Cakrawala : Jurnal Pengabdian Masyarakat Global
Volume. 3, No. 4, November 2024
e-ISSN: 2962-0848; dan p-ISSN: 2964-5271; Hal. 232-247
DOI: https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i4.3557
Available online at: https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Cakrawala

Pengabdian Kepada Masyarakat Akademi Maritim Nasional Jakarta Raya (Aman Jaya) dalam upaya pencegahan judi Online di Majelis Taklim Nurul Irfan, Koja, Jakarta Utara

Agung Kwartama [1)], Lie Adek [2)], Sumiyatiningsih [3)], Didik Indriawan [4)],
Jurusan KPNK, Akademi Maritim Nasional Jakarta Raya [1,2,3,4]

Email : agungkwartama1977@gmail.com

Abstract: *The use of this technology has driven rapid business growth, because various information has been presented sophisticatedly and easily obtained, and through long-distance relationships utilizing telecommunications technology can be used as material for carrying out further business steps. The parties involved in the transaction do not need to meet in person, simply through computer and telecommunications equipment, such conditions are a sign of the beginning of the cyber era. Gambling or gambling in article 1 of Law Number 7 of 1974 concerning the Control of Gambling is referred to as a criminal act of gambling and is identical to crime, but the definition of a criminal act of gambling is basically not stated clearly and in detail either in the Criminal Code or in Law Number 7 of 1974 concerning the Control of Gambling.*

Keywords: *PKM, Academy, prevention efforts, Online gambling,*

Abstrak : Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu *face to face*, cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber. Judi ataupun perjudian dalam pasal 1 Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebut sebgai tindak pidana perjudian dan identik dengan kejahatan, tetapi pengertian dari tindak pidana perjudian pada dasarnya tidak disebutkan secara jelas dan terinci baik dalam KUHP maupun dalam Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Kata Kunci : PKM,Akademi,upaya pencegahan , Judi online,

1. LATAR BELAKANG

Trend saat ini perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di Masyarakat terutama sulitnya dalam mencari pekerjaan dan tingginya biaya hidup dikota besar. Bahkan fenomena perjudian tersebut bukanlah hal yang baru dalam kehidupan masyarakat Indonesia, sejak dulu sampai sekarang praktek perjudian sudah ada dan seperti hal yang biasa dalam kehidupan sehari – hari. Padahal kejahatan perjudian ini banyak hal yang mempengaruhi, unsur ekonomi dan sosial memilik peranan atas perkembangan perjudian. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 303 KUHP.

Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada keberuntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar kerena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang juga

Received: September 16, 2024; Revised: Oktober 21, 2024; Accepted: November 25 , 2024;
Online Available: Noember 30, 2024;

terhitung masuk main judi ialah peraturan tentang keputusan lommbaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala peraturan yang lain-lain. Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar pula uang yang didapat. Maka dari itu dengan bermain judi orang dapat memenuhi kebutuhan hidup. Bahkan ada juga orang yang menjadikan judi sebagai mata pencariannya, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ekonomi dari masyarakat. Bahkan ada juga dengan membuka berbagai permainan judi untuk dimainkan oleh orang lain. Seiring perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa sehingga pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan sepuluh tahun yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu *face to face,* cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber. Bahkan dalam perjudian sendiri, dengan berkembang pesatnya sistem teknologi dan komunikasi erjudian juga sudah dapat diakses melalui bidang teknologi dan komunikasi yang sering dikenal saat ini sebagai judi *online*. Perjudian secara *online* telah di atur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2008, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) selanjutnya disingkat dengan UU ITE mengatur bahwa 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. Judi *Online* merupakan jenis judi yang saat ini amat digemari, karena selain memiliki banyak pilihan jenis dan mudah dimainkan, juga dapat dilakukan dimana saja; di kantor, di rumah, di cafe, dan di banyak tempat lainnya. Hanya berbekal laptop atau *smartphone*, judi ini sudah dapat dimainkan. Pesatnya perkembangan internet pada saat sekarang bukanlah sesuatu hal yang aneh karena perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan bisnis perjudian melalui internet (*internet gambling).* Sebenarnya hal ini tidak terlepas dari fakta-fakta semakin banyaknya situs–situs judi dan mencari berbagai macam jenis-jenis permainan untuk bermain judi di dalam situs-situs judi tersebut karena semua jenis permainan dapat dengan mudah ditemukan dan di ikuti

di internet. Banyaknya jenis-jenis permainan judi *Online* tujuannya adalah agar pemain tidak bosan dan semakin tertarrik dalam bermain. Adapun beberapa jenis judi online adalah sebagai berikut : Poker Online Togel Online,Casino Online,Permainan Judi Bola Online Setiap jenis judi *Online* diatas sangat banyak di mainkan oleh masyarakat dan sangat banyak peminatnya. Namun, diantara keempat jenis judi online tersebut, dapat dipastikan permainan judi bola online yang sangat banyak di mainkan oleh masyarakat, terutama masyrakat Indonesia, yang dikerenakan karena besarnya jumlah keuntungan yang didapat dari permainan judi bola online ini. Maraknya perjudian secara online ini dapat menjadikan orang yang suka bermain judi online menjadi pecandu judi online. Ketika bermain judi online tidak selamanya mendapat keuntungan, melainkan terkadang seseorang yang bermain judi online mendapatkan kerugian dengan kekalahan, maka dari itu ketika seseorang yang sedang bermain judi online mengalami kekalahan, maka uang yang ditaruhkan dalam permainan tersebut akan habis, yang mengakibatkan seseorang tersebut akan berusaha mencari modal kembali untuk dapat bermain judi online kembali. Untuk mencari modal kembali pejudi online dapat menggunakan uang yang dimilikinya kembali, namun ada pula ketika tidak memiliki uang lagi untuk dijadikan modal makan seorang pemain judi online akan melakukan segala hal termasuk melakukan tindak pencurian, untuk mendapatkan modal bermain judi kembali. Inilah akibat dari judi online yang dapat merusak masyarakat. Tidak dipungkiri juga seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain judi akan memiliki niat untuk dapat membuat orang lain bermain judi online yang dimana seseorang yang kecanduan tersebuat dapat membuat permainan judi online yang dapat dimainkan oleh orang lain, atau dengan kata lain seseorang tersebut akan menjadi Bandar dari judi online yang dapat mendistribusikan permainan judi online agar dapat dimainkan oleh orang lain.. Seiring semakin berkembangnya kasus perjudian online ini, sudah merambah ke berbagai daerah-daerah diseluruh Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah efek dan Pertanggung jawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Efek yang timbul dan pencegahannya serta bagaimana Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Yang Tanpa Hak Membuat Dapat Diakses Informasi Dokumen Elektronik Yang Memiliki Muatan Perjudian.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian adalah:

1. **Manfaat Teoritis**

- Didalam penulisan ini diharapkan supaya dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dalam hukum khususnya hukum pidana.
- Didalam penulisan ini diharapkan supaya dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dalam hukum khususnya dalam penegakan hukum perjudian online.

2. **Manfaat Praktis**

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada penegak hukum yaitu hakim, jaksa, polisi, pengacara, dalam memahami tindak pidana Perjudian Online dan juga memahami tindak pidana ITE.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut R. Soesilo dalam bukunya yang berjudul kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Yang dikatakan perjudian yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untunguntungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.

Seiring kemajuan teknologi infomasi telah mengubah pandangan manusia tentang berbagai kegiatan yang selama ini hanya di monpoli oleh aktivitas yang bersifat fiksi belaka. lahirnya internet mengubah paradigma komunikasi manusia dalam bergaul, berbisnis dan juga mencari kebutuhan hidup. Termasuk pemanfaatan perjudian melaluin internet yang sudah sangat berkembang di masyarakat saat ini. Perjudian online merupakan permainan judi yang diilakukan secara online melalui komputer atau android dan diakses dengan internet. Perjudian online ini adalah pemain akan memilih meja taruhannya terlebih dahulu dan masuk ke dalam meja taruhan dan memilih salah satu pilihan diantara banyak pilihan lain dan harus memilih yang benar. Jadi bagi pemain yang kalah akan membayar taruhannya yang sesuai dengan jumlah nilai yang telah di persetujui. Besarnya taruhan dan banyaknya pertaruhan akan ditentukan sebelum memasuki meja perjudian. Sedangkan menurut KUHP tidak ada membahas tentang perjudian online sendiri tetapi di dalam KUHP hanya membahas tentang perjudian saja yang dimana KUHP menjelaskan perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung

kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain.

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (*internet gambling*) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olahraga atau kasino melalui internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uang melalui internet. Para penjudi akan diharuskan untuk melakukan deposit dimuka sebelum dapat melakukan judi online. Hal ini berarti harus melakukkan transfer sejumlah uang kepada admin wbsite judi sebagai deposit awal. Setelah mengirim uang maka akan mendapatkan sejumlah koin untuk permainan judi. Jika menang maka uang hasil taruhan akan dikirimkan lewat transfer bank dan jika kalah maka koin akan berkurang.

Mengetahui adanya tindak pidana perjudian melalui via internet, dan untuk memperkuat bukti adannya permainan judi tersebut, dengan melakukan registrasi member ke admin website tersebut untuk mendapatkan username dalam mengikuti permainan dimaksud. Bila sudah memiliki username, admin akan memberikan instruksi-instruksi dalam mengikuti permainan dan berkomunikasi tentang prosedur perminan. Karena itu untuk bertransaksi antara pemain/petaruh dengan pengelola judi, mereka juga menggunakan jasa transaksi bank dengan media internet. Di samping menggunakan internet dalam berkomunikasi dengan member, admin website menggunakan handpone dengan nomor tertentu yang digunaan antar member.

Judi online yang telah menjadi favorit bagi masyarakat Indonesia ini dikenal semacam permainan Poker, Capsa, E-lotere, Sabung Ayam dan bola. Judi online hadir diindonesia karena berhubung pemerintah serta agama menolak adanya perjudian yang ada di Indonesia, maka daipada itu para pemilik website yang biasanya merupakan orang Indonesia juga membuka website perjudian online melalui internet untuk mempermudah siapa saja yang ingin bermain. Sebagai akibatnya penjudi-penjudi di perjudian internet telah memusingkan perusahaan-perusahaan penerbit kartu kredit bekenaan dengan penggunaan kartu kredit oleh para penjudi. Perusahaan-perusahaan tersebut telah berusaha membatasi penggunaan kartu kredit yang diterbitkan untuk digunakan pemegang kartu kredit dalam kegiatan perjudian. Caranya adalah dengan melarang pemegang kartu menggunakan kartu kredit mereka untuk berjudi di internet dan mengembangkan transaction codes sehingga apabila bank-bank mngkehendaki, maka bank-bank tersebut dapat menggunakan codes tersebut untuk melakukan pemblokiran atas pembayaran kartu-kartu keredit itu.

Pada hakikatnya, setiap perbuatan pidana harus terdiri dari unsur-unsur lahiriah (fakta) oleh perbuatan, mengandung kelakuan dan akibat yang ditimbulkan karenanya. Keduanya memunculkan kejadian dalam alam lahir (dunia). Tindak pidana merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar dalam hukum pidana. Moeljatno lebih sering menggunakan kata perbuatan dari pada tindakan. Menurut beliau "Perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan larangan mana disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa melanggar larangan tersebut".

Unsur atau elemen perbuatan pidana menurut Moeljatno adalah :

1. Kelakukan dan akibat (perbuatan).
2. Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
3. Keadaan tambahan yang memberatkan pidana.
4. Unsur melawan hukum yang obyektif.
5. Unsur melawan hukum yang subyektif.

Berkaitan dalam masalah judi ataupun perjudian yang sudah semakin merajalela dan merasuk sampai ketingkat masyarakat yang paling bawah sudah selakyaknya apabila permasalahan ini bukan lagi dianggap masalah sepele. Maslaah judi maupun perjudian lebih tepat disebut kejahatan dan merupakan tindak criminal yang menjadi kewajiban semua pihak untuk ikut serta menanggulangi dan memberantas sampai ke tingkat yang paling tinggi.

Judi ataupun perjudian dalam pasal 1 Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian disebut sebgai tindak pidana perjudian dan identik dengan kejahatan, tetapi pengertian dari tindak pidana perjudian pada dasarnya tidak disebutkan secara jelas dan terinci baik dalam KUHP maupun dalam Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian.

Dalam penjelasan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 disebutkan adanya pengklarifikasian terhadap segala macam bentuk tindak pidana perjudian sebagai kejahatan, dan memberatkan ancaman hukumnya. Ancaman hukum yang berlaku sekarang ternyata sudah tidak sesuai lagi dan tidak membuat pelakunya jera.

Begitu juga dengan unsur-unsur perjudian menurut pasal 303 ayat (1) KUHP terdiri dari dua unsur yaitu :

1. Unsur subyektif yaitu :

   Dengan Sengaja melakukan tindak pidana.
2. Unsur obyektif yaitu :

- Menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi.
- Menjadikan sebagai pecarian, atau turut serta dalam suatu perusahaan.

Begitu juga dengan unsur-unsur perjudian secara online yang diatur dalam pasal 27 ayat (2) Undang-undang ITE yaitu :

1. Unsur subyektif yaitu : setiap orang dengan sengaja melakukan tindak pidana
2. Unsur obyektif yaitu :

   Tanpa hak mendistribusikan, dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Jenis-Jenis Perjudian Online

Dalam penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yaitu :

Bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud pasal ini meliputi:

Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

a. Roulette
b. Blackjack
c. Bacarat
d. Creps
e. Keno
f. Tombala
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 Cluck
o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran ataunpapan
p. Yang berputar (Paseran)
q. Pachinko
r. Poker
s. Twenty One
t. Hwa-Hwe
u. Kiu-Kiu

Perjudian ditempat-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. Koin
e. Pancingan
f. Menembak sasaran yang tidak berputar
g. Lempar bola
h. Adu ayam
i. Adu kerbau
j. Adu kambing atau domba
k. Pacu kuda
l. Kerapan sapi
m. Pacu anjing
n. Hailai
o. Mayong/Macak
p. Erek-Erek

Perjudian yang dikaitkan dengan alaan-alasan lain diantaranya perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:

a. Adu ayam
b. Adu sapi
c. Adu kerba
d. Pacu kuda
e. Karapan sapi
f. Adu domba atau kambing
g. Adu burung merpati

Menurut penjelasan diatas, dikatakan bahwa perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian.

Ketentuan pasal ini mencakup pula bentuk dan jenis perjudian yang mungkin timbul dimana yang akan dating sepanjang termasuk kategori perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal 303 ayat (3) KUHP.

Begitu juga dengan jenis perjudian yang mencakup ruang lingkup perjudian online yang sudah merambat di masyarakat saat ini:

1. *Sportsbook (Taruhan Olah Raga)*

Merupakan salah satu permainan yang paling banyak di ikuti oleh seluruh penjudi di dunia. Karena melangsungkan taruhan pada sebuah kompetisi/ pertandingan olahraga yang mencakup Sepakbola, Basket, Tinju, Volley, Bulu Tangkis, Esports, MotoGp dan masih banyak lainnya.

2. *Live Casino Online* Live Casino

Merupakan Permainan yang sangatlah seru di mainkan dan memiliki perputaran yang cepat. Sehingga para penjudi bisa meraih keuntungan dengan cara yang kilat pula. Akan tetapi juga harus di sertai cara bermain yang benar agar tidak mendapatkan kekalahan yang merugikan diri sendiri. Dalam Live Casino juga terdapat banyak sekali jenis permainan seperti Baccarat, Roulette, Sicbo Dadu, Blackjack, Dragon Tiger, Fantan dan lainnya.

3. *Poker Online*

Pada awalnya permainan poker ini sangatlah populer di Facebook, Hal itu disebabkan karena para pemain dapat menjual chip/kredit di dalamnya berbentuk uang asli. Nah, Untuk saat ini maka anda tidak perlu lagi kesulitan untuk mencari pembeli ataupun mengisi kredit didalamnya. Karena anda sudah dapat melangsungkannya bersama kami Sports369 hanya dengan menggunakan salah satu rekening bank lokal indonesia seperti BCA MANDIRI BRI BNI untuk melangsungkan transaksi deposit ataupun withdraw.

