



TINJAUAN YURIDIS TENTANG PERJUDIAN ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NO 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Oleh:

Hery Sulistyono, Lindu Ardjayeng

hery_sulistyo@unik-kediri.ac.id

lindu_ardjayeng@unik-kediri.ac.id

Fakultas Hukum Universitas Kediri

ABSTRAK

Perjudian online merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau smatphone dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian online merupakan perbuatan yang illegal yang diatur dalam Pasal 11 Tahun 2008 Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketentuan hukum atas tindak pidana perjudian online menurut Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik dan bagaimana pertanggung jawabannya menurut undang-undang. tersebut metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu normative dengan menggunakan studi kepustakaan dan Undang-Undang yang terkait dalam perjudian online adapun hasil penelitian ini yaitu ketentuan hukum tindak pidana perjudian online diatur dalam pasal 27 ayat 2 sebagai perbuatan yang dilarang sedangkan pertanggung jawaban pidananya menurut Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik Pasal 45 ayat 1 menyebutkan bahwa pelaku perjudian online mendapatkan saksi pidana paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 milyar.

***Kata Kunci* :Tindak Pidana, Perjudian online, Internet**

PENDAHULUAN

Perjudian adalah salah satu fenomena yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, bahkan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era zaman sekarang perjudian semakin berkembang pesat. Disadari atas produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, penggunaan televisi, telepon, fax,

cellular phone (handphone) dan sekarang internet sudah bukan menjadi hal yang aneh dan baru, khususnya di kota-kota besar¹. Di kalangan masyarakat, perjudian mempunyai banyak dampak negatif yang merugikan moral dan mental masyarakat terutama pada generasi muda. Judi merupakan masalah sosial yang sulit di tanggulangi. Menurut Kamus Webster, 'Perjudian' atau 'Judi' di definisikan sebagai “ bertaruh atau mempertahankan uang atau apa saja yang mempunyai nilai, untuk hasil sesuatu yang melibatkan untung-untungan taruhan atas hasil yang belum pasti ”. Sedangkan menurut Kartini Kartono perjudian adalah: “Pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan dan kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya²

Perjudian dapat dilakukan dengan ragam bentuk berjudi secara umum dapat di artikan sebagai kejahatan. Tindak pidana perjudian atau turut serta dalam berjudian pada mulanya sudah di larang dalam ketentuan pidana pasal 542³Dengan UU No.7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, dan telah di ubah dalam ketentuan pidana yang diatur pada pasal 303 bis KUHP. Prinsip permainan judi di tetapkan pada pasal 303 KUHP yang di sebut permainan judi adalah :“ tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih dan

¹ Dik-dik M Arief Mansur dan Ellisatris Gultom, Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi, PT. Refika Aditama, Bandung,2005,hlm 121

²Kartini Kartono, 2005, Patologi Sosial, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 5

³<https://pasalkuhp.blogspot.com/2016/12/kuhp-pasal-541-pasal-542pasal.html?m=1> diakses pada tanggal 22 Maret 2019 , pukul 14.29 WIB

lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan⁴ atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Seiring berkembangnya teknologi maka semakin berkembang pula kejahatan perjudian, yang awalnya perjudian dilakukan secara konvensional sekarang dilakukan dengan cara online (selanjutnya disebut judi online). Fenomena judi online banyak di temukan di masyarakat terutama di warung-warung internet dengan menggunakan “*laptop*” atau lebih canggih lagi sekarang bisa menggunakan “*smartphone*” dengan fasilitas yang canggih dan mendukung untuk berjudi online.

Salah satu kemudahan pada judi online adalah dapat bermain dimana saja dan kapan saja sebab bandar-bandar judi tersebut beroperasi 24 jam. Selain itu juga permainan ini di jalankan di warung-warung internet atau tempat-tempat berwifi, selain itu juga bisa dimainkan dengan menggunakan smartphone. Pembayaran atau transaksi pun juga menggunakan sarana sistem online dengan menggunakan *M-banking, western union, money gram, kartu kredit, money order wire transfer*.

Pelaku perjudian online juga memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern. Adanya komputer kini perjudian online semakin luas dan menjadikan keuntungan yang lebih besar pula.

Pejudian online juga termasuk dalam lingkup kejahatan cyber/cyber crime karena ranah kejahatannya dilakukan dalam suatu computer yang tersambung pada internet. Cyber crime sendiri adalah suatu kejahatan yang di lakukan di dunia

⁴<https://kebenaranbagidunia.org/judidiakses> pada tanggal 17 Maret 2019 pukul 20:00 WIB

maya dengan menggunakan teknologi computer atau jaringan computer. Perjudian online yang termasuk kejahatan cyber crime tersebut diatur khusus dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No.11 tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik mengatur 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.”⁵ Perjudian melalui internet (*Internet Gambling*) menurut Onno W. Purbo , yaitu sebagai berikut : “biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan casino olahraga seperti judi bola online atau permainan lainnya melalui internet . Perjudian melalui internet (*internet gambling*) yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainan maupun pengumpulan uangnya melalui internet⁶.”

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah terurai di atas, maka perlu rumusan masalah yang jelas dan sistematis, untuk batasan yang akan di teliti dan untuk mempermudah penulis mencapai tujuan serta sasaran yang di inginkan, maka rumusan masalah yang diambil yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana ketentuan hukum atas tindak pidana perjudian melalui internet menurut Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

⁵ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*, oleh Kasindo Utama, Surabaya, 2014, hlm 17.

⁶Onno W Purbo, 2007, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi, Computer Network Research Group*, ITB, hal.22.

2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana perjudian online dengan sarana internet menurut Undang-Undang Nomer 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

PEMBAHASAN

a. Ketentuan Hukum atas Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perjudian merupakan penyakit masyarakat serta bertentangan dengan agama, kesusilaan, moral pancasila, termasuk membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa, dan Negara. Sebelum dikeluarkan Undang-Undang No.7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, perjudian di dalam KUHP diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 542 dan setelah dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974, perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP. Dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, disebutkan adanya pengklasifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumannya yang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

Perjudian menurut KUHP dalam Pasal 303 Ayat (3) yang dirubah dengan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan bahwa:

“ Yang disebut Permainan Judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan semata, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak diadakan di antara mereka yang turut berlomba atau bermain. Demikian juga segala pertaruhan lainnya”.

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada revolusi bentuk kejahatan yang konvensional menjadi lebih moderen. Jenis kegiatannya mungkin sama, namun dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini internet, suatu kejahatan akan lebih sulit diusut, diproses, dan diadili. Kejahatan yang seringkali berhubungan dengan internet antara lain perjudian yang dilakukan melalui internet (*internet gambling*), yang tidak lagi menjadi kejahatan konvensional saja, tetapi juga sebagai kejahatan yang dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini melalui penyalahgunaan media internet.

Maraknya perjudian dengan sarana internet di era globalisasi saat ini didukung oleh Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi mempengaruhi penurunan biaya komputasi dan pengolahan informasi yang dibarengi dengan peningkatan kemampuan dan keberagaman layanan. Dalam dunia kita saat ini, computer bukan hanya sekedar alat hitung, tetapi media yang juga dapat menyebarkan informasi dan memberikan layanan multi guna. Telepon genggam

yang memiliki berbagai fitur layanan bukan hanya sekedar alat telekomunikasi, tetapi juga sarana untuk mengekspresikan diri dan mencari informasi.⁷

Untuk mengatasi tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui sistem elektronik/internet (*internet gambling*) yang banyak terjadi saat ini, pemerintah Indonesia telah membuat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 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 ITE. Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE tersebut termasuk tindak pidana perjudian melalui internet ini, yaitu diatur dalam Pasal 27 ayat (2) sebagai perbuatan yang dilarang yaitu:

“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”

Pengaturan pasal 27 Undang-undang tentang ITE mengacu pada beberapa ketentuan dalam KUHP, ruang lingkup perjudian yang dimaksudkan dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE juga mengacu pada KUHP yaitu pasal 303 dan 303 bis KUHP. Setidaknya ada beberapa materi dalam pasal 303 KUHP dan pasal 303 bis

⁷Josua Sitompul, Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana, Cetakan Pertama, (Jakarta: PT. Tatanusa, 2012), hal. 101

KUHP yang tercakup dalam pasal 27 ayat (2) Undang-undang tentang ITE dan esensi perjudian⁸. Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008, dapat kita temukan unsur – unsur esensial Perjudian dengan sarana internet, yaitu unsur subjektif dan obyektif, akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Unsur Subjektif Perjudian Online :

a. Setiap Orang

Yang dimaksud dengan orang adalah orang perseorangan, baik warga Negara Indonesia, Warga Negara Asing, maupun badan hukum. Dalam penerapannya menegaskan bahwa Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum yang diatur dalam undang-undang ini baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

b. Dengan Sengaja dan Tanpa Hak

Unsur ini juga merupakan unsur subyektif tindak pidana. Sengaja mengandung makna “mengetahui” dan “menghendaki” dilakukannya suatu perbuatan yang dilarang oleh undang-undang ITE, atau mengetahui dan menghendaki terjadinya suatu akibat yang dilarang oleh undang-undang ITE. Pemahaman kesengajaan dalam undang-undang ITE mengacu kepada teori-teori kesengajaan yang berlaku di Indonesia, yaitu :

⁸ Lihat Pasal 27 ayat (2) *Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi, Transaksi dan Elektronik*

- a. Kesengajaan sebagai maksud
- b. Kesengajaan sebagai kepastian
- c. Kesengajaan sebagai kemungkinan⁹

2. Unsur Obyektif Perjudian Online¹⁰ :

a. Mendistribusikan

Yang dimaksud dengan “Mendistribusikan” adalah mengirimkan informasi atau dokumen elektronik kepada beberapa pihak atau tempat melalui atau dengan sistem elektronik. Tindakan ini dapat dilakukan dengan mengirimkan email, SMS, MMS, kepada banyak penerima, termasuk dalam kategori mendistribusikan.

b. Mentransmisikan

Yang dimaksudkan dengan “Mentransmisikan” adalah mengirimkan atau meneruskan informasi atau dokumen elektronik dari satu pihak atau tempat ke satu orang atau tempat lain.

c. Membuat Dapat Diaksesnya

Yang dimaksud dengan “Membuat dapat diaksesnya” memiliki makna membuat informasi atau dokumen elektronik dapat diakses oleh orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan

⁹Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, PT. Rineka Cipta, 2000, hal 177

memberikan link yaitu tautan atau referensi yang dapat digunakan oleh pengguna internet untuk mengakses lokasi atau dokumen, memberikan kode akses (password) sehingga para pelaku perjudian online dapat menemukan link yang berkaitan dengan perjudian secara online dengan mudah dan cepat.

d. Informasi atau dokumen elektronik

Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 1 tentang ITE memberikan definisi Informasi Elektronik sebagai berikut :

“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.”

Pengertian dokumen elektronik menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 1 tentang ITE, adalah:

“ setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau iengar melalui computer atau system elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas oleh tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, symbol atau perforasi yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Esensi perbedaan antara informasi elektronik dan dokumen elektronik adalah bahwa informasi elektronik pada esensinya adalah konten, sedangkan dokumen elektronik merupakan media dari konten itu sendiri yang dapat berbentuk analog, digital, elektromagnetik, atau optical.

e. Muatan Perjudian

Secara sempit, yang dimaksud dengan muatan perjudian ialah website perjudian dan di dalamnya ada bursa taruhan yang dibangun oleh seseorang. Akan tetapi, jika mengacu pada esensi Perjudian maka yang dimaksud dengan “Muatan Perjudian” tidak hanya sekedar Website dan bursa taruhan yang ada dalam website, karena bagian penting dari suatu perjudian ialah harus ada memasang Taruhan dan adanya hasil dari taruhan tersebut, baik menang maupun kalah.

Adanya perjudian melalui internet (*internet Gambling*), harus dapat dibuktikan berdasarkan alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang. Hal ini, merujuk pada pembuktian pada perjudian melalui internet tidak terlepas dari ketentuan mengenai alat bukti sebagaimana diatur dalam Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang ITE. Pada pasal 5 ayat (1) Undang-undang ITE disebutkan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.

Berdasarkan pasal 1 angka 1 Undang-undang ITE, yang dimaksud dengan 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, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.¹¹

Apabila ditelaah, maka website penyelenggara perjudian melalui internet *E-mail* peserta judinya, serta sms merupakan bagian dari informasi elektronik, sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti yang sah dimata hukum.

Terlihat jelas bahwa website penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail*, serta sms peserta judinya merupakan salah satu bagian dari informasi elektronik yang dapat dianggap sebagai alat bukti yang sah dimata hukum, dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ketentuan mengenai alat bukti dan pembuktian sebagaimana diatur di dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP), dalam hal ini perluasan dari alat bukti petunjuk. Dengan demikian, website penyelenggara perjudian melalui internet, *E-mail*, serta sms peserta judinya memiliki kekuatan pembuktian sebagai salah satu alat bukti khususnya dalam kasus perjudian melalui internet ini.

Proses pembuktian tindak pidana perjudian melalui internet di Pengadilan sangat membutuhkan pendekatan teknis karena bukti-bukti yang ditemukan dapat berupa bukti elektronik yang masih belum diakui oleh hukum acara (KUHAP), sehingga masih harus didukung dengan keterangan ahli agar dapat diterima di Pengadilan.

