

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS TENTANG PERJUDIAN *ONLINE* DAN TANGGUNG JAWAB HUKUM**

#### **A. Tinjauan Umum Perjudian**

Sejarah perjudian ada dalam sepanjang sejarah peradaban manusia. Pemain perjudian primitif adalah dukun yang meramalkan masa depan dengan batu, tongkat atau tulang binatang yang dilemparkan ke udara dan jatuh ke tanah. Saat itu, nasib seseorang di masa yang akan datang atau masa depan biasanya sudah diprediksi.

Alice Hewing mencatat bahwa orang Mesir kuno suka bertaruh pada permainan yang dimainkan anak-anak saat ini, di mana mereka menebak jumlah jari dua orang menggunakan angka ganjil atau genap. Orang Romawi kuno suka melempar koin dan lotere, yang mereka pelajari dari orang Cina. Orang Yunani kuno juga menggunakan hal yang sama. Mereka juga suka bermain dadu.

Di Roma kuno, permainan dadu sangat populer. Raja seperti Nero dan Claudine menganggap dadu sebagai bagian penting dari urusan kerajaan. Namun permainan dadu menghilang dengan jatuhnya Kekaisaran Romawi dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian selama Perang Salib di sebuah benteng Arab bernama Hazard.

Setelah pengenalan kembali dadu ke Eropa sekitar tahun 1100 oleh Tentara Salib, permainan dadu mulai menyebar kembali. Banyak kerabat kerajaan Inggris dan Prancis tersesat bermain game di tempat bernama Hazard (mungkin sesuai dengan nama tempat dadu ditemukan). Hingga

abad ke-18, Hazard masih populer di kalangan bangsawan dan pelancong dalam game tersebut. Pada abad ke-14, permainan kartu juga mulai masuk ke Eropa yang dibawa oleh para pelancong dari Tiongkok. Kartu pertama yang dibuat di Eropa dibuat di Italia dan memiliki 78 desain yang indah. Pada abad ke-15, Prancis mengurangi jumlah peta menjadi 56 dan mulai memproduksi peta untuk seluruh Eropa. Saat ini, Ratu Inggris, Elizabeth I, telah memperkenalkan lotere untuk mengumpulkan dana negara guna memperbaiki pelabuhan.

Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia.

Sejak zaman Souw Beng Kong, penguasa Cina pertama di Batavia, rumah judi telah beroperasi. Souw Beng Kong tidak hanya berurusan dengan rumah judi, tetapi juga membuat koin dan memesan barang-barang Cina. Dia juga berwenang memungut pajak perjudian sebesar 20% yang dikenakan oleh VOC kepada pemilik rumah judi.

Permainan kartu dan dadu, atau po, populer di kalangan penggemar Batavia. Masyarakat Tionghoa pada saat itu juga mengenalkan permainan capjiki. Permainan togel Eropa atau Belanda tidak masuk ke Hindia Belanda hingga pertengahan abad ke-19.

## **1. Pengertian Perjudian**

Judi atau permainan judi atau perjudian menurut Kamus besar Bahasa Indonesia adalah “Permainan dengan memakai uang sebagai taruhan”.<sup>1</sup>

Bila mengacu pada KUHP yang dimaksudkan dengan perjudian berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP adalah:<sup>2</sup>

“Permainan apa pun yang menghasilkan keuntungan hanya bergantung pada keberuntungan karena permainan tersebut lebih maju atau lebih terampil, termasuk semua taruhan pada keputusan balapan atau permainan lain yang bukan antara orang-orang yang ikut serta dalam kompetisi atau permainan. dan semua taruhan.” Dali Mutiara, menjelaskan KUHP mengatakan sebagai berikut:

Permainan untung-untungan harus didefinisikan secara luas, termasuk semua aturan menang dan kalah dalam pacuan kuda atau kontes lainnya, atau semua aturan kontes antara dua orang yang tidak berpartisipasi dalam 'diri mereka sendiri - bahkan kompetisi, misalnya mereka yang berkumpul. bersama-sama, dengan mempertaruhkan

---

<sup>1</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Vol Kedua*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, Hlm. 419.

<sup>2</sup> Abdulsyani, *Sosiologi Kriminalitas*, Ramadja Karya, Bandung, 1987, Hlm. 193.

hasil dari perombaan dan mendapatkan keuntungan untuk itu berarti pertaruhan

dengansengaja yaitu mempertaruhkan atau nilai yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa- peristiwa permainan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya. praktik bertaruh pada suatu peristiwa atau hasil dengan mempertaruhkan uang atau nilai lainnya dengan tujuan memperoleh keuntungan finansial atau materi lainnya. Kegiatan perjudian dapat dilakukan secara online maupun offline, di tempat-tempat seperti kasino, atau toko taruhan. Perjudian seringkali dikaitkan dengan adanya unsur keberuntungan atau keahlian tertentu, tergantung pada jenis permainan yang dilakukan. Namun, meskipun di beberapa negara perjudian legal, di banyak negara perjudian dianggap ilegal dan dapat menyebabkan masalah sosial dan finansial bagi individu atau masyarakatnya.

## **2. Perjudian *Online***

Judi jaringan (judi online, judi online atau judi dunia maya) adalah perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dokumen elektronik dan informasi elektronik. Di dunia maya, game adalah salah satu komunitas bisnis terbesar. Pada umumnya cara yang digunakan untuk bermain game biasanya populer yaitu dengan

mengambil resiko atau hanya dengan mencoba peruntungan mengikuti petunjuk dari sistem permainan yang telah ditentukan.

Ada puluhan ribu situs lain di Internet yang menawarkan peralatan game dari versi klasik yang bekerja dengan tombol keyboard hingga yang lebih canggih yang membutuhkan ide bagus dan kalkulator untuk mencoba peruntungan. Sistem ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Tidak diperlukan lagi lisensi khusus untuk mendirikan bisnis perjudian melalui Internet. Hanya dengan berinvestasi di situs web dengan kasino yang bagus, siapa pun dapat memiliki kasino online.<sup>3</sup>

### **3. Bentuk-bentuk perjudian**

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya :

a) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah.

Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah casino-casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan untuk mendapatkan

---

<sup>3</sup> Muhammad Fajrul Falah, Fanny Tanuwijaya, Samuel SM Samosi, 'Perjudian Online: Kajian Pidana atas Putusan Nomor 1033/PID.B/2014/PN.BDG' (2017), Vol.2 No.1, *Jurnal Hukum Universitas Jember*, Hlm.35.

sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak bisa ditekankan atau dimusnahkan.

- b) Bentuk permainan dan undian yang illegal.

Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel. Permainan judi ini sebelumnya ada pemberitaan media-media bahwa akan dilegalkan oleh pemerintah, akan tetapi sampai sekarang tidak ada keputusan apapun dari pemerintahan kita.<sup>4</sup>

#### 4. Macam-macam Perjudian

Ada banyak macam-macam dari tindak pidana perjudian yaitu:<sup>5</sup>

- a) *Roulet* yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- b) *Bloch Jach* atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Tetapi pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain saja.
- c) Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomer nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika

---

<sup>4</sup> Kartini Kartono, *op.cit*, hlm. 55.

<sup>5</sup> Kartini Kartono, *Ibid*, hlm. 59

pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.

- d) Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil, umumnya tekpo dilakukan pada perayaan perkawinan, khitanan dan untuk mengisi waktu.
- e) Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu maka dinyatakan menang.
- f) Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah. Dadunya kemudian di kopyok atau dilempar keatas.
- g) Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- h) Oke' adalah dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas, apabila jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.
- i) Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang.

- j) Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.

## **5. Ketentuan tentang Delik Perjudian**

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) dan untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”).<sup>6</sup> Dalam Pasal 303 KUHP:

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
  - a. Barang siapa yang menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar Pasal 303;
  - b. Barang siapa yang ikut serta main judi di jalan umum atau pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasaha yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- 2) Jika melakukan pelanggaran belum melewati selama dua tahun maka

---

<sup>6</sup>Christine Natalia, “Apa Hukuman Maksimal Bagi Pelaku Judi Bola Online?”, 7 november 2018, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/judi-bola-online-lt506967a9b1ed2> diakses pada 4 November 2022 pukul 20.08 WIB.

ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu pelanggaran tersebut dikenakan penjara paling lama enam tahun.

Selain aturan di dalam Pasal 303 KUHP, ada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berkaitan dengan kejahatan dunia maya (*Siber crime*) pada saat ini telah diatur di dalam undang-undang tersebut.

Dalam tindak pidana judi *online* telah diatur didalam Pasal 45 ayat (2) yang berbunyi:<sup>7</sup>

Dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 27 ayat (2) berbunyi sebagai berikut:

“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau menyediakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memuat konten permainan.”