4. *Bola Tangkas Online*

Permainan yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di indonesia. Pada jaman dahulu permainan ini sangatlah ramai di mainkan oleh para penjudi di indonesia dengan menggunakn sebuah mesin judi pada bandar darat. Namun karena ada larangan perjudian yang di berlakukan oleh pemerintah. Maka untuk saat ini sudah sangat sulit menemukannya di seluruh pelosok daerah. Sehingga kami Sports369 memberikan opsi kemudahan terbaik bagi anda semua untuk dapat menyalurkan kegemaran anda dalam bermain bola tangkas atau yang lebih banyak disebut dengan judi tikus.

5. *Togel Online*

Permainan togel ini juga sama dengan Bola Tangkas yang sudah lama di kenal oleh para penjudi di Indonesia. Pada jaman dahulu ketika Order Baru dikenal dengan sebutan toto gelap. Sedangkan di luar negeri lebih di kenal dengan loterry. Walaupun sudah lama di kenal, Maka permainan ini juga di gemari oleh para penjudi tanpa mengenal batas usia. Untuk Pasaran Togel yang dapat anda ikuti yaitu Singapura, Hongkong dan Kuala Lumpur.

6. *Games Tembak Ikan*

Merupakan salah satu permainan Terbaru yang dapat dimainkan Judi Online.

Karena permintaan para penjudi yang sering pergi ke arena permainan seperti Timezone. Maka kami menjalin kerja sama dengan produk ION GAME untuk meluncurkan Games terbaru yaitu temabak ikan atau fishing shot.

Tinjauan Umum Mengenai Pengaturan Perjudian Dalam Hukum Positif

1. Ketentuan Perjudian di Dalam KUH-Pidana.

Pengaturan perjudian online sendiri dalam KUH-Pidana tidak ada tertera, namun jika ditinjau dari segi perjudian secara KUHP yang dimana sebagai hukum positif di Indonesia telah mengatur mengenai tindak pidana perjudian dalam pasal 303 berbunyi sebagai berikut:

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau dengan sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah di hukum barangsiapa dengan tidak berhak:

   Ke-1. Menuntut pencaharian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk judi, atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.

   Ke-2. Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada peerjanjiannya atau caranya apa jugapun untuk memakai kesempatan itu.

   Ke-3. Turut main judi sebagai pencarian.

   Kalau sitersalah meakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia dipecat dari jabatannya itu.
2. Yang dikatakan main judi yaitu tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umunya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga terhitung masuk main judi ialah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertaruhan yang lain-lain.

Penjelasan dari pasal mengenai perjudian tersebut, yang diancam hukuman dalam pasal tersebut adalah :

1. Orang yang dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencarian, yang dimaksud disini misalnya seorang Bandar atau orang lain yang membuka perusahaan judi tanpa izin dari berwajib.
2. Orang yang dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum atau dengan turut campur dalam perjudian itu, dengan atau tanpa syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan itu, tanpa izin.
3. Orang yang turut main judi sebgai mata pencaharian.

Sebagai mana diterangkan dalam ayat (3) ditentukan, bahwa yang dapat diartikan judi ialah tiap-tiap perminan, yang harapan untuk menang tergantung pada nasib, juga termasuk itu kalau kemungkinana untuk menang menjadi bertambah besar karena lebih pandainya si pemain. Selain itu termasuk juga segala pertaruhan mengenai keputusan perlombaan atau permainan lain, yang diadakan oleh orang-orang yang bukan orang yang turut berlomba atau bermain, dan segala peraturan yang lain.

Orang-orang yang mengadakan permainan judi seperti diterangkan diatas ini, dihukum menurut pasal ini, sedang orang yang turut berjudi (bukan sebagai mata pencaharian), dihukum menurut pasal 303 bis.

Permainan dengan kartu yang tidak dapat digolongkan dengan judi ialah: bridge, domino, dan sebagainya. Sedangkan yang dapat digolongkan dengan judi ialah: dadu, dua puluh satu, roulette, tombola, totalisator pada pacuan kuda, pertandingan sepak bola, apa yang disebut "main buntut" dana sebagainya.

Untuk sifat permainan judi tidaklah menentukan, apakah permainan itu memungkinkan dengan latihan-latihan memperbesar keuntungan sedemikian rupa, sehingga faktor nasib hanya mengambil peranan kecil. Yang menjadi persoalan adalah bagaimanakah hasil yang diperoleh oleh sebagian terbesar para pemainnya.

Begitu juga dengan pengaturan mengenai perjudian yang diatur dalam KUHP pada pasal 303 (bis) yang berbunyi:

1. Dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyakbanyaknya sepuluh juta rupiah dihukum:

   Ke-1: Barang siapa menggunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar peraturan pasal 303.

   Ke-2: Barang siapa turut main judi dijalan umum atau didekat jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi oleh umum, kecuali kalau pembesar yang berkuasa telah memberikan izin untuk mengadakan

   judi itu.
2. Jika pada waktu melakukan pelanggaran itu belum lalu dua tahun, sejak ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran ketetapan putusan hukuman yang dahulu bagi si tersalah lantaran salah satu pelanggaran ini, maka dapat dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya enam tahun atau, denda sebanyak-banyaknya lima belas tahun.

Penjelasan mengenai pasal 303 (bis) ini mengenai tindak pidana perjudian ini adalah sebelum adanya undang-undang penertiban perjudian tanggal 6 november 1974, orang yang

mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303, dikenakan pasal 542 KUHP tetapi sejak adanya undang-undang penertiban perjudian ini, maka orang yang mempergunakan kesempatan main judi yang diadakan dengan melanggar pasal 303 tersebut dikenakan pasal 303 bis. Sedang orang yang membuka perushaan perjudian diancam pidana dalam pasal 303 KUHP.

2. Ketentuan Perjudian di Dalam Undang-Undang ITE.

Menurut Maskun dalam bukunya yang berjudul kejahatan siber cyber crime menyebutkan mengenai undang-undang yang mengatur mengenai perjudian, yang berbunyi sebagai berikut :

" Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diakseesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian" Menurut Budi Suhariyanto dalam bukunya dalam pasal tersebut diatas terdapat celah hukum bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan dalam teks tersebut, akan tetapi terlibat dalam acara perjudian di internet. Misalnya para pejudi yang bermain atau menggunakan atau menerima akses informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Setiap orang dengan sengaja dalam pasal 27 ayat (2) maksudnya harus membuktikan bahwa :

1. Adanya keehendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.
2. Adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia lakukan itu dapat membuat orang lain dapat mengakses informasi yang memiliki muatan perjudian.

Yang tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan pada pasal 27 ayat (2) ini adalah, bahwa pelaku harus terbukti melakukan suatu peruatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan mendistribusikan dan/atau mentransmisikan perjudian. Begitu juga dengan membuat dapat diaksesnya informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pperjudian artinya bahhwa pelaku haruslah terbukti melakukan suatu perbuatan yang dapat membuat orang lain mengakses informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Begitu juga dengan pasal 45 ayat (1) pada undang-undang no.11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang membahas mengenai sanksi dari pelaku yang melakukan pelanggaran pada pasal 27 ayat (2) yang berbunyi: " Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu milyar rupiah)."

3. METODE PENELITIAN.

Metode penelitian yang dapat digunakan dengan ceramah adalah:

- **Pendekatan kualitatif**

Penelitian ini dapat menggunakan pengumpulan data, observasi, analisis, dan studi pustaka.

- **Pendekatan kualitatif deskriptif**

Penelitian ini dapat melibatkan majelis taklim dan informan berupa para peserta pengajian. Pengambilan data dilakukan dengan observasi dan wawancara.

Metode ceramah adalah cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada peserta atau khalayak ramai. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang populer di Indonesia dan negara-negara lain.

Beberapa metode ceramah yang dapat digunakan adalah:

- Impromptu, yaitu metode ceramah tanpa persiapan atau dilakukan secara spontan.
- Menghafal, yaitu metode ceramah dengan menghafalkan teks atau materi yang sudah dibuat.
- Membaca naskah, yaitu melakukan ceramah dengan membaca naskah lengkap.

Beberapa kelebihan metode ceramah adalah: Peneliti lebih menguasai kelas, Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas, Dapat diikuti oleh jumlah peserta yang besar, Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya,

Namun, metode ceramah juga memiliki kelemahan, yaitu:

- Materi yang diberikan berjalan membosankan dan peserta yang hadir menjadi pasif.
- Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.

