

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan negara hukum dan tidak berdasar atas kekuasaan, sesuai yang tertuang dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-undang Dasar 1945 perubahan keempat. Ketentuan dari Pasal tersebut merupakan landasan Konstitusional negara Indonesia, oleh karena itu hukum menjadi satu-satunya aturan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, oleh karena itu negara wajib mengatur segala sesuatu yang terjadi di negaranya, baik itu perbuatan yang dilakukan oleh negara, warga negara, maupun warga negara lain tanpa terkecuali. Semua perbuatan yang dilakukan tersebut, harus sesuai dengan ketentuan aturan atau peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hukum Pidana mencakup berbagai macam peraturan, diantaranya yaitu kejahatan dan pelanggaran. Hukum Pidana di Indonesia telah dikodifikasikan menjadi KUHP atau Kitab Undang-undang Hukum Pidana yang merupakan peninggalan dari Belanda, yang sebelumnya biasa dikenal dengan sebutan "*Wetboek van Strafrecht*". KUHP menjadi kitab undang-undang yang berlaku dan sebagai dasar hukum pidana di Indonesia, oleh karena itu segala perbuatan yang bertentangan dengan aturan yang ada dalam KUHP menjadi sebuah pelanggaran atau kejahatan.

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai kejahatan dan melanggar aturan hukum pidana apabila suatu perbuatan tersebut menimbulkan

kerugian bagi orang lain, kemudian diatur dalam KUHP, dan ada niat dari perbuatan tersebut. Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai kejahatan apabila telah diatur dalam KUHP, hal tersebut berdasarkan Asas Legalitas yaitu tiada suatu perbuatan dapat dipidana kecuali atas kekuatan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada, sebelum perbuatan dilakukan.¹

Salah satu kejahatan yang diatur dalam KUHP adalah perjudian. Perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, dengan ancaman pidana paling lama yaitu 10 (Sepuluh) tahun. Perjudian menjadi sebuah kejahatan karena perjudian tersebut dapat menimbulkan kerugian bagi orang lain, menimbulkan dampak yang buruk bagi orang lain atau diri sendiri maupun bagi bangsa dan negara. Judi akan mendidik dan mengajarkan masyarakat untuk mencari uang dengan cara peruntungan, hal tersebut akan mendorong masyarakat menjadi pribadi yang malas, malas untuk bekerja. Jadi perjudian juga dapat meningkatkan angka pengangguran yang ada di Indonesia. Sehingga perjudian menjadi salah satu penyakit masyarakat yang susah untuk disembuhkan ataupun untuk di tanggulangi. Judi bertentangan dengan agama, kesusilaan, moral Pancasila, serta dapat membahayakan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

Perjudian sudah dikenal dari usia anak-anak sampai dengan usia dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. Judi itu sendiri mempunyai dampak yang buruk bagi pemainnya, yaitu pemain judi menjadi kecanduan

¹ Pasal 1 ayat (1) KUHP

sama halnya dengan narkoba, para pemain cenderung akan mengulanginya apabila perbuatan yang ia lakukan tersebut dapat membuatnya menjadi senang dan menimbulkan rasa penasaran walaupun hal tersebut bertentangan dengan aturan hukum pidana dan merupakan sebuah tindak pidana atau kejahatan. Kebanyakan pemain judi akan menjadi semakin penasaran apabila mengalami kekalahan. Hal tersebut akan mendorong pemain judi tersebut untuk melakukan tindak pidana yang lainnya, seperti halnya mencuri. Apabila penjudi tersebut sudah merasa terdesak karena sudah tidak mempunyai uang lagi untuk berjudi, maka akan mendorong untuk melakukan pencurian, karena keterbatasan uang yang dimiliki dan besarnya rasa ingin berjudi, maka ia akan melakukan hal apapun agar keinginannya itu terpenuhi.

Judi dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan dengan berbagai media. Secara konvensional, perjudian dapat dilakukan dengan bertatap muka atau berkumpul antara satu orang dengan orang yang lain di suatu tempat tertentu. Dengan cara tersebut, para pemain judi dapat memasang taruhan secara langsung, akan tetapi judi secara konvensional ini tidak mengharuskan taruhannya berupa uang, bisa berupa koin dengan menukarkan uang terlebih dahulu. Di Indonesia judi secara konvensional lebih gampang diketahui, dapat dilihat dari berbagai kasus tindak pidana perjudian di semua tempat di Indonesia, baik itu kota maupun desa. Ribuan tindak pidana perjudian terjadi di Indonesia.

Di era globalisasi ini, teknologi semakin berkembang pesat. Fenomena ini tidak hanya terjadi di Indonesia saja, akan tetapi teknologi informasi ini telah merebak keseluruh penjuru dunia. Pada saat ini, teknologi menjadi kebutuhan utama masyarakat dunia, karena teknologi dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat, yaitu masyarakat dapat dengan mudah memperoleh informasi melalui internet, bahkan untuk saling bertukar informasi. Teknologi informasi berhasil memicu perubahan tatanan kebutuhan hidup masyarakat khususnya pada bidang sosial dan ekonomi, sebelum era globalisasi ini masyarakat bertransaksi maupun bersosialisasi dengan orang lain secara langsung atau secara konvensional.²

Sebagai salah satu unsur penentu perkembangan, teknologi informasi tersebut akan dapat mengubah perilaku masyarakat, dan akan menyebabkan dunia menjadi tanpa batas. Perubahan-perubahan sosial terjadi sangat cepat, sehingga teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan keuntungan, teknologi informasi ini juga memberikan dampak yang buruk apabila digunakan secara salah, seperti halnya untuk sarana melakukan perbuatan melawan hukum atau melakukan kejahatan dan pelanggaran.³ Pada masyarakat modern saat ini, kejahatan dapat dilakukan dimana saja, termasuk dalam ruang maya (*Cyberspace*) atau sering kita sebut dengan dunia maya, hal tersebut dapat

² Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hlm.2

³*Ibid.*

terjadi karena pada era globalisasi ini membuka peluang untuk terjadinya beberapa kejahatan baru, dengan cara yang baru dan bervariasi.⁴

Kejahatan baru yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi tersebut, salah satunya adalah perjudian secara *online*. Dengan berkembangnya teknologi informasi ini, perjudian secara *online* ini tidak memerlukan tempat atau arena untuk berjudi berbeda dengan judi secara konvensional yang memerlukan suatu tempat untuk berkumpul dan berjudi. Pada perjudian secara *online* ini, para pemain hanya perlu mengunjungi tempat perjudian pada situs judi *online* yang dapat ditemukan secara mudah di internet dan siapa saja dapat mengaksesnya secara mudah.⁵ Para pengamat mengemukakan, bahwa pendapatan dari perjudian yang dilakukan secara resmi (*legal gambling*), yaitu perjudian konvensional mencapai \$ 3 miliar dalam setahun pada tahun 1976, kemudian pada tahun 1994 pendapatan dari judi konvensional secara resmi meningkat mencapai \$ 39,9 miliar per tahun, hal tersebutlah yang dapat mendorong terjadinya perjudian secara online melalui internet dan menjadi berkembang pesat.⁶ Oleh karena itu orang-orang akan cenderung lebih tertarik menggunakan sarana internet untuk berjudi, selain mudah dan tidak memerlukan tempat untuk berkumpul satu sama lain, judi secara *online* lebih aman dan dapat dibilang tersembunyi.

⁴ Widodo, 2013, *Memerangi Cybercrime: Karakteristik, Motivasi, dan Strategi Penanganannya dalam Perspektif Kriminologi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm. 1.

⁵ Josua Sitompul, 2012, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw (Tinjauan Aspek Hukum Pidana)*, Jakarta: Tatanusa, hlm.1

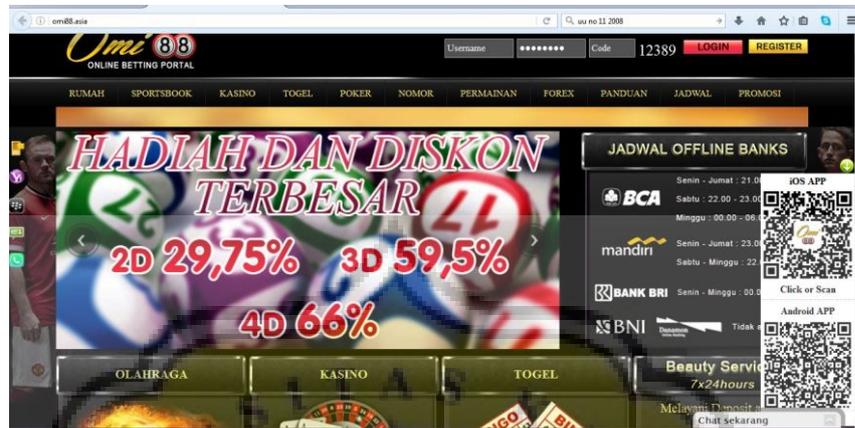
⁶ Budi Suhariyanto, *Op.cit.*, hlm.113

Perjudian secara *online* maupun secara konvensional dilarang di negara Indonesia. Judi *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU No 19 Tahun 2016) yang menyebutkan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian“. Ancaman pidana bagi pelanggaran terhadap Pasal 27 ayat (2), diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016, yaitu pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Faktanya meskipun perjudian secara *online* sudah diatur dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, judi *online* ini belum bisa secara mudah untuk ditegakkan karena pemerintah dan perangkat hukumnya belum mampu mengimbangi teknik kejahatan dengan sarana teknologi informasi pada khususnya internet. Masih banyak pelaku judi *online* yang belum bisa ditangkap oleh aparat penegak hukum yang ada di Indonesia. Aparat penegak hukum lebih cenderung menggunakan Pasal 303 KUHP untuk menjerat para pelaku judi *online*.

Berdasarkan pra penelitian, peneliti menemukan bahwa masih banyak *website* perjudian yang muncul setiap harinya di internet, seperti

poker *online*, judi bola *online*, yang dapat ditemukan dalam berbagai situs, seperti omi88.asia, <http://luxury138dd.com> , <http://www.betking88.net>.



Gambar .1. contoh situs judi *online* omi88.asia⁷

Pada situs judi *online* omi88.asia, terdapat berbagai menu didalamnya yaitu sebagai berikut:

- (1) Kolom *username* dan *password* untuk *login member* pada situs judi *online* tersebut;
- (2) Kolom *register*, *register* adalah pendaftaran untuk pemain baru yang belum tercatat sebagai *member* pada situs judi *online* tersebut;
- (3) Terdapat menu rumah, sportsbook, kasino, togel, poker, nomor, permainan, forex, panduan, jadwal dan promosi;
- (4) Pada situs tersebut juga terdapat berbagai jadwal bank, diantaranya yaitu BCA, BRI, Bank Mandiri, dan Bank Danamon. Jadwal bank tersebut memiliki jadwal yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Beberapa bank tersebut digunakan untuk melakukan transaksi uang melalui

⁷ Diakses dari Omi88.asia pada tanggal 9 Januari 2017

transfer bank sebelum melakukan permainan, hal tersebut sering disebut dengan deposit.

Ada beberapa kasus sebagai contoh tindak pidana perjudian secara *online* yang seharusnya dapat dipidana dan dijatuhi hukuman menurut ketentuan yang ada dalam Undang-undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang sekarang telah diubah menjadi UU No.19 Tahun 2016, akan tetapi oleh aparat penegak hukum para pemain judi *online* tersebut dipidana berdasarkan ketentuan yang ada di KUHP, sebagai contoh, yaitu:

- (a) Pada bulan April 2016, Satuan Reskrim Polres Kendal meringkus pengepul judi *online* yang beromzet puluhan juta rupiah, yaitu Ahmad Romadhon, Agustinus Rido Saparua, dan Suroso, ketiga dijerat dengan Pasal 303 KUHP dengan ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun.⁸
- (b) Pada bulan Agustus tahun 2012 Pengadilan Negeri Medan menjatuhkan vonis kepada sebelas terdakwa judi poker *online* dijejaring sosial media *Facebook* mereka dijatuhi hukuman pidana penjara 4 (empat) bulan 10 (sepuluh) hari. Kesebelas terdakwa tersebut dinyatakan secara sah dan meyakinkan telah

⁸Otaki Judi Online Beromzet Puluhan Juta, Ahok Diuber Polisi Kendal, diakses pada tanggal 28 Oktober 2016, metrosemarang.com. Pasal 303: Dengan sengaja menawarkan atau membawikan kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya suatu tata cara.

melakukan tindak pidana perjudian judi poker *online* di *Facebook*, yang melanggar Pasal 303 ayat (1) KUHP.⁹

Dari beberapa contoh kasus tindak pidana perjudian secara *online* tersebut, aparat penegak hukum baik itu polisi, jaksa, maupun hakim lebih cenderung menggunakan pasal yang ada dalam KUHP, yaitu Pasal 303 KUHP, bukan dengan menggunakan Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; padahal dapat kita lihat dalam Pasal 303 KUHP, para pelaku tindak pidana perjudian hanya dapat dijatuhi hukuman secara alternatif, yaitu pidana penjara atau denda. Sedangkan apabila menggunakan Pasal 27 ayat (2) *juncto* Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pelaku tindak pidana perjudian secara *online* dijatuhi hukuman secara alternatif kumulatif, yaitu pidana penjara dan denda. Pidana yang ada dalam UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik lebih berat dibandingkan dengan pidana pada KUHP, hal tersebut akan membuat para pelaku menjadi jera.

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti terdorong untuk menulis dan melakukan penelitian dengan judul **“PENEGAKAN HUKUM OLEH**

⁹ Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm.139. Pasal 303 KUHP: Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu

KEPOLISIAN REPUBLIK INDONESIA TERHADAP TINDAK PIDANA PERJUDIAN SECARA ONLINE PADA TAHAP PENYIDIKAN (Studi Kasus Di Polda Jawa Tengah)“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini akan difokuskan pada pokok-pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara penegakan hukum oleh pihak Kepolisian Republik Indonesiaterhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan di Polda Jawa Tengah?
2. Apa saja yang menjadi kendala dalam penegakan hukum oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan di Polda Jawa Tengah?

C. Pembatasan Masalah

Agar Peneliti dapat mencapai sasaran seperti yang diharapkan, maka perlu ada pembatasan masalah supaya permasalahan tidak menjadi luas ruang lingkupnya. Dalam Penelitian skripsi ini pembatasan masalahnya adalah tindak pidana perjudian secara *online* melalui situs-situs internet.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh Peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan di Polda Jawa Tengah.
2. Untuk mengetahui kendala yang timbul saat melakukan penegakan hukum oleh Kepolisian Republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan di Polda Jawa Tengah.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari segi teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan membantu masukan bagi perkembangan hukum pidana di Indonesia, dan dapat menambah bahan-bahan kajian terhadap tindak pidana perjudian secara *online*.

2. Dari segi praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi aparat penegak hukum dan masyarakat agar dapat menjadi masukan dalam meningkatkan upaya untuk penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, sehingga perjudian secara *online* dapat ditegakkan atau di *minimalisir* .

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data secara lengkap dan dapat dipercaya kebenarannya, serta untuk memperoleh gambaran yang jelas dan cukup mengenai permasalahan, sehingga Peneliti melakukan penelitian dengan metode sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka metode pendekatan yang digunakan oleh Peneliti dalam penelitian ini ialah metode kualitatif. Metode ini menggunakan interaksi langsung antara peneliti dengan sumber data, yaitu: polisi khususnya Ditreskrimsus PoldaJatengunit *cybercrime*, pakar IT.

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis. Deskriptif analitis merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran tentang permasalahan dan objek yang diteliti secara lebih jelas, menyeluruh dan rinci, yang kemudian dianalisis dengan undang-undang terkait. Deskriptif dilakukan terhadap penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, serta kendala atau hambatan yang timbul dalam penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* pada tahap penyidikan khususnya di wilayah Jawa Tengah.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan Peneliti adalah seluruh informasi yang terkait tentang cara penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online* oleh Kepolisian Republik Indonesia khususnya tindak pidana perjudian secara *online* yang terjadi di wilayah Polda Jawa Tengah, dengan elemen penelitian sebagai berikut: *website*, kasus judi *online* di Jawa Tengah, dan aparat kepolisian dalam upaya penegakan hukum judi *online*.

4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan dengan cara mengumpulkan data sekunder yang terdapat dalam dalam buku, literatur, perundang-undangan, majalah, teori dan pendapat para ahli, serta makalah yang berhubungan dengan penelitian ini. Data sekunder terdiri dari:

1) Bahan hukum primer

1.1 Peraturan Dasar (Undang-undang Dasar 1945);

1.2 KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana);

1.3 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981
tentang Kitab Undang-undang Hukum
Acara Pidana;

1.4 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008
tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik

1.5 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016
tentang Perubahan atas Undang-undang
Nomor 11 Tahun 2008 tentang
Informasi dan Transaksi Elektronik;

1.6 Undang-undang Nomor 2 Tahun 2002
tentang Kepolisian Republik Indonesia.

1.7 Peraturan Kapolri Nomor 22 Tahun
2010 tentang Susunan Organisasi dan
Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian
Daerah.

1.8 Peraturan Kepala Badan Reserse
Kriminal Kepolisian Republik
Indonesia Nomor 4 Tahun 2014
tentang Standar Operasional Prosedur
Pengawasan Penyidikan Tindak
Pidana.

1.9 Peraturan Kapolri Nomor 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana.

2) Bahan hukum sekunder

2.1 Karya-karya ilmiah;

2.2 Hasil-hasil penelitian;

2.3 Internet.

b. Studi Lapangan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data primer yang diperoleh dari langsung dari lapangan penelitian. Data primer tersebut diperoleh dari wawancara. Wawancara akan dilakukan dengan polisi pada Ditreskrimsus PoldaJateng Unit *Cybercrime*, Pakar IT.

5. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari penelitian yang telah terkumpul melalui kegiatan pengumpulan data, kemudian diolah dengan teknik *editing* dan diperiksa, kemudian setelah proses pengolahan data selesai dan untuk menjawab pertanyaan penelitian maka data akan disusun secara sistematis, dan disajikan dalam bentuk uraian-uraian.¹⁰

¹⁰ Petrus Soerjowinoto dkk, 2014, *Metode Penulisan Karya Hukum*, Semarang: Fakultas Hukum Unika Soegijapranata, hlm.56

6. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari hasil pengumpulan data, baik itu dari bahan hukum primer maupun sekunder, serta hasil dari wawancara dengan narasumber. Analisis data dilakukan secara kualitatif menguraikan data secara sistematis dan disajikan dalam bentuk uraian-uraian dan dilaporkan dalam bentuk hasil penelitian dalam bentuk Skripsi.

G. Sistematika Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang penelitian dan rumusan masalah, sistematika Penelitian yang digunakan oleh Peneliti adalah sebagai berikut:

BAB I :BAB I merupakan bab mengenai Pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika Penelitian.

BAB II : BAB II merupakan bab mengenai Tinjauan Pustaka yang terdiri dari pengertian penegakan hukum, Kepolisian Republik Indonesia, penyelidikan dan penyidikan beserta tugas dan kewenangannya,tindak pidana teknologi informasi, pengertian perjudian konvensional dan *online*, unsur-unsur tindak pidana perjudian secara konvensional dan secara *online*.

BAB II : BAB III merupakan bab mengenai Pembahasan yang terdiri dari pembahasan penelitian dan hasil penelitian yang meliputi: cara penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan; kemudian kendala yang timbul saat dilakukan penegakan hukum oleh kepolisian republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan.

BAB IV : BAB IV merupakan bab Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang diberikan oleh Peneliti.

