

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Judi dan Perkembangannya

Perjudian sudah ada sejak jaman prasejarah. Perjudian seringkali di anggap seusia dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat di ketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan di buang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Di dunia barat perilaku berjudi sudah di kenal sejak jaman Yunani kuno. Para penjudi primitif adalah para dukun yang membuat ramalan ke masa depan dengan menggunakan batu, tongkat atau tulang hewan yang di lempar ke udara dan jatuh di tanah. Biasanya yang di ramal pada masa itu adalah nasib seseorang pada masa mendatang. Pada saat itu nasib tersebut di tentukan oleh posisi jatuhnya batu, tongkat atau tulang ketika mendarat di tanah.

Dalam perkembangan selanjutnya posisi mendarat tersebut di anggap sebagai suatu yang menarik untuk di pertaruhkan. Alice Hewing dalam bukunya *Something for Nothing: A History of Gambling*¹⁷ mengemukakan bahwa orang-orang Mesir kuno sangat senang bertaruh dalam suatu permainan seperti yang di mainkan oleh anak-anak pada masa kini di mana mereka menebak jumlah jari-jari dua orang berdasarkan angka ganjil atau genap. Orang-orang Romawi kuno menyenangi

¹⁷ Adipsi.blogspot.com , diakses 27 Oktober 2018

permainan melempar koin dan *lotere*, yang di pelajari dari Cina. Orang Yunani Kuno juga menggunakan hal yang sama. Selain itu, mereka juga menyenangi permainan dadu. Pada jaman Romawi kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para Raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru di temukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah Benteng Arab bernama Hazart, semasa perang salib. Setelah dadu diperkenalkan lagi di Eropa sekitar tahun 1100an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak lagi.

Banyak kerabat kerajaan dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi di tempat yang di sebut Hazard (mungkin di ambil dari nama tempat di mana dadu tersebut di ketemukan kembali). Sampai abad ke 18, Hazard masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi. Pada abad ke 14, permainan kartu juga mulai memasuki Eropa, di bawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama yang di buat di Eropa dibuat di Italia dan berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad 15, Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini Ratu Inggris, Elizabeth I sudah memperkenalkan *lotere* guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan. Sedangkan perjudian yang marak di Indonesia sebagaimana Dalam PP No. 9 tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, perjudian di kategorikan

menjadi tiga. Pertama, perjudian di kasino yang terdiri dari *Roulette*, *Blackjack*, *Baccarat*, *Creps*, *Keno*, *Tombola*, *Super Ping-pong*, *Lotto Fair*, *Satan*, *Paykyu*, *Slot Machine (Jackpot)*, *Ji Si Kie*, *Big Six Wheel*, *Chuc a Luck*, Lempar paser / bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran). *Pachinko*, *Poker*, *Twenty One*, *Hwa Hwe* serta *Kiu-Kiu*. Kedua, perjudian di tempat keramaian yang terdiri dari lempar paser / bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran), lempar gelang, lempar uang (Coin), kim, pancingan, menembak sasaran yang tidak berputar, lempar bola, adu ayam, adu sapi, adu kerbau, adu domba/kambing, pacu kuda, karapan sapi, pacu anjing, kailai, mayong/macak dan erek-erek. Ketiga, perjudian yang di kaitkan dengan kebiasaan yang terdiri dari adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi, adu domba/kambing.

Jika kita perhatikan perjudian yang berkembang di masyarakat bisa di bedakan berdasarkan alat / sarannya. Yaitu ada yang menggunakan hewan, kartu, mesin ketangkasan, bola, video, internet dan berbagai jenis permainan olah raga. Selain yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah tersebut di atas, masih banyak perjudian yang berkembang di masyarakat. Semisal “adu doro”, yaitu judi dengan mengadu burung merpati. Dimana pemenangnya di tentukan oleh peserta yang merpatinya atau merpati yang di jagokannya mencapai finish paling awal. Yang paling marak biasanya saat piala dunia. Baik di kampung, kantor dan cafe, baik tua maupun muda, sibuk bertaruh dengan menjagokan tim favoritnya masing-masing.

Bahkan bermain caturpun kadang di jadikan judi. Sehingga benar kata orang “kalau orang berotak judi, segala hal dapat dijadikan sarana berjudi”. Pada umumnya masyarakat Indonesia berjudi dengan menggunakan kartu remi, domino, rolet dan dadu. Namun yang paling marak adalah judi togel (toto gelap). Yaitu dengan cara menebak dua angka atau lebih. Bila tebakannya tepat maka si pembeli mendapatkan hadiah beberapa ratus atau ribu kali lipat dari jumlah uang yang di pertaruhkan. Judi ini mirip dengan judi buntut yang berkembang pesat pada tahun delapan puluhan sebagai eksese dari SDSB / Porkas.¹⁸

Permainan togel adalah sebuah permainan judi yang dimainkan dengan cara menebak angka yang akan keluar di pemutar angka keluar. Angka keluaran itu sendiri pun ada berbagai macam, contohnya adalah pengeluaran Singapore, Hong Kong, Malaysia, Sydney, dan sebagainya. Togel sendiri sebenarnya bukanlah nama resmi untuk taruhan *lotere* angka tersebut melainkan hanya singkatan dari arti sebenarnya yaitu ‘toto gelap’. Pada awalnya, perjudian tebak angka ini bernama Toto sampai pada akhirnya sekarang dijuluki ‘togel’.

Togel di Indonesia sudah ada sejak jaman kolonial Belanda. Permainan ini dibawa oleh pedagang-pedagang asing Belanda yang masuk ke Indonesia. Sebelum Indonesia merdeka, bangsa kita belum mengenal huruf latin dan angka romawi. Pada masa ini, Indonesia masih banyak menggunakan bahasa sansekerta yang merupakan kumpulan dari kerajaan-

¹⁸ Ardiansyahnurdin, *berjudi dan dampaknya.html*, <http://www.wordpress.com/> (20 oktober 2018)

kerajaan Hindustan. Setelah Belanda masuk ke Indonesia, mereka diyakini membawa permainan *Lotre toto* yang identik dengan dunia hiburan malam. Sejak saat itulah masyarakat Indonesia mulai mencoba permainan lotre toto ini.

Saat Belanda ingin mendirikan negara Indonesia serikat dan menghapuskan sistem kerajaan di Indonesia, gubernur Jendral Hindia Belanda di Batavia (yang sekarang dikenal sebagai Jakarta) mengatur sistem permainan *lotre toto* sebagai jasa hiburan dan pasar uang tunai. Inilah asal muasal sejarah togel di Indonesia. *Lotre toto* pun semakin berkembang dan siapapun boleh ikut bermain di dalamnya. *Lotre toto* pun terus berlanjut dan masih legal sampai Indonesia merdeka.

Setelah Indonesia merdeka, presiden pertama Indonesia yaitu Soekarno mengeluarkan peraturan Keppres No.114 tahun 1965 yang melarang segala bentuk perjudian lotre. Keputusan tersebut diambil dengan tujuan memperbaiki generasi Indonesia kedepannya karena perjudian lotre dianggap merusak moral bangsa.

Pada masa orde baru, sejarah togel di Indonesia memasuki babak baru. *Lotre toto* kembali dilegalkan dan sistemnya diregulasikan oleh pemerintah seperti Pemda, pemerintah pusat, PSSI, panitia PON dan sebagainya. Tetapi pada jaman ini, *lotre toto* tidak dianggap sebagai permainan judi. Lotre tersebut dijalankan sebagai kupon olahraga berhadiah. Sebagai contoh, pada tahun 1968 pemda Surabaya pernah mengadakan *Lotto* alias *Lottery Totalisator*. Kebijakan ini dikeluarkan

dengan tujuan mengumpulkan dana PON VII 1969. Alhasil, dana tersebut berhasil dikumpulkan dalam kurun waktu yang cukup singkat.

Selain Lotto yang dikeluarkan oleh pemda Surabaya, ada juga jenis lotre lain yaitu NALO yang artinya adalah *National Lottery*. NALO dibentuk oleh Ali Sadikin untuk menyelenggarakan peramalan cuaca Inggris dengan bentuk yang sederhana dan tidak bersifat perjudian. Hadiah dari lotre ini akan dibagi dengan rasio 40:40:20. 40% untuk penyelenggara, 40% untuk pemerintah, dan sisanya 20% untuk si pemain (penebak).¹⁹

Segala jenis permainan lotre ini pun pernah digunakan untuk memfasilitasi pengembangan dan pembinaan prestasi Indonesia di cabang olahraga. Oleh karena itu, pada tahun 1985, kupon berhadiah porkas sepak bola mulai dijual secara bebas. Pada era ini, Indonesia pun mulai memperhatikan dunia luar dalam mengelola kupon undian berhadiah. Dengan mengikuti cara Inggris dan Singapura, Indonesia mulai membentuk Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah atau disebut juga SDSB. Namun SDSB tidak bertahan lama di Indonesia dikarenakan pajak yang terlalu besar dan pemerintahan yang korup pada saat itu mengambil porsi yang sangat besar.

Akan tetapi, karena sudah banyak masyarakat Indonesia yang menyukai permainan ini, mereka tetap melanjutkan permainan undian ini dengan sembunyi-sembunyi. Awalnya para penyelenggara mulai

¹⁹ Adipsi.blogspot.com, diakses 27 oktober 2018

mengadakan permainan lotre yang baru dengan mengikuti pasaran Singapura. Karena permainannya yang dilakukan dengan sembunyi-sembunyi, maka Toto pun mendapatkan julukan Togel yang berarti toto gelap.

Kupon putih adalah salah satu jenis judi yang sangat marak di Indonesia. Kupon putih atau biasa disebut togel/nomor buntut, bukanlah hal baru yang bagi masyarakat di Indonesia bahkan sampai ke seluruh dunia. Permainan kupon putih adalah permainan menebak angka yang akan dikeluarkan bandar/rumah judi pada saat tertentu dengan imbalan yang fantastis tergantung ketepatan dan jumlah angka benar yang menjadi tebakan kita.

Dewasa ini judi kupon putih atau togel tidak hanya dimainkan oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan sudah dimainkan oleh para remaja bahkan kaum wanita. Selain sebagai sampingan kupon putih juga kerap dijadikan sebagai mata pencaharian bagi masyarakat. Bahkan sekarang ini bukan rahasia lagi bagi para pemain judi kupon putih ini, karena bahkan ditempat umumpun mereka terang-terangan dalam melakukan perjudian ini. Aturan dalam bermain kupon putih atau togel ini yaitu :²⁰

- a) 1 kupon putih atau togel berharga Rp. 1000,-
- b) Setiap kupon putih atau togel hanya bisa diisi 1 bilangan (2 angka, 3 angka, atau 4 angka)

Adapun cara bermain kupon putih atau togel yaitu :

²⁰ Januar Suranda. "Tinjauan yuridis terhadap tindak pidana perjudian kupon putih di kabupaten bone. Hlm 40, diakses 27 Oktober 2018

a. Menghitung angka keluar

Menghitung angka keluar merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh para pemain judi kupon putih ini, padahal dalam matematika betapun angka undian itu tidak akan pernah bisa diprediksi

b. Tembak langsung

Selain dengan menghitung, kupon putih biasa ditembak langsung oleh para pemainnya. Maksudnya yaitu tidak dengan merumuskan angka-angkanya tapi dengan cara langsung memprediksikan angkanya.

c. Memanfaatkan mimpi

Para pemain judi kupon putih ini pun juga sering bermain diluar akal, mimpi saja dibuat seakan menjadi kenyataan. Terkadang kayanya para pemain judi kupon putih ini mendapat mimpi yang berhubungan dengan angka.

Dalam permainan judi kupon putih atau togel ini, jika tebakkan benar maka si pemain mendapat hadiah. Dengan ketentuan sesuai jumlah angka tebakkan yang di pasang. Misalnya saja apabila seseorang memasang dengan jumlah dua bilangan angka yang dia pasang lalu kemudian tebakannya benar, maka jumlah nominal taruhannya adalah 60 (enam puluh). Apabila jumlah tiga bilangan angka yang dipasang lalu kemudian tebakannya benar, maka jumlah nominal taruhan akan dikalikan 300 (tiga ratus). Apabila jumlah empat bilangan angka yang dipasang lalu kemudian

tebakannya benar, maka jumlah nominal taruhannya akan dikalikan 2.500 (dua ribu lima ratus).

Dalam perjudian kupon putih atau togel di Indonesia dikenal dengan dua cara penjualan yaitu: (1) kupon putih yang dijual secara langsung oleh pengecer kepada target pasarnya. Di Indonesia hampir merata di tiap kampung, dusun, desa, kabupaten, kecamatan dan provinsi. (2) Kupon putih atau togel yang dijual secara *online*. Dulu penjualan dengan cara ini hampir tidak merata di seluruh wilayah Indonesia, karena keterbatasan penggunaan teknologi internet yang mendukungnya. Namun sekarang penjualan dengan cara ini sudah sangat besar pertumbuhannya dikarenakan teknologi informasi yang telah berkembang dalam masyarakat Indonesia. Jadi bisa dikatakan cara penjualan langsung maupun cara penjualan melalui internet sama besarnya.

B. Bentuk dan Jenis Perjudian

Perjudian secara tegas dinyatakan sebagai kejahatan terhadap kesopanan didalam KUHP, sehingga para pelakunya dapat dikenai suatu sanksi pidana. Menurut Robert Carson dan James Butcher mendefenisikan judi sebagai perbuatan dengan memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil dan

keuntungan yang besar²¹. Sedangkan yang dimaksud dengan “berjudi” adalah²²

1. Mempertaruhkan sejumlah uang/harta dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang/harta semula.
2. Bermain dadu (kartu atau sebagainya) dengan taruhan uang/harta.

Dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, tidak ada penjelasan secara detail definisi dari perjudian. Namun dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Pasal 303 ayat (3) berbunyi :

“Yang dimaksud dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana kemungkinan untuk menang pada umumnya bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir, dalam pengertian permainan judi termasuk juga segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.”

Dari rumusan diatas sebenarnya ada dua pengertian perjudian, yaitu

1. Suatu permainan yang kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan atau nasib belaka. Pada jenis perjudian ini, menang atau kalah dalam arti mendapat untung

²¹[https://oursite116e11.wordpress.com/pengertian-gambling-online-gambling-serta-sejarahnyadiakses 12 November 2018](https://oursite116e11.wordpress.com/pengertian-gambling-online-gambling-serta-sejarahnyadiakses%2012%20November%202018)

²² Ibrahim hosen, *apa itu judi*, (Jakarta :institut ilmu Alquran, 1986), cet I h.25

atau rugi hanyalah bergantung pada keberuntungan saja atau secara kebetulan saja, misalnya dalam permainan judi dengan menggunakan dadu.

2. Permainan yang kemungkinan mendapatkan untung atau kemenangan sedikit banyak bergantung pada kepandaian dan kemahiran pemainnya. Misalnya permainan melempar bola, permainan memanah, bermain *bridge* atau domino.

Dua pengertian perjudian diatas, diperluas juga pada dua macam pertaruhan, yaitu

1. Segala bentuk pertaruhan tentang keputusan perlombaan lainnya yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain.
2. Segala bentuk pertaruhan lainnya yang tidak ditentukan. Dengan kalimat yang tidak menentukan bentuk pertaruhan secara limitatif, maka segala bentuk pertaruhan dengan cara bagaimana pun dalam segala hal manapun adalah termasuk perjudian. Seperti beberapa permainan kuis untuk mendapatkan hadiah yang ditayangkan di televisi termasuk juga perjudian dalam Pasal ini. Tetapi permainan kuis itu tidak termasuk permainan judi yang dilarang karena bersifat hiburan dan telah mendapat izin dari pihak yang berwenang.

Pada dasarnya perjudian adalah permainan dimana adanya pihak yang saling bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan,

dimana hanya ada satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Pihak yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada pihak pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan atau permainan dimulai. Terkait dengan perjudian banyak negara yang melarang perjudian sampai taraf tertentu. Terutama beberapa negara Islam melarang perjudian dan hampir semua negara-negara mengatur itu. Kebanyakan hukum negara tidak mengatur tentang perjudian, dan memandang sebagai akibat dari konsekuensi masing-masing, serta tidak dapat dilaksanakan oleh proses yang sah sebagai undang-undang.

Secara garis besar perjudian dibagi kedalam 2 (dua) bentuk dan jenis, yaitu:

1. Perjudian yang bukan merupakan tindak pidana yang apabila pelaksanaannya telah mendapat izin terlebih dahulu dari pejabat yang berwenang seperti :
 - a) Casino dan petak Sembilan di Jakarta;
 - b) Undian berhadiah yang sudah berubah menjadi undian sosial berhadiah.

Jenis perjudian diatas bukanlah merupakan kejahatan karena perbuatan tersebut telah hilang sifat melawan hukumnya dengan adanya izin berupa legitimasi perjudian dari pemerintah. Hal ini berlandaskan pada Undang-undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian. Pasal 2 UU tersebut menyebutkan :

Pasal 2

Undang-undang ini tidak berlaku untuk undian yang diadakan:

- a) Oleh Negara
- b) Oleh suatu perkumpulan yang diakui sebagai badan hukum atau oleh suatu perkumpulan yang telah berdiri sedikit satu tahun, di dalam lingkungan yang terbatas pada anggota untuk keperluan sosial, sedang jumlah harga nominal dari undian tidak lebih dari Rp. 3000(tiga ribu rupiah). Undian ini harus diberitahuakan kepada instansi Pemerintah yang berwajib, dalam hal ini Kepala Daerah

2. Sementara itu dalam penjelasan Pasal 1 ayat (1) PP No.9 Tahun 1981

tentang Penertiban Perjudian, perjudian dikategorikan dalam (3) tiga jenis, yaitu :²³

- a) Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : *Roulette, Black Jack, Baccarat, Creps, Keno, Tombola, Super Ping-Pong, Lotto Fair, Satan, Paykyu, Slot Machine, Ji Si Kie, Big Six Wheel, Chuca Luck*, Lempar paser/ bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar, *Pachinko, Poker, Twenty One, HwaHwe, Kiu-kiu*
- b) Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain terdiri dari : Lempar Gelang, lempar Uang, Kim, Pancingan, Menembak sasaran yang tidak berputar, Lempar bola, Adu ayam, Adu sapi, Adu kerbau, Adu kambing, Pacuan kuda, Pacuan anjing, Mayong, Erek-erek.
- c) Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan : Adu ayam, Adu sapi, Adu kerbau, Pacu kuda, Karapan sapi, Adu domba/kambing.²⁴

²³ Sofyan Lubis, *Tinjauan Hukum tentang Judi*(Jakarta:Gramedia, 2006),h.230

²⁴ A. Hadyan Pujatmaka dkk, *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jilid ke-7,hlm.474

Bentuk ini akan dijelaskan Jenis – jenis Perjudian :

- a) *Roulet* yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.
- b) *Bloch Jach* atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Tetapi pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain saja.
- c) *Lotre buntut nalo* yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomer nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.
- d) *Tekpo* yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil, umumnya *tekpo* dilakukan pada perayaan perkawinan, khitanan dan untuk mengisi waktu.
- e) Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian

atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.

- f) Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar- gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah. Dadunya kemudian dikopyok atau dilempar keatas.
- g) Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.
- h) Oke-oke adalah dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas, apabila jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.
- i) Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang.
- j) Togel merupakan bentuk permainan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.²⁵

Untuk lebih jelasnya tentang permainan judi togel, maka disini peneliti akan menguraikan tentang permainan tersebut, togel dimulai dari

²⁵ Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1*, (Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2001), h. 59

nomor 01-00 (yakni 100), untuk 1 nomornya seharga Rp.1000. Sedangkan dalam permainan tersebut terdapat 3 macam angka yakni 2 angka yang dinamakan bete, 3 angka yang dinamakan kop-kopan dan 4 angka yang dinamakan as-asan. 2 angka mendapatkan Rp.60.000, 3 angka mendapatkan Rp.300.000 dan 4 angka mendapatkan Rp.2.000.000. Itupun berlaku untuk kelipatannya seperti : membeli angka kop-kopan yakni 3 angka sebanyak 4 kali, maka kalau ketiga nomor tersebut keluar akan mendapatkan Rp.300.000 dikalikan 4 yakni sebanyak Rp.1.200.000. Sedangkan jumlah nomor keseluruhan yang akan keluar adalah 4 nomor.²⁶

Untuk harinya ada 4 hari dalam satu minggu yaitu senin, kamis, sabtu dan minggu. Yang dimulai jam 09.00 wib pagi dan ditutup pada pukul 14.00 wib sore harinya. Untuk pengumuman nomor-nomor yang keluar, kira-kira sore harinya atau sekitar jam 18.00 wib yakni sehabis maghrib.

Stanford Wong dan Susan Spector (1996), dalam buku *Gambling Like a Pro*, membagi 5 kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah:²⁷

- a. *Gambling* : Judi Online atau *Gambling* sudah bukan hal yang asing lagi bagi masyarakat Indonesia yang setiap harinya terus bertambah dan mulai meninggalkan gaya berjudi yang konvensional dan beralih ke jenis perjudian online. Banyaknya

²⁶ *Ibid.* 59-60

²⁷ <http://indonesianskeptics.blogspot.com/2013/11/kupas-tuntasperjudianmelalui-internet.html>, diakses 27 Oktober 2018

jenis permainan judi online yang dapat di ikuti dan dimainkan seperti Bola Online, Betting Online, Casino Online, Poker Online serta Togel Online.

- b. *Sociable Games* : Dalam *Sociable Games*, setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Pada perjudian jenis ini akan sering dijumpai para penjudi saling bercakap, tertawa, atau pun tegang. Walaupun para penjudi selau ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette Amerika.
- c. *Analytical Games* : *Analytical games* sangat menarik bagi orang yang mempunyai kemampuan menganalisis data dan mampu membuat keputusan sendiri. Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini adalah: Pacuan Kuda, Sports Betting (contoh :Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dan lain-lain).
- d. *Games You Can Beat* : Dalam *games you can beat* penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang. Penjudi juga

berusaha extra keras untuk dapat menguasai permainan. Dalam kategori ini penjudi menantang kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Penjudi harus dapat memilih dan membuat keputusan secara tepat serta dapat membedakan alternatif kondisi mana harus ikut bermain. Secara singkat dapat dikatakan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah : *Blackjack, Poker, PaiGow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda*.

- e. *Patience Games* : Bagi penjudi yang ingin santai dan tidak terburu-buru untuk mendapatkan hasil, maka patience games merupakan pilihan yang paling digemari. Dalam perjudian model ini para penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: *Lottery, Keno, Bingo*.

C. Pengaturan Perjudian dalam KUHP

Pengaturan tentang tindak pidana perjudian telah diatur dalam KUHP sesuai dengan perubahan oleh Undang-undang No.7 Tahun 1947 tentang penertiban perjudian. Penanganan tindak pidana perjudian harus lebih optimal dan harus mampu untuk menjangkau perkembangan tindak pidana perjudian dengan bersaranakan teknologi canggih. KUHP sebagai hukum positif di Indonesia telah mengatur mengenai tindak pidana perjudian dalam Pasal 303, yang berbunyi sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan pidana paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak enam ribu rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 1. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu
 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak perduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara
 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) kalau Setersalah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya, dapat ia pecat dari jabatannya itu.
- (3) Yang disebut permainan judi, adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung tergantung pada peruntungan belaka, juga karena permainan lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP terdiri dari dua unsur, yaitu:²⁸

1. Unsur subjektif:
 - Dengan sengaja
2. Unsur objektif :
 - menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi,
 - menjadikan sebagai pencarian, atau turut serta dalam suatu usaha perusahaan.

Unsur subjektif dengan sengaja dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP maksudnya harus dibuktikan, bahwa:

1. Adanya hendak atau maksud pelaku untuk menjadikan kesengajaan menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi itu sebagai usaha.
2. Adanya kehendak atau maksud pelaku untuk menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi.
3. Adanya pengetahuan pelaku bahwa yang ia tawarkan atau yang kesempatannya ia berikan itu adalah untuk bermain judi.

Unsur yang pertama dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP ialah menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi. Maksud dari unsur ini bahwa pelaku haruslah orang yang terbukti melakukan suatu perbuatan dengan pemberitahuan secara lisan maupun

²⁸ Dali Mutiara, *tafsiran KUHP* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1962), h.220

suatu perbuatan dengan pemberitahuan secara lisan maupun tulisan tanpa mempunyai izin dari pihak yang berwenang untuk melakukan perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi.

Unsur objektif yang kedua dalam Pasal 303 ayat (1) angka 1 KUHP ialah menjadikan sebagai pencarian atau turut serta dalam suatu usaha perusahaan. Maksud dari unsur ini, pelaku haruslah orang yang terbukti melakukan perbuatan menawarkan atau memberikan kesempatan terhadap seseorang untuk bermain judi dengan terus menerus atau berulang-ulang yang bertujuan mendapatkan keuntungan materil untuk suatu perusahaan. Turut serta dalam suatu perusahaan dapat meliputi perbuatan-perbuatan dengan menyediakan keuangan untuk usaha dan membina atau meningkatkan pendirian atas usaha tersebut.

Unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) angka 2 KUHP terdiri dari dua unsur, yaitu:²⁹

1. Unsur subjektif :
 - Dengan sengaja
2. Unsur objektif :
 - Menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk permainan judi, atau
 - Turut serta dalam perusahaan
 - Dengan tidak perduli

²⁹ *Ibid*, hal 221

Unsur-unsur Pasal 303 ayat (1) angka 3 KUHP hanya terdiri dari satu unsur objektif, yaitu turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian. Pasal selanjutnya yang mengatur perjudian Pasal 303 bis KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

- 1) Diancam dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 - (1) Barangsiapa menggunakan kesempatan untuk main judi, yang diadakan, dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303
 - (2) Barangsiapa ikut serta permainan judi yang diadakan di jalan umum atau di pinggirnya maupun di tempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali jika untuk mengadakan itu, ada izin dari penguasa yang berwenang.
- 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.

Unsur-unsur Pasal 303 bis ayat (1) angka 1 KUHP terdiri dari beberapa unsur objektif, yaitu:³⁰

- 1) Barang siapa
- 2) Menggunakan kesempatan untuk bermain judi
- 3) Dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303.

Unsur objektif yang pertama dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 1 KUHP ialah menggunakan kesempatan untuk bermain judi. Maksud dari unsur ini menunjukkan orang yang apabila terbukti memenuhi semua unsur dalam Pasal tersebut, maka ia dapat disebut sebagai pelaku dalam tindak pidana itu.

Unsur objektif kedua dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 1 KUHP

³⁰ *Ibid*, hal. 222

ialah menggunakan kesempatan untuk bermain judi. Maksud dari unsur ini bahwa pelaku haruslah terbukti orang yang secara terang-terangan melakukan kegiatan perjudian sebagaimana ditentukan dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP.

Unsur objektif ketiga dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 1 KUHP ialah dengan melanggar ketentuan-ketentuan tersebut Pasal 303. Maksud unsur ini bahwa perbuatan yang dilakukan oleh pelaku haruslah terbukti dan bertentangan dengan ketentuan yang diatur dalam pasal 303 KUHP, yaitu kegiatan yang berkaitan dengan perjudian.

Unsur-unsur Pasal 303 bis ayat (1) angka 2 KUHP terdiri dari beberapa unsur objektif, yaitu:³¹

- 1) Barang siapa
- 2) Turut serta permainan judi
- 3) Ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali ada izin dari penguasa yang berwenang.

Unsur objektif yang pertama dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 2 KUHP ialah barang siapa. Maksud unsur ini orang yang apabila terbukti memenuhi semua unsur dalam Pasal tersebut, maka ia dapat disebut sebagai pelaku dalam tindak pidana itu.

Unsur objektif yang kedua dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 2 KUHP ialah turut serta permainan judi. Maksud dari unsur-unsur ini

³¹ Adami Chasawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*, PT Raja Grafindo Persada Jakarta, 2005, hal 167

bahwa pelaku harus terbukti melakukan perbuatan bersama-sama dengan orang lain dan tidak melakukan perbuatan seorang diri.

Unsur objektif yang ketiga dalam Pasal 303 bis ayat (1) angka 2 KUHP ialah ditempat yang dapat dimasuki oleh khalayak umum, kecuali ada izin dari penguasa yang berwenang. Maksud unsur ini, pelaku haruslah terbukti sebagai orang yang melakukan kegiatan perjudian di tempat umum seperti di tepi jalan atau tempat-tempat terbuka yang biasa dilalui orang-orang, tanpa ada izin, dan perbuatan tersebut dapat dikategorikan tindak pidana.

Ketentuan dalam Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian ini berasal dari Pasal 303 bis yang berbunyi sebagai berikut:

Pasal 1

Menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Pasal 2

- (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.
- (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.
- (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 selamalamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah.
- (4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis

Pasal 3

- (1) Pemerintah mengatur penertiban perjudian sesuai dengan jiwa dan maksud Undang-undang ini.
- (2) Pelaksanaan ayat (1) pasal ini diatur dengan Peraturan Perundang-undangan

Pasal 4

Terhitung mulai berlakunya peraturan Perundang-undangan dalam rangka penertiban perjudian dimaksud pada Pasal 3 Undang-undang ini, mencabut Ordonansi tanggal 7 Maret 1912 (Staatsblad Tahun 1912 Nomor 230) sebagaimana telah beberapa kali dirubah dan ditambah, terakhir dengan Ordonansi tanggal 31 Oktober 1935 (Staatsblad Tahun 1935 Nomor 526).

Pasal 5

Undang-undang ini berlaku pada tanggal diundangkan. Agar setiap orang dapat mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Dengan adanya Undang-Undang No. 7 tahun 1974 tentang

Penertiban Perjudian ini, mempertegas Pasal 303 KUHP dengan memperberat hukuman bagi para pelaku tindak pidana perjudian. Hal ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam memberantas tindak pidana perjudian.