¹¹Lihat Pasal 1 angka 1 *Undnag-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi, Transaksi, dan Elektronik*

b. Pertanggungjawaban Pidana Perjudian Dengan Sarana Internet Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pertanggung jawaban hukum transaksi elektronik menurut UU ITE menggunakan asas pertanggung jawaban atas dasar kesalahan (*liability base on fault*). Pertanyaan yang timbul ialah kapan orang mempunyai kesalahan. Kesalahan merupakan masalah pertanggungjawaban pidana, seseorang melakukan kesalahan jika pada waktu melakukan delik dilihat dari segi masyarakat patut dicela.

Kesalahan dalam arti seluas-luasnya amat berkaitan dengan pertanggung jawaban pidana dimana meliputi:

- 1) Adanya kemampuan bertanggung jawab pada si pelaku; artinya keadaan jiwa sipelaku harus normal.
- 2) Hubungan bathin antara sipelaku dengan perbuatannya, yang berupa kesengajaan (*dolus*) atau kealpaan (*culpa*), ini disebut bentuk-bentuk kesalahan. Dalam hal ini dipersoalkan sikap batin seseorang pelaku terhadap perbuatannya.
- 3) Tidak adanya alasan yang menghapus kesalahan atau tidak ada alasan pemaaf meskipun apa yang disebut dalam (1) dan (2) ada, ada kemungkinan bahwa ada keadaan yang mempengaruhi sipelaku

sehingga kesalahannya hapus, misalnya dengan adanya *Overmacht* / keadaan memaksa (Pasal 48 KUHP).¹²

Jika ketiga unsur tersebut diatas telah terpenuhi maka orang yang bersangkutan bisa dinyatakan bersalah atau mempunyai pertanggungjawaban pidana, sehingga bisa dipidana. Dalam pertanggung jawaban pidana subyek hukum yang bersangkutan harus dibuktikan terlebih dahulu bahwa perbuatannya bersifat melawan hukum.

Dengan demikian, seseorang mendapatkan pidana tergantung pada 2 (dua) hal, antara lain :

- 1) Harus ada perbuatan yang bertentangan dengan Undang-Undang atau dengan kata lain harus ada unsur melawan hukum.
- 2) Terhadap pelakunya ada unsur kesalahan dalam bentuk kesengajaan dan kealpaan, sehingga perbuatan yang melawan hukum tersebut dapat dipertanggung jawabkan kepadanya.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-Undang ITE) yang didalamnya mengatur berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia maya (*cyber space*), termasuk beberapa perbuatan yang dilarang karena melanggar hukum dan mengandung unsur pidana. Yakni dalam Bab VII tentang Perbuatan Yang Dilarang, Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat (1) mengatur tentang muatan Melanggar Kesusilaan, Ayat (2) mengatur tentang muatan perjudian, Ayat (3) mengatur tentang muatan penghinaan dan/atau

¹²<http://www.kitapidana.blogspot.com/2012/04/kesalahan-dan-pertanggungjawabanpidana>, diakses pada tanggal 28 Mei Pukul 18.00 WIB.

Pencemaran nama baik, Ayat (4) mengatur tentang muatan Pemerasan dan/atau Pengancaman.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) subyek hukum yang dapat dikenakan sanksi yaitu berupa orang dan korporasi. Korporasi menurut Terminologi hukum pidana adalah badan atau usaha yang mempunyai identitas sendiri, kekayaan sendiri terpisah dari kekayaan anggota. Sedangkan dalam Pasal 1 UU ITE menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan Badan Usaha adalah Perusahaan perseorangan atau Perusahaan Persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum.

Dalam UU ITE ancaman pidana dirumuskan menggunakan stelsel kumulatif-Alternatif, yaitu pidana penjara dan pidana denda diancamkam sekaligus (kumulasi) untuk setiap tindak pidana, atau dikenakan salah satu jenis pidana (alternatif). Perumusan ancaman pidana yang dianut oleh UU ITE ini dapat juga menjerat korporasi sebagai pelaku kejahatan ini. UU ITE mengadopsi 3 (tiga) *unsurconvention on cybercrime* yang dimana konvensi ini mengadopsi konsep pertanggung jawaban korporasi yang artinya konvensi tersebut juga menerima pendapat bahwa, bukan hanya naturlijk person (orang/perseorangan) yang dapat menjadi pelaku tindak pidana komputer, tetapi juga legal person (korporasi) dapat menjadi pelaku tindak pidana teknologi informasi.

Pengancaman pidana secara Kumulatif-Alternatif ini pemidanaan dapat dilaksanakan dan dilakukan bukan hanya kepada pengurus korporasi tetapi juga korporasi itu sendiri. Pasal 52 ayat (4) UU ITE, menyatakan bahwa :

“ Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi di pidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga ”.

Sehingga kepada korporasi dikenakan pidana pokok berupa denda ditambah dua pertiga dari jumlah yang dimaksud dalam pasal 45 ayat (1) UU ITE.

Adapun sanksi pidana yang dikenakan pada tindak pidana Perjudian yang diatur dalam Pasal 45 ayat (1) dalam UU ITE yaitu:

“ Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) ”.

Pengenaan pidana terhadap subyek hukum yang melakukan tindak pidana perjudian dengan sistem elektronik dinilai dari unsur kesalahan berdasarkan kesengajaan dan tiada haknya pelaku perjudian. Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, unsur kesalahan berdasarkan kesengajaan terpenuhi bila kesempatan untuk bermain judi dikatakan telah digunakan dalam hal pemain telah menyatakan persetujuannya atas taruhan permainan judi.

Tindakan persetujuan ini dapat berupa meng-klik pilihan “yes” atau “accept”. Dengan meng-klik pilihan itu maka aplikasi judi akan memproses

perintah tersebut secara otomatis sehingga pemain tidak dapat mengubah pilihannya lagi, pada saat itu pula telah terjadi transmisi muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE.¹³

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan yang telah diuraikan dan dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ketentuan hukum atas tindak pidana perjudian online dengan sistem elektronik atau internet Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik yaitu terkandung dalam pasal 27 ayat 2 sebagai perbuatan yang dilarang hukum yaitu *“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”* dalam undang-undang tersebut mengatur kegiatan yang dilarang dalam dunia maya dan dinyatakan sebagai perbuatan yang mengandung unsur kuhp. Berdasarkan Undang-Undang Nomer 11 Tahun 2008 Pasal 27 Ayat 2 juga mengandung esensial perjudian online yaitu unsur subjektif dan obyektif unsur subyektif meliputi setiap orang, dan dengan sengaja tanpa hak. Sedangkan unsur obyektif perjudian online yaitu mendistribusikan, menstrasmisikan, membuat data diaksesnya dan informasi dokumen elektronik muatan perjudian. Kemudian Dalam Pasal 5 Ayat 1 Undang-Undang Informasi Trasaksi Elektronik juga menyebutkan

¹³Joshua Sitompul, Op., Cit, hal. 168

bahwa Informasi Elektronik dan dokumen elektronik dan atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.

2. Pertanggung jawaban pidana terhadap tindak pidana perjudian online dengan sistem Elektronik atau internet Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik masih menggunakan pertanggung jawaban atas dasar kesalahan (*liability based on fault*) yang ditandai dengan kesengajaan pelaku baik perseorangan maupun korporasi untuk melanggar Undang-Undang Informasi Transaksi Elektronik yaitu dengan sengaja dengan menyelenggarakan sistem elektronik yang bermuatan perjudian. Dan diancam akan pidana Kumulatif-Alternatif yaitu dikenakan 2 jenis pidana yaitu penjara dan denda (kumulatif) atau dikenakan salah satu pidana saja (alternatif) sebagaimana terdapat Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik yakni pidana penjara paling lama 6 tahun atau denda paling banyak 1 Milyar dan kepada korporasi sebagai subjek hukum sebagaimana terdapat dalam Pasal 52 Ayat 4 Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik diancam dengan pembertana pidana pokok berupa denda tambahan dua pertiga.

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU :

- Dik-dik M Arief Mansur dan Ellisatris Gultom. 2005. *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, PT. Refika Aditama, Bandung, hlm 121
- Kartini Kartono, 2005, *Patologi Sosial*, jilid I, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 5
- Onno W Purbo, 2007, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, *Computer Network Research Group*, ITB, hal.22.
- Josua Sitompul, 2012, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, Cetakan Pertama, Jakarta: PT. Tatanusa, hal. 101
- Moeljatno, 2000, *Asas-asas Hukum Pidana*, PT. Rineka Cipta, hal 177

II. Undang-Undang :

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang *Informasi dan Transaksi Elektronik*, oleh Kasindo Utama, Surabaya, 2014, hlm 17.
- R. Sugandhi, 1981 *Kitap Undang-Undang Hukum Pidana*, (Surabaya, Usaha Nasional)

III. Situs Internet :

- <https://kebenaranbagidunia.org/judidiakses> pada tanggal 17 Maret 2019 pukul 20:00 WIB
- <http://www.kitabpidana.blogspot.com/2012/04/kesalahan-dan-pertanggungjawabanpidana>, diakses pada tanggal 28 Mei Pukul 18.00 WIB.
- <https://pasalkuhp.blogspot.com/2016/12/kuhp-pasal-541-pasal-542-pasal.html?m=1> diakses pada tanggal 22 Maret 2019 , pukul 14.29 WIB