Gambar 1 dan 2 Pada saat Cerama

4. PEMBAHASAN

Dalam pengabdian Masyarakat ini peneliti melakukan sosialisasi dengan memberikan ceramah kepada majelis taklim Nurul Irfan yang berada di daerah koja, Tanjung Priok, Jakarta Pusat yang dihadiri Tokoh – Tokoh Masyarakat, Pejabat setempat, Ulama dan peserta pengajian serta mahasiswa pendamping.

Sosialisasi ini memberikan pembelajaran peristiwa judi online yang marak dimasyarakat dan seperti hal yang biasa sehingga sangat merusak dalam tatanan kehidupan Masyarakat terutama ekonomi menengah ke bawah yang membutuhkan pembiayaan kehidupan sehari – hari dan sulitnya akses lapangan kerja.

Hal ini menjadi salah satu faktor pengguna judi online ingin mendapatkan penghasilan dengan cara instant dan cepat dengan menyerahkan deposit / uang jaminan yang dijalankan dalam proses judi untuk memenangkan taruhan tersebut.

Berdasarkan penelitian dilapangan dengan cara ceramah dan diskusi, penulis menemukan bahwa banyak para remaja, ibu rumah tangga dan kepala rumah tangga yang mengalami kasus judi online yang ber efek kerugian material fisik dan psikologis seperti terjerat rentenir dan pinjol (pinjaman online) yang menambah beban masalah yang dialami keluarga terutama ekonomi menengah kebawah mengingat hutang menumpuk untuk deposit tanpa ada pandaptan yang masuk atau terbatas.

Melihat fakta dan pengalaman dari peserta pengajian saat ini diperlukan Solusi yang berasal dari Masyarakat sendiri, tokoh ulama dan pemerintah untuk mencegah bisnis judi online berkembang dimasyarakat serta memberikan hukum yang jelas bagi yang menjalankan bisnis tersebut.

5. KESIMPULAN

Judi online merupakan tindakan yang melawan hukum positif di Indonesia dimana sudah tercantum dalam KUHP bahwa operator dan pengguna dapat dikenakan hukuman penjara dan denda yang cukup berat.

1. Diperlukan pengawasan mendetail terutama pemerintah yang saat ini sebagai pengawas dan pembuat peraturan mengenai media online dalam ranah hukum mengenai bisnis judi online untuk diberantas dan hukuman yang sesuai dengan undang-undang saat ini.
2. Peran orang tua, guru, tokoh Masyarakat, pemerintah dan elemen terkait memberikan informasi bahwa judi online sangat dilarang oleh agama, hukum negara sehingga

bisnis tersebut harus segera dihentikan untuk menghindari keresahan yang terjadi di Masyarakat.

3. Perlu Solusi menghindari judi online dengan menciptakan lapangan kerja lebih luas , merata diseluruh lapisan Masyarakat dan menciptakan kegiatan positif untuk melupakan kegiatan judi online yang merebak saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Untuk tim pendukung dari pimpinan Akademi Maritim Nasional Jakarta Raya , Universitas Jakarta, para pemuka agama, tokoh Masyarakat dan tim pengajian majelis Taklim Nurul Irfan yang berada di koja, tanjung priok , Jakarta utara yang membantu terselenggaranya penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Farid dan Andi Hamzah, 2011, Bentuk-bentuk Khusus Perwujudan Delik, Rajawali, Jakarta. Andrisman, Tri, 2009, Hukum Pidana, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Arliman, Laurensius 2011, Komnas HAM dan Perlindungan Pelaku Tindak Pidana, Buku Jogja, Yogyakarta. Budhijanto, Danrivanto, 2012, Revolusi Cyberlaw Indonesia, Refika Aditama, Jakarta.

Chazawi, Adami, 2015,.Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik, Media Nusa Creative, Malang. Djisman, SH., MH, 2013, Segenggam Tentang Hukum Acara Pidana, Nuansa Aulia, Bandung. E.Y, SH. Sianturi, S.R, SH, 2009. Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya, Storia Grafika, Jakarta. Fuadi, Munir, 2018, Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep, PT. Raja Grafido Persada,

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.