

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Pengertian Tindak Pidana

Istilah "*strafbaar feit*" berasal dari Bahasa Belanda yang memiliki makna "tindak pidana". Istilah ini diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dengan berbagai padanan yang berbeda. Beberapa padanan tersebut antara lain "peristiwa pidana", "tindak pidana", "delik", "perbuatan yang dapat dihukum atau dipidana", dan lain sebagainya. Terdapat berbagai pandangan yang beragam mengenai padanan yang tepat untuk istilah "*strafbaar feit*" dalam Bahasa Indonesia..

Terdapat variasi istilah yang digunakan dalam berbagai peraturan perundang-undangan, seperti:⁶

1. Pasal 14 (1) UUDS 1950 memberikan definisi bagi istilah "tindak pidana".
2. Pasal 5 ayat (3b) Undang-Undang Nomor 1/drt/1951 yang mengatur langkah-langkah sementara untuk menetapkan konsistensi struktur, kewenangan, dan prosedur peradilan perdata, menggunakan istilah "delik pidana".
3. Dalam Undang-Undang Darurat Nomor 2 Tahun 1951 yang mengubah *Ordonantie Tijdelijke Bijzondere Strafbepalingen Stb.1958 Nomor 17*, istilah "tindak pidana" digunakan.

⁶ Lukman Hakim. 2020. Asas-Asas Hukum Pidana Buku Ajaran Bagian Mahasiswa. CV Budi Utama, hlm 4.

4. Undang-Undang Nomor 16/Drt/1951 tentang Penyelesaian Perselisihan Perburuhan menggunakan frasa "hal-hal yang dapat dihukum" dan "perbuatan yang dapat dihukum".
5. Istilah "tindak pidana" digunakan dalam berbagai peraturan perundang-undangan sebagai berikut:
 1. Undang-Undang Nomor 7/Drt/1953 mengenai Pelaksanaan Pemilihan Umum.
 2. Undang-Undang Nomor 7/Drt/1955 mengenai Penyelidikan, Penuntutan, dan Pengadilan Terhadap Kejahatan Ekonomi.
 3. Undang-Undang Nomor 8 tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.
 4. Undang-Undang mengenai Tindak Pidana Korupsi.

Di Indonesia, konsep tindak pidana tidak didefinisikan secara tegas oleh sistem hukum. Istilah "tindak pidana" yang digunakan umumnya berasal dari interpretasi teoritis oleh para pakar hukum. Umumnya, para ahli hukum pidana memasukkan unsur kesalahan dalam pengertian tindak pidana.⁷ Dalam konteks ini, terdapat berbagai definisi "*strafbaar feit*" yang telah dirumuskan oleh pakar-pakar hukum, di antaranya:

1. Dalam karyanya yang berjudul Asas-Asas Hukum Pidana, Andi Hamzah menjelaskan mengenai delik, yang merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang dilarang dan dijatuhi sanksi hukuman oleh peraturan undang-undang (pidana).⁸

⁷ Chairul Huda. Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan, Tinjauan Kritis Terhadap Teori Pemisahan Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana cet. Ke-4 (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 26.

⁸ Andi Hamzah, 1994. Asas-Asas Hukum Pidana, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 72,

2. Menurut Moeljatno, *strafbaarfeit* adalah tindakan manusia atau serangkaian tindakan yang melibatkan pelanggaran hukum pidana dan diancam dengan sanksi sesuai dengan peraturan undang-undang.⁹
3. Menurut Jonkers, *strafbaarfeit* diartikan sebagai tindakan yang bertentangan dengan hukum (*wederrechtelijk*) yang terkait dengan unsur kesengajaan atau kelalaian yang dilakukan oleh individu yang dapat dimintai tanggung jawab.¹⁰
4. Pompe mengartikan *strafbaarfeit* sebagai pelanggaran terhadap peraturan atau norma (pelanggaran terhadap keteraturan hukum) yang dijalankan oleh individu dengan sengaja atau tidak sengaja, di mana pengenaan sanksi hukum terhadap pelaku diperlukan untuk menjaga ketertiban umum..¹¹
5. Simons memaknai *strafbaarfeit* sebagai tindakan yang melanggar hukum atau perbuatan yang disengaja dilakukan oleh individu yang dapat dimintai tanggung jawab atas tindakannya, dan telah diidentifikasi sebagai suatu perilaku atau tindakan yang dapat dikenai hukuman menurut undang-undang.
6. S.R. Sianturi menjelaskan bahwa tindak pidana adalah suatu perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam situasi, waktu, dan konteks tertentu yang diatur (atau mungkin diperintahkan) oleh undang-undang, dan mengancamkan dengan sanksi pidana, serta bertentangan dengan hukum, serta dilakukan oleh individu (yang bertanggung jawab) dengan unsur kesalahan.

Oleh karena itu, definisi tindak pidana dapat ditarik kesimpulannya sebagai tindakan yang terlarang atau dikecualikan, dan perbuatan tersebut disertai dengan ancaman serta sanksi pidana yang khusus diberlakukan bagi mereka yang melanggar larangan tersebut, sehingga dapat mengakibatkan penalti pidana.

⁹ Adami Chazawi, 2002, Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1, RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 72

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ Lamintang, P.A.F, 1997, Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 34.

