

### **BAB III**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Profil Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Jawa Tengah**

Sebelum membahas mengenai penegakan hukum oleh Kepolisian Republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan, Peneliti akan menguraikan profil mengenai Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Jawa Tengah (Ditreskrimsus PoldaJateng) sebagai unit yang menangani masalah perjudian secara *online* terlebih dahulu. Peneliti melakukan penelitian di Ditreskrimsus PoldaJateng, karena tindak pidana perjudian secara *online* merupakan suatu tindak pidana khusus, yang merupakan suatu bagian dari tindak pidana teknologi informasi (*cybercrime*).

Direktorat Reserse Kriminal Khusus yang biasa disebut dengan Ditreskrimsus terdapat pada tingkat Polda. Ditreskrimsus dibentuk berdasarkan UU Kepolisian dan Peraturan Kapolri No. 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah. Ditreskrimsus ada disetiap Polda (Kepolisian Daerah) termasuk di Jawa Tengah dan semua provinsi yang ada di Indonesia. Ditreskrimsus merupakan salah satu unsur pelaksana tugas pokok pada tingkat Polda yang berada dibawah Kapolda. Mengenai tugas, fungsi, struktur organisasi dari Ditreskrimsus diatur pada Pasal 139 sampai dengan Pasal 147 Perkap No.22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada

Tingkat Kepolisian Daerah. Berikut lokasi, tugas, fungsi, dan bagian dari Direskrimsus:<sup>31</sup>

### **1. Lokasi**

Ditreskrimsus PoldaJateng terletak diwilayah hukum Polda Jawa Tengah, yang terletak di Jl. Sukun Raya No. 46, Sronol Wetan, Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah.

### **2. Tugas**

Ditreskrimsus PoldaJateng bertugas untuk menyelenggarakan penyelidikan dan penyidikan pada tindak pidana khusus, koordinasi, pengawasan operasional, dan administrasi penyidikan PPNS sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

### **3. Fungsi**

Untuk melaksanakan tugas yang telah disebutkan di atas Ditreskrimsus PoldaJateng menyelenggarakan fungsi:

- (a) Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, antara lain tindak pidana ekonomi, korupsi, dan tindak pidana tertentu di daerah atau wilayah hukum Polda Jawa Tengah;

---

<sup>31</sup> Sumber: Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah

- (b) Penganalisisan kasus beserta penanganannya, serta mempelajari dan mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas Ditreskrimsus;
- (c) Pembinaan teknis, koordinasi, dan pengawasan operasional, serta administrasi penyidikan oleh PPNS;
- (d) Pelaksanaan pengawasan penyidikan tindak pidana khusus di lingkungan Polda;
- (e) Pengumpulan dan pengolahan data serta menyajikan informasidan dokumentasi program kegiatan Ditreskrimsus.

**(1) Ditreskrimsus terdiri dari:**

- (a) Subbagian Perencanaan dan Administrasi (Subbagrenmin);

Pasal 142 ayat (1) Perkap No 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada TingkatKepolisian Daerah menyebutkan tugas dari Subbagrenmin, yaitu sebagai berikut:

Subbagrenmin bertugas menyusun perencanaan program kerja dan anggaran, manajemen Sarpras, personel dan kinerja, serta mengelola keuangan dan pelayanan ketatausahaan dan urusan dalam lingkungan Ditreskrimsus

(b) Bagian Pembinaan Operasional (Bagbinopsnal);

Pasal 143 ayat (1) Perkap No 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah menyebutkan tugas dari Bagbinopsnal, yaitu sebagai berikut:

1. melaksanakan pembinaan Ditreskrimsus melalui analisis dan gelar perkara beserta penanganannya;
2. mempelajari dan mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas penyelidikan dan penyidikan;
3. melaksanakan latihan fungsi, serta menghimpun dan memelihara berkas perkara yang telah selesai diproses dan bahan literatur yang terkait; dan
4. mengumpulkan dan mengolah data, serta menyajikan informasi dan dokumentasi program kegiatan Ditreskrimsus.

(c) Bagian Pengawas Penyidikan (Bagwassidik);

Pasal 144 ayat (1) Perkap No 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah menyebutkan tugas dari Bagwassidik, yaitu sebagai berikut:

Bagwassidik bertugas melakukan koordinasi dan pengawasan proses penyidikan tindak pidana di lingkungan Ditreskrimsus, serta menindaklanjuti terhadap pengaduan masyarakat yang terkait dengan proses penyidikan.

(d) Seksi Koordinasi dan Pengawasan Penyidik Pegawai Negeri Sipil (Sikorwas PPNS);

Pasal 145 ayat (1) Perkap No 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah menyebutkan tugas dari Sikorwas PPNS, yaitu sebagai berikut:

Sikorwas PPNS bertugas melaksanakan koordinasi dan pengawasan penyidikan termasuk pemberian bimbingan teknis dan taktis serta bantuan konsultasi penyidikan kepada PPNS.

(e) Sub Direktorat (Subdit).

Pasal 146 ayat (1) Perkap No 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah menyebutkan tugas dari Subdit, yaitu subdit bertugas melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana yang terjadi di daerah hukum Polda.

Pada bagian-bagian Ditreskrimsus PoldaJateng terdapat Subdit. Terkait dengan Penegakan hukum oleh pihak Kepolisian Republik Indonesia terhadap tindak pidana perjudian secara *online* pada tahap penyidikan, Subdit yang menangani tentang perkara tindak pidana perjudian secara *online* adalah Unit 4 *cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng.

Berdasarkan wawancara dengan Kanit 4 subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng Kopol Andis Arfan Tofani, Unit 4 Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng mempunyai tugas yaitu melakukan penyelidikan dan

penyidikan terhadap suatu tindak pidana khusus yang menggunakan sarana Informasi dan Transaksi Elektronik di wilayah hukum Polda Jawa Tengah, berikut tugas-tugas Unit 4 Subdit II Ditreskrim Polda Jateng, antara lain:

- (1) Penyidikan kasus-kasus yang berhubungan dengan transaksi elektronik seperti *carding*<sup>32</sup>, *money laundering*<sup>33</sup>, pasar modal, pajak, perbankan, dll;
- (2) Penyidikan kasus-kasus yang berhubungan dengan teknologi komunikasi dan informasi meliputi penyadapan telepon, penyalahgunaan VoIP<sup>34</sup>, penipuan melalui telepon genggam;
- (3) Penyelidikan kejahatan yang menggunakan fasilitas internet seperti *cyber gambling*<sup>35</sup>, *cyber terrorism*<sup>36</sup>, *cyber fraud*<sup>37</sup>, *cyber sex*<sup>38</sup>, *cyber narcotism*<sup>39</sup>, *cyber smuggling*<sup>40</sup>, *cyber*

---

<sup>32</sup>*Carding* atau sering disebut dengan *credit card fraud* merupakan melibatkan berbagai macam aktivitas yang melibatkan kartu kredit. *Carding* muncul ketika seseorang yang bukan pemilik kartu kredit menggunakan kartu kredit tersebut secara melawan hukum. (Sumber : Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, Op.Cit., hlm. 26)

<sup>33</sup>*Money laundering* (pencucian uang) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menyembunyikan, memindahkan atau menggunakan hasil dari suatu tindak pidana seperti tindak pidana ekonomi, korupsi, tindak pidana perdagangan narkoba dsb atau melibatkan aset maupun pendapatan yang disembunyikan asal usulnya sehingga tidak dapat terdeteksi aset tersebut berasal dari kegiatan ilegal atau melawan hukum, yang kemudian diubah menjadi aset yang berasal dari sumber yang sah atau legal. Lihat **Muhammad Fuat Widyaiswara**, *Mengenal Proses Pencucian Uang ( Money Laundering) dari Hasil Tindak Pidana*, Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pengawasan BPKP dalam [pusdiklatwas.bpkp.go.id](http://pusdiklatwas.bpkp.go.id).

<sup>34</sup> VoIP (*Voice over Internet Protocol*) adalah suatu bentuk komunikasi yang memungkinkan seseorang untuk membuat panggilan telepon melalui koneksi internet *broadband* dan bukan melalui saluran telepon analog seperti biasa. Lihat **Matthew Desantis**, *Understanding Voice over Internet Protocol (VoIP)*, US-CERT a government organization dalam [www.us-cert.gov](http://www.us-cert.gov)

<sup>35</sup>*Cyber gambling* biasa disebut dengan judi *online* yaitu permainan judi yang dilakukan dengan menggunakan sarana teknologi informasi seperti menggunakan internet atau jaringan komputer.

<sup>36</sup>*Cyber terrorism* adalah tindak pidana terorisme berbasis teknologi informasi di mana para teroris menggunakan dunia maya untuk melawan otoritas suatu negara dan pemerintah, serangan yang dilakukan seperti menyerang data, pencurian data dan kerusakan layanan, atau mensabotase melalui internet dan komputer untuk memanipulasi atau menonaktifkan infrastruktur. Lihat **Mitko Bogdanoski and Drage Petreski**, *Cyber Terrorism-Global Security Threat*, International Scientific Defence, Security and Peace Journal dalam [eprints.ugd.edu.mk](http://eprints.ugd.edu.mk)

<sup>37</sup>*Cyber fraud* atau *internet fraud* adalah mengacu kepada semua jenis penipuan yang menggunakan sarana *email*, situs web, atau *chat room* untuk melakukan penipuan kepada para korban, dan untuk melakukan transaksi penipuan melalui jaringan komputer atau internet. Lihat **Australian Federal Police**, *Internet Fraud*, dalam [www.police.act.gov.au](http://www.police.act.gov.au)

<sup>38</sup>*Cyber Sex* adalah percakapan seksual yang dilakukan oleh dua orang atau lebih melalui jaringan komputer atau internet untuk memenuhi keinginan kenikmatan seksual. Lihat **Grace Tanimoonwo Fasugba Idowu And Siti Aishah Hassan**, *Cybersex: Advantages And Disadvantages*, IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) dalam [www.iosrjournals.org](http://www.iosrjournals.org)

<sup>39</sup>*Cyber Narcotism* adalah peredaran atau jual beli narkoba menggunakan sarana internet atau melalui dunia maya.

- attacks on critical infrastructure*<sup>41</sup>, *cyber blackmail*<sup>42</sup>, *cyber threatening*<sup>43</sup>, pencurian data, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik,dll;
- (4) Penyidikan kejahatan komputer: masuk ke sistem secara ilegal,*Ddos attack*<sup>44</sup>, *hacking*,<sup>45</sup>*tracking,phreaking*<sup>46</sup>, membuat dan menyebarkan yang bersifat merusak, *maliciouscode all viruses*,<sup>47</sup>*worm*,<sup>48</sup>*rabbits*,<sup>49</sup>,*trojan*,<sup>50</sup> dll;

<sup>40</sup>*Cyber Smuggling* (penyelundupan) adalah penyelundupan gambar-gambar berkonten porno melalui jaringan internet. (Sumber: Widodo, 2013, *Memerang cybercrime.....,Op.Cit.*, hlm.140)

<sup>41</sup>*Cyber Attacks on Critical Infrastructure* (penyerangan terhadap infrastruktur penting)

<sup>42</sup>*Cyber blackmail* adalah tindakan pengancaman yang dilakukan dengan cara membagikan informasi tentang seseorang kepada publik, baik itu teman atau keluarga, kecuali permintaan dipenuhi atau telah membayarkan uang kepada si pemeras, Lihat *Cyber-blackmail: How to keep safe and deal with it* dalam [www.thejohnroan.greenwich.sch.uk](http://www.thejohnroan.greenwich.sch.uk)

<sup>43</sup>*Cyber Threatening* (pengancaman) adalah mengancam seseorang melalui jaringan komputer yang menyebabkan suatu ketakutan berkaitan dengan keselamatannya maupun keselamatan orang lain. Lihat **National Crime Prevention Council**, *Cybercrime*, dalam <http://www.ncpc.org>

<sup>44</sup>*DDos attack* adalah perusakan suatu sistem di mana para pelaku menyerang situs pihak lain untuk mengganggu atau menghentikan pengoperasian terhadap suatu sistem atau jaringan komputer menjadi rusak. *DdoS attack* dilakukan oleh beberapa *cracker*. (Sumber: Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang.....,Op.cit.*, hlm. 88)

<sup>45</sup>*Hacking* adalah sebuah kegiatan atau perbuatan yang melawan hukum yaitu melakukan penyambungan dengan cara menambah terminal komputer baru pada sistem jaringan komputer dengan tanpa izin dari pemilik jaringan komputer tersebut. (Sumber: Niniek Suparni, 2009, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 196)

<sup>46</sup>*Phreaking* adalah penggunaan jaringan internet milik pihak lain tanpa hak (melawan hukum) yang dilakukan secara ilegal. (Sumber: Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang.....,Op.cit.*, hlm. 256)

<sup>47</sup>*Malicious code all viruses* atau sering disebut dengan *malware* adalah suatu perangkat lunak atau program komputer yang digunakan untuk melakukan tindakan berbahaya yaitu dengan cara menginstal *malware* tersebut pada komputer sehingga dapat mengontrol dan menyerang komputer milik pihak lain. Lihat **The SANS institute**, *What is Malware*, dalam [securingthehuman.sans.org](http://securingthehuman.sans.org)

<sup>48</sup>*Worm* adalah Pengebaran virus untuk mengganggu data atau sistem kerja komputer yang dilakukan melalui jaringan internet maupun pada *Local Area Network* (LAN) tertentu melalui media komputer. (Sumber: Widodo, 2013, *Hukum Pidana di Bidang.....,Op.cit.*, hlm. 62)

<sup>49</sup>*Rabbits* adalah semacam virus yang merupakan kode berbahaya yang dirancang untuk jumlah besar dari sumber daya sistem yang seperti pesan atau ruang file dengan menjalankannya secara bersama-sama. Lihat **Hossein Rouhani Zeidanloo, S.Farzaneh Tabatabaei, Payam Vahdani Amoliand Atefeh Tajpour**, *All About Malwares (Malicious Code)*, dalam [pdfs.semanticscholar.org](http://pdfs.semanticscholar.org)

<sup>50</sup> *Trojan* adalah suatu prosedur untuk melakukan penambahan, pengurangan maupun mengubah intruksi pada sebuah program, agar program tersebut menjalankan tugas yang tidak sah atau ilegal. (Sumber: Niniek Suparni, *Op.cit.*)

- (5) Penyidikan kasus-kasus yang berhubungan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI), *pirated software*<sup>51</sup>, rekaman suara, merubah tampilan *website*, dll;<sup>52</sup>

Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng mempunyai tugas dalam hal digital forensik, yaitu melakukan pengambilan data-data yang dibutuhkan dari suatu perangkat elektronik seperti komputer, *handphone*, memory eksternal (MMC) dan media penyimpanan lainnya menggunakan alat khusus (*Universal Forensic Electronic Data*) yang kemudian dari hasil pengambilan data digital tersebut, oleh petugas dilakukan analisa sebagai bahan penyelidikan dalam mengungkap suatu perkara pidana.

#### **B. Penegakan Hukum oleh Kepolisian Republik Indonesia Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara *Online* pada Tahap Penyidikan di Polda Jawa Tengah**

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diperoleh peneliti, pada tahun 2016 hanya ditemukan satu tindak pidana perjudian secara *online*.<sup>53</sup> Tindak pidana perjudian secara *online* tersebut terjadi di wilayah kabupaten Kendal yang merupakan wilayah hukum Polda Jawa Tengah, perjudian *online* tersebut diungkap oleh Unit 4 *Cybercrime* Subdit II

---

<sup>51</sup> *Pirated software* adalah kegiatan menyalin, mendistribusikan, atau menggunakan perangkat lunak secara ilegal. Lihat The OLRC News, *What is Software Piracy?* dalam <http://literacy.kent.edu>.

<sup>52</sup> Andis Arfan Tofani, Wawancara, Kanit 4 Subdit II, Penyidik di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, 15 Desember 2016

<sup>53</sup> Meskipun hanya ditemukan satu tindak pidana judi *online*, namun maraknya *website* judi *online* di internet menunjukkan bahwa pencegahan terhadap tindak pidana ini masih kurang, sekaligus menunjukkan bahwa ada semacam “ketidak pedulian” penegak hukum terhadap permasalahan ini.



Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah pada awal tahun 2016. Jenis judi *online* yang dilakukan oleh pelaku adalah judi togel *online*.

Kronologi dari kasus tersebut ialah dimana bandar judi tersebut menggunakan sarana SMS (*Short Messsege Service*) untuk melakukan kegiatan perjudian. Para pembeli atau pemasang togel apabila melakukan pemasangan judi togel tersebut melalui sms kepada bandarnya, kemudian bandar Judi togel *online* tersebut menginduk ke *website* judi togel *online* yang berada diluar negeri, angka-angka yang sudah dipasang oleh pembeli melalui bandarnya dan dipasang di *website* judi togel *online* tersebut. Peneliti berupaya menanyakan tentang identitas dari pelaku judi togel *online* tersebut, pelaku judi *online* tersebut berjumlah dua orang dan berinisial “M” dan “E”, kedua pelaku tersebut adalah bandar judi togel *online*.

Penyidik menerapkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE dan Pasal 303 KUHP untuk Tindak Pidana Perjudian secara *online* yang dilakukan oleh M dan E tersebut. Walaupun sudah ada peraturan yang mengatur tentang perjudian secara *online*, penyidik tetap mencantumkan Pasal 303 KUHP sebagai salah satu pasal yang dilanggar oleh M dan E. Padahal Pasal 303 KUHP merupakan pasal yang mengatur tentang perjudian secara konvensional.

Penerapan Pasal 303 KUHP pada tindak pidana perjudian secara *online* sebenarnya kurang tepat karena pada Pasal 303 KUHP tidak diatur mengenai unsur-unsur teknologi informasi, sedangkan yang dinamakan

sebagai tindak pidana perjudian secara *online* pasti menggunakan sarana teknologi informasi, baik itu melalui SMS, internet, dan sebagainya. Menurut Peneliti seharusnya pasal yang dikenakan oleh penyidik terhadap para pelaku tindak pidana perjudian secara *online* Pasal 27 ayat (2) UU ITE tidak perlu menggunakan Pasal 303 KUHP lagi. Karena sanksi pidana pada UU ITE lebih berat dibandingkan Pasal 303 KUHP, sehingga diharapkan dapat memberikan efek jera terhadap para pelaku,

Peneliti bertanya mengenai perkembangan kasus tindak pidana perjudian secara *online* tersebut, menurut salah satu penyidik pembantu Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah Bigadir Dading Setiawan mengatakan:

Perkembangan kasus mengenai judi online tersebut sudah selesai, dalam arti penyidik telah melimpahkan perkara tersebut ke kejaksaan dan sudah diterima di kejaksaan. Sehingga untuk tersangka dan barang bukti sudah diserahkan ke kejaksaan.<sup>54</sup>

Mengenai pasal yang diterapkan oleh hakim untuk kasus tersebut, Peneliti bertanya kepada penyidik, kedua pelaku judi *online* tersebut dijerat dengan pasal apa; akan tetapi pihak penyidik tidak mengetahui apakah M dan E dipidana dengan Pasal 27 ayat (2) UU ITE jo. Pasal 45 ayat (1) UU ITE (yang saat ini telah dirubah dengan Pasal 45 ayat (2) UU No 19 Tahun 2016) atau kah Pasal 303 KUHP.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari penyidik Unit 4 Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah tersebut, Peneliti berinisiatif

---

<sup>54</sup> Dading Setiawan, Wawancara, penyidik Unit 4 Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, 15 Desember 2016

untuk mencari data terkait putusan mengenai tindak pidana perjudian secara *online* melalui *website* Direktori Putusan Mahkamah Agung yaitu <https://putusan.mahkamahagung.go.id>. Peneliti menemukan Putusan Pengadilan Negeri Kendal mengenai tindak pidana perjudian secara *online* yang dilakukan oleh M dan E. Dari data yang Peneliti peroleh tersebut, untuk tindak pidana perjudian yang dilakukan oleh M dan E saat ini sudah diputus oleh majelis hakim Pengadilan Negeri Kendal. M dan E terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana dan melanggar Pasal 303 KUHP yang berbunyi sebagai berikut: "Tanpa hak memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan permainan judi". Kedua pelaku tindak pidana perjudian secara *online* tersebut dijatuhi pidana penjara selama 4 (empat) bulan.<sup>55</sup>

Klausula "Tanpa hak memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk melakukan perjudian" dapat diuraikan unsur-unsurnya sebagai berikut:

1. Tanpa hak;

Unsur Tanpa Hak merupakan unsur melawan hukum, M dan E tidak mempunyai kewenangan atas perbuatan yang mereka lakukan atau perbuatan yang mereka lakukan merupakan perbuatan yang bertentangan dengan hukum yaitu ikut serta dalam kegiatan perjudian.

2. Memberi kesempatan;

---

<sup>55</sup> Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia, <https://putusan.mahkamahagung.go.id>, diakses pada tanggal 9 Februari 2017

M dan E memberikan kesempatan berupa sebuah peluang seperti menyediakan sebuah tempat cara tertentu untuk bermain judi. Dalam hukum pidana perbuatan yang dilakukan oleh M dan E merupakan perbuatan turut serta (*medepleger*), dimana M dan E berlaku sebagai Bandar Judi Togel *Online*, memberikan sarana kepada para pemasang judi togel melalui sarana SMS, kemudian M dan E menginduk pada situs judi *online* yang berada diluar negeri. Unsur memberi kesempatan yang dilakukan M dan E adalah memfasilitasi pemasang judi togel menggunakan sarana SMS.

3. Khalayak umum;

Unsur khalayak umum berarti tidak ditujukan secara langsung kepada siapa. Semua orang dapat melakukan dan menggunakan kesempatan untuk bermain judi.

4. Melakukan perjudian;

Unsur perjudian adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menang atas dasar peruntungan. Jenis perjudian yang dilakukan oleh M dan E adalah M dan E memberikan fasilitas kepada pemasang judi togel untuk melakukan pemasangan melalui M dan E dengan menggunakan sarana SMS. Kemudian dari pemasangan tersebut M dan E memasang togel tersebut melalui internet.

Sedangkan apabila M dan E terbukti melanggar Pasal 27 ayat (2)

UU ITE yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Maka unsur-unsur yang terpenuhi adalah

1. Setiap orang;

Unsur setiap orang terpenuhi, unsur setiap orang adalah menunjukkan subyek hukum, seseorang yang cakap hukum yang mampu bertanggung jawab secara hukum atas perbuatan yang dilakukan. Unsur setiap orangnya adalah M dan E, oleh karena itu unsur ini terpenuhi.

2. Dengan sengaja

Unsur dengan sengaja ini adalah pelaku mengetahui dan menghendaki atas perbuatan yang ia lakukan dan dilakukan tanpa adanya suatu paksaan maupun kelalaian, pelaku juga mengetahui akibat yang akan terjadi atas perbuatan yang ia lakukan. Dalam kasus tersebut M dan E menyadari perbuatan yang mereka lakukan, dan mereka mengetahui bahwa

perjudian merupakan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang.

3. Tanpa hak

Unsur tanpa hak merupakan unsur melawan hukum, dimana seseorang yang tidak mempunyai hak atau kewenangan atas perbuatan yang dilakukannya, yang merupakan sebuah perbuatan melawan hukum.

Perjudian secara *online* yang dilakukan oleh M dan E merupakan sebuah tindak pidana atau perbuatan melawan hukum yang diatur dalam undang-undang.

4. Mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik.

Maksud dari unsur tersebut ialah berupa menyebarluaskan sebuah informasi atau dokumen elektronik yang dapat diakses, dilihat atau ditampilkan oleh semua orang dengan sarana komputer atau sejenisnya.

Dalam kasus tersebut M dan E berlaku sebagai bandar judi *online*. Dalam hukum pidana perbuatan yang dilakukan oleh M dan E merupakan perbuatan turut serta (*medepleger*), karena M dan E turut serta melakukan kegiatan perjudian, di mana M dan E memberikan akses kepada para pemasang judi togel

*online* untuk melakukan pemasangan melalui M dan E dengan sarana SMS, dan kemudian M dan E menginduk ke situs judi *online* luar negeri. Oleh karena itu M dan E menyediakan informasi elektronik yang bermuatan perjudian, sehingga unsur ini terpenuhi.

#### 5. Muatan Perjudian

M dan E memberikan sarana untuk bermain judi togel *online* kepada khalayak umum. Unsur Muatan Perjudian terpenuhi.

Terhadap kasus di atas, M dan E dipidana dengan Pasal 303 KUHP. Dapat dilihat dari putusan hakim tersebut, para pelaku tindak pidana perjudian secara *onlinedipidana* berdasarkan Pasal 303 KUHP, padahal sudah ada peraturan yang mengatur tentang judi *online* yaitu Pasal 27 ayat (2) UU ITE (yang saat ini sudah diganti dengan UU No 19 Tahun 2016). Sehingga dapat dikatakan bahwa Pasal mengenai Perjudian secara *online* pada UU ITE tidak efektif dan tidak dapat dijalankan dengan baik, karena hakim, jaksa, maupun penyidik cenderung menggunakan Pasal 303 KUHP dibandingkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE *jo.* Pasal 45 ayat (2) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik untuk menjatuhkan hukuman kepada para pelaku. Dapat dikatakan bahwa mereka mengesampingkan asas yang ada dalam hukum pidana yaitu *lex specialis derogat legi generali*, dimana hukum yang bersifat khusus

mengesampingkan hukum yang bersifat umum, dan sekaligus mengesampingkan hukum yang lebih baru (*lex posterior derogat legi priori*).

Berkaitan dengan hal di atas, apabila ditinjau dari Teori Legal System Lawrence Friedman, maka tidak efektifnya Pasal 27 ayat (2) UU ITE dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Struktur Hukum: aparat penegak hukum kurang memahami asas-asas hukum pidana yang berlaku di Indonesia; aparat penegak hukum cenderung bersifat konvensional atau tidak progresif dalam menerapkan pasal tersebut, oleh sebab itu aparat penegak hukum cenderung menggunakan Pasal 303 KUHP untuk mempidana para pelaku judi *online*;
2. Substansi Hukum: rumusan Pasal 27 ayat (2) sesungguhnya hanya bentuk perluasan dari Pasal 303 KUHP; dengan kata lain, yang membedakannya hanya persoalan sarana untuk melakukan perjudian. Hal ini menyebabkan penegak hukum cenderung menggunakan Pasal 303 KUHP, karena kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh aparat penegak hukum untuk membuktikan tindak pidana perjudian secara *online* yang memenuhi unsur-unsur Pasal 27 ayat (2) UU ITE.
3. Budaya Hukum: tidak efektifnya Pasal 27 ayat (2) disebabkan juga oleh kesadaran mengenai keberlakuan hukum *cyber*. Hal ini ditunjang oleh karakter masyarakat yang belum menyadari



efek negatif dari kejahatan *cyber*. Masyarakat juga tidak memedulikan akibat yang akan timbul dari perkembangan teknologi informasi. Masyarakat juga terlihat acuh mengenai kejahatan teknologi informasi ini. Selain itu, ketidakpahaman penegak hukum menjadi faktor penentu yang lain dari aspek budaya hukum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan penyidik, urutan dari penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online* yang dilakukan oleh M dan E dimulai dari tertangkap tangannya kedua pelaku oleh Penyidik Ditreskrimsus Polda Jateng, sehingga laporan polisinya menggunakan model A, dimana petugas menemukan secara langsung atau para pelaku tertangkap tangan melakukan suatu tindak pidana. Secara lengkap urut-urutannya adalah sebagai berikut:

1. Pada proses pertama, karena petugas melakukan tangkap tangan kepada para pelaku judi *online*, maka petugas menerbitkan laporan polisi terkait tindak pidana perjudian secara *online*.

Laporan Polisi adalah laporan tertulis yang dibuat oleh petugas Polri tentang adanya suatu peristiwa yang diduga terdapat pidananya baik yang ditemukan sendiri maupun melalui pemberitahuan yang disampaikan oleh seseorang karena hak atau kewajiban berdasarkan peraturan perundang-undangan.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Pasal 1 butir 16 Peraturan Kapolri Nomor 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Pendidikan Tindak Pidana

Laporan Polisi dalam Perkap No 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Pendidikan Tindak Pidana terdiri dari 2 (dua) jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Laporan Polisi model A; dan
- b. Laporan Polisi model B

Pada kasus perjudian secara *online* yang ditangani oleh Penyidik Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng, menggunakan Laporan Polisi model A sesuai dengan Perkap No 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Pendidikan Tindak Pidana, Pasal 5 ayat (2) Perkap No 14 Tahun 2012 menyebutkan pengertian Laporan Polisi model A sebagai berikut, Laporan Polisi model A adalah Laporan Polisi yang dibuat oleh anggota Polri yang mengalami, mengetahui, atau menemukan langsung peristiwa yang terjadi.

2. Kemudian penyidik melakukan pemeriksaan saksi-saksi yang terkait dalam tindak pidana judi *online* tersebut dan memeriksa barang bukti, guna membuat terang tindak pidana perjudian *online* yang terjadi.

Pada prinsipnya semua orang bisa menjadi saksi dan menjadi sebuah kewajiban memberikan sebuah keterangan apabila dipanggil oleh penyidik.<sup>57</sup> Pasal 1 butir 26 KUHP menyebutkan pengertian saksi, yaitu sebagai berikut, Saksi

---

<sup>57</sup> Leden Marpaung, *Op.cit.*, hlm.82

adalah orang yang dapat memberikan keterangan guna kepentingan penyidikan, penuntutan dan peradilan tentang suatu perkara pidana yang ia dengar sendiri, ia lihat sendiri dan ia alami sendiri.

Menurut Pasal 63 ayat (2) Perkap No 14 Tahun 2012 tujuan dari pemeriksaan saksi ialah guna membuat terang suatu perkara pidana sehingga peran seseorang maupun barang bukti dalam peristiwa pidana yang terjadi menjadi jelas.

3. Selanjutnya penyidik melakukan gelar perkara. Gelar perkara dilakukan guna menentukan tersangka, menentukan perbuatan tersebut merupakan sebuah tindak pidana atau bukan dan menentukan unsur-unsur pasal yang dipersangkakan;

Gelar Perkara menurut Pasal 1 angka 17 Peraturan Kepala Badan Reserse Kriminal Kepolisian Republik Indonesia (Perkaba) No 4 Tahun 2014 tentang Standar Operasional Prosedur Pengawasan Penyidikan Tindak Pidana menyebutkan:

Gelar Perkara adalah kegiatan penyampaian pejelasan tentang proses atau hasil penyelidikan oleh penyidik kepada peserta gelar perkara dalam bentuk diskusi kelompok untuk mendapatkanggapan/masukan/koreksi dalam rangkamenghasilkan rekomendasi untuk menentukan tindaklanjut proses penyidikan.

Gelar Perkara biasa dilaksanakan dengan tahap:

- a. Awal proses penyidikan;

- b. Pertengahan proses penyidikan; dan
- c. Akhir proses penyidikan.

Pada Kasus yang ditangani oleh Unit 4 *cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng tersebut pihak penyidik melakukan gelar perkara pada tahap awal penyidikan, dimana tujuan dari gelar perkara yang dilakukan oleh penyidik adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan status perkara pidana atau bukan;
  - b. Merumuskan rencana penyidikan;
  - c. Menentukan unsur-unsur pasal yang dipersangkakan;
  - d. Menentukan saksi, tersangka, dan barang bukti;
  - e. Menentukan target waktu; dan
  - f. Penerapan teknik dan taktik penyidikan.<sup>58</sup>
4. Setelah dilakukan gelar perkara, penyidik melakukan Penetapan tersangka.

Pasal 1 butir 14 KUHAP memberikan pengertian mengenai Tersangka yang berbunyi, Tersangka adalah seorang yang karena perbuatannya atau keadaannya, berdasarkan bukti permulaan patut diduga sebagai pelaku tindak pidana.

Untuk menetapkan seseorang berstatus tersangka harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan, sebagaimana

---

<sup>58</sup> Lampiran Perkaba No 4 Tahun 2014 tentang Standar Operasional Prosedur Pengawasan Penyidikan Tindak Pidana

diatur dalam Pasal 66 Peraturan Kapolri Nomor 12 Tahun 2009 tentang Pengawasan dan Pengendalian Penanganan Perkara Pidana di Lingkungan Kepolisian Negara Republik Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- a. Status tersangka hanya dapat ditetapkan oleh penyidik kepada seseorang setelah hasil penyelidikan yang memperoleh bukti permulaan yang cukup yaitu paling sedikit 2 (dua) jenis alat bukti, yaitu sebagai berikut:

Bukti permulaan yang cukup sekurang-kurangnya adanya Laporan Polisi ditambah dengan 2 (dua) jenis alat bukti seperti:

1. Keterangan saksi yang diperoleh penyidik;
2. Keterangan ahli yang diperoleh penyidik;
3. Surat;
4. Petunjuk.

- b. Untuk menentukan bukti permulaan tersebut harus ditentukan melalui gelar perkara.

5. Kemudian penyidik melakukan digital forensik terhadap barang bukti digital di Labfor Polri, untuk memeriksa barang bukti yang telah disita oleh penyidik.

Forensik merupakan suatu kegiatan untuk melakukan investigasi dan menetapkan fakta yang berhubungan dengan suatu tindak kriminal dan permasalahan hukum lainnya. Sedangkan digital forensik merupakan bagian dari ilmu forensik yang melingkupi penemuan dan investigasi materi (data) yang ditemukan pada perangkat digital seperti; komputer, *handphone*, tablet, PDA, *networking devices*, dan sejenisnya.<sup>59</sup>

Ada 3 (tiga) kelompok sebagai pelaku digital forensik, yaitu:

- a. *Collection Specialist*, yang bertugas sebagai pengumpul barang bukti, yang berupa *digital evidence*;
  - b. *Examiner*, yang memiliki kemampuan sebagai penguji terhadap media dan untuk mengekstrak data;
  - c. *Investigator*, yang memiliki keahlian yaitu ahli atau sebagai penyidik.<sup>60</sup>
6. Pemeriksaan terhadap ahli-ahli, dalam kasus tindak pidana perjudian secara *online* ahli yang terkait adalah Ahli Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), dan Ahli Digital Forensik.

Berdasarkan Pasal 120 KUHAP, apabila dianggap perlu oleh penyidik, ia dapat meminta bantuan pendapat

---

<sup>59</sup> Budi Raharjo, 2013, *Sekilas Mengenai Forensik Digital*, Jurnal Sositoteknologi, diambil dari [budi.raharjo.id](http://budi.raharjo.id), diakses pada tanggal 14 Februari 2017

<sup>60</sup> Asrizal, *Digital Forensik Apa dan Bagaimana*, diambil dari [e-dokumen.kemenag.go.id](http://e-dokumen.kemenag.go.id), diakses tanggal 14 Februari 2017

seorang ahli atau orang yang memiliki keahlian khusus untuk membantu proses penyidikan.

Ahli Digital Forensik bertugas untuk menganalisis bukti digital, bukti yang telah didapatkan oleh penyidik perlu di *explore* kembali guna untuk melakukan pengusutan suatu perkara seperti:

- a. Siapa yang telah melakukan;
  - b. Apa yang telah dilakukan;
  - c. Apa saja *software* yang digunakan;
  - d. Hasil proses apa yang digunakan;
  - e. Waktu melakukan.<sup>61</sup>
7. Mengirim berkas perkara tindak pidana perjudian *online* kepada Jaksa Penuntut Umum (JPU).

Dalam mengirim berkas perkara tindak pidana perjudian secara *online* ini harus berdasarkan ketentuan yang tercantum dalam KUHAP. Pasal 8 ayat (3) KUHAP, menyebutkan penyerahan berkas perkara ke JPU, yaitu sebagai berikut:

Penyerahan berkas perkara sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) dilakukan:

- a. pada tahap pertama penyidik hanya menyerahkan berkas perkara.
- b. dalam hal penyidikan sudah dianggap selesai, penyidik menyerahkan tanggung jawab atas tersangka dan barang bukti kepada penuntut umum.

---

<sup>61</sup> Asrizal, *Op.cit.*

8. Ketika penyidikan dianggap sudah selesai, maka penyidik menyerahkan tersangka dan barang bukti ke JPU.

Berdasarkan wawancara dengan Kompol Andis Arfan Tofani, cara yang dilakukan oleh penyidik Unit 4 *Cybercrime* Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah untuk menyelidiki tindak pidana perjudian secara *online* yaitu penyelidikan dilakukan dengan cara penyelidikan tertutup yaitu *undercover* dan pelacakan (*tracking*). Cara penyelidikan tersebut sesuai dengan Peraturan Kapolri No. 14 Tahun 2012 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana.<sup>62</sup>

Yang dimaksud dengan *undercover* ialah petugas melakukan penyamaran untuk melakukan penyelidikan. Dalam tindak pidana perjudian *online*, petugas berpura-pura menjadi pemain judi *online* tersebut, atau dalam kasus tersebut petugas melakukan penyamaran sebagai pemasang judi togel. Penyelidikan *undercover* ini digunakan untuk mengungkap suatu tindak pidana.

Pasal 24 huruf f Perkap No 14 Tahun 2012, menyebutkan cara penyelidikan *undercover*:

1. menyusup ke dalam lingkungan tertentu tanpa diketahui identitasnya untuk memperoleh bahan keterangan atau informasi;
2. menyatu dengan kelompok tertentu untuk memperoleh peran dari kelompok tersebut, guna mengetahui aktivitas para pelaku tindak pidana.

---

<sup>62</sup> Andis Arfan Tofani, Wawancara, Kanit 4 Subdit II, Penyidik di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, 15 Desember 2016



Sedangkan yang dimaksud dengan pelacakan (*tracking*) adalah petugas melakukan sebuah pelacakan terkait tindak pidana perjudian *online*, mencari sebuah tindak pidana perjudian secara *online* untuk dapat dilakukan tindakan oleh aparat penegak hukum. Misalkan dengan cara melakukan pelacakan situs-situs perjudian, melakukan razia dan sebagainya.

Cara penyelidikan yang dilakukan secara pelacakan (*tracking*) diatur dalam Pasal 24 huruf e Perkap No 14 Tahun 2012, sebagai berikut:

1. mencari dan mengikuti keberadaan pelaku tindak pidana dengan menggunakan teknologi informasi;
2. melakukan pelacakan melalui kerja sama dengan Interpol, kementerian/lembaga/badan/komisi/instansi terkait; dan
3. melakukan pelacakan aliran dana yang diduga dari hasil kejahatan.

Untuk melakukan penyelidikan maupun penyidikan terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, menurut Kopol Andis Arfan Tofanipihak penyidik Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah waktu yang diperlukan untuk penyelidikan tidak dapat dipastikan, bisa membutuhkan waktu yang cukup lama dan juga bisa membutuhkan waktu yang sebentar tergantung bagaimana cara yang pelaku gunakan untuk berjudi.

Penyidik memerlukan waktu yang sangat lama apabila para pelaku judi *online* melalui *website* menggunakan *IP Proxy* (pengalihan IP sebenarnya) sehingga petugas kesulitan untuk mencari keberadaan *website* judi *online* tersebut. Lain halnya dengan judi *online* yang menggunakan sarana SMS pada *handphone*, yang mana bandar judi *online* tersebut

mengedarkan judi *onlinenya* melalui sms sehingga untuk kasus seperti yang terjadi pada tahun 2016 oleh petugas masih bisa dilakukan penyelidikan hingga penyidikan.

Untuk dapat mengungkap judi *online*, pihak penyidik Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng memerlukan barang bukti sebagai alat untuk memperkuat tindak pidana yang dilakukan oleh para pelaku. Berdasarkan hasil wawancara dari Kