

Tindak pidana perjudian online melalui media internet = Online gambling criminal case through internet media

Hardiyanto

Deskripsi Dokumen: <http://lib.ui.ac.id/opac/themes/libri2/detail.jsp?id=20350805&lokasi=lokal>

Abstrak

Tesis ini membahas tentang Tindak Pidana Perjudian Online Melalui Media Internet. Perhatian utama dalam pembahasan tesis ini adalah bahwa tindak pidana perjudian online melalui media internet merupakan akibat dari makin berkembangnya teknologi informasi dan telekomunikasi sehingga menyebabkan tindak pidana perjudian di Indonesia mengalami perkembangan metode atau caranya. Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan terlibat, wawancara mendalam dan kajian perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Perjudian online adalah suatu permainan dengan mempertaruhkan suatu nilai atau suatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya yang dilakukan dengan menggunakan media internet; 3) Jenis-jenis perjudian online: Sport Betting; Casino Style Games, Poker, Bingo, Lotteries, dan Languages/bahasa; 4) Sistem pembuktian dalam tindak pidana perjudian online yang diatur dalam KUHAP cukup sulit dilakukan karena KUHAP membutuhkan alat bukti yang sah dan dapat dilihat secara fisik, oleh karena itu dasar sistem pembuktiannya mengacu kepada Pasal 5 ayat (1) UU ITE; 5) Tindakan hukum terhadap pelaku perjudian online dalam KUHAP diatur dalam Pasal 303 KUHAP, sedangkan dalam UU ITE diatur dalam Pasal 27 ayat (2); 6) Tindak pidana perjudian online dapat dikategorikan sebagai tindak kejahatan korporasi; 7) Beberapa kendala dalam penyidikan tindak pidana perjudian online adalah: (a) perangkat hukum yang belum memadai, (b) kemampuan penyidik, (c) penguatan alat bukti, dan (d) minimnya fasilitas komputer forensik. Implikasi dari kajian tesis ini adalah: (a) Perlunya peningkatan komitmen yang tinggi dari aparat penegak hukum dalam penanggulangan kejahatan dunia maya; (b) Perlu merubah ketentuan dalam Pasal 43 ayat (3) UU ITE; (c) Kementerian terkait harus berperan aktif dalam melakukan upaya pencegahan pemblokiran situs-situs judi online; (d) Memperbanyak sosialisasi yang dilakukan oleh para tokoh masyarakat dan pemuka lintas agama dalam pembentukan karakter masyarakat sehingga bersikap enggan terhadap praktek perjudian, (e) Perlunya meningkatkan kemampuan para penyidik Polri dalam penguasaan dan pemahaman dunia maya; (f) Para pelaku perjudian online tidak saja dikenakan tindak pidana judinya saja, akan tetapi harus dikenakan juga pasal tentang tindak pidana pencucian uang dan tindak pidana pemalsuan dokumen.