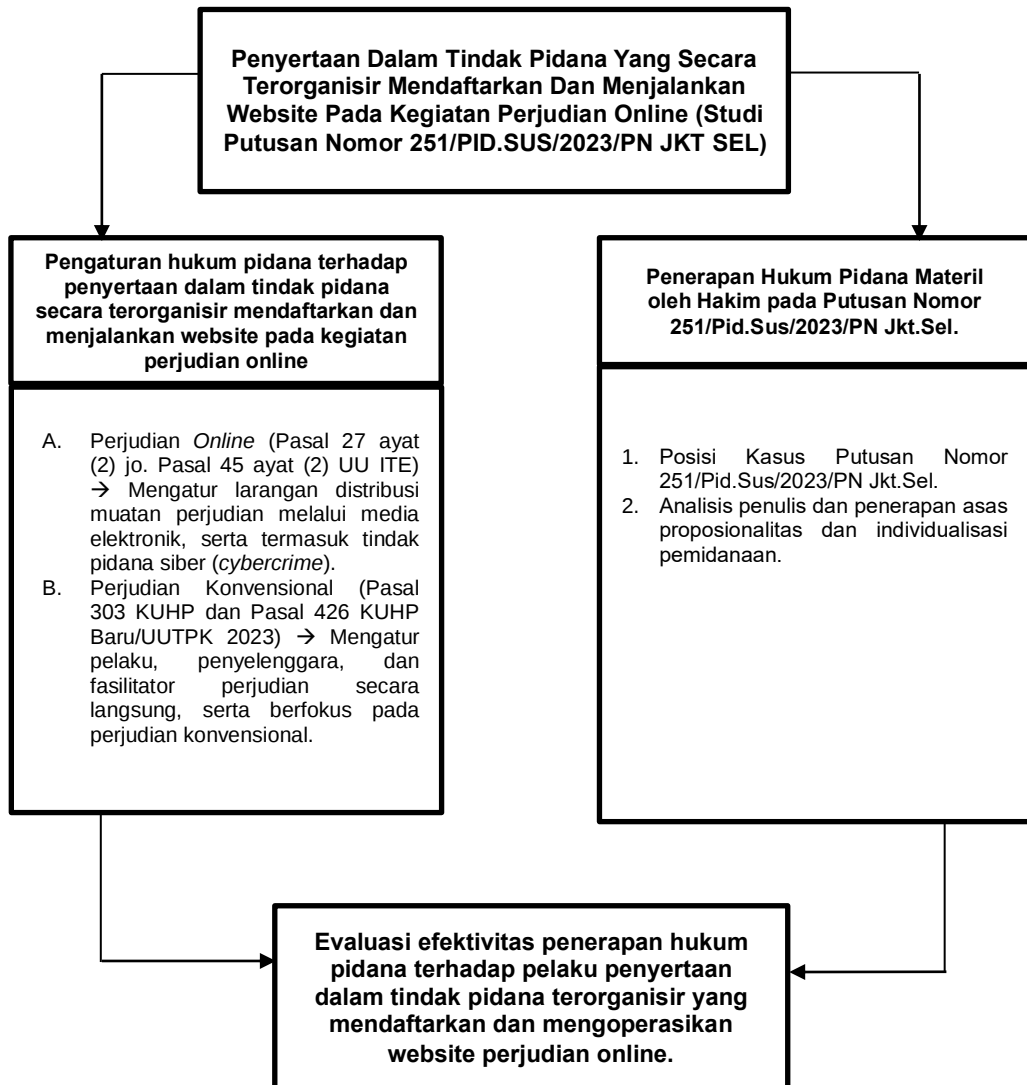
Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008, dalam Pasal 30 mengatur tindak pidana yang terkait dengan akses ilegal terhadap komputer atau sistem elektronik mencakup berbagai tindakan, seperti mengakses tanpa izin, membuka sistem untuk mendapatkan informasi atau dokumen elektronik, serta merusak atau menembus sistem keamanan dengan tujuan untuk memperoleh akses yang tidak sah. Semua tindakan ini dapat dikenakan sanksi sesuai dengan hukum yang berlaku.

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berfokus pada analisis yuridis terhadap penyertaan dalam tindak pidana yang secara terorganisir mendaftarkan dan menjalankan website pada kegiatan perjudian *online*. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah bentuk kejahatan konvensional menjadi kejahatan digital, termasuk perjudian yang kini masuk dalam kategori *cybercrime*. Dalam hukum pidana Indonesia, perbuatan ini diatur dalam Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE serta ketentuan tentang penyertaan dalam Pasal 55 dan 56 KUHP. Penelitian ini menganalisis pengaturan dan penerapan hukum pidana terhadap bentuk penyertaan dalam kejahatan tersebut, dengan menggunakan Putusan Nomor 251/Pid.Sus/2023/PN Jkt.Sel sebagai studi kasus. Melalui pendekatan yuridis normatif dan studi kasus, penelitian ini menelaah tingkat keterlibatan para pelaku dalam kejahatan terorganisir, serta apakah penerapan sanksi pidana oleh hakim mencerminkan asas

keadilan, proporsionalitas, dan efektivitas hukum. Penelitian ini juga bertujuan memberikan masukan terhadap penguatan regulasi dan strategi penegakan hukum di tengah meningkatnya kesulitan kejahatan digital yang bersifat terorganisir.

H. Bagan Kerangka Berpikir



BAB II METODE PENELITIAN

A. Tipe dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah analisis hukum normatif. Peneliti menggunakan beberapa pendekatan dalam pengumpulan bahan-bahan hukum dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*), Sebuah penelitian normatif harus menggunakan pendekatan perundang-undangan karena fokus penelitian adalah pada berbagai peraturan hukum yang menjadi tema sentral dari penelitian tersebut. karena meneliti berbagai aturan hukum yang menjadi fokus utama dan tema sentral dari penelitian tersebut. Dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan penelitian hukum normatif, yang juga dikenal sebagai doktriner, penelitian kepustakaan, atau studi dokumenter, melibatkan pemeriksaan dan analisis bahan hukum menggunakan berbagai sumber yang tersedia di perpustakaan, seperti undang-undang, dokumen, buku, majalah, dan literatur yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti.²³
2. Pendekatan Kasus (*Case Approach*)
Pendekatan studi kasus dalam penelitian hukum normatif berfungsi sebagai jembatan untuk memahami dampak penerapan norma atau aturan hukum dalam praktiknya, memungkinkan hasil analisis ini digunakan sebagai masukan untuk penjelasan hukum.²⁴

B. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Sumber Bahan Hukum dalam penelitian ini, adalah;

1. Sumber Hukum Primer merujuk pada bahan hukum yang diperoleh secara langsung dari asalnya dalam bentuk undang-undang. Bahan Hukum Primer sebagai pedoman penulis, yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana, Undang-undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penerbitan Perjudian, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Putusan Nomor 251/PID.SUS/2023/PN JKT.SEL.
2. Sumber Hukum Sekunder diperoleh dari referensi seperti karya tulis yang disusun oleh pakar hukum, tesis, jurnal hukum, serta artikel-artikel yang diterbitkan secara daring yang mengkaji isu-isu yang tengah dianalisis.

²³ Jonaedi Efendi dan Johny Ibrahim, 2016, *Metode Penelitian Hukum : Normatif dan Empiris*, Depok: Prenamedia Group, hlm. 132

²⁴ *Ibid*, hlm.146.

C. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi pustaka dan studi dokumen. Studi pustaka bertujuan untuk mencari konsep, prinsip, teori, atau ide yang berkaitan dengan penelitian dengan cara meninjau, mendengarkan, dan mencari informasi melalui media *online*, buku, jurnal hukum, artikel, penelitian hukum, dan literatur relevan lainnya.²⁵ Sementara itu, studi dokumen dilakukan dengan mempelajari putusan Pengadilan Negeri Jakarta Selatan Nomor 251/PID.SUS/2023/PN JKT.SEL

D. Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan non-hukum. Penulis kemudian menganalisis bahan-bahan tersebut secara kualitatif dengan pendekatan naratif dan pendapat hukum yang bersifat normatif, yang kemudian memberikan petunjuk terkait dengan penelitian.²⁶ Dengan demikian, penulis dapat memberikan petunjuk mengenai langkah-langkah yang harus diambil untuk menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah.

²⁵ Bambang Sunggono, 2007, *Metodelogi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo, hlm. 115.

²⁶ Irwansyah dan Ahsan Yunus, 2021, *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*, Yogyakarta: Mirra Buana Media, hlm. 171.