2.1.2 Unsur-unsur Tindak Pidana

Dalam KUHP, unsur-unsur tindak pidana pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni unsur objektif dan unsur subjektif. Menurut Teguh Prasyto, unsur objektif merujuk kepada aspek yang terjadi di luar individu pelaku.¹² Unsur-unsur yang terkait dengan situasi, yaitu kondisi-kondisi di mana tindakan-tindakan pelaku harus terjadi, terdiri dari sifat melanggar hukum, karakteristik pelaku, dan hubungan sebab-akibat. Sementara itu, faktor objektif merujuk pada unsur yang terkait atau inheren pada pelaku atau yang terhubung dengan dirinya, termasuk segala hal yang ada dalam pikirannya. Unsur subjektif dari kejahatan meliputi:

1. Niat atau kecerobohan (*dolus* atau *culpa*)
2. Niat atau tujuan pada upaya percobaan atau *poging* yang diatur dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP
3. Ragam istilah atau tujuan tertentu, seperti dalam delik pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain sebagainya
4. Sesuai dengan Pasal 340 KUHP, perencanaan sebelumnya atau *raad* yang telah direncanakan termasuk dalam kejahatan pembunuhan.
5. Berdasarkan Pasal 308 KUHP, perasaan khawatir atau ketakutan (*Vres*).¹³

Aspek objektif dari suatu perbuatan melanggar hukum adalah:

1. Tindakan manusia dapat dibedakan menjadi tindakan positif dan negatif yang dapat menyebabkan tindak pidana. Dalam beberapa kasus, tindakan positif dan negatif diatur dalam hukum pidana sebagai pelanggaran formal. Sebuah tindakan bisa dikenai hukuman tanpa mendetailkan bagaimana akibatnya akan

¹² Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Radja Grafindu Persada, 2010), hlm 50-51

¹³ Lalu Kemal Eka Putra "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Tinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik" 22 Sep 2021

terjadi. Kejahatan formal adalah tindakan yang dihukum dengan pidana tanpa menjelaskan konsekuensi lebih lanjut. Tindak pidana formal yang diancam dengan hukuman diatur oleh Pasal 362 KUHP dan Pasal 372 KUHP. Menurut Pasal 338 KUHP, tindakan tersebut dikategorikan sebagai kejahatan yang serius.

2. Dampak dari tindakan manusia tersebut bahkan bisa mengancam atau menghilangkan hak-hak yang diakui secara hukum seperti nyawa, fisik, kebebasan, hak milik, dan kehormatan.
3. Pertanggungjawaban hukum dan ilegalitas adalah faktor-faktor yang terkait dengan pelanggaran. Jika tidak ada bukti yang cukup, hakim memiliki kewenangan untuk membebaskan terdakwa. Bahkan jika perbuatan itu dilakukan dalam kondisi-kondisi pengecualian seperti yang diatur dalam Pasal 44, 48, 49, 50, dan 51 KUHP, unsur pidana tersebut dapat hilang.¹⁴

Menentukan dengan tepat waktu dan lokasi di mana suatu tindak pidana terjadi bukanlah hal yang sederhana. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa tindak pidana pada dasarnya melibatkan tindakan manusia, dimana dalam saat melakukan tindakan tersebut seringkali individu telah memanfaatkan perangkat atau alat yang dapat berfungsi atau menciptakan dampak pada waktu dan tempat yang berbeda di mana individu tersebut telah menggunakan peralatan terkait. Terkadang juga bisa terjadi bahwa tindakan yang dilakukan oleh pelaku menghasilkan konsekuensi pada waktu dan tempat yang berbeda dari saat dan lokasi di mana pelaku melakukan perbuatannya. Oleh karena itu, *Locus Delicti* adalah momen terjadinya tindak pidana, sedangkan yang dimaksud dengan *Locus Delicti* adalah tempat di mana tindak pidana terjadi.

¹⁴ Sofyan, Andi. 2016. Buku Ajar Hukum Pidana. Makassar: Pustaka Pena Pers, hlm. 102.

Dalam karya "Lamintang," Van Bemmelen menjelaskan bahwa hal yang seharusnya diidentifikasi sebagai tempat dan waktu pelaksanaan tindak pidana pada dasarnya adalah lokasi di mana pelaku sebenarnya melakukan perbuatan tersebut secara fisik. Konsep "*locus delicti*" yang perlu dipertimbangkan adalah:

- a. Lokasi di mana pelaku sebenarnya melakukan perbuatannya sendiri.
- b. Lokasi di mana alat yang digunakan oleh pelaku beroperasi.
- c. Lokasi di mana akibat langsung dari tindakan tertentu muncul.
- d. Lokasi di mana akibat yang mendasari tindakan itu muncul.¹⁵

Penanganan Kejahatan Penanganan kejahatan dikenal sebagai kebijakan kriminal, yang sering disebut dengan berbagai istilah dalam literatur luar negeri, seperti penal policy, criminal policy, atau strafrechtspolitiek, merupakan suatu upaya untuk mengatasi tindak kejahatan melalui penerapan hukum pidana, yang didasarkan pada prinsip rasionalitas yang mencakup pemenuhan aspek keadilan dan efektivitas.

Untuk mengatasi tindak kejahatan terhadap berbagai objek, respons yang dapat diberikan kepada pelaku kejahatan meliputi upaya pidana maupun di luar hukum pidana, yang dapat saling terintegrasi. Jika sarana pidana diambil langkahnya untuk mengatasi kejahatan, maka ini mencerminkan penerapan kebijakan hukum pidana, yang melibatkan proses pemilihan guna mencapai regulasi hukum pidana yang cocok dengan situasi dan kondisi pada suatu waktu serta untuk masa depan.¹⁶

¹⁵ P.A.F. Lamintang. Op Cit. Hal 219

¹⁶ Sudarto. Kapita Selekta Hukum Pidana. Alumni. Bandung. 2010. Hal. 22-23

Pelaksanaan kebijakan hukum pidana perlu melewati beberapa langkah, yang meliputi:

- a. Tahap formulasi adalah tahap dimana hukum pidana diterapkan secara umum oleh badan legislatif dalam perumusan undang-undang. Dalam tahap ini, pembuat undang-undang melakukan seleksi nilai-nilai yang sesuai dengan kondisi masa sekarang dan masa depan. Kemudian, nilai-nilai tersebut dirangkai dalam bentuk aturan hukum pidana, dengan tujuan untuk menciptakan peraturan yang optimal dari segi keadilan dan efektivitas. Tahap ini disebut sebagai Tahap Kebijakan Legislatif.
- b. Tahap Aplikasi adalah tahap di mana hukum pidana diterapkan oleh lembaga penegak hukum, dari kepolisian hingga pengadilan. Dalam fase ini, lembaga penegak hukum bertanggung jawab untuk menjalankan dan melaksanakan peraturan hukum pidana yang telah dirumuskan oleh badan legislatif. Dalam menjalankan tugas ini, penting bagi lembaga penegak hukum untuk tetap memegang prinsip-prinsip keadilan dan efektivitas. Tahap ini bisa disebut sebagai tahap yudikatif.
- c. Tahap Eksekusi adalah tahap di mana hukum pidana diterapkan secara praktis oleh lembaga-lembaga pelaksana pidana. Dalam fase ini, lembaga-lembaga pelaksana pidana memiliki tanggung jawab untuk menerapkan aturan hukum pidana yang telah disusun oleh badan legislatif, dengan melaksanakan sanksi pidana yang telah ditetapkan melalui putusan pengadilan. Dalam pelaksanaan pemidanaan yang ditetapkan dalam putusan pengadilan, lembaga-lembaga

pelaksana pidana harus mengacu pada peraturan hukum pidana yang telah dibuat oleh badan legislatif, serta prinsip-prinsip keadilan dan efektivitas.¹⁷

Ketiga tahap penerapan hukum pidana tersebut dapat dilihat sebagai rangkaian langkah yang direncanakan secara rasional untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Ini merupakan serangkaian aktivitas yang saling terkait, yang tidak hanya berasal dari nilai-nilai tertentu, tetapi juga berakhir pada penerapan sanksi pidana dan pembedaan. Langkah-langkah dalam mengatasi kejahatan adalah suatu cara sebagai tanggapan terhadap pelaku kejahatan, yang meliputi baik sarana pidana (penal) maupun non-pidana (nonpenal), yang bisa saling terhubung satu sama lain.

Jika sarana pidana digunakan untuk menanggulangi kejahatan, maka itu akan menjadi implementasi dari kebijakan hukum pidana, yang melibatkan pengambilan keputusan untuk mencapai hasil undang-undang pidana yang cocok dengan situasi dan kondisi pada waktu tertentu dan di masa depan. Penerapan hukum pidana bertujuan untuk mengatasi gejala kejahatan, bukan untuk menghilangkan akar penyebabnya.

2.1.3 Definisi cybercrime

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cybercrime adalah jenis kejahatan yang terkait dengan dunia maya, sistem komputer, sistem informasi, atau internet. Pengertian kejahatan dunia maya ini juga diberikan oleh berbagai teori. Salah satunya adalah definisi dari Profesor Widodo yang mengartikan cybercrime sebagai segala aktivitas yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau entitas hukum yang menggunakan komputer sebagai alat untuk melakukan

¹⁷ Ibid. Hal. 25-28

tindakan kriminal atau menjadikan komputer sebagai alat untuk melakukan tindakan kriminal. Seluruh jenis kejahatan ini melibatkan pelanggaran terhadap peraturan hukum, baik yang bersifat formal maupun informal.¹⁸

Menurut Organisasi Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi Eropa (OECD), kejahatan dunia maya didefinisikan sebagai tindakan yang melanggar hukum, tidak etis, atau ilegal yang melibatkan pemrosesan atau pengiriman data secara otomatis.¹⁹

Cybercrime merupakan bentuk kejahatan yang mengutilisasi internet dan komputer sebagai alat untuk melakukan tindakan kriminal. Contoh-contoh tindakan ini mencakup peretasan, pelanggaran hak cipta, penyebaran pornografi anak, serta eksploitasi anak. Salah satu aspeknya melibatkan pelanggaran terhadap data, di mana informasi rahasia bisa dicuri atau hilang, serta berbagai tindakan lainnya. Dari segi lain, kejahatan dunia maya merujuk pada aktivitas kriminal yang melibatkan penggunaan komputer atau jaringan komputer sebagai alat, sasaran, atau tempat terjadinya kejahatan. Beberapa contoh termasuk penipuan dalam lelang online, penipuan dengan menggunakan cek, kejahatan kartu kredit, praktik penipuan melalui manipulasi kepercayaan, penipuan identitas, dan juga penyebaran pornografi anak. Namun, istilah kejahatan dunia maya atau cybercrime umumnya digunakan untuk menggambarkan tindakan kriminal di mana elemen yang paling signifikan adalah peran komputer atau jaringan komputer.

¹⁸ Widodo, *Aspek Hukum Kejahatan Mayantara*, Aswindo, Yogyakarta, 2011, hlm. 7

¹⁹ Eddy Djunedo Karnasudiraja, *Yurisprudensi Kejahatan Komputer*, CV Tanjung Agung, Jakarta, 1993, hal. 3

2.1.4 Bentuk-bentuk Cybercrime

Secara keseluruhan, ada berbagai jenis kejahatan yang erat hubungannya dengan pemanfaatan teknologi informasi, terutama yang berbasis pada komputer dan jaringan telekomunikasi. Dalam beberapa sumber dan praktik, bentuk-bentuk ini dikelompokkan menjadi beberapa kategori yang meliputi:²⁰

1. Akses Tidak Sah ke Sistem dan Layanan Komputer

Jenis tindak kejahatan ini terjadi ketika seseorang dengan diam-diam (secara ilegal) masuk atau merusak sistem jaringan komputer tanpa izin atau pengetahuan dari pemilik sistem tersebut.

2. Konten Ilegal

Tindakan kriminal ini mencakup penyisipan data atau informasi palsu atau tidak etis ke dalam internet, yang dapat dianggap sebagai pelanggaran hukum atau mengganggu ketertiban umum.

3. Data Forgery

Ini adalah tindakan kriminal yang melibatkan pemalsuan data pada dokumen-dokumen penting melalui internet, yang disimpan dalam bentuk dokumen tanpa skrip.

4. Cyber Espionage

Ini adalah tindakan kriminal yang menggunakan internet untuk melakukan spionase terhadap pihak lain, dengan cara meretas atau masuk ke dalam sistem jaringan komputer milik orang lain.

²⁰ Didik M. Arief Mansur Dan Elisataris Ghultom, *Cyber Law : Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama, Bandung, 2005, hal. 9-10

5. Cyber Sabotage And Extortion

Tindak kejahatan ini melibatkan pembuatan gangguan, kerusakan, atau penghapusan terhadap data dalam program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

6. Offense Against Intellectual Property

Kejahatan ini melibatkan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual pengguna internet lainnya. Contohnya adalah tindakan ilegal menyalin situs web orang lain, menyebarkan informasi di internet yang merupakan rahasia dagang atau privasi orang lain, dan lain sebagainya.

7. Infrengments Of Privacy

Kejahatan ini mengincar informasi pribadi dan rahasia seseorang. Umumnya, jenis kejahatan ini terlibat dalam pencurian informasi pribadi yang disimpan dalam komputer. Apabila data ini diakses oleh pihak lain, dapat menyebabkan dampak kerugian baik secara materiil maupun nonmateriil bagi pemilik data atau korban. Contoh informasi yang menjadi sasaran meliputi nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, atau data pribadi mengenai hal-hal sensitif.²¹

Berdasarkan kriteria bentuk-bentuk kejahatan dunia maya yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa kejahatan dunia maya dapat diklasifikasikan secara sederhana menjadi dua kelompok. Kelompok pertama adalah pemalsuan data, yang melibatkan penyisipan data tidak valid ke dalam jaringan sistem dan kemudian mengubahnya menjadi tidak valid atau valid kembali. Sedangkan kelompok kedua adalah pemalsuan program, yang mencakup tindakan merubah program-program yang ada agar berfungsi tidak sesuai dengan

²¹ Budi Suhariyanto, Loc. Cit, hal. 15-16

tujuan aslinya.²² UU ITE telah mengatur perbuatan-perbuatan yang termasuk dalam tindak pidana di bidang ITE (cybercrime) dan telah menentukan unsur-unsur dari tindak pidana serta pelanggaran terhadap berbagai kepentingan hukum dalam bentuk rumusan-rumusan tindak pidana tertentu. Tindak pidana cybercrime diatur dalam 9 pasal dalam UU ITE, mulai dari pasal 27 hingga pasal 35.

Dalam 9 pasal tersebut, terdapat 20 bentuk atau jenis tindak pidana di bidang ITE. Pasal 36 tidak menetapkan bentuk tindak pidana ITE tertentu, tetapi lebih mengenai pemberatan pidana berdasarkan akibat merugikan orang lain pada tindak pidana yang diatur dalam Pasal 27 hingga Pasal 34. Ancaman pidananya diatur dalam Pasal 45 hingga Pasal 52. Dari rumusan pasal-pasal tersebut, bentuk-bentuk cybercrime menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dikelompokkan menjadi 2 bentuk, yaitu:

1. Kejahatan dunia maya melibatkan penggunaan komputer sebagai sarana untuk melakukan berbagai tindakan kriminal, termasuk pornografi online (cyber-porn), perjudian online, pencemaran nama baik di media sosial, penipuan, pemalsuan, pemerasan dan ancaman melalui komputer, penyebaran berita palsu melalui komputer, pelanggaran hak cipta, serta terorisme dunia maya.
2. Kejahatan dunia maya merujuk pada tindakan kriminal yang mengutamakan penggunaan komputer dan jaringan sebagai target, terutama dalam hal akses ilegal, gangguan sistem komputer dan data, penyadapan atau penyadapan yang tidak sah, pencurian data, dan penyalahgunaan peralatan komputer.

²² Budi Suhariyanto, Loc. Cit, hal. 16-17

2.1.5 Teori Pencegahan dan penanggulangan kejahatan

Definisi kebijakan penanggulangan kejahatan atau yang dikenal dengan istilah “politik kriminal” dapat meliputi ruang lingkup yang cukup luas, menurut G. Peter Hoefnagels menggambarkan ruang lingkup “criminal policy” sebagai berikut:²³

1. Criminal policy
2. Influencing view of society on crime and punishment (mass media)
3. Crime Law application (partical criminology)
4. Prevention without punishment

bahwa menurut G.P Hoefnagels upaya penanggulangan kejahatan dapat ditempuh dengan:

- a. Penerapan hukum pidana (criminal law application)
- b. Pencegahan tanpa pidana (prevention without punishment)
- c. Mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pidanaan lewat mass media (influencing views of society on crime and punishment/mass media).

Dengan demikian, upaya penanggulangan kejahatan secara garis besar dapat dibagi dua, yaitu lewat jalur “penal” (hukum pidana) dan lewat jalur “non penal” (bukan/diluar hukum pidana). Dalam pembagian G.P Hoefnagels di atas, upaya-upaya yang disebut dalam butir (b) dan (c) dapat dimasukkan dalam kelompok upaya “non-penal”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh G.P. Hoefnagels yang dikutip oleh Barda Nawawi Arief (2011: 46), upaya penanggulangan kejahatan secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

²³ Barda Nawawi Arief, 2008, Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penusunan Konsep KUHP Baru), Kwncana Prenada Media Group, Jakarta hlm. 39

1. Jalur Penal Upaya penanggulangan lewat jalur penal ini bisa juga disebut sebagai upaya yang dilakukan melalui jalur hukum pidana. Upaya ini merupakan upaya penanggulangan yang lebih menitikberatkan pada sifat represif, yakni tindakan yang dilakukan sesudah kejahatan terjadi dengan penegakan hukum dan penjatuhan hukuman terhadap kejahatan yang telah dilakukan. Selain itu, melalui upaya penal ini, tindakan yang dilakukan dalam rangka menanggulangi kejahatan sampai pada tindakan pembinaan maupun rehabilitasi.
2. Jalur Nonpenal Upaya penanggulangan lewat jalur nonpenal ini bisa juga disebut sebagai upaya yang dilakukan melalui jalur di luar hukum pidana. Upaya ini merupakan upaya penanggulangan yang lebih menitikberatkan pada sifat preventif, yakni tindakan yang berupa pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Melalui upaya nonpenal ini sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan, yakni meliputi masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuhsururkan kejahatan.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Pengertian Perjudian

Pengertian Perjudian Secara Yuridis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi didefinisikan sebagai suatu permainan yang melibatkan penggunaan uang sebagai taruhan.²⁴ Perbuatan berjudi juga dikenal dengan istilah judi. Berjudi berarti mengambil risiko dengan

²⁴ Poerwadarminta, 1995, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Jakarta Balai Pustaka, hal. 419.

mempertaruhkan sejumlah uang atau aset dalam permainan tebak-tebakan acak dengan harapan memenangkan sejumlah uang atau aset yang lebih besar dari jumlah yang dipertaruhkan semula..²⁵ Dalam kamus hukum Fockema Andreae, terdapat penambahan pengertian judi dalam bahasa Belanda yaitu "Hazardspel (Kansspel)", yang berarti perjudian yang dapat dikenai pidana sesuai dengan hukum yang berlaku.²⁶

Tambahan pengertian dari perjudian adalah bahwa perjudian merupakan suatu permainan di mana para pemain bertaruh untuk memilih salah satu opsi dari beberapa pilihan yang ada, di mana hanya satu pilihan yang benar dan akan menjadi pemenang. Pemain yang kalah dalam taruhan akan memberikan taruhannya kepada pemenang, dan taruhan serta jumlah taruhan biasanya ditentukan sebelum pertandingan dimulai.²⁷

Di samping itu, judi juga merupakan suatu permainan di mana para pemain harus bertaruh untuk memilih salah satu pilihan dari berbagai pilihan yang ada, di mana hanya satu pilihan yang benar dan pemain yang memilihnya akan menjadi pemenang. Sebelum permainan dimulai, ditentukan bahwa salah satu pemain akan menjadi pemenang untuk mendapatkan taruhan, sementara pemain lain yang kalah akan kehilangan taruhannya.

²⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1989, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta, Balai Pustaka, hal. 367.

²⁶ Mr. N.E. algra dan Mr. RR.W. Gokkel, 1983, Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, Jakarta, Bina Cipta, hal. 186

²⁷ M. Sudradjat Bassar, 1986, Tindak-Tindak Pidana Tertentu, Bandung, Remadja Karya hal. 179.

Perjudian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Perjudian diatur dalam kitab undang-undang hukum pidana dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis ayat 1 KUHP, yang menyatakan bahwa perjudian adalah perbuatan yang dilarang. Berikut adalah isi Pasal 303 KUHP:

- 1) Siapa pun yang tidak pantas dipidana, akan diancam dengan hukuman penjara maksimal sepuluh tahun atau denda maksimal dua puluh lima juta rupiah dalam hal:
 - a. Mencari nafkah dengan sengaja mengorganisir atau memberikan kesempatan untuk berjudi, atau dengan sengaja ikut serta dalam perusahaan yang melaksanakan permainan perjudian.
 - b. Dengan sengaja ikut serta dalam perusahaan, walaupun tidak ada kesepakatan atau peluang untuk memperoleh manfaat dari kesempatan tersebut, atau dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk berjudi secara public.
 - c. Berjudi sebagai mata pencaharian sehari-hari.
- 2) Dalam beberapa kasus, seseorang dapat diberhentikan dari jabatannya jika terbukti bersalah melakukan kejahatan.
- 3) Perjudian merujuk pada jenis permainan apapun yang melibatkan uang sebagai taruhannya, dimana peluang untuk menang terutama bergantung pada keberuntungan, dan kesempatan tersebut semakin besar karena kemampuan intelektual dan kebiasaan dari para pemainnya.

Perjudian meliputi bertaruh pada hasil kompetisi atau permainan lain yang tidak diikuti oleh peserta dan dilangsungkan melalui komputer atau perangkat

seluler dengan koneksi internet. Pemenang menerima taruhan dari pemain yang kalah dalam taruhan. Sebelum pertandingan dimulai, aturan dan jumlah taruhan telah ditentukan. Berjudi merupakan bentuk perlombaan atau taruhan seperti bentuk taruhan lainnya. Tindak pidana perjudian didefinisikan dalam Pasal 303 bis ayat 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai berikut:

1. Sanksi yang dikenakan adalah hukuman penjara dengan maksimal empat tahun atau denda dengan jumlah paling banyak sepuluh juta rupiah bagi:
 - a. Orang yang menggunakan kesempatan untuk berjudi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan yang terdapat dalam Pasal 303 KUHP.
 - b. Orang yang berjudi di tempat umum, atau di dekat jalan atau di tempat yang dapat diakses oleh umum, kecuali jika ada izin dari pejabat yang berwenang untuk menyelenggarakan perjudian tersebut.
2. Jika pada saat melanggar ketentuan tersebut, belum genap dua tahun sejak putusan hukuman terakhir bagi seseorang karena melakukan salah satu pelanggaran tersebut, maka dapat dikenakan hukuman penjara dengan maksimal enam tahun atau denda dengan jumlah paling banyak lima belas juta rupiah.²⁸

Judi online pada dasarnya memiliki kesamaan dengan bentuk judi lainnya, yakni melibatkan unsur kemenangan dan kekalahan serta nilai yang dipertaruhkan. Yang membedakan judi online dari bentuk judi lainnya adalah lokasi dan alat yang digunakan. Judi online adalah bentuk judi yang menggunakan jaringan internet. Ini memungkinkan para pemain judi untuk bermain di mana saja dan kapan saja selama terdapat akses internet. Selain menggunakan jaringan internet, judi online

²⁸ R. Soesilo, 1995, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Bogor, Politeia

juga memanfaatkan situs atau website judi yang disediakan oleh penyedia layanan judi online.

Perjudian dalam jaringan (internet gambling, online gambling, atau cyberspace gambling) merupakan bentuk perjudian yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik untuk mengakses dokumen dan informasi elektronik. Perjudian online menjadi salah satu komunitas komersial terbesar di Internet. Ada banyak situs judi online yang menawarkan berbagai permainan, seperti Mr8.com, SBObet.com, Eleven.com, dan Joker123.com..²⁹

Situs judi online menyediakan beragam permainan, termasuk poker, sicbo, roulette, serta kompetisi olahraga seperti sepak bola, tenis, bola basket, dan lainnya. Dalam perjudian online, terdapat pula berbagai sistem taruhan khususnya pada permainan sepak bola, seperti taruhan untuk menang, kalah, atau seri, menebak skor, bertaruh dengan voor, dan juga taruhan bola lari.

'Kalah-Menang-Seri' adalah jenis taruhan yang dilakukan sebelum pertandingan dimulai, di mana para petaruh harus memasang taruhan mereka untuk menentukan apakah tim akan kalah, menang, atau berakhir seri. Sementara itu, 'Prediksi Skor' adalah jenis taruhan yang melibatkan prediksi skor akhir dari permainan yang sedang berlangsung, di mana para petaruh harus menebak skor akhir dengan tepat.

2.2.2 Bentuk-Bentuk Perjudian Online

Masyarakat terkadang tergoda untuk berjudi online dengan harapan untuk mencapai kemenangan dengan cepat dan mudah. Namun, hasil dari perjudian

²⁹ Janssen Adhika Budi Prabowo "Upaya Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Wilayah Istimewa Yogyakarta" 07 April 2021

tersebut tidak dapat dipastikan atau dijamin. Berbagai bentuk perjudian online tercantum di bawah ini:

1) Taruhan Bola

Taruhan sepak bola, yang juga dikenal sebagai taruhan bola, telah menjadi sangat populer di abad ke-21. Permainan sepak bola ini dilakukan melalui sistem online. Para pemain yang terlibat dalam taruhan ini biasanya berasal dari kalangan menengah ke atas. Dalam permainan ini, sistem yang digunakan mengharuskan pemain untuk menggunakan kartu kredit dan ATM untuk berinvestasi dalam agen judi. Saat ini, SBOBET, IBCBET, dan MABOSBET adalah beberapa provider judi yang paling populer. Berdasarkan ketiga hal tersebut, situs taruhan atau situs judi bola tersebut menjadi yang paling banyak dimainkan.

2) Togel Online

Togel online adalah sebuah permainan di mana Anda harus menebak angka dengan hasil yang berbeda-beda, yang dianggap menjanjikan dan menggiurkan jika Anda berhasil menebak angka yang tepat. Permainan ini menggunakan perangkat seperti biliar dan balap mobil ilegal, sehingga dapat dianggap sebagai bentuk perjudian semi-modern.

Sementara itu, judi secara historis dilakukan dengan menggunakan alat tradisional seperti domino, kartu remi, dadu, sabung ayam, pacuan kuda, pacuan merpati, pacuan anjing, pacuan kambing, dan lain sebagainya. Namun, dengan kemajuan teknologi, perjudian seperti togel juga telah berkembang menjadi versi online, memungkinkan para pemain untuk berjudi dengan cara yang lebih modern menggunakan platform internet.

3) Poker

Dalam perjudian kartu remi, penggunaan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet memungkinkan pemain untuk memainkan permainan ini secara online. Jenis permainan seperti ini dapat diakses oleh orang-orang dari seluruh dunia. Cara memainkannya bergantung pada penggunaan kartu yang sama, jenis yang sama, urutan nomor kartu yang benar, dan penanda jenis yang sama. Dalam permainan poker, keripik juga digunakan sebagai bentuk taruhan. Pemain akan menerima chip yang dapat diuangkan atau dijual ke agen chip atau pihak lain jika berhasil memenangkan permainan. Dalam perjudian online ini, para pemain berharap untuk memenangkan hadiah tertentu sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan.³⁰

2.2.3 Unsur-Unsur Perjudian

Terdapat tiga unsur yang harus ada agar suatu perbuatan dapat diklasifikasikan sebagai judi, yaitu:

- a) Biasanya kegiatan tersebut dilakukan dalam bentuk permainan atau perlombaan. Tujuan dari kegiatan ini adalah semata-mata untuk hiburan, mengisi waktu luang, dan menghibur hati. Oleh karena itu, kegiatan tersebut tidak selalu melibatkan para aktor dalam permainan atau pertandingan, karena ada kemungkinan bahwa penonton atau individu lain yang ikut bertaruh pada hasilnya.

³⁰ Daman Huri Lubis dan Syafrizal, Judi Online di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru” (Study kasus Mahasiswa yang berdomisili di Kecamatan Tampan), Pekanbaru. h. 5. Dokumen diakses pada 02 november 2022 dari file:///C:/Users/User/Downloads/adoc.pub_judi-online-di-kalangan-mahasiswa-kota-pekanbaru-s.pdf

- b) Peluang merupakan faktor penting dalam suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai judi. Artinya, kemenangan dalam permainan atau kompetisi tersebut lebih bergantung pada faktor kebetulan atau spekulatif. Meskipun ada juga faktor kemenangan yang dapat dipengaruhi oleh kemampuan atau keahlian pemain yang sangat terlatih.
- c) Aspek bertaruh juga menjadi kriteria penting. Taruhan dibuat oleh para pemain atau dealer dalam permainan atau kompetisi tersebut, baik dalam bentuk harta maupun uang. Bahkan, kadang-kadang taruhan juga dapat berupa barang atau hal lain. Tentu saja, taruhan memiliki keuntungan dan kerugian, dan aspek ini merupakan hal yang paling signifikan dalam menentukan apakah suatu tindakan dapat dikategorikan sebagai perjudian atau tidak.

Penjelasan di atas dengan jelas menyatakan bahwa segala perbuatan yang memenuhi ketiga unsur tersebut, meskipun tidak secara eksplisit disebutkan dalam Peraturan Pemerintah RI No.9 Tahun 1981, tetap dianggap sebagai perjudian. Terlepas dari sebutan yang lebih menarik seperti sumbangan, seperti PORKAS atau SDSB, jika tiga unsur tersebut terpenuhi, maka perbuatan tersebut masih dianggap sebagai perjudian.

Dalam praktiknya, jika suatu perbuatan memenuhi ketiga syarat di atas, bahkan kegiatan olahraga seperti sepak bola, tenis meja, bulu tangkis, bola voli, dan catur juga dapat masuk dalam kategori perjudian..³¹

³¹ Unsur-unsur Perjudian, hlm 45, dalam skripsi Kris Demirto Faot dengan Judul Skripsi Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih di Timika Papua , dikutip pada tanggal 02 November 2022 Pukul 13.00

Menurut Adam Chazawi, terdapat tiga jenis kejahatan (bahaya) perjudian yang diatur dalam Pasal 303 KUHP dalam ayat (1):

1. Pada Butir 1 terdapat dua macam kejahatan, yaitu menawarkan dan berpartisipasi dalam perjudian.
2. Pada Butir 2 terdapat dua macam kejahatan, yaitu memberikan kesempatan dan ikut serta dalam perjudian.
3. Pada Butir 3 terdapat satu macam kejahatan, yaitu bermain judi sebagai mata pencaharian.³²

Ayat (2) mengatur tentang dasar kenaikan denda, sementara ayat (3) menjelaskan pentingnya perjudian sebagaimana dijelaskan pada ayat (1). Dalam kelima jenis kejahatan perjudian tersebut, unsur "tanpa izin" merupakan bagian penting. Tanpa adanya unsur ini, semua perbuatan yang termasuk dalam kelima jenis kejahatan judi tersebut akan dianggap haram secara hukum. Namun, jika ada izin yang diberikan oleh pejabat atau badan yang berwenang, maka tindakan dalam rumusan ini tidak lagi dianggap ilegal atau melanggar hukum, dan oleh karena itu tidak dapat dipidana. Oleh karena perjudian memerlukan pengawasan dan regulasi dari pemerintah atau pejabat tertentu, unsur ini ditambahkan tanpa persetujuan legislatif.

2.2.4 Tindak Pidana Perjudian

Sanksi pidana berdasarkan Pasal 2 Undang-undang Republik Indonesia Tahun 1974 Nomor 7 tentang Pengendalian Perjudian adalah sebagai berikut:

1. Mengubah ancaman pidana denda Pasal 303(1) KUHP dari pidana denda paling banyak Rp 90.000,- (sembilan puluh ribu rupiah) atau pidana penjara

³² Adam Chazawi, Tindak Pidana Mengenai Kesopanan, Raja Grafindo, Jakarta, 2005. hal.158-159

paling lama 2 (dua) tahun 8 (delapan) bulan. dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda sebesar Rp 25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah).

2. Pasal 542(1) KUHP mengubah ancaman pidana penjara paling lama 1 (satu) bulan atau denda paling banyak Rp4.500,00 (empat ribu lima ratus rupiah) menjadi pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp10.000,00 (sepuluh juta rupiah).

3. Pasal 542(1) KUHP mengubah ancaman pidana penjara paling lama 1 (satu) bulan atau denda paling banyak Rp4.500,00 (empat ribu lima ratus rupiah) menjadi pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp10.000,00 (sepuluh juta rupiah).

4. Pasal 303 Bis mengubah nama Pasal 542. Pasal 303 semula adalah Pasal 542 yang mengatur pidana penjara paling lama 1 (satu) bulan atau denda paling banyak Rp 300.000. Pasal 303 bis diganti dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau satu tahun. denda paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah). Perjudian yang melanggar Pasal 542 dinyatakan sebagai tindak pidana

Rincian perubahan besar tersebut tidak berkaitan dengan penambahan atau pengurangan jenis pidana, hanya perubahan berat ringan atau keringanan pidana terhadap pelaku. Di sisi lain, undang-undang ini hanyalah ordonansi yang memasukkan beratnya sanksi ke dalam KUHP, khususnya Pasal 303(1), Pasal 542(1) dan Pasal 542(3). Oleh karena itu, sistem sanksi berbeda dengan sistem Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Jenis-jenis tindak pidana tambahan tidak diatur secara khusus dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1974. Oleh karena itu, ketentuan mengenai pidana tambahan yang terdapat dalam Pasal 10 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana tidak berlaku secara otomatis. Pandangan dari Barda Nawawi Arief, seorang ahli pidana, juga sejalan dengan hal ini, yaitu "Meskipun diatur dalam peraturan umum tindak pidana tambahan, namun dalam sistem KUHP, tindak pidana tambahan hanya diberlakukan untuk tindak pidana khusus." Artinya, jika tidak ada hukuman tambahan yang ditentukan dalam peraturan khusus untuk deskripsi kejahatan yang relevan, maka pidana tambahan tidak akan diberlakukan.³³

Sistem hukum pidana materiil yang berlaku di Indonesia saat ini mencakup seluruh peraturan perundang-undangan yang terdapat di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai induk aturan umum, serta undang-undang khusus di luar KUHP. Keseluruhan peraturan perundang-undangan dalam bidang hukum pidana substansif terdiri dari aturan umum (*general rules*) dan aturan khusus.³⁴

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974, terdapat kecenderungan untuk memformulasikan pidana denda dalam jumlah yang cukup besar (puluhan juta rupiah) dengan sistem maksimum khusus. Namun, penetapan pidana denda tersebut dikhawatirkan tidak akan efektif dan dapat menimbulkan masalah karena tidak ada ketentuan yang mengatur secara khusus pelaksanaan dalam Undang-Undang tersebut mengenai pelaksanaan pidana denda atau

³³ Barda Nawawi Arief Op Cit. Hal 189

³⁴ Ibid hal 190

pedoman pemidanaan, termasuk tata cara pembayaran dengan tunai dan batas akhir pembayaran.

Akibatnya, konsekuensi yang dapat dijatuhkan apabila jumlah denda yang dibayarkan tidak sesuai dengan jumlah yang ditetapkan atau dikenakan menjadi tidak jelas. Hal ini dapat menyebabkan ambiguitas dalam implementasi hukum dan meningkatkan potensi penyalahgunaan sistem pidana denda. Kemungkinan konsekuensi yang mungkin timbul dalam kasus ini adalah ketidakpastian hukum bagi pihak yang terkena denda, serta potensi risiko denda tidak menjadi efektif sebagai instrumen pengendalian perjudian.

Dalam rangka menjaga keadilan dan kejelasan hukum, perlu ada peraturan yang lebih rinci dan jelas mengenai pelaksanaan pidana denda, termasuk mekanisme pembayaran, batas akhir pembayaran, dan konsekuensi yang jelas apabila jumlah denda tidak sesuai dengan yang ditetapkan. Dengan demikian, implementasi hukum mengenai pidana denda dapat lebih efektif dan tepat sasaran.

Undang-Undang tersebut tidak mengatur secara khusus pelaksanaan ancaman pidana denda. Maka secara otomatis berlaku ketentuan umum dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (Pasal 30) sebagai sistem induk, bahwa maksimum pidana kurungan pengganti adalah 6 (enam) bulan atau dapat menjadi maksimum 8 (delapan) bulan apabila ada pemberatan recediviel konkursus.⁷³ Dengan demikian kemungkinan ancaman besar pidana denda yang sangat besar itu tidak akan efektif, karena kalau tidak dibayar paling-paling hanya terkena pidana kurungan pengganti 6 (enam) bulan atau 8 (delapan) bulan. Oleh karena itu kemungkinan besar dendanya tidak akan dibayar. Dalam ketentuan dalam

Pasal 30 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang memungkinkan lamanya ancaman pidana kurungan pengganti denda hanya selama 6 (enam) bulan dan paling lama 8 (delapan) bulan (Pasal 542 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana) inipun apabila ada pemberatan.³⁵

2.2.5 Jenis-jenis Perjudian Online

1. Perjudian online dengan sistem deposit

Jenis perjudian online ini berkembang mulai tahun 2010, perjudian ini tidak menggunakan uang yang beredar di dunia nyata, melainkan beredar di dunia maya. Para pemain judi online ini mengirim dana ke rekening admin dan dana yang dikirimkan ini akan dikonversikan dalam bentuk mata uang dalam permainan. Jenis perjudian online ini lebih diminati karena memang bertujuan untuk judi. Perjudian jenis ini sangat tersistematis karena mereka menggunakan metode yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga para pemain merasa lebih aman dalam bermain judi online jenis ini.

Adapun tahapan perjudian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu :

- a. Pendaftaran account. Proses pendaftaran pada jenis perjudian online ini melibatkan langkah-langkah pendaftaran melalui menu registrasi yang telah disediakan. Pemain harus mengisi beberapa data pribadi yang dapat dipalsukan, namun ada juga data yang harus valid seperti nomor rekening, nama pengguna, dan informasi identitas lainnya.
- b. Deposit dana. Pada tahap ini pemain diharuskan mengirimkan dana ke nomor rekening admin yang dicantumkan di website judi online tersebut. dana yang

³⁵ Ibid hal 192

dikirimkan ini bisa dikirim lewat mesin ATM atau langsung dikirim menggunakan jasa teller dibank rekening admin. Setelah dikirimkan maka pemain judi akan membuka website dan melakukan pengisian data deposit yang biasanya berisi waktu deposit, bank dan nomor seri pengiriman atau bisa melakukan chat langsung dengan teller permainannya.

- c. Perjudian. Pada tahap ini pemain bermain sesuai judi online yang diminatinya, dua jenis judi yang paling diminati adalah judi poker dan judi bola. Pada judi poker biasanya bandar mengambil keuntungan dua persen dari masing-masing kemenangan. Sedangkan pada judi bola bandar mengambil keuntungan dari pemasangan pemain yang salah prediksinya.
- d. Pencairan dana. Pencairan dana oleh pemain dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pemain yang memenangi taruhannya dapat melakukan chat dengan teller permainan tersebut dan mengintruksikan untuk mengkonversikan dana yang mereka miliki di dunia maya ke dunia nyata dengan mengirimkan dana ke rekening yang bersangkutan.

2. Perjudian online dengan sistem transaksi langsung

Aplikasi yang digunakan untuk bermain judi ini ada bermacam-macam, tapi si penulis hanya mengambil salah satu contohnya saja, yaitu Situs Poker. Aplikasi ini menggunakan sistem yang sama dengan judi poker pada umumnya, tapi pada aplikasi ini tidak terdapat taruhan antara pemain dengan pemain. Mata uang yang digunakan pada permainan ini biasa disebut dengan “chip”. Chip ini didapat dengan berbagai cara, baik dari bonus harian, bermain layaknya permainan poker, atau membeli chip langsung ke administrator aplikasi permainan tersebut (selanjutnya disebut admin). Untuk memiliki chip

yang banyak tentu taruhan menggunakan bonus harian yang biasanya kecil ini harus memakan waktu yang banyak, sehingga untuk menaikkan nilai taruhan pemain hanya memiliki dua cara, yaitu dengan membeli chip dari administrator aplikasi game tersebut atau dengan cara membeli langsung dari pemain yang memiliki banyak chip yang pastinya lebih murah dibanding dengan membeli langsung ke admin permainan tersebut, walaupun pembelian chip dari pemain lain ini merupakan sebuah pelanggaran peraturan dalam permainan tersebut. dari sinilah perjudian online ini berawal. Perjudian jenis ini mulai marak terjadi pada awal tahun 2008.

Pada awalnya perjudian online hanya menjadi permainan beberapa orang saja, namun seiring waktu berkembang menjadi besar karena besarnya minat orang terhadap jenis permainan ini dan untung yang diharapkan. Bahkan berkembang lebih besar lagi sehingga ada beberapa oknum yang menjadi bandar judi pada jenis perjudian ini. Perjudian jenis ini berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi.