

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tindak Pidana

1. Istilah dan Pengertian Tindak Pidana

Istilah pidana dipakai oleh pembentuk undang-undang kita *strafbaarfeit* untuk menyebutkan apa yang kita kenal sebagai tindak pidana dalam KUHP tanpa memberikan penjelasan yang jelas mengenai apa yang dimaksud dengan *starfbaarfeit* tersebut. Perkataan *feit* itu sendiri di dalam bahasa Belanda berarti sebagian dari suatu kenyataan atau *eengadeelle van dewerkelijkheid* sedangkan *strafbaar* itu dapat diterjemahkan sebagai dari suatu kenyataan yang dapat dihukum, yang sudah barang tentu tidak tepat, oleh karena kelak kita ketahui bahwa yang dapat dihukum itu sebenarnya adalah manusia sebagai pribadi dan bukan kenyataan, perbuatan ataupun tindakan. Oleh karena seperti diutarakan di atas, bahwa pembentuk undang-undang kita itu tidak memberikan suatu penjelasan mengenai apa yang sebenarnya telah ia maksud dengan *strafbaarfeit* maka timbullah di dalam doktrin berbagai pendapat tentang apa yang sebenarnya dimaksud dengan *strafbaarfeit* tersebut (Lamintang, 1997: 181).

Di antara istilah-istilah itu yang paling tepat dan baik untuk digunakan adalah istilah tindak pidana dengan alasan bahwa istilah tersebut selain mengandung pengertian yang tepat dan jelas dengan istilah hukum juga praktis untuk diucapkan (Lamintang, 1997: 181). Moeljatno menggunakan istilah perbuatan pidana, dengan alasan bahwa perbuatan itulah keadaan yang dibuat oleh seseorang atau barang sesuatu yang dilakukan dan perbuatan ini menunjuk baik pada akibatnya maupun yang menimbulkan akibat (Soedarto, 1990: 23).

Bambang Poernomo, menyatakan bahwa maksud diadakannya istilah perbuatan pidana, peristiwa pidana, tindak pidana, dan sebagainya itu adalah untuk mengalihkan bahasa dari istilah asing *Strafbaarfeit*. Selain itu di tengah masyarakat juga dikenal istilah “kejahatan” yang menunjukkan pengertian perbuatan melanggar norma dengan mendapat reaksi masyarakat melalui putusan hakim agar dijatuhi pidana (Purnomo, 1992: 125).

Selanjutnya Utrecht memakai istilah peristiwa pidana dengan alasan bahwa istilah peristiwa itu meliputi suatu perbuatan atau suatu melalaikan maupun akibatnya (keadaan yang ditimbulkan oleh karena perbuatan melalaikan itu) (Soedarto, 1991: 23).

Menurut Simons *Strafbaarfeit* adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggung jawab (Soedarto, 1991: 24).

Menurut Van Hammel merumuskannya sebagai berikut: adalah kelakuan (*handeling*) orang yang dirumuskannya dalam *wet*, yang bersifat melawan hukum, yang patut dipidana (*strafwaardich*) dan dilakukan dengan kesalahan (Moeljatno, 1983: 50).

Jika melihat pengertian-pengertian ini maka di dalam pokoknya:

1. Bahwa *feit* dalam *strafbaarfeit* berarti *handeling* (kelakuan/tingkah laku).
2. Bahwa pengertian *strafbaarfeit* dihubungkan dengan kesalahan orang yang mengadakan kelakuan tadi (Moeljatno, 1983: 56).

Soedarto mengutip pendapat E. Utrecht, menerjemahkan istilah peristiwa pidana dengan memberi alasan bahwa istilah “peristiwa” itu meliputi suatu perbuatan

(*Handelen*) atau suatu melalaikan (*Verzuim*) maupun akibatnya (keadaan yang ditimbulkan oleh karena perbuatan itu) (Soedarto, 1990: 23).

Mengenai pengertian *strafbaarfeit*, Soedarto membagi dua pandangan sebagai berikut:

1. Pandangan *monistis* yaitu melihat keseluruhan (tumpukan) syarat untuk adanya pidana itu semuanya merupakan sifat dari perbuatan;
2. Pandangan *dualistis* yaitu pandangan yang memisahkan “pengertian perbuatan pidana” (*criminal act*) dan pertanggung jawaban pidana (*criminal responsibility*) (Soedarto, 1991: 24).

Pendapat para sarjana mengenai tindak pidana yang mempunyai pandangan *monistis* terhadap tindak pidana yaitu:

- a. Simons, *strafbaarfeit* adalah perbuatan salah dan melawan hukum dan diancam dengan pidana yang dilakukan oleh seseorang yang mampu bertanggung jawab (Soedarto, 1991: 24).
- b. Van hammel, *strafbaarfeit* adalah kelakuan orang yang dirumuskan dalam *wet* yang bersifat melawan hukum yang patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan (Moeljatno, 1991: 25).
- c. E. Mezger, *strafbaarfeit* adalah keseluruhan syarat untuk adanya pidana (Soedarto, 1991: 25).
- d. J. Bouman, *strafbaarfeit* adalah perbuatan yang memenuhi rumusan delik yang bersifat melawan hukum dan dilakukan dengan kesalahan (Soedarto, 1991: 25).

Tindak pidana bersifat *dualistis* menurut para sarjana antara lain:

- a. W. P. J. Pompe, berpendapat bahwa *strafbaarfeit* ada dua definisi:

1. Definisi menurut hukum positif, *strafbaarfeit* adalah tidak lain dari *feit* yang diancam pidana dalam ketentuan undang-undang.
 2. Definisi menurut teori *strafbaarfeit* adalah perbuatan yang bersifat melanggar hukum, dilakukan dengan kesalahan dan diancam dengan pidana (Soedarto, 1991: 25).
- b. Moeljatno, perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang dan diancam pidana barangsiapa yang melanggar larangan tersebut (Moeljatno, 1983: 11).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut di atas maka dapat dikatakan bahwa pandangan *dualistis* itu mengadakan pemisahan antara dilarangnya suatu perbuatan dengan sanksi ancaman pidana (*criminal act* atau *actusreus*) dan dapat dipertanggungjawabkan oleh si pembuat (*criminal responsibility* atau *mensrea*) (Soedarto, 1991: 24).

Meskipun demikian, pandangan *monistis* dan pandangan *dualistis* pada dasarnya mempunyai konsepsi yang logis yang sama yaitu bahwa apabila ada suatu tindak pidana maka konsekuensinya akan dikenakan atau ada sanksi pidana (Soedarto, 1991: 24).

Menurut Soedarto pandangan *dualistis* lebih sesuai dengan rasa keadilan karena pertimbangan mengenai pengenaan pidana pada seseorang yang melakukan tindak pidana masih harus disertai syarat pertanggungjawaban pidana yang harus ada pada seseorang (Soedarto, 1991: 24).

Pemakaian istilah yang berlainan itu tidak menjadi soal, asalkan diketahui apa yang dimaksud, karena dalam hal ini yang penting ialah istilah tindak pidana seperti yang dimaksudkan oleh pembentuk undang-undang sudah dapat diterima oleh masyarakat, jadi mempunyai "*sociologische gelding*" (Soedarto, 1990: 24).

Untuk mengetahui apakah suatu perbuatan itu merupakan tindak pidana atau bukan, maka haruslah diteliti pada ketentuan hukum pidana yang ada dan berlaku (hukum positif). Ketentuan hukum pidana yang berlaku saat ini adalah Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dan Peraturan atau Undang-undang Pidana lainnya yang merupakan ketentuan pidana di luar KUHP (Moeljatno, 1993: 13).

Salah satu asas di dalam sistem hukum pidana yaitu suatu perbuatan dapat disebut tindak pidana apabila sudah ditentukan dalam undang-undang. Asas ini di dalam hukum pidana sering disebut dengan istilah *Nullum Delictum Nulla Poena Praevia Lege Poenali* (tidak ada delik, tidak ada pidana tanpa peraturan terlebih dahulu) (Moeljatno, 1993: 40).

Asas legalitas tersebut terdapat dalam ketentuan Pasal 1 ayat (1) KUHP yang dirumuskan: “Tiada suatu perbuatan dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada sebelum perbuatan itu dilakukan” (Moeljatno, 1993: 23).

Dari beberapa pendapat para sarjana mengenai tindak pidana dapat disimpulkan bahwa Tindak Pidana adalah suatu perbuatan manusia yang diancam dengan pidana, melawan hukum, adanya kesalahan, dan dilakukan oleh orang yang mampu bertanggung jawab (Soedarto, 1990: 24).

2. Unsur-unsur Tindak Pidana

Salah satu syarat seseorang dapat dijatuhi pidana apabila orang tersebut memenuhi syarat tertentu yaitu memenuhi unsur-unsur tindak pidana dan setiap tindak pidana yang terdapat dalam KUHP pada umumnya terdapat dua golongan yang memberikan pengertian unsur tindak pidana. Golongan pertama mempunyai

pandangan *monistis* dan golongan kedua mempunyai pandangan *dualistis* (Moeljatno, 1993: 33).

Unsur-unsur tindak pidana yang dikemukakan oleh sarjana yang berpandangan *monistis* adalah sebagai berikut:

a. Simons, unsur-unsur tindak pidana adalah:

1. Perbuatan manusia (positif/negatif, berbuat/tidak berbuat/ membiarkan);
2. Diancam dengan pidana;
3. Melawan hukum;
4. Dilakukan dengan kesalahan;
5. Oleh orang yang mampu bertanggung jawab.

Simons menyebut adanya unsur subyektif dan unsur obyektif dari tindak pidana.

Yang disebut unsur obyektif adalah:

- a. Perbuatan orang;
- b. Akibat yang kelihatan dari perbuatan itu;
- c. Mungkin ada keadaan tertentu yang menyertai perbuatan itu seperti dalam Pasal 281 KUHP sifat *openbaar* atau di muka umum.

Selanjutnya yang disebut dengan unsur subyektif dari tindak pidana adalah:

- a. Orang yang mampu bertanggung jawab;
- b. Adanya kesalahan (*dolus* atau *culpa*) perbuatan harus dilakukan dengan kesalahan.

Kesalahan ini dapat berhubungan dengan akibat dari perbuatan atau dengan keadaan-keadaan di mana perbuatan itu dilakukan (Soedarto, 1991 : 24).

b. Van Hamel, unsur-unsur *strafbaarfeit* adalah:

1. Perbuatan manusia yang dirumuskan dalam undang-undang;

2. Bersifat melawan hukum;
3. Dilakukan dengan kesalahan;
4. Patut dipidana (Soedarto, 1991: 25).

c. Merger, unsur-unsur tindak pidana adalah:

1. Perbuatan dalam arti luas dari manusia (aktif membiarkan);
2. Sifat melawan hukum (baik bersifat obyektif maupun bersifat subyektif);
3. Dapat dipertanggungjawabkan kepada seseorang;
4. Diancam dengan pidana (Soedarto, 1991: 25).

d. Karni, menyatakan bahwa unsur-unsur tindak pidana adalah:

1. Perbuatan yang mengandung perlawanan hak;
2. Dilakukan dengan salah dosa oleh orang yang sempurna akal budinya;
3. Perbuatan tersebut patut dipertanggungjawabkan (Soedarto, 1990: 25).

Sedangkan unsur-unsur tindak pidana menurut para sarjana yang berpendapat *dualistis* adalah sebagai berikut:

a. H. B. Vos berpendapat bahwa tindak pidana hanya berunsurkan:

1. Kelalaian manusia;
2. Diancam dengan pidana dalam undang-undang (Soedarto, 1991: 25).

b. Pompe, berpendapat bahwa tindak pidana harus ada unsur-unsur:

1. Perbuatan manusia yang bersifat melawan hukum;
2. Dilakukan dengan kesalahan;
3. Diancam dengan pidana (Soedarto, 1990: 25).

c. Moeljatno, untuk adanya tindak pidana harus ada unsur-unsur:

1. Perbuatan (manusia);
2. Yang memenuhi rumusan undang-undang (syarat formal);

3. Bersifat melawan hukum (syarat materiil atau syarat mutlak) (Soedarto,1991: 26).

Lebih lanjut Soedarto menjelaskan syarat *formil* harus ada karena adanya asas legalitas yang terdapat dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP, yang dirumuskan sebagai berikut: Tiada suatu perbuatan yang dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada sebelum perbuatan dilakukan, biasanya asas ini dikenal dengan *Nullum Delictum Nulla Poena Praevia Lege Poenali* (tiada pidana tanpa ada peraturan yang mengatur terlebih dahulu). Kemudian syarat materiil harus ada pula karena perbuatan itu harus pula dirasakan betul-betul oleh masyarakat sebagai perbuatan yang tidak boleh atau tidak patut.

Rumusan tindak pidana dalam aturan perundang-undangan pidana di Indonesia mengena cara yaitu:

1. Tindak pidana formil yaitu tindak pidana yang perumusannya menitikberatkan pada perbuatan yang dilarang, tindak pidana itu selesai dengan dilakukannya perbuatan seperti tercantum dalam rumusan undang-undang dan akibat ini dipersalahkan;
2. Tindak pidana materiil, yaitu tindak pidana yang perumusannya menitikberatkan pada akibat yang tidak dikehendaki oleh undang- undang, tindak pidana ini baru selesai apabila akibat yang tidak dikehendaki ini telah terjadi, sedangkan yang dilarang itu dipersoalkan (Soedarto, 1991: 38).

Setelah memenuhi rumusan undang-undang perbuatan itu harus melawan hukum atau *onrechtmatig*, unsur sifat melawan hukum ini merupakan suatu penilaian yang *obyektif* terhadap perbuatan dan bukan pada si pembuatnya, mengenai unsur melawan hukum Soedarto membedakan jadi dua macam, yaitu:

1. Sifat melawan hukum *materiil* yaitu suatu perbuatan itu melawan hukum, tidak hanya yang terdapat dalam undang-undang (hukum tertulis saja), tapi harus melihat berlakunya hukum yang tidak tertulis;
2. Sifat melawan hukum *formil* yaitu suatu perbuatan itu harus bersifat melawan hukum apabila perbuatan diancam dengan pidana dan dirumuskan sebagai delik dalam undang-undang, sedangkan sifat melawan hukum itu dapat dihapus berdasarkan ketentuan undang-undang (hukum tertulis) (Soedarto, 1991: 37).

Selain sifat melawan hukum untuk pemidanaan, masih diperlukan adanya suatu syarat bahwa orang yang melakukan perbuatan itu mempunyai kesalahan atau bersalah (*subyektif guilt*). Jadi untuk adanya pemidanaan, tidak cukup apabila seseorang melakukan perbuatan pidana belaka, di samping itu, perbuatan itu harus ada kesalahan dan kemampuan bertanggung jawab (Soedarto, 1991: 37).

Mengenai hal tersebut ada dua aliran yang berpendapat tentang adanya hubungan sebab musabab, yaitu:

1. Teori Van Buri yang disebut "*Theory Conditio sine cuanon*" (teori syarat mutlak) yang mengatakan, suatu hal adalah sebab dari suatu akibat, apabila akibat itu tidak akan terjadi, jika sebab itu tidak ada. Dengan demikian teori mengenal banyak sebab dari suatu akibat.
2. Teori Van Bar yang diteruskan oleh Van Kriese yang disebut "*Theory Adequate Veroor Zaaking*" (penyebaban yang bersifat dapat dikira-kirakan), dan yang mengajarkan bahwa suatu hal baru dapat dikatakan sebab dari suatu akibat, apabila menurut pengalaman manusia dapat dikira-kirakan bahwa sebab itu akan diikuti oleh akibat itu (Wirjono Prodjodikoro, 1981: 32).

3. Jenis-jenis Tindak Pidana

Pembagian tindak pidana menurut sistem KUHP kita terbagi atas Kejahatan dan Pelanggaran. KUHP Buku II memuat tindak pidana yang disebut Kejahatan dan Buku III memuat tindak pidana yang disebut Pelanggaran. Pembagian dalam dua jenis tindak pidana ini tidak ditentukan secara tegas dalam suatu pasal KUHP, oleh karena itu ilmu pengetahuan mencari secara intensif ukuran yang membedakan kedua jenis tindak pidana tersebut (Soedarto, 1991: 10).

Menurut Soedarto, perbedaan kejahatan dan pelanggaran sebagai berikut:

1. Antara kedua jenis tindak pidana itu ada perbedaan yang bersifat kualitatif. Dengan ukuran ini maka ada dua jenis tindak pidana yaitu Kejahatan sebagai *Rechtdelichten* dan Pelanggaran sebagai *Wetdelichten*.

- a. *Rechtdelichten*

Yaitu perbuatan yang bertentangan dengan keadilan, terlepas apakah perbuatan itu diancam pidana dalam suatu undang-undang atau tidak. Jadi yang benar-benar dirasakan oleh masyarakat sebagai perbuatan yang bertentangan dengan keadilan. Misalnya pembunuhan, pencurian, dan sebagainya. Tindak pidana semacam ini disebut dengan kejahatan.

- b. *Wetdelichten*

Yaitu suatu perbuatan yang oleh umum baru disadari sebagai suatu tindak pidana karena undang-undang menyebutnya sebagai suatu delik. Jadi karena ada undang-undang yang mengancamnya dengan pidana. Misalnya memarkir mobil di sebelah kanan jalan. Tindak pidana semacam ini disebut pelanggaran.

Perbedaan secara kualitatif ini tidak dapat diterima, karena ada kejahatan yang baru disadari sebagai tindak pidana karena tercantum dalam undang-undang

pidana, jadi tidak segera dirasakan perbuatan yang bertentangan dengan rasa keadilan (Soedarto, 1990: 33).

2. Sebaliknya ada pelanggaran yang benar-benar dirasakan bertentangan dengan rasa keadilan. Oleh karena perbedaan tersebut di atas tidak memuaskan, maka dicari ukuran lain. Ukuran lain tersebut yaitu yang mengatakan bahwa antara kedua jenis tindak pidana tersebut ada perbedaan kuantitatif. Pendirian ini hanya meletakkan kriterium pada perbedaan yang terlihat dari segi kriminologi, ialah pelanggaran itu lebih ringan ancumannya daripada kejahatan (Soedarto, 1990: 33).

Ukuran perbedaan mengenai kejahatan dan pelanggaran tidak ada pedoman yang umum, perbedaan tersebut dapat ditentukan dengan cara yang beraneka ragam. Oleh karena itu menurut beberapa ahli antara lain Jonkers mengusulkan untuk dihapuskan. Di luar delik yang diatur dalam KUHP itu masih dikenal pembagian delik menurut rumusan yang dikehendaki oleh pembentuk undang-undang:

- a. *Delict commissionis*, *Delict Ommisionis*, dan *Delict Commissionis per ommisionis commissa*.

Delict commissionis adalah delik-delik yang berupa pelanggaran terhadap larangan di dalam undang-undang, yang terdiri atas perbuatan-perbuatan yang terjadi karena melakukan suatu pencurian, penggelapan, penipuan, dan sebagainya.

Delict Ommisionis adalah delik-delik yang berupa pelanggaran terhadap keharusan-keharusan menurut undang-undang. Delik ini terjadi karena dilalaikan suatu perbuatan yang diharuskan oleh undang-undang. Misalnya tidak menghadap sebagai saksi di muka persidangan (Pasal 522 KUHP), tidak menolong seseorang yang memerlukan pertolongan (Pasal 531 KUHP). *Delict Commissionis per ommisionis commissa* adalah delik yang berupa pelanggaran terhadap suatu

larangan di dalam undang-undang, akan tetapi dapat dilakukan dengan cara tidak berbuat. Misalnya ibu yang membunuh anaknya dengan cara tidak memberikan air susu (Pasal 338 jo Pasal 340 KUHP).

b. *Delict Dolus dan Delict Culpa.*

1. *Delict Dolus* diperlukan adanya kesengajaan, misalnya Pasal 338 KUHP (dengan sengaja menyebabkan matinya orang lain).
2. *Delict Culpa* yaitu orang dapat dipidana bila kesalahannya itu berbentuk kealpaan, misalnya Pasal 359 KUHP tentang dapat dipidananya seseorang yang dapat menyebabkan matinya orang lain karena kealpaannya.

c. Delik Tunggal dan Delik Berganda

1. Delik Tunggal adalah delik-delik yang pelakunya telah dapat dihukum dengan satu kali saja melakukan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang. Misalnya Pasal 480 KUHP (menyimpan barang curian).
2. Delik Berganda adalah delik-delik yang pelakunya telah dapat dihukum menurut suatu ketentuan pidana tertentu apabila pelaku tersebut telah berulang kali melakukan perbuatan yang sama yang dilarang oleh undang-undang. Misalnya Pasal 481 KUHP (penadahan sebagai kebiasaan).

d. Delik yang berlangsung terus dan Delik yang tidak berlangsung terus

Delik yang berlangsung terus adalah delik yang mempunyai ciri bahwa keadaan terlarang itu berlangsung terus, misalnya Pasal 333 KUHP, yaitu tentang orang yang merampas kemerdekaan orang lain secara tidak sah. Keadaan yang dilarang itu berjalan terus sampai korban dilepas atau mati.

e. Delik Aduan dan Delik Bukan Aduan

Delik aduan adalah delik yang hanya dapat dituntut jika ada pengaduan. Yang dimaksud dengan delik aduan seperti yang termaksud di atas misalnya adalah delik-delik yang dirumuskan dalam Pasal-pasal 72, 73, 75, 284 ayat (2), 319, 320, ayat (2), 321 ayat (3), 322 ayat (2), 335 ayat (2), 367 ayat (2), 369 ayat (2) KUHP.

Menurut sifatnya delik aduan digolongkan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Delik aduan yang absolut

Delik yang menurut sifatnya hanya dituntut berdasarkan pengaduan. Misalnya Pasal 284 KUHP tentang perzinahan.

2. Delik aduan yang relatif

Dalam delik ini ada hubungan istimewa antara si pembuat dan orang yang terkena. Misalnya Pasal 367 KUHP tentang pencurian dalam kalangan keluarga.

f. Delik Sederhana dan Delik yang ada pemberatannya

1. Delik Sederhana adalah delik yang merupakan delik pokok yang terdiri atas beberapa unsur.

2. Delik yang ada pemberatannya adalah delik sederhana yang mempunyai unsur yang sama dengan delik pokok tetapi ditambah dengan unsur yang lain sehingga berat daripada delik pokok atau delik biasa.

g. Delik Ekonomi (biasanya disebut tindak pidana ekonomi) dan Delik Bukan Ekonomi

Tindak pidana ekonomi diatur secara khusus dalam Pasal 1 Undang-undang Darurat Nomor 7 Tahun 1995 tentang Tindak Pidana Ekonomi.

h. Kejahatan Ringan

Kejahatan ringan dalam KUHP antara lain: Pasal 364, 373, 375, 384, 302 ayat (1), 315, 407 (Soedarto, 1990: 33-35).

i. Tindak Pidana Formil dan Tindak Pidana Materiil

Tindak pidana formil adalah tindak pidana yang perumusannya dititikberatkan pada perbuatan yang dilarang. Tindak pidana tersebut telah selesai dengan dilakukannya perbuatan seperti yang tercantum dalam rumusan tindak pidana. Misalnya penghasutan (Pasal 160 KUHP).

Tindak pidana materiil adalah tindak pidana yang perumusannya dititikberatkan pada akibat yang tidak dikehendaki (dilarang). Tindak pidana ini baru selesai apabila akibat yang tidak dikehendaki itu telah terjadi, kalau belum maka paling banyak hanya percobaan.

4. Tindak Pidana Dunia Maya (*Cyber Crime*)

Keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga dapat menekan jumlah tenaga kerja, biaya, serta memperkecil kemungkinan melakukan kesalahan, mengakibatkan masyarakat semakin mengalami ketergantungan kepada komputer. Dampak negatif dapat timbul apabila terjadi kesalahan yang ditimbulkan oleh peralatan komputer yang akan mengakibatkan kerugian besar bagi pemakai (*user*) atau pihak-pihak yang berkepentingan. Kesalahan yang disengaja mengarah kepada penyalahgunaan komputer (Agus Raharjo, 2002: 4).

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan

perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi arena efektif perbuatan melawan hukum (Agus Raharjo, 2002: 24).

Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan Hukum *Cyber*, yang diambil dari kata *Cyber Law* adalah istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lain yang digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law Of Information Technology*), Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan hukum Mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan internet dan pemanfaatan teknologi informasi berbasis virtual. Istilah hukum *Cyber* digunakan dalam tulisan ini dilandasi pemikiran bahwa *cyber* jika diidentikan dengan “Dunia Maya” akan cukup menghadapi persoalan jika harus membuktikan suatu persoalan yang diasumsikan sebagai “maya”, sesuatu yang tidak terlihat dan semu (Barda Nawawi Arief, 2006: 20).

Bentuk-bentuk *Cyber Crime* pada umumnya yang dikenal dalam masyarakat dibedakan menjadi 3 (tiga) kualifikasi umum, yaitu: (Barda Nawawi Arief, 2006: 23):

1. Kejahatan Dunia Maya yang berkaitan dengan kerahasiaan, integritas dan keberadaan data dan sistem komputer yaitu:
 - a. *Illegal access* (akses secara tidak sah terhadap sistem komputer);
 - b. *Data interference* (mengganggu data komputer);
 - c. *System interference* (mengganggu sistem komputer);

- d. *Illegal interception in the computers, systems and computer networks operation* (intersepsi secara tidak sah terhadap komputer, sistem, dan jaringan operasional komputer);
 - e. *Data Theft* (mencuri data);
 - f. *Data leakage and espionage* (membocorkan data dan memata-matai);
 - g. *Misuse of devices* (menyalahgunakan peralatan komputer).
2. Kejahatan Dunia Maya yang menggunakan komputer sebagai alat kejahatan yaitu:
- a. *Credit card fraud* (penipuan kartu kredit);
 - b. *Bank fraud* (penipuan terhadap bank);
 - c. *Service Offered fraud* (penipuan melalui penawaran suatu jasa);
 - d. *Identity Theft and fraud* (pencurian identitas dan penipuan);
 - e. *Computer-related fraud* (penipuan melalui komputer);
 - f. *Computer-related forgery* (pemalsuan melalui komputer);
 - g. *Computer-related betting* (perjudian melalui komputer);
 - h. *Computer-related Extortion and Threats* (pemerasan dan pengancaman melalui komputer).
3. Kebutuhan dan penggunaan akan teknologi informasi yang diaplikasikan dengan internet dalam segala bidang seperti *e-banking, e-commerce, e-government, e-education* dan banyak lagi telah menjadi sesuatu yang lumrah.

Dari sekian banyak bentuk kejahatan dunia maya (*Cyber Crime*), perjudian melalui komputer banyak ditemukan di masyarakat. Hal ini dikarenakan perjudian melalui komputer dapat dilakukan oleh siapapun serta tanpa keahlian khusus mengenai komputer.

Dalam permainan perjudian melalui komputer, para pemain diwajibkan untuk melakukan deposit terlebih dahulu sebelum melakukan perjudian. Hal ini berarti pemain harus mentransfer sejumlah uang sebagai taruhan melalui rekening Bank.

Masalah lain yang perlu diperhatikan adalah masalah kepercayaan bahwa bandar pusat perjudian tidak akan berbuat curang. Harus ada *software* yang dapat menjamin bahwa program perjudian tersebut akan melakukan tindakan yang *fair*.

Dasar hukum perjudian melalui komputer adalah Pasal 27 ayat (2) Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Adapun ketentuan pidananya terdapat pada Pasal 45 ayat (1) Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi:

“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 Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah)”.

B. Perjudian

1. Pengertian

Di dalam suatu masyarakat selalu terdapat tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang ada dan diharapkan masyarakat tersebut. Tingkah laku yang kurang baik di dalam ilmu-ilmu sosial tersebut disebut *Pathologi Sosial*, oleh karena tingkah laku itu tidak dikehendaki masyarakat yang mana perbuatan itu tercela, dan bagi masyarakat tertentu akan menimbulkan reaksi serta berusaha untuk mempertahankan diri dari tingkah laku yang menyimpang itu (Soerjono Soekamto, 1983: 8).

Sebelumnya perlu juga diketahui, apa itu *Pathologi Sosial*. Menurut Kartini Kartono, *Pathologi Sosial* didefinisikan sebagai berikut: “*Semua tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan moral, hak milik, solidaritas lokal, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga, disiplin dan kebaikan hukum formal*” (Soerjono Soekamto, 1983: 33).

Sedangkan menurut Gillin dalam bukunya *Cultural Sociology*, dirumuskan sebagai berikut: “*Pathologi sosial ialah suatu gejala masyarakat di mana tidak terdapat kesesuaian (melajustment) antara berbagai unsur dari suatu keseluruhan sehingga dapat membahayakan kelanjutan kelompok atau yang sangat merintanggi pemuasan dan keinginan-keinginan fundamental dari anggotanya dengan akibat pecahnya ikatan kelompok*” (Soerjono Soekamto, 1983: 35).

Lain dari itu banyak orang menyebut *Pathologi Sosial* sebagai penyakit masyarakat. Di dalam buku D. Soedjono, yang berjudul *Pathologi Sosial* diberikan contoh seperti: gelandangan, penyalahgunaan narkotika, alkoholisme, pelacuran, dan abnormal di bidang sex.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa perjudian adalah suatu dari penyakit masyarakat yang melanda masyarakat tak terkecuali masyarakat Indonesia. Penyakit masyarakat sebagaimana telah dirumuskan oleh beberapa sarjana, di sini nampak bahwa apa yang dikatakan sebagai penyakit masyarakat itu tidak semuanya merupakan perbuatan yang dapat dipidana seperti misalnya alkoholik atau mabuk-mabukan ini tidak dapat dikatakan sebagai perbuatan pidana yang dapat dikenai hukuman atau diancam dengan pidana (Djoko Prakoso, 1987: 20).

Dalam pengertian penyakit masyarakat di sini tidak saja membahas apakah perbuatan itu perbuatan pidana atau tidak, tetapi di sini ditinjau dari segi sosial

masyarakat. Masyarakat beranggapan bahwa apa yang disebut sebagai penyakit masyarakat itu adalah perbuatan yang tercela yang dianggap dapat mengganggu ketentraman masyarakat (Djoko Prakoso, 1987: 40).

Sesungguhnya perjudian itu bagi masyarakat kita bukan suatu hal baru, tetapi sudah ada dan dikenal dari dulu sejak adanya peradaban manusia. Perkembangan perjudian di kalangan masyarakat menimbulkan pengaruh pada anak-anak, orang tua, dan segala lapisan masyarakat baik itu masyarakat di kota maupun di pedesaan (Djoko Prakoso, 1987: 40).

Dari masa ke masa perjudian itu berkembang, sesuai dengan perkembangan zaman, begitu pula macam dan bentuknya berkembang pula. Pesatnya perkembangan perjudian adalah karena perjudian itu juga merupakan perkembangan dari permainan-permainan yang ada di masyarakat karena setiap permainan akan mudah berubah menjadi suatu perjudian. Agar mendapatkan suatu gambaran yang jelas apa yang dimaksud dengan perjudian itu, untuk itu penulis mengemukakan pendapat beberapa sarjana.

R. Soesilo, memberi pengertian perjudian itu menjadi dua macam, yaitu: (R. Soesilo, 1983: 183)

a. Permainan judi (*hazard*) dalam arti sempit, diartikan sebagai berikut: “*Setiap atau gejala permainan jika kalah menangnya orang dalam permainan itu tidak tergantung pada kecakapan, tetapi hanya tergantung pada nasib baik dan sial saja*”.

b. Permainan judi dalam arti luas, diartikan sebagai:

“*Yang dimaksud permainan hazard, juga segala macam permainan yang pada umumnya kemungkinan untuk menang tergantung pada cara kebetulan nasib,*

biarpun kemungkinan untuk menang itu dapat pula menjadi besar pula, karena latihan atau kepandaian bermain”. (R. Soesilo, 1983: 192).

Defenisi lain dikemukakan oleh Mas Subagio, yang mengatakan sebagai berikut: *“Perjudian adalah setiap permainan yang bersifat untung-untungan bagi yang turut main dan juga meliputi segala macam perlombaan, juga yang tergolong para bandar atau penyelenggara”.*

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian berasal dari kata dasar judi, yang berarti sebuah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan.

Pada intinya perjudian itu adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan taruhan yang bersifat untung-untungan, untuk mendapatkan kemenangan diperlukan juga keahlian bermain. Ditinjau secara sosiologis, apa yang dimaksud dengan judi itu tergantung dari pandangan masing-masing kelompok masyarakat, sehingga antara kelompok yang satu dengan yang lainnya timbul pandangan yang berbeda. Perbedaan pandangan ini dipengaruhi oleh budayanya (<http://scribekrisisekonomidiindonesia./com>. Diakses pada tanggal 5 Oktober 2012, pukul 23.35 WIB).

Sebenarnya pengertian perjudian itu merupakan pengertian yang selalu berkembang dan berubah. Perubahan dan perkembangan timbul karena adanya pandangan dari suatu ketika perbuatan itu disebut sebagai judi dan dilain waktu kemudian dianggap sebagai bukan judi. Perjudian pada dasarnya adalah permainan di mana adanya pihak yang saling bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan

jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai, contohnya adalah undian di mana peserta harus membeli sepotong tiket yang diberi nomor.

Nomor tiket-tiket ini lantas secara acak pasang dan nomor yang dipasang adalah nomor pemenang sehingga pemegang tiket dengan nomor pemenang ini berhak atas hadiah tertentu. Undian dapat dipandang sebagai perjudian di mana aturan mainnya adalah dengan cara menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak, undian biasanya diadakan untuk menentukan pemenang suatu hadiah (<http://arifabas.blogspot.com/2012/06/makalah-bahaya-judi.html>. Diakses pada tanggal 10 November 2012, pukul 23.08 WIB).

Pada hakekatnya, perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian dalam perspektif hukum adalah salah satu tindak pidana (delik) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyebutkan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan (Aisyah Ayu dewi, 2009: 4).

Dalam pengertian penyakit masyarakat seperti pengemis, penggelandangan, pelacuran, perjudian, pepadatan, perdagangan manusia itu merupakan perbuatan yang dapat dipidana. Dalam KUHP hal ini diatur dalam pasal-pasal seperti misalnya:

- a. Pengemis, penggelandangan: Pasal 504 ayat 1, 2 KUHP dan Pasal 505 ayat 1, 2 KUHP
- b. Pelacuran: Pasal 506 KUHP
- c. Perjudian: Pasal 303, 303 bis KUHP

Dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) Pasal 303 menyebutkan:

Ayat 1

Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin: *(berdasarkan Undang-undang No. 7 tahun 1974, jumlah pidana penjara telah diubah menjadi sepuluh tahun dan denda menjadi dua puluh lima juta rupiah).*

- ke-1. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai mata pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
- ke-2. dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;
- ke-3. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.

Ayat 2

Kalau yang bersalah, melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

Ayat 3

Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainannya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Dan lebih lanjut diatur dalam Pasal 303 bis.

Ayat 1

Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

- ke-1. barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut pasal 303;
- ke-2. barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirannya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.

Ayat 2

Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak adanya pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran-pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Dalam Pasal 2 Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebutkan:

Ayat (1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun

delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.

Ayat (2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah.

Ayat (3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab, Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.

Ayat (4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis

2. Bentuk-bentuk Perjudian

Soerjono Soekamto (1983: 8) menjelaskan bahwa perjudian sebagai bentuk kejahatan ada bermacam-macam seperti main domino, adu ayam, adu jangkrik, kiu-kiu, cliwik, ceki, remi dan masih banyak lagi permainan-permainan yang cukup digemari. Kriteria perjudian dapat dibedakan berdasarkan klasifikasi berikut ini:

a. Dari sudut izin

Sebelum dikeluarkannya Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, faktor izin menentukan permainan judi itu sebagai suatu kejahatan atau tidak.

Apabila perjudian itu dilakukan dengan memperoleh izin dari pejabat yang berwenang maka permainan judi itu tidak dikatakan sebagai kejahatan tetapi apabila perjudian itu dilakukan tanpa izin maka dianggap sebagai kejahatan dan merupakan pelanggaran hukum. Dalam pemberian izin pada permainan perjudian pada masing-masing daerah berbeda-beda, karena yang berhak untuk memberikan izin tidak ada ketentuan yang pasti siapa yang berwenang untuk itu. Akan tetapi

setelah dikeluarkan Peraturan Pemerintah No. 9 tahun 1981 perjudian tidak diperbolehkan atau dihapus dan apabila ada perjudian dianggap ilegal.

b. Dari sudut ketergantungan pada keahlian, dapat dibedakan lagi menjadi:

1) Perjudian yang peluang kemenangannya tergantung pada keahlian pemain.

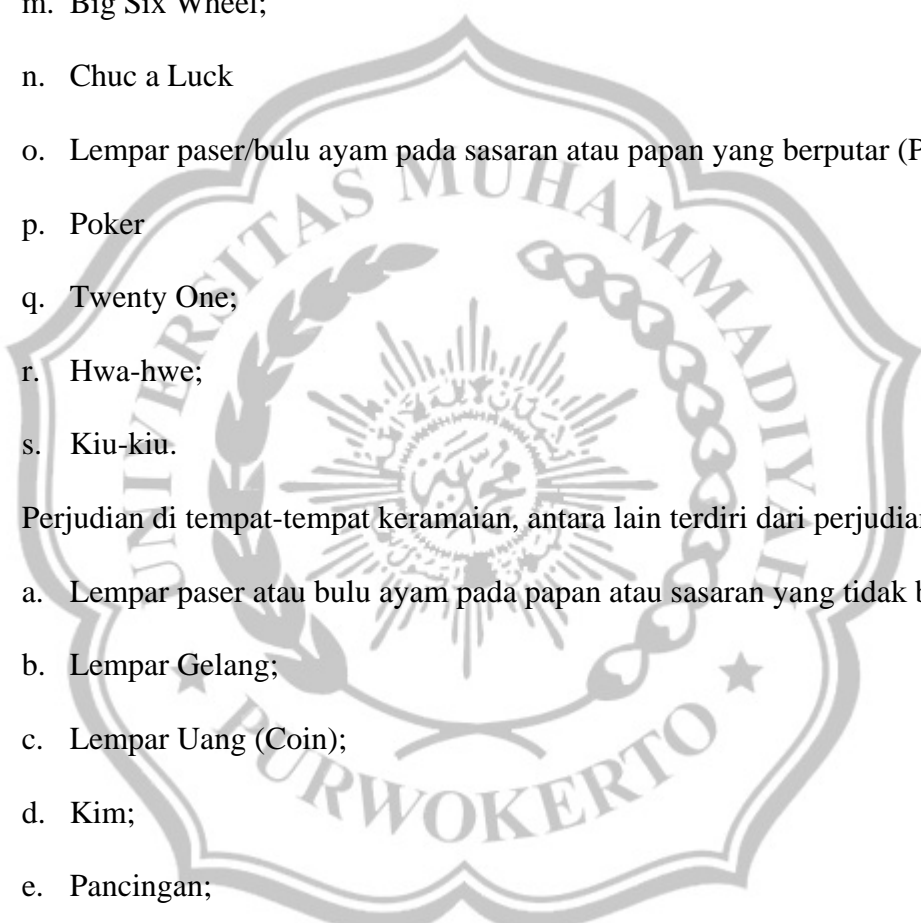
Misalnya: domino, ceki, remi, bridge dan sebagainya semakin pintar/terampil para pemainnya biasanya karena dipelopori dan dibimbing oleh yang berpengalaman, maka peluang untuk menang semakin besar.

2) Perjudian yang peluang kemenangannya tidak tergantung pada orang yang bertaruh atau orang yang bermain, akan tetapi tergantung dari faktor luar dirinya, bentuk ini misalnya dalam judi adu ayam, adu merpati, adu jangkrik, tinju, pacuan kuda dan sebagainya.

Untuk lebih jelasnya terdapat pada penjelasan atas peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 9 Tahun 1981, tentang pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974 tentang penggolongan perjudian disebutkan beberapa bentuk perjudian yang meliputi:

1) Perjudian di kasino, antara lain terdiri dari:

- a. Roulette;
- b. Blackjack;
- c. Baccarat;
- d. Creps;
- e. Keno;
- f. Tombola;
- g. Super Ping-pong;
- h. Lotto Fair;

- 
- i. Satan;
 - j. Paykyu;
 - k. Slot machine (Jackpot);
 - l. Ji Si Kie;
 - m. Big Six Wheel;
 - n. Chuc a Luck
 - o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran);
 - p. Poker
 - q. Twenty One;
 - r. Hwa-hwe;
 - s. Kiu-kiu.
- 2) Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak;
 - b. Lempar Gelang;
 - c. Lempar Uang (Coin);
 - d. Kim;
 - e. Pancingan;
 - f. Menembak sasaran yang tidak berputar;
 - g. Lempar Bola;
 - h. Adu Ayam;
 - i. Adu Sapi;
 - j. Adu Kerbau;
 - k. Adu Domba atau Kambing;
 - l. Pacu Kuda;

- m. Karapan Sapi;
- n. Pacuan Anjing;
- o. Hailai;
- p. Moyang atau Macak;
- q. Erek-erek.

3) Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan seperti misalnya:

- a. Adu Ayam;
- b. Adu Sapi;
- c. Adu Kerbau;
- d. Karapan Sapi;
- e. Pacuan Kuda;
- f. Adu Domba atau Kambing.

Dalam penjelasan tersebut di atas seperti adu ayam, adu sapi, dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan sepanjang hal itu tidak merupakan perjudian. Maka di sini akan menimbulkan pandangan yang pro dan kontra. Timbulnya pandangan yang berbeda di masyarakat itu adalah merupakan suatu gejala sosial atau reaksi sosial mengenai perjudian. Pada umumnya masyarakat memandang perjudian itu adalah bertentangan dengan ahlak manusiawi, disebabkan oleh ekses yang ditimbulkan dari perjudian itu. Semua orang ingin dirinya tidak dipengaruhi oleh hal yang bertentangan dengan keadaan masyarakat pada umumnya, mereka berusaha untuk sedapat mungkin menjauhi perbuatan-perbuatan tidak susila. Timbulnya reaksi sosial dari masyarakat itu menandakan bahwa masyarakat tidak ingin disebut

sebagai masyarakat yang tidak susila (Momo Kelana dan Djoko Prakoso, 1987: 20).

Disadari atau tidak sebenarnya perjudian mempunyai akibat-akibat buruk bagi pemainnya sendiri maupun bagi masyarakat. Akibat-akibat buruk bagi diri penjudi adalah antara lain akan berpengaruh pada:

a. Perekonomian

Apabila perjudian itu dilakukan oleh masyarakat yang mempunyai penghasilan dan uang yang dipakai untuk berjudi adalah uang untuk kebutuhan sehari-hari, akan mengakibatkan timbulnya keadaan yang tidak menentu. Apalagi dalam setiap permainan selalu mengalami kekalahan tidak menutup kemungkinan mereka akan menjual segala miliknya dan bahkan apabila semua miliknya habis, tidak segan-segan mencari hutang. Bagi mereka beranggapan mungkin pada kesempatan lain akan menang. Timbulnya harapan-harapan akan kemenangan inilah yang menyebabkan sukar bagi mereka untuk meninggalkan meja judi (Momo Kelana dan Djoko Prakoso, 1987: 24).

b. Pekerjaan

Pekerjaan akan terbengkalai, apabila waktunya dihabiskan hanya untuk bermain judi, dan akibatnya segala urusan tidak dapat diselesaikan pada batas waktunya.

c. Hubungan Keluarga

Timbulnya kerenggangan dalam keluarga, antara istri, anak dan orang tua. Di mana pada saat-saat anak membutuhkan perhatian, tetapi waktu-waktu yang demikian dihabiskan di meja judi. Di samping itu juga mempengaruhi perkembangan si anak, karena anak akan mencontoh kelakuan atau perbuatan orang tuanya, akibatnya timbul bibit penjudi. Selain itu hubungan antara istri

dengan suami mudah terganggu, sedikit saja ada perbedaan akan berakibat buruk pada keharmonisan rumah tangga.

d. Sikap Mental

Adapun harapan-harapan untuk menang, memacu keinginan untuk terus bermain judi, keadaan yang demikian itu menimbulkan suatu ketergantungan psikologis (semacam kecanduan) yang berbentuk kebiasaan yang selalu mengulangi perbuatannya bermain judi. Bagi mereka yang sudah kecanduan terhadap perjudian adalah sangat sukar untuk kembali ke jalan yang benar namun ada juga yang melakukan permainan secara iseng-iseng saja. Mereka berjudi hanya untuk sekedar menghabiskan waktu saja atau mungkin sekedar rileks, dan ada juga yang berjudi untuk hiburan setelah melakukan pekerjaan di kantor maupun perusahaan. Tetapi kesempatan demi kesempatan akan membina mereka menjadi kebiasaan. Begitu besarnya pengaruh perjudian terhadap diri penjudi menimbulkan kesukaran untuk meninggalkan permainan judi, terutama mereka yang sudah tergolong penjudi berat (Momo Kelana dan Djoko Prakoso, 1987: 25).

Menurut Momo Kelana dan Djoko Prakoso (1987: 46) menyebutkan pada masyarakat perjudian sangat besar sekali pengaruhnya terutama akibat-akibat yang ditimbulkan pada masyarakat itu sendiri. Akibat-akibat itu antara lain ialah:

a. Keamanan dan Ketertiban

Permainan judi apabila dilakukan terus menerus akan menimbulkan keinginan untuk mencari modal guna pemenuhan nafsu judi, akibatnya mereka melakukan perbuatan-perbuatan kriminal. Bagaimanapun caranya orang sudah kecanduan judi akan berusaha untuk mendapatkan uang sebagai modal, bahkan ada orang yang karena terlalu ingin berjudi datang ke tempat perjudian dengan tidak membawa

uang, kemudian di tempat perjudian tersebut membuat keributan sehingga akan menimbulkan korban, di samping itu bagi mereka yang kalah dengan mabuk-mabukan di jalan atau membuat keonaran yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.

b. Perekonomian Masyarakat

Timbulnya guncangan di bidang ekonomi di dalam masyarakat bisa juga disebabkan karena adanya sekelompok orang-orang yang cenderung untuk melakukan perjudian. Apabila hal itu dibiarkan terus akan dapat mengganggu perekonomian di dalam masyarakat itu sendiri, sehingga di sini akan berpengaruh juga pada perekonomian bangsa sebagai kelompok yang lebih luas. Bagi mereka yang sudah terlanjur terjun ke perjudian menganggap bahwa mereka berjudi sama dengan bekerja, bahkan ada yang berpendirian bekerja juga untuk mencari uang begitu pula dengan berjudi akan mendapatkan uang. Suatu akibat yang paling dirasakan pada perekonomian masyarakat adalah timbulnya perasaan yang tidak sehat dalam masyarakat, hal ini dapat dibuktikan misalnya bagi orang-orang yang kalah dalam perjudian, apabila mereka membutuhkan modal untuk bermain mereka bisa menjual atau menggadaikan apa saja yang mereka miliki. Di sini penjudi orang yang membutuhkan modal agar memperoleh uang dengan cepat, mereka akan menawarkan harga yang murah di pasaran.

c. Lingkungan

Perjudian juga dapat berakibat buruk pada lingkungan di mana orang-orang yang gemar bermain judi itu tinggal, karena pada umumnya orang-orang yang gemar berjudi kurang memperhatikan apakah perjudian yang mereka lakukan itu dapat ditiru atau tidak oleh anak-anak yang belum cukup umur. Masyarakat akan lebih

mudah meniru sesuatu yang kurang baik daripada melakukan sesuatu yang berguna bagi kepentingan orang banyak. Judi juga menimbulkan ekses-ekses yang negatif terhadap lingkungan seperti timbulnya warung atau depot minuman keras.

d. Psikologis

Judi mempunyai pengaruh psikologis bagi mereka yang berjudi akan menimbulkan khayalan yang sedikit banyak mempengaruhi jiwa mereka. Kekalahan dalam berjudi akan menimbulkan kekacauan pikiran.

3. Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian

a. Faktor ekonomi

Pada umumnya, mereka menginginkan tambahan untuk mendapatkan keuntungan atau tambahan uang, untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya atau memenuhi keinginan-keinginan lainnya. Mereka bersedia membuang uangnya untuk melakukan perjudian. Karena pada umumnya mereka menaruh harapan semu untuk melipatgandakan uangnya dalam berspekulasi tanpa harus bekerja berat (D. Soedjono, 1983: 30).

Hal inilah yang terkadang menjadikan seseorang menjadi pemalas dan enggan bekerja jika sudah ketagihan bermain judi, kadang-kadang sampai melupakan keluarganya dengan tidak memberi nafkah maupun perhatian terhadap keluarganya, malah menjual barang-barang berharganya hanya untuk bermain judi yang mengakibatkan kehidupan rumah tangganya menjadi berantakan (D. Soedjono, 1983: 34).

b. Faktor lingkungan

Mengenai faktor lingkungan ini mempunyai andil yang cukup besar, mengingat lingkungan sebagai suatu daerah di mana sekelompok masyarakat itu tinggal. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa melepaskan diri dari pergaulan masyarakat karena sebagai anggota masyarakat juga perlu bergaul dengan masyarakat sekelilingnya, kelompok masyarakat akan membawa pengaruh pada seseorang untuk bertingkah laku baik, begitu pula jika lingkungan masyarakatnya tidak baik akan membawa pengaruh pada segi kehidupan masyarakat di sekitarnya, termasuk juga mempengaruhi pada seseorang yang bertingkah laku baik, begitu juga jika lingkungan masyarakatnya tidak baik akan membawa pengaruh kepada seseorang untuk bertingkah laku tidak baik karena manusia mempunyai sifat untuk meniru (D. Soedjono, 1983: 35).

Lingkungan bukan hanya meliputi wilayah tempat tinggal saja, melainkan juga termasuk lingkungan pergaulan, lingkungan pekerjaan dan lingkungan keluarga sebagai lingkungan masyarakat yang paling kecil (D. Soedjono, 1983: 36).

Pengaruh lingkungan dikatakan kuat terhadap pembentukan tingkah laku seseorang jika pribadi seseorang tersebut lemah dalam arti pendirian atau mentalnya mudah dipengaruhi oleh lingkungannya, sedangkan pengaruh lingkungan dikatakan kuat jika seseorang tidak mudah dipengaruhi oleh lingkungannya dan mempunyai kesadaran yang tinggi (Soerjono soekamto, 1983: 57).

Demikian juga dengan perjudian, jika lingkungannya adalah lingkungan orang yang gemar bermain judi maka seseorang yang bukan penjudi (tidak suka

bermain judi) akan terpengaruh masyarakat yang suka bermain judi dan lambat laun akan terbawa ke arah kebiasaan berjudi jika tidak mempunyai mental yang tinggi. Mungkin pada mulanya orang hanya mendengar dan melihat orang-orang di lingkungan tempat tinggalnya bermain judi (R. Soesilo, 1984: 32).

Lingkungan pergaulan juga merupakan faktor penting dalam menjadikan seseorang dalam hidupnya selalu berhubungan dengan orang lain, kemudian dari hubungan itu timbullah komunikasi di antara mereka di mana komunikasi itu dapat menimbulkan pengaruh yang positif maupun negatif. Jika teman sepergaulannya mempunyai kebiasaan buruk, misalnya mempunyai kegemaran untuk bermain judi maka kegemaran tersebut dapat menular atau mempengaruhi pada teman lainnya, walaupun besar kecilnya pengaruh tergantung pada kepribadian dari pihak yang dipengaruhi. Misalnya pada mulanya hanya ikut-ikutan mengantar temannya untuk bermain judi gable atau kartu domino dengan taruhan uang, karena temannya sering menang maka ia pun tertarik untuk mencoba ikut main gable juga dengan harapan dapat melipatgandakan uangnya, jika hal ini berlangsung terus menerus tidak menutup kemungkinan ia sendiri yang lebih kecanduan daripada yang mempengaruhinya.

Lingkungan keluarga sebagai masyarakat terkecil juga tidak kalah pentingnya dalam memberi pengaruh pada seseorang khususnya anggota keluarga lainnya untuk melakukan permainan judi. Keluarga adalah merupakan lingkungan pertama yang dikenal oleh anak serta anggota keluarga lainnya dan dari lingkungan keluarga inilah akan terbentuk sifat dan watak seorang anak. Apabila dalam lingkungan keluarga ada seseorang anggota keluarga yang sering

melakukan atau gemar bermain judi maka lambat laun dapat mempengaruhi keluarga lainnya.

Terlebih lagi apabila yang mempengaruhi (gemar bermain judi) adalah orang yang mempunyai pengaruh dalam, seperti misalnya ayah atau ibu maka anak-anaknya serta anggota keluarga lainnya dapat lebih terpengaruh oleh perjudian, karena biasanya anak-anak dan anggota keluarga lainnya yang dijadikan panutan/tauladan adalah orang tuanya sehingga anak-anak serta keluarga lain lebih mudah terpengaruh, karena kegemaran orang tuanya bermain judi sudah tidak asing lagi (sudah merupakan kejadian sehari-hari) sehingga jika anak-anaknya serta anggota keluarganya bermain judi sudah bukan merupakan hal baru lagi karena hal tersebut sudah biasa dilakukan oleh orang tuanya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang terpenting, karena jika lingkungan keluarga tersebut baik maka dapat menjadi benteng dari anggota keluarga tersebut dalam mencegah pengaruh bermain judi dari lingkungan lain.

c. Faktor coba-coba (iseng)

Bahwa setiap orang selalu mempunyai rasa ingin tahu tentang segala hal. Untuk memenuhi perasaan ingin tahu biasanya seseorang mulai coba-coba atau iseng untuk melakukan sesuatu tersebut. Demikian juga dengan bermain judi sehingga ada juga orang bermain judi hanya coba-coba saja (iseng) yaitu mereka yang melakukan perjudian sebagai selingan atau hiburan yang mampu untuk menghentikan pada saat menghendaknya. Biasanya orang-orang seperti ini bermain judi (misalnya gable, kartu lainnya) hanya untuk mengisi waktu tersebut dengan taruhan kecil-kecilan yang tidak berpengaruh pada dirinya atau kadang-

kadang orang hanya ingin mengetahui atau merasakan bagaimana bermain judi, setelah bermain judi itu, setelah merasa atau mengetahui biasanya lalu berhenti (R. Soesilo, 1984: 45).

Perbuatan coba-coba atau iseng ini kadang-kadang juga banyak membawa dampak negatif jika seseorang yang coba-coba melakukan judi tersebut tidak mempunyai moral atau mental dan kepribadian yang tinggi sehingga dikhawatirkan orang tersebut akan merasakan atau ketagihan bermain judi. Karena tidak jarang orang tersebut pada mulanya hanya mencoba atau ikut-ikutan, ia sendiri yang lebih kecanduan daripada yang mempengaruhi (R. Soesilo, 1984: 47).

C. Togel Hongkong

Togel berasal dari singkatan Toto Gelap yang berarti judi tebak angka rahasia 4 digit (4D). Sebuah permainan judi yang menebak angka yang akan keluar dipengeluaran Hongkong prize.

Judi 4D ini dimulai dan diperkenalkan secara luas pada tahun 1980 sebagai judi empat digit yang dilakukan pada akhir pekan. Dalam undian ini, para penjudi diharuskan memilih deretan angka dari 0000 hingga 9999, misalkan si pemain memasang angka 0507 dan angka yang keluar dipengeluaran Hongkong Prize jika sesuai dengan angka yang dipasang, maka si pemain tersebut berhak mendapatkan sejumlah uang yang umumnya berupa kelipatan dari uang yang dipertaruhkan.

Masih banyak orang yang tetap melakukan perjudian ini secara terang-terangan, kadang mereka langsung datang ke Negara Hongkong untuk mengikuti judi Togel Hongkong, ada juga mereka memilih jalur yang lebih ekonomis dengan mengikuti perjudian Togel Hongkong secara *online* lewat jalur dunia *cyber*. Togel

Hongkong bukanlah hal yang baru lagi di Indonesia. Banyak orang yang telah ikut bermain jenis judi ini yang karena putus asa dalam mencari keuntungan sehingga mengikuti perjudian ini, bahkan orang yang mengikuti permainan judi ini sekedar untuk bersenang-senang menghabiskan waktu.

Salah satu jenis togel yang paling populer di Hongkong adalah jenis Togel Hongkong 4D kemudian akan dipilih secara acak dengan bantuan komputer, dan bagi yang beruntung maka akan mendapatkan hadiah dengan jumlah yang bisa dibayangkan fantastis (<http://www.winning365.com/untung-dengan-togel-hongkong>. Diakses pada tanggal 11 November 2012, pukul 02.20 WIB).

Dalam prakteknya perjudian jenis togel Hongkong dilakukan setiap hari dari pukul 20.00 WIB sampai pukul 21.30 WIB, kemudian pengumuman hasil pengundian dilakukan setiap pukul 23.00 WIB yang dapat dilihat melalui internet dengan membuka situs perjudian jenis togel Hongkong tersebut. Ketentuan dalam permainan judi jenis ini adalah sebagai berikut:

- Untuk 2 angka bila cocok akan mendapatkan 60 kali lipat dari jumlah uang yang dipasangnya, misal pasangan Rp 1.000 akan mendapatkan Rp 60.000;
- Untuk 3 angka bila cocok akan mendapatkan 350 kali lipat dari jumlah uang yang dipasangnya, misal pasangan Rp 1.000 akan mendapatkan Rp 350.000;
- Untuk 4 angka bila cocok akan mendapatkan 2500 kali lipat dari jumlah uang yang dipasangnya, misal pasangan Rp 1.000 akan mendapatkan Rp 2.500.000.

Para pemain biasanya tidak secara langsung bermain dan membuka situs perjudian jenis togel Hongkong, melainkan melalui perantara atau pengecer yang untuk selanjutnya pengecer tersebut menyetorkan hasil dari pembelian nomor tersebut kepada bandar kecil dan selanjutnya bandar kecil yang melakukan transaksi atau membuka situs perjudian

jenis togel Hongkong. Para pemain dapat secara langsung melakukan transaksi pembelian nomor kepada pengecer atau dapat juga memesannya melalui SMS (*Short Message Service*).