Dalam undang-undang nomor 7 tahun 1974 tentang penyelenggaraan permainan untung-untungan dijelaskan gambaran UMUM:

Bahwa judi sebenarnya bertentangan dengan agama, kesusilaan dan pancasila, serta merugikan kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 No. 230)

---

<sup>7</sup> Dody tri purnawinata, "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online"(2021), *sekolah tinggi ilmu hukum serasan* Vol 19, diakses pada tanggal 4 november 2022

dengan segala perubahan dan tambahannya, tidak dapat diubah lagi. Dilihat dari kepentingan nasional, pelaksanaan permainan memiliki dimensi negatif dan merugikan perilaku dan pemikiran masyarakat, khususnya di kalangan anak muda. Meskipun fakta juga menunjukkan bahwa pendapatan dari perjudian yang diterima oleh pemerintah baik pusat maupun daerah dapat digunakan untuk kepentingan pembangunan, namun faktor negatifnya lebih besar dari faktor positifnya sekali lagi di Indonesia.

## **6. Pengertian Promotor perjudian *Online***

### **a. Pengertian Promotor**

Secara umum, promotor adalah orang yang bertanggung jawab untuk mendorong keberhasilan satu atau lebih acara, event dan atau produk. dengan kata lain, promotor adalah pendukung yang memberikan penyebaran informasi secara luas kepada masyarakat banyak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) orang yang menjadi penganjur atau pendorong suatu usaha (gerakan dan sebagainya) dan di bantu sangat bannyak kegiatan yang di lakukan untuk pemasaran atau *marketing*. Selain promotor pemasaran, ada juga promotor bisnis, pengertiannya hampir sama dengan *marketing* promotor. Promotor dalam hal ini adalah individu, agensi, atau perangkat lunak yang digunakan untuk mengiklankan atau mempromosikan suatu produk, barang, atau layanan kepada konsumen. Promotor bisnis dapat menggunakan metode periklanan tradisional atau teknologi baru untuk menarik perhatian audiens mereka dan menarik pelanggan baru, di

Indonesia sendiri istilah yang lebih umum adalah *sales promotor*.<sup>8</sup>

b. Pengertian Promotor *website*

Pada hakekatnya Promotor juga sudah masuk ke dalam dunia *4.0* yang mana aktivitas promosi dilakukan melalui media sosial yang mudah di akses oleh masyarakat. Dalam hal ini ada juga seorang *individu* atau kelompok yang mempromosikan *website*. Banyak jenis jenis *website* yang di promosikan oleh promotor *website* semisalnya *website* dari Pergikuliner.com yang sering menawarkan untuk menggunakan websitenya untuk mencari atau menemukan kuliner kunliner nyentrik di daerah yang di akses. *Website* perbankan bagi nasabah suatu bank yang sering mendapat sms,whastup,email dari promotor *website* perbankan yang di promosikan dll.

Kegiatan promotor *website* ini biasanya sering kita dengar dengan digital marketing yang mana menggunakan media digital atau *cyber space* untuk melakukan penawaran terhadap produk bisnisnya serta melakukan penjelasan secara detail keunggulan dari *website* mereka tersebut.

c. Pengertian Promotor *website* perjudian *online*

Dalam Hal ini yang melakukan promosi serta melakukan cara atau strategi marketing untuk menambah jumlah pemain *judi Online* pada situs *online* yang di Promosikan ialah promotor Judi onlinePraktik

---

<sup>8</sup> Debora Danisa Sitanggang, "Mengenal Apa itu promotor, Tugas, dan Tanggung Jawabnya", 20 Oktober 2022, <https://finance.detik.com/>, diakses tgl 18 november 2022

promosi perjudian menggunakan iklan Instagram banyak dilakukan oleh akun pengguna dengan ribuan bahkan jutaan pelanggan, dengan wanita mengenakan pakaian terbuka tetapi dibayar Bonus besar untuk iklan perjudian online, meskipun perjudian itu ilegal. tindakan yang dapat mengakibatkan kerugian bagi konsumen. Pengusaha judi untuk mencapai tujuan produknya menggunakan program sebagai alat promosi judi. Sebagian besar pengguna Instagram dengan banyak pengikut sering mengenakan pakaian seksi dan diburu oleh pengusaha olahraga. Semakin berkembangnya kegiatan judi yang juga dapat dilakukan secara online dengan menggunakan internet sebagai penjudi membuat judi sulit untuk diberantas karena setiap orang memiliki judi online yang sulit dan sulit untuk dideteksi.

Adanya bentuk-bentuk baru perjudian melalui Internet membuat perjudian sulit diberantas di Indonesia, karena siapa pun dapat melakukannya di mana pun mereka berada. Selebgram mempromosikan akun judi online melalui video atau konten. Mempromosikan perjudian melalui Instagram adalah kejahatan dunia maya. Tindakan selebriti yang mempromosikan game tersebut adalah penjahat karena melakukan kejahatan dunia maya. Promotor terkemuka dapat dikelompokkan menjadi aktor yang membantu dan bersekongkol dalam tindak pidana berdasarkan UU ITE 11 Tahun 2008

## **B. Pengertian Tanggung Jawab Hukum**

Teori tanggung jawab hukum merupakan teori yang menganalisis tentang tanggung jawab subjek hukum atau pelaku yang telah melakukan perbuatan melawan hukum. Dalam Bahasa Indonesia, kata tanggung jawab berarti keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya). Menanggung diartikan sebagai bersedia memikul biaya (mengurus, memelihara), menjamin, menyatakan keadaan kesediaan untuk melaksanakan kewajiban.

Menurut, Hans Kelsen dalam teorinya tentang tanggung jawab hukum menyatakan bahwa: “seseorang bertanggung jawab secara hukum atas suatu perbuatan tertentu atau bahwa dia memikul tanggung jawab hukum, subyek berarti dia bertanggung jawab atas suatu sanksi dalam hal perbuatan yang bertentangan.”<sup>9</sup>

Hans Kelsen selanjutnya membagi mengenai tanggung jawab terdiri dari:

1. Pertanggungjawaban individu yaitu seorang individu bertanggung jawab terhadap pelanggaran yang dilakukannya sendiri;
2. Pertanggungjawaban kolektif berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas suatu pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain;
3. Pertanggungjawaban berdasarkan kesalahan yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab pelanggaran yang dilakukannya karena sengaja dan diperkirakan dengan tujuan menimbulkan kerugian;

---

<sup>9</sup> Hans Kelsen , *sebagaimana diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien, General Theory Of Law And State, Teori Umum Hukum dan Negara*, Nusa Media, Bandung, 2014. hlm.81

4. Pertanggungjawaban mutlak yang berarti bahwa seorang individu bertanggung jawab atas pelanggaran yang dilakukannya karena tidak sengaja dan tidak diperkirakan

Tanggung jawab secara etimologi adalah kewajiban terhadap segala sesuatunya atau fungsi menerima pembebanan sebagai akibat tindakan sendiri atau pihak lain. Sedangkan pengertian tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (jika terjadi sesuatu dapat dituntut, dipersalahkan, diperkarakan dan sebagainya). Menurut kamus hukum ada 2 (dua) istilah pertanggungjawaban yaitu *liability (the state of being liable)* dan *responsibility (the state or fact being responsible)*.<sup>10</sup>

Liabilitas adalah istilah hukum yang luas, sedangkan liabilitas mengacu pada konsep yang luas, mencakup hampir semua jenis risiko atau liabilitas yang jelas, bergantung atau mungkin. Tanggung jawab didefinisikan untuk merujuk pada semua surat kuasa dan tanggung jawab. Kewajiban juga merupakan keadaan berada di bawah tanggung jawab nyata atau potensial, keadaan bertanggung jawab atas sesuatu yang nyata atau potensial seperti kerugian, ancaman, kejahatan, hutang atau biaya, keadaan yang menciptakan lapangan kerja untuk melaksanakan hukum dengan segera atau dalam masa depan. . Ayo. Sedangkan kerja berarti sesuatu yang dapat diuraikan atau dikerjakan, dan meliputi keputusan, keterampilan, kemampuan, dan

---

<sup>10</sup> H. Muhammad Syarif Nuh, "Hakikat Pertanggungjawaban Pemerintah Daerah dalam Penyelenggaraan Pemerintahan" (2012), *E Jurnal UNDIP*, Vol.41, No.1, Hlm 50–58.

kekuasaan. Tanggung jawab juga berarti tanggung jawab secara hukum bertanggung jawab untuk membuat baik atau membayar kerusakan.

Yang dimaksud dengan “tindak pidana” tentu saja tidak hanya berkaitan dengan ranah hukum, tetapi juga mencakup moral atau perilaku umum masyarakat dan kelompok di negara tersebut. . Hal ini dilakukan agar tindak pidana dapat tercapai dengan tercapainya keadilan. *keadaan di mana seseorang melakukan kejahatan atau orang yang bukan pelaku kejahatan melakukan kejahatan*<sup>11</sup>.

### **C. Pengertian Tanggung jawab Hukum Pidana**

Dasar pertanggungjawaban pidana adalah kesalahan, dimana kesalahan dapat disengaja (opzet) atau lalai (culpa). Hal ini menunjukkan bahwa dasar pertanggungjawaban atas perbuatan manusia terletak pada pendapat atau keyakinannya apakah unsur-unsur kejahatan itu terbukti atau tidak. Jika unsur-unsur kejahatan terbukti, maka kesalahan juga terbukti dan dihukum dengan sendirinya, sehingga perbuatan pidana dikaitkan dengan bagian kejahatan. Kejahatan adalah keadaan pikiran, sehingga pemberian hadiah pidana dianggap dari sudut pandang publik dan pribadi yang tepat sebagai dasar beban dalam hukum pidana adalah keadaan pikiran tertentu dan orang yang melakukan kejahatan dan ada. hubungan antara situasi ini dan tindakan yang dilakukan sedemikian rupa sehingga orang tersebut dapat disalahkan karena melakukan tindakan tersebut. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP) tidak

---

<sup>11</sup> Hanafi, Mahrus. *System Pertanggung Jawaban Pidana*, Cetakan Pertama, Rajawali Pers, Jakarta. 2015. hlm. 16.

secara jelas menyatakan sifat kejahatan yang diakui. Banyak pasal dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) biasanya mengatakan bahwa perbuatan itu disengaja atau lalai, tetapi terlepas dari arti kesalahan, kelalaian dan kelalaian serta tidak adanya penjelasan dalam hukum pidana adalah jenis-jenis tindakan yang dilakukan untuk mereaksi kerugian pidana. beberapa praktik yang disepakati. Berdasarkan pengertian di atas, pertanggungjawaban pidana adalah pertanggungjawaban yang dibebankan kepada mereka yang melakukan kejahatan yang berkaitan dengan dasar penjatuhan pidana. Seseorang akan memiliki sifat kejahatan jika sesuatu atau tindakannya melawan hukum,, namun seseorang dapat hilang sifat bertanggungjawabnya apabila didalam dirinya ditemukan suatu unsur yang menyebabkan hilangnya kemampuan bertanggungjawab seseorang

### **1. Unsur-Unsur Tanggung jawab Pidana**

Pertanggungjawaban adalah bentuk untuk menentukan dipidana atau tidak atas tindak pidana yang telah terjadi, dalam hal ini bahwa seseorang memiliki aspek pertanggungjawaban pidana yang memiliki unsur yang harus terpenuhi untuk menyatakan bahwa seseorang tersebut dapat dimintakan pertanggungjawaban.

Unsur-unsur pertanggungjawaban pidana menurut Sudarto, yaitu:

a. Adanya suatu tindak pidana yang dilakukan oleh pembuat;

Unsur perbuatan merupakan salah satu unsur yang pokok pertanggungjawaban pidana, karena seseorang tidak dapat dipidana apabila tidak melakukan suatu perbuatan dimana perbuatan yang dilakukan merupakan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang hal itu sesuai dengan asas legalitas yang kita anut.

b. Adanya unsur kesalahan berupa kesengajaan atau kealpaan;

Rumusan pasal-pasal yang ada didalam KUHP terutama buku ke dua KUHP, tampak dengan jelas disebutkan istilah kesengajaan atau kealpaan. Berikut ini akan dikutipkan rumusan pasal KUHP tersebut. Dengan sengaja Misalnya, Pasal 338 KUHP yang berbunyi:

“Barang siapa “dengan sengaja” menghilangkan nyawa orang lain, diancam pidana karena pembunuhan”.

Karena kealpaan contohnya, Pasal 359 KUHP yang berbunyi: Barang siapa “karena kealpaan” menyebabkan matinya orang lain, diancam dengan pidana.

c. Adanya pembuat yang mampu bertanggungjawab;

Kemampuan bertanggung jawab dapat diartikan sebagai kondisi batin yang normal atau sehat dan mempunyai akal seseorang dalam membedakan hal-hal yang baik dan yang buruk. Dengan kata lain, mampu untuk menginsyafi sifat melawan hukumnya suatu perbuatan dan sesuai dengan

keinsyafan itu mampumenentukan kehendaknya. Jadi, paling tidak ada dua faktor untuk menentukan adanya kemampuan bertanggungjawab, yaitu faktor akal dan faktor kehendak. Akal, yaitu dapat membedakan antara perbuatan yang di perbolehkan dan yang tidak diperbolehkan. Sedangkan kehendak, yaitu dapat menyesuaikan tingkah lakunya dengan keinsyafan atas sesuatu yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan.<sup>12</sup>

#### **D. Tinjauan Teori Hukum siber / *Cyber law***

##### **1. Pengertian Hukum siber atau *Cyber Law***

Cyber law atau hukum dunia maya adalah bidang hukum yang ruang lingkupnya meliputi segala aspek yang berhubungan dengan orang atau badan hukum yang menggunakan dan menggunakan teknologi internet dimulai sejak mereka memulai internet dan memasuki dunia maya atau dunia maya. hukum dunia mayaharus dianggap sebagai istilah yang berasal dari hukum dunia maya. Istilah hukum diartikan setara dengan cyber law yang saat ini digunakan secara internasional untuk prosedur hukum yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi. Istilah lain yang digunakan adalah hukum komputer (hukum teknologi informasi), hukum siber (hukum bahasa maya) dan hukum Mayantara. Hukum siber sendiri penting untuk memerangi kejahatan siber. Cyberlaw sendiri sangat erat kaitannya dengan upaya pencegahan atau tindakan kejahatan. Cyberlaws akan menjadi kerangka hukum untuk penegakan hukum elektronik dan komputer. Dengan kata lain, cyber law sangat

---

<sup>12</sup> Hanafi, Mahrus Ali, op.cit hlm.22.

dibutuhkan karena sebagai keunggulan melawan cyber law sudah saatnya Indonesia memiliki cyber law, karena hukum adat tidak dapat mengantisipasi pesatnya perkembangan dunia maya..

## **2. Pelanggaran Cyber**

Siber *crime* merupakan kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet sering disebut dengan siber *crime*. Dari pengertian ini bahwa siber *crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operasinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet.

Penyalahgunaan di ruang online ini memenuhi syarat sebagai kejahatan dunia maya. Kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, telah muncul kejahatan baru dan kini marak di masyarakat yaitu judi online. Menurut definisi perjudian sebagaimana tercantum dalam pasal 303 ayat (3) KUHP, perjudian adalah suatu permainan yang pada umumnya kemungkinan untungnya tergantung pada keberuntungan, dan karena pemainnya lebih terlatih atau cakap. Ini termasuk semua taruhan pada keputusan balapan atau pertandingan tidak terorganisir lainnya antara peserta atau pemain, serta semua taruhan lainnya.

Kegiatan judi *online* telah diupayakan oleh pemerintah untuk diberantas sehingga kegiatan perjudian *online* dapat di minimalisir sedini mungkin dan tidak menimbulkan kesan bahwa judi online tidak terpantau oleh hukum. Pemerintah menciptakan sebuah peraturan guna mengancam dan menjerat

pelaku tindak pidana Perjudian *Online* ini yang dapat kita lihat didalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi 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.”

Sedangkan ancaman pidanan bagi pelanggarnya diatur didalam pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang 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 yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Dalam rangka mengkaji kebijakan formulasi sebagai upaya penanggulangan tindak pidana perjudian sebagaimana diatur pada Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Penertiban Perjudian sebagai peraturan atau ketentuan yang menyempurnakan KUHP. Maka terlebih dahulu akan dibahas tentang kebijakan kriminalisasi. Seperti yang telah dikemukakan di atas

lahirnya Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merupakan ketentuan atau peraturan perundang-undangan yang menetapkan dan merubah beberapa ketentuan yang ada dalam KUHP. Adapun perumusan dan penetapan ketentuan sanksi pidana oleh pembentuk undang-undang diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis, yang kedua pasal tersebut adalah kejahatan. Negara berkewajiban untuk memberikan kepastian hukum terutama dalam memberantas setiap kegiatan tindak pidana yang bertentangan dengan norma dan nilai ideologi Pancasila, salah satu bentuk kegiatan yang dilarang di Indonesia adalah perjudian *online*.

### **3. Macam-Macam Pelanggaran Siber**

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi terus berkembang khususnya internet memberikan pengaruh yang positif karena pada saat ini manusia sangat menuntut dan mencari informasi yang tidak terbatas. Namun, juga menimbulkan efek negatif dari penggunaan teknologi ini, khususnya Internet, salah satunya adalah awal terjadinya cybercrime, akibat penyalahgunaan teknologi ini. Dalam cybercrime sendiri, peneliti juga mendefinisikan jenis-jenis cybercrime, yaitu:<sup>13</sup>

#### a) *Carding*

Suatu kejahatan penyalahgunaan di dunia maya dengan cara berbelanja dengan menggunakan kartu kredit dan nomor milik orang lain yang didapat dengan cara illegal (melawan hak),

---

<sup>13</sup> Budi Raharjo, *Memahami Teknologi Informasi*, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 2002, hlm 30.

kejahatan yang dilakukan dengan cara mencuri data dari internet;

b) *Hacking*

Suatu kejahatan dengan masuk kedalam program milik orang lain dengan tujuan tertentu secara melawan hak dari pengguna lain.

c) *Hacker*

Pelaku yang memiliki keahlian dalam menjalankan program komputer dan membaca suatu program dalam komputer tersebut serta dapat mengimplementasi. Dalam hal ini pelaku tersebut menguasai dan mentransmisikan akun milik orang lain dan mengubah akun tersebut secara melawan hukum oleh pelaku yang tidak bertanggung jawab.

d) *Cracking*

Perbuatan pelaku dengan maksud untuk kejahatan, seperti membajak atau memutus akses salah satu situs untuk dikuasai oleh diri sendiri.

e) *Defacing*

Tindakan yang dilakukan dengan memodifikasi situs atau website lain. Praktek hacking ini hanya untuk menunjukkan kemampuan seseorang untuk memprogram di sebuah website, namun praktek ini dianggap kejahatan karena tidak umum bagi penjahat untuk mencuri data dari website.

f) *Phising*

Tugas membuat pengguna komputer (user) percaya bahwa target

dan pengguna dapat memberikan informasi tentang data pengguna (user name) dan kata sandi pengguna (password) di akun yang disusupi. Layanan ini sebagian besar untuk pengguna perbankan online karena ada data pemilik dan kata sandi.

g) *Spamming*

Pengiriman informasi atau surat melalui email tidak diinginkan oleh pemilik email, dan dalam hal ini transmisi mengganggu banyak spam.

h) *Malware*

Pemrograman komputer yang tujuannya untuk menemukan kerentanan perangkat lunak. Secara umum, malware digunakan untuk menyusup atau merusak perangkat lunak itu sendiri dan sistem operasi.

Dari berbagai jenis kejahatan dunia maya di atas, dapat dikatakan semua jenis kejahatan di alam semesta dapat digunakan sebagai kejahatan, yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Oleh karena itu, saat memasuki jejaring sosial, penting untuk waspada agar data tersebut tidak dicuri atau dikuasai oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Penilaian ini juga memungkinkan setiap orang untuk mendapatkan pengetahuan teknis dari informasi tersebut agar tidak hilang. Oleh karena itu, dapat memahami konten media sosial dan mengizinkan para ekstremis untuk tidak menggunakannya untuk kejahatan ini.

#### **4. Bentuk-bentuk kejahatan siber**

Kejahatan dunia maya berhubungan erat dengan teknologi informasi yang utamanya yaitu komputer dan jaringan telekomunikasi dalam praktiknya bentuk-bentuk dari kejahatan siber antara lain:

a) *Unauthorized Access to Computer System and Service*

Suatu kejahatan dengan cara masuk ke dalam salah satu website atau sistem jaringan komputer lainnya secara illegal tanpa meminta ijin masuk tersebut motifnya adalah sabotase.

b) *Illegal Contents*

Kejahatan ini dilakukan dengan cara memasukan informasi ke media sosial tentang berita atau informasi yang tidak benar dan dianggap melanggar hukum dan mengganggu masyarakat. Seperti penyebaran berita bohong (hoax) sehingga pengguna media sosial percaya tanpa ada kebenaran yang didapat oleh penyebar berita atau informasi tersebut.

c) *Data Forgery*

Kejahatan yang dilakukan dengan cara membuat data palsu yang terdapat di dalam dokumen penting yang tersimpan di dalam internet. Kejahatan juga dikatakan untuk memanipulasi dari pelaku kejahatan tersebut.

d) *Cyber Espionage*

Kejahatan yang memanfaatkan jaringan media sosial untuk melakukan mata-mata kepada pihak lain dengan masuk ke dalam

jaringan dari target pelaku tersebut. Biasanya kejahatan ini dilakukan dalam dunia usaha yang data tersebut tersimpan di dalam suatu sistem.

e) *Cyber Sabotage and Extortion*

Kejahatan ini dilakukan dengan cara membuat gangguan atau pengrusakan terhadap data dari orang yang jaringan tersebut terhubung dengan internet. Kejahatan ini biasanya dilakukan dengancara memasukkan virus kedalam komputer atau program.

f) *Offence Againts Intellectual Property*

Kejahatan ini biasanya ditunjukan kepada Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki oleh pihak lain di media sosial seperti memberitahukan rahasia orang kepada orang lain melalui akun-akun media sosial.

g) *Infringements of Privacy*

Kejahatan ini lebih cenderung kepada data pribadi dan sangat rahasia dan apabila diketahui oleh orang lain maka dapat disebut sebagai korban secara materil atau imateril seperti diketahui pin Anjungan Tunai Mandiri (ATM).

Pada dasarnya kejahatan dunia maya (siber *crime*) meliputi semua tindak pidana yang berhubungan dengan teknologi dan juga informasi, sistem informasi itu sendiri. Sistem komunikasi yang sebagai sarana untuk penyampaian atau pertukaran informasi kepada pihak lainnya<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm 9-10

## 5. Jenis-jenis siber crime

Beberapa jenis motif kegiatan dalam kejahatan siber sebagai berikut:

a) Siber *crime* sebagai kejahatan murni

Kejahatan yang dalam hal ini merupakan bentuk cybercrime hanya menggunakan internet untuk menyebarkan materi bajakan. Misalnya mencuri kartu kredit orang lain dan menggunakannya dalam transaksi media sosial.

b) Siber *crime* sebagai tindakan kejahatan abu-abu

Tindak pidana semacam ini sangat sulit untuk dinilai apakah merupakan tindak pidana atau bukan, dan ada juga perbuatan yang bukan merupakan tindak pidana. Misalnya, memata-matai salah satu akun lain untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin dalam proses memata-matai.

c) Siber *crime* yang menyerang individu (*against person*)

Tindak pidana yang dilakukan terhadap korban untuk tujuan balas dendam terhadap korban, untuk tujuan fitnah atau permainan untuk kesenangan pribadi atau pribadi..

d) Siber *crime* yang menyerang hak cipta/ hak milik (*against property*)

Kejahatan dilakukan dengan cara mengganti pekerjaan orang lain dengan pekerjaan orang lain dan menjualnya untuk keuntungan pribadi untuk mendapatkan materi.

e) Siber *crime* yang menyerang pemerintah (*against government*)

Kejahatan ini dilakukan oleh kelompok yang menargetkan pemerintah melalui pembajakan dan pelanggaran keamanan. Tujuan melawan pemerintah itu sendiri adalah untuk menghancurkan sistem negara negara dan menghancurkan negara, atau yang disebut terorisme dunia maya.<sup>15</sup>

Di dalam hukum kejahatan dunia maya (*cyber law*) ada beberapa asas-asas yang dikenal dan digunakan sebagai berikut:

*a) Subjective territoriality*

Asas ini berarti bahwa pembuatan undang-undang didasarkan pada tempat perbuatan dan tingkat kejahatan di negara lain.

*b) Objective territoriality*

Asas ini menyatakan bahwa hukum yang mengatur adalah hukum yang ditentukan pada saat akibat perbuatan itu terjadi dan merugikan negara yang bersangkutan.

*c) Nationality*

Milik negara yang memiliki yurisdiksi untuk meletakkan undang-undang tentang kewarganegaraan pelanggar..

*d) Passive nationality*

Asas ini lebih menekankan yurisdiksi kepada kewarganegaraan korban tindak pidana.

*e) Protective principle*

---

<sup>15</sup> H Sofwan dan M.Naufal , “Penegakan Hukum Cyber Crime ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Islam” (2012), Al-Mawarid, Vol 12 No. 1, hlm 69-84.

Suatu asas yang diberlakukan hukum atas didasari keinginan suatu negara untuk melindungi kepentingan dari negara tersebut dari kejahatan yang berada diluar wilayah.

f) *Universality*

Prinsip ini selalu dikaitkan dengan pemberantasan kejahatan dunia maya. Awalnya, prinsip ini berlaku untuk semua negara yang berhak menghukum pelaku kejahatan, namun prinsip tersebut diperluas hingga mencakup kejahatan terhadap kemanusiaan seperti terorisme.

Dari hasil sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sahat Maruli T. Situmeang, tahun 2021, *implementasi* dari kebijakan hukum perlindungan data saat ini dinilai belum berjalan dengan baik. Dalam konsep pengaturan perlindungan data pribadi diharapkan adanya aturan yang lebih tegas dan *komprehensif* dan sesuai dengan perkembangan sosial budaya, ekonomi serta politik serta menjunjung tinggi nilai-nilai atau norma, etika dan kesusilaan serta agama, dengan harapan hukum tidak ketinggalan dengan perkembangan *teknologi* dan *informasi*<sup>16</sup>

Akses *internet* yang tidak terbatas, dengan menggunakan *internet* kita diberikan kenyamanan kemudahan dalam mengakses segala sesuatu tanpa ada batasannya. Kenyaman itu yang merupakan faktor utama bagi

---

<sup>16</sup> Sahat Maruli T. Situmeang, "Penyalahgunaan Data Pribadi Sebagai Bentuk Kejahatan Sempurna Dalam Perspektif Hukum Siber" (2021), *Bandung SASI*, Vol. 27 No.1, hlm. 38-52.

sebagian oknum untuk melakukan tindak kejahatan *Cybercrime* dengan mudahnya. Kelalaian pengguna Teknologi , hal ini merupakan salah satu penyebab utama kejahatan dalam *cyber space*. Orang-orang menggunakan fasilitas *internet* selalu memasukan semua data-data penting ke dalam internet. Sehingga memberikan kemudahan bagi oknum untuk melakukan kejahatan<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Sahat Maruli T. Situmeang, *Cyber law*, CV.Cakra, Bandung, 2020, Hlm.30.