

PERJUDIAN DALAM BALAP MOTOR LIAR DI TINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 7 TAHUN 1974

Sri Moempoeni

Abstrak

Balap Motor Liar adalah suatu kegiatan mengadu motor dengan kecepatan tinggi dengan serta taruhan yang lumayan besar di Mojokerto dan sekitarnya. Balap Motor Liar terjadi karena beberapa faktor yang mudah kita mengerti diantaranya yaitu hanya mencari kesenangan dan mencari uang, tetapi jika mencari uang dengan cara Balap Motor Liar tentunya tidak halal karena taruhan sama seperti kita berjudi.

Kata kunci: perjudian, balap motor, liar

A. Pendahuluan

Saat ini untuk mendapatkan sepeda motor sangat mudah. Jaman Sekarang anak-anak remaja kebanyakan mempunyai sepeda motor tetapi sebagian dari mereka menyalagunakan sepeda motor tersebut untuk Balapan Liar. Ajang ini tak membuat jera para pembalap. Bahkan, patroli polisi pun tak mereka hiraukan. Jika polisi datang merazia, mereka buru-buru bubar. Selepas para petugas keamanan itu beranjak dari lokasi, mereka pun kembali melanjutkan aksi gelapnya. Banyak pula yang menggeluti kejadian ini karena tergiur duit yang dihasilkan lewat taruhan. Biasanya, mereka akan menggunakan uang hasil taruhan itu untuk mendandani motor agar bisa tampil lebih prima atau digunakan

untuk kembali bertaruh. Di samping itu, bagi joki yang menang, kesempatan mendekati perempuan muda yang ikut hadir di arena balap liar, semakin terbuka lebar, sehingga hal itu dianggap sebagai hadiah tambahan selain bayaran dari pemilik motor. Sejumlah bikers balap liar motor itu mengaku, hobi sebagai alasan sebagai pembenaran untuk terus melanjutkan ajang balapan motor liar meski dalam sejumlah hal terselip juga masalah ingin menanggung rezeki, uji nyali, serta wujud mencari identitas diri. Soal taruhan nyawa, tampaknya tak menjadi masalah utama. Mulai dari dakwaan memacu kendaraan di atas kecepatan normal sampai tak mempunyai surat kendaraan dan perlengkapan lainnya.

Oleh karena itu, tidak salah jika kemudian petugas kepolisian berupaya meredam aksi balap motor liar tersebut, di antaranya mulai dari pemasangan spanduk imbauan di beberapa titik jalan yang sering digunakan sebagai lokasi balapan, sampai *sweeping* mendadak yang sering berbuntut aksi kejar-kejaran antara petugas dan para pembalap liar tersebut. Ironisnya, kejar-kejaran dengan petugas malah menjadi “hidangan penutup” yang paling mereka gemari. Namun, aksi *sweeping* mendadak nampaknya kini lebih dikurangi karena sering menimbulkan kepanikan yang justru dapat menelan korban jiwa, baik bagi si pembalap maupun bagi kerumunan orang yang hanya menonton di pinggir jalan.

Namun lepas dari itu, sudah waktunya dibuat wadah untuk menampung para bikers belia yang gandrung pada aksi balap motor liar tersebut. Dalam konteks ini, agaknya peran komunitas sepeda motor bisa lebih besar. Bisa saja dalam jangka panjang untuk menyalurkan hobi itu

dibuatkan sirkuit khusus, karena Sirkuit Kenjeran yang ada saat ini selain lokasinya jauh, biaya sewanya juga dinilai mahal. Tentunya, semua pihak berharap aksi balap motor liar dapat ditekan sekecil mungkin, bahkan dihilangkan sama sekali karena hingga kini angka kecelakaan yang melibatkan sepeda motor cenderung terus meningkat setiap tahunnya. Pertumbuhan populasi sepeda motor di Jawa timur menunjukkan gejala yang mengkhawatirkan dari aspek keamanan. Kurun waktu Januari-Agustus 2010, sudah banyak kecelakaan dengan korban luka maupun tewas akibat dari balap motor liar tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut di kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah faktor – faktor perjudian dalam balapan motor liar?
2. Bagaimanakah upaya yang dilakukan untuk menghentikan perjudian dalam balap motor liar?

C. Pembahasan

1. Faktor – Faktor Perjudian dalam Balapan Motor Liar

Di Jawa Timur khususnya Mojokerto dan sekitarnya banyak kalangan intelektual seperti pelajar dan mahasiswa memang didapati sebagai pelaku atau peminat terbesar dalam hal perjudian balap motor liar. Dalam hal ini dapat di lihat dari data yang saya kumpulkan dengan cara wawancara dan questioner ke tempat kejadian dan bergaul dengan

para pelaku perjudian. Yang di antaranya banyak terdapat para pemuda dan sedikit juga ada orang yang lebih dewasa.

Tidak sedikit dari mereka yang menjadi pelaku dan joki (pengendara balap motor) dalam tarungan (balapan dalam bahasa anak motor). Dan peran seorang yang lebih dewasa biasanya adalah orang yang ikut taruhan yang jumlahnya bisa di pastikan di atas jauh dari para pemuda penjudi balap motor, yang biasanya orang punya dana banyak itu disebut Boss (sebutan anak motor daerah Mojokerto), dan biasanya para boss ini ikut taruhan, dan jika menang biasanya uang hasil taruhan di bagikan ke joki pengendara motor itu, di dalam perjudian balapan ini tidak dapat di pungkiri adanya pihak aparat yang ikut taruhan atau juga ikut mengamankan jalan agar tidak terjadi razia oleh polisi. Perjudian itu pun bisa berjalan lancar dan aman dari polisi atau pihak yang berwajib. Perjudian ini pun bisa beromset besar bagi para penjudi yang menang.

Dari data penelitian yang saya lakukan dengan wawancara questioner secara langsung dengan beberapa pemuda dan boss yang berada di Hendrik Motor Sport Sidoarjo, Ochim Mojokerto, Momok Jombang, Lucki Gresik menunjukkan dengan jelas bagaimana mereka melakukan kegiatan perjudian itu dengan aman dan lancar yaitu dengan cara :

1. Persiapan : persiapan balap motor di antaranya ada motor yang di pakai untuk balapan, setelah itu di tun up agar performa mesin lebih kuat dan larinya lebih cepat dari motor yang standart, yang di antaranya di isi dengan bahan bakar pertamax plus yang berwarna merah supaya

pembakaran pada mesin lebih baik dari pada bahan bakar biasa atau premium dan oli mesin yang bagus dan lain-lain.

2. Joki : joki biasanya di ambil dari orang yang sudah berpengalaman dalam balap liar atau juga bisa di ambil dari orang yang sudah profesional yang pernah ikut kejuaraan nasional, supaya joki yang di ambil bisa lebih mahir dalam mengendarai kendaraan tersebut dan otomotif orang tersebut tidak ragu dalam mengendarai kendaraan.

3. Lawan : sebelum bertanding para penjudi balap motor liar pasti akan mencari lawan untuk bertarung, dalam mencari lawan tidak susah karena di setiap bengkel pasti terdapat motor yang bisa di gunakan balapan, walaupun tidak mencari lawan ke bengkel-bengkel sudah ada pandangan untuk mencari lawan biasanya di tempat nongkrong para pembalap motor liar contoh tempat yang sering di tongkrongi para penjudi balap motor : by pass krian, jalan Pancasila Mojokerto, jalan Surodinawan Mojokerto, Joging Track Mojokerto, Juanda Surabaya, lidah surabaya, jalan ular masjid Agung, bayer Gresik dan lain-lain.

4. Nominal uang taruhan : perjanjian dalam balap motor nominal uang yang akan dipertaruhkan di adakan di waktu perjanjian pertama, karena agar ada persiapan di waktu balapan yang akan di mulai, nominal uang yang akan dipertaruhkan yang menurut hasil penelitian saya waktu terjun langsung dilapangan adalah Rp.500.000 dan paling banyak Rp.1.500.000. dan belum termasuk pinggiran yang nominal taruhannya

bisa melebihi nominal uang yang di pertaruhkan Rp.3.000.000. dan paling banyak Rp.10.000.000.

5. Cek motor : cek motor dilakukan di saat para panjudi balap motor yang di wakili oleh montir, pengecekan di antaranya melihat apasaja persyaratan yang layak di gunakan dalam balap liar yang akan dilakukan, contoh : kelas motor, tun up mesin, kredo(motor yang di preteli semua bagian-bagian yang dianggap tidak penting dan mengganggu lajunya kendaraan).

6. Aturan : aturan balap motor adalah penentuan jauh dekatnya jarak yang di tempuh dalam balapan yang akan dilaksanakan nanti, jarak yang di tempuh menurut hasil penelitian saya adalah 100m, 200m, 400m.

7. Track : track atau jalan ini merupakan sarana tempat yang akan di selenggarakan balap motor, perjanjian track atau jalan haus sudah di sepakati oleh kedua pihak yang bersangkutan yang di jamin atas keselamatan pengendara dan dari razia aparat yang ada yaitu polisi.

8. Waktu : waktu terselenggaranya balap motor harus sudah ada perjanjian jam berapa start akan di mulai, dan jika ada salah satu diantara para pembalap tidak hadir atau datang telat maka uang yang akan di pertaruhkan akan di miliki oleh pembalap yang sudah ada di tempat tersebut, yaitu 10% dari uang yang akan di pertaruhkan.

9. Peraturan : peraturan balapan dilakukan oleh orang yang netral yang tidak memihak salah satu peserta tersebut sebagai contoh cek motor

yang ada waktu balapan yang akan di mulai, dengan cara melempar botol, mengangkat sapu tangan, mengangkat tangan dan ada pula dengan cara yang sronok dengan melepas pakaian dalam cewewk itu, ini menurut hasil penelitian saya pada waktu balapan di buy pass krian.

10. Bandar : bandar disini berperan sebagai pemegang uang yang akan di pertaruhkan dari kedua para penjudi balap motor liar tersebut, jika balapan sudah selesai bagi para penjudi balap motor tersebut bisa mengambil uang yang ada di bandar yang telah menjadi hak kuasanya, dan bandar pun akan mendapat uang hasil dari bagian balapan tersebut.

11. Reffan : bahasa reffan sudah merasuk di dalam diri para penjudi balap motor yang artinya melakukan balapan ulang di lain waktu, dan tidak dapat di pungkiri kebanyakan reffan pasti akan terjadi di lain waktu karena rasa yang tidak terima dari salah satu penudi balap motor tersebut dan rasa gengsi bahwa motor dan nama bengkelnya telah merasa terhina.¹

Adapun alasan-alasan yang melatar belakangi penjudi balap motor untuk melakukan balapan liar diantaranya:

1. Gengsi : gengsi k arena motor yang di gunakannya tidak mengikuti balap motor nerarti dia terlihat cemen yang tidak mempunyai kelebihan

¹ Wawancara Mudlofar Penggemar Balap Motor Gresik Tanggal 8 Januari 2011

Wawancara Wahyudi Lucki Montir Gresik Tanggal 8 Januari 2011

dari teman-temannya, dan menjadi bahan ejekan jika tidak mengikuti teman-teman yang sudah pernah melakukan balap motor.

2. Saingan : saingan biasanya terjadi di waktu para club-club motor yang tidak terima atas ejekan club lain sehingga mengadakan balapan yang di isi dengan uang dari anggota tersebut.

3. Adanya unsur coba –coba : unsur coba-coba adalah percobaan motor yang sudar di tun up dan tidak mempunyai lawan, ada pula coba-coba yang dilakukan antar teman yang terjadi karena emosi sesaat yang keblabasan dengan dilakukanya perjudian dengan mengisi uang di dalamnya.

4. Nama bengkel : nama bengkel secara tidak langsung sangat berpengaruh besar dalam balap motor tersebut, karena jika kalah atau menang bukan hanya uang atau nama yang berkurang atau bertambah, sehingga bisa mendapatkan manfaat di kemudian hari.

5. Kebutuhan ekonomi : terdorongnya kebutuhan ekonomi yang sangat mendasar banyak terjadi, sehingga melakukan cara dengan jalan pintas berjudi lewat balap motor liar, yang jika menang hasilnya bisa memenuhi kebutuhan rumah tangganya atau ekonominya.

6. Ikut-ikutan : karena seringnya bergaul dengan para penjudi balap motor liar orang yang tidak mengerti tentang balap motor akhirnya mencoba-coba untuk melakuan balap motor yang di dukung banyak orang yang berada di sekitarnya.

Dari data-data yang terkumpul di atas, maka dapat saya simpulkan beberapa faktor yang menjadi penyebab para pengguna motor di kalangan masyarakat Indonesia melakukan perjudian balap motor liar:

1. Untuk mencari kepuasan tersendiri jika menang dalam balapan dan rasa bangga di pandang oleh teman-teman sekitarnya, mendapatkan uang secara cepat dengan berjudi, menjadi kebiasaan pembalap dengan memanfaatkan balapan karena bisa menjadi ladang pekerjaan mereka karena kebanyakan para pembalap adalah pengangguran yang tidak mempunyai pekerjaan.
2. Sebagai sarana pemanfaatan fasilitas umum yang tidak di jaga ketat oleh aparat polisi, sehingga bisa menimbulkan keinginan masyarakat untuk melakukan balapan secara kecil-kecilan dan bisa mejadi besar-besaran.
3. Sebagai ajang pencarian bakat dan penyaluran bakat bagi para pembalap jalanan yang tidak mempunyai biaya untuk mengikuti balapan resmi, dan jika ada balapan resmi para pembalap liar akan ikut dan tidak tanggung untuk menunggangi si kuda besi di hadapan para penonton dan peserta-peserta yang ikut mengikuti perlombaan yang resmi.
4. Rasa keinginan yang besar untuk meraup uang secara cepat, dan ketegangan yang terasa di saat balapan akan di mulai dan suasana yang ramai yang di kunjungi oleh anak-anak motor yang berada di pinggir jalan menyaksikan perlombaan.

5. Hanya sebagai wujud keisengan yang biasanya di miliki oleh para remaja pada umumnya terdorong dengan jiwa anak motor jalanan dari diri mereka.

6. Rasa gengsi yang timbul dalam diri mereka jika tidak mengikuti kegiatan balap motor dan di isi dengan perjudian uang atau barang.²

Berbagai alasan para penjudi balap motor liar menyalurkan bakat mereka di jalanan yang tidak sengaja telah mengganggu orang lain yang juga membutuhkan jalan untuk dilewati. Kegiatan pembalap motor liar bisa di anggap tindak pidana. Karena di setiap kegiatan balap motor liar pasti ada kegiatan pertarungan barang atau uang. Kegiatan yang ada itu bisa di golongan menjadi tindak pidana perjudian yang bisa merugikan diri sendir dan orang lain, yaitu dengan di temukannya fakta menghabiskan harta benda atau uang yang mereka miliki atau juga orang lain terutama keluarganya. Apapun yang mereka lakukan telah berpengaruh banyak terhadap masyarakat dan juga merugikan semua pihak. Hal itu menyebabkan kemunduran moral, ketidaksesuaian etika dan kebodohan pelaku untuk mencari pekerjaan yang halal dan tidak melanggar aturan dan hukum yang berlaku, para penikmat perjudian ini akhirnya akan mempunyai indikasi berbuat kejahatan dan cenderung rentan melakukan tindak pidana lain akibat dorongan emosi yang di

² Wawancara Rokhim alias Ocim, Montir, Mojokerto Tanggal 7 Januari 2011

pengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka misalnya : mencuri uang orang tua mereka, perkelahian dan lain-lain.³

Fenomena di atas jika di analisis berdasarkan teori-teori kriminologi, maka dapat di golongan kedalam teori asosiasi diferensial. Di mana teori ini mengemukakan bahwa dalam versi pertama : tidak hanya kelompok pergaulan dengan penjahat akan menyebabkan perilaku kriminal, tetapi yang terpenting adalah isi dari proses komunikasi dengan orang lain dan versi kedua : semua tingkah laku dipelajari, tidak ada tingkah laku yang di turunkan berdasarkan pewarisan dari orang tuanya.

Dengan kata lain, pola perilaku kriminal tidak diwariskan tetapi di pelajari melalui sesuatu pergaulan yang akrab. Dari apa yang di kemukakan oleh **Suherland** dalam teorinya ini dapat dikatakan bahwa tingkah laku jahat dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Yang di pelajari dalam kelompok tersebut adalah teknik untuk melakukan kejahatan dan alasan (nilai-nilai, motif, rasionalisasi, dan tingkah laku) yang mendukung perbuatan jahat tersebut.⁴

Para pengguna motor yang multiguna yang melakukan aktivitas perjudian balap motor dengan cara mengadu kecepatan di jalan raya yang masih di tempati oleh orang berlalu lalang. Dalam melakukan

³ Made Darma Weda, Loc, cit, h.54

⁴ www.hukumonline.com. Diakses Tanggal 5 Januari 2010

balapan ini dan juga perjudian ini harus mempunyai bakat tersendiri dan terlatih yang tentunya harus di pelajari terlebih dahulu.

2. Upaya yang dilakukan untuk Menghentikan Perjudian dalam Balap Motor Liar

Trek-trekan atau balap motor liar di jalanan merupakan salah satu wadah untuk menampung agresifitas dan hiperaktivisme remaja yang sangat menyukai hal-hal yang dapat memacu adrenalin mereka. Ketertarikan untuk mengutak-atik mesin motor tanpa memperdulikan besarnya biaya yang diperlukan dapat terbayarkan dengan mencoba kemampuan motor hasil modifikasinya di lintasan balapan. Unsur minat dan ketegangan yang ter adi saat terlibat dalam permainan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para pesertanya. Adanya sejumlah uang yang dipertaruhkan menjadi stimulan yang kuat untuk menambah iklim kompetitif yang ada didalamnya. Berbagai usaha dilakukan untuk mendapatkan kemenangan, pengorbanan dalam bentuk modal, tenaga, dan keselamatan jiwa dilakukan demi kepuasan dan kebanggan.

Masih sedikitnya kajian-kajian tentang fenomena balap motor liar atau trek-trekan ini, mendorong peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan mengenai perilaku trek-trekan, proses dan mekanisme taruhan yang ada, dan hubungan antar pelaku yang terlibat dalam aktifitas trek-trekan. Penelitian dilakukan di Jalan Jemursari, Surabaya

yang sering digunakan sebagai lintasan trek-trekan oleh sebagian besar remaja penyuka kebut-kebutan di jalan raya.⁵

Studi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi etnografi dengan menggunakan pendekatan kualitatif Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, serta bahan dokumen dari buku, surat kabar maupun internet. Informan dalam penelitian ini adalah individu-individu yang terlibat langsung dalam komunitas trek-trekan itu sendiri yaitu mekanik, joki, pemilik motor yang digunakan untuk balapan, serta petaruh yang terlibat langsung dalam taruhan trek-trekan.

Dalam permainan trek-trekan tidak hanya dibutuhkan keberanian dan kepandaian satu individu tetapi juga dibutuhkan strategi khusus dan dukungan dari individu lain untuk memperoleh kemenangan. Hubungan yang terjalin antar individu maupun kelompok didasari adanya sistem pertukaran yang menyebabkan timbulnya hubungan sosial. Terdapat nilai-nilai yang mengatur hubungan antar pelaku yang terlibat dalam trek-trekan, perwujudan nilai dalam berbagai jenis aturan permainan, sistem pertarungan, dan saling menjaga etika dalam hubungan sosial.

Dari pengamatan hasil wawancara saya maka upaya pencegahan perjudian balap motor liar adalah sebagai berikut:

⁵ www.ariefhikma.com. *Upaya untuk menghentikan perjudian balap motor*, diakses 13 januari 2011

1. Petugas kepolisian harus bekerja keras menjaga tempat-tempat yang sering di gunakan oleh para remaja dalam memacu kendaraan untuk balap motor, dengan cara memasan garis line atau berjaga di sekitar daerah itu, pihak berwajib harus banyak-banyak melakukan razia kendaraan kepada pengendara yang lewat, maka dari sini para pembalap motor liar akan membubarkan diri dengan sendirinya dan tidak melakukan balap motor. Para pembalap motor liar bias meraup keuntungan besar dikarenakan di dalam balap motor liar tersebut banyak diisi dengan uang atau juga bisa disebut perjudian, karena ada pertarungan uang dalam kegiatan balap motor liar tersebut. Balap motor dilakukan yaitu pada saat jam yang di anggap sudah aman diantaranya jam 01.00 – 04.00 yang dapat dipastikan sudah tidak ada para petugas kepolisian di tempat yang akan di jadikan arena balap motor.

2. Pemerintah daerah setempat mengadakan sarana atau sirkuit resmi, yang bisa dipakai oleh para pembalap liar menyalurkan hobi dan bakatnya agar tidak melakukan balap motor di jalan raya, dan tidak mengganggu para pengguna jalan yang lain. Karena jika balap motor liar yang dilakukan di jalan sebagian besar diisi dengan pertarungan uang, yang bias merugikan salah satu pihak, dan bias memicu terjadinya tawuran antara pengendara motor dan kelompok-kelompok yang ikut serta dalam balap moto, dengan diadakanya sirkuit resmi maka perjudian balap motor akan berkurang dikit demi sedikit, tidak dapat dipungkiri juga dari sisi pengadaan sirkuit ini bias ada bibit-bibit para pembalap motor bias membawa harum bangsa dan Negara, sebagai contoh Doni

Tata Pradita yang awalnya dari jalanan biasa melakukan hobinya menuju balapan yang resmi yaitu *Moto Grand prix*.

3. Dilakukanya penerapan pasal 303 KUHP yaitu tentang perjudian, disini para penjudi balap motor liar akan takut melakukan perjudian karena perbuatan mereka sudah melanggar hukum dan melakukan tindak pidana, karena disetiap balap motor yang dilakukan di jalan umum diisi dengan pertaruhan uang dan harta benda yang lain, pembuktitan perjudian ini sangat susah karena sulit ditemukanya barang bukti sebagai taruhan, disini para petugas kepolisian harus pandai-pandai dalam menangkap penjudi balap motor dikarenakan omset yang di pertaruhkan dalam perjudian ini sangat besar.

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.

Mengenai batasan perjudian sendiri diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagai berikut : “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya 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, ancaman pidana perjudian sebenarnya sudah cukup berat, yaitu dengan hukuman pidana paling lama 10 tahun atau denda sebanyak-banyak 25.000.000,00 (dua puluh lima juta rupiah).

Pasal 303 KUHP jo. Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 menyebutkan :

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat ijin :

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.

2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara.

3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.
(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencahariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencaharian itu. Meskipun masalah perjudian sudah diatur dalam peraturan perundang-undangan, tetapi baik dalam KUHP maupun UU No. 7 tahun 1974 ternyata masih mengandung beberapa kelemahan.⁶

Adapun beberapa kelemahannya adalah :

⁶ R.Soesilo Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

1. Perundang-undangan hanya mengatur perjudian yang dijadikan mata pencaharian, sehingga kalau seseorang melakukan perjudian yang bukan sebagai mata pencaharian maka dapat dijadikan celah hukum yang memungkinkan perjudian tidak dikenakan hukuman pidana
2. Perundang-undangan hanya mengatur tentang batas maksimal hukuman, tetapi tidak mengatur tentang batas minimal hukuman, sehingga dalam praktek peradilan, majelis hakim seringkali dalam putusannya sangat ringan hanya beberapa bulan saja atau malah dibebaskan
3. Pasal 303 bis ayat (1) angka 2, hanya dikenakan terhadap perjudian yang bersifat ilegal, sedangkan perjudian yang legal atau ada izin penguasa sebagai pengecualian sehingga tidak dapat dikenakan pidana terhadap pelakunya. Dalam praktek izin penguasa ini sangat mungkin disalahgunakan, seperti adanya KKN (*Korupsi, Kolusi dan Nepotisme*) dengan pejabat yang berwenang.

D. Kesimpulan

Dari uraian yang telah dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya mengenai tindak pidana perjudian melalui media kendaraan bermotor di kalangan remaja daerah jawa timur, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut:

A. Faktor yang menjadi penyebab tindak pidana perjudian melalui kendaraan bermotor di kalangan remaja, diantaranya : 1) untuk mencari kepuasan tersendiri, 2) sebagai sarana untuk mendapatkan uang secara

cepat, 3) sebagai ajang para remaja untuk menyalurkan bakat dalam melakukan balap motor, 4) untuk mewujudkan rasa penasaran mereka dalam mengetahui keahliannya dalam berkendara dengan cara kebut-kebutan, 5) semata-mata hanya karena mendapatkan rasa suatu kebanggaan dalam dirinya.

B. Manfaat yang bisa diambil dari balap motor liar, diantaranya : 1) sebagai lapangan bagi salah satu joki yang memanfaatkan keahliannya dalam mengendarai motor, 2) pemilik toko onderdil bisa mendapatkan pendapatan yang lebih dengan adanya balapan motor karena banyak kendaraan yang mengganti perlengkapannya di toko-toko onderdil, 3) pemasukan bagi para pemilik bengkel bertambah dikarenakan banyak para penjudi balap motor menggunakan jasa dari bengkel-bengkel tersebut, 4) menjadi hiburan tersendiri bagi masyarakat pecinta balap motor atau pengguna jalan umum yang tidak sengaja melintas.

Daftar Pustaka

Buku

- Adami Chazawi, *Kemahiran dan Keterampilan Praktik Hukum Pidana*, Bayumedia, Malang, 2007.
- Andi Hamzah, *Pengantar Hukum Pidana*, Ghalia, Jakarta, 1993.
- Edwin H. Suherland, *Azas-azas Kriminologi*, Bandung, 1996.
- Made Darma Weda, *Kriminologi*, Rajawali Press, Bandung 1995.
- Moeldjatno, *Azas-azas Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta, 1995.
- Noach. Simanjuntak. Pasaribu, *Kriminologi*, Tarsito, Bandung, 1984.
- Soekanto, *Kriminologi, Sebab, dan Penanggulangan Kejahatan*, Sinar Grafika, Jakarta, 1993.

Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, PT ERESKO, Bandung, 1986.

Peraturan Perundang-undangan

Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang : Perjudian.

Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang : Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

Lain-lain

www.ariefhikma.com. *Upaya Untuk Menghentikan Perjudian Balap Motor*, Diakses 13 Januari 2011.

www.astra-honda.com. *Penyaluran Bakat Balap Motor Liar*. Diakses tanggal 14 Januari, 2011.

www.hukumonline.com. Definisi Pidana, Diakses tanggal 5 Januari 2010

www.mediaindonesia.com. *Cara penhambat balap motor*, diakses tanggal 13 Januari 2011.

Wawancara Anugerah Dedik ; Joki Balap Motor Jombang tanggal 18 Januari 2010.

Wawancara Beni Hidayat ; Pemilik Bengkel Jombang 18 Januari 2010 .

Wawancara Evi Marfuah ; Pegawai disebuah toko Onderdil, Mojokerto tanggal 16 Januari 2011.

Wawancara Hendrik alias Soto pemilik bengkel HMS (Hendrik motor sport) Sidoarjo 5 Januari 2011.

Wawancara Mudlofar ; Penggemar Balap Motor, Gresik 8 Januari 2011.

Wawancara Rochim alias Ocim ; Montir, Mojokerto 7 Januari 2011.

Wawancara Wahyudi Lucki ; Montir Gresik 8 Januari 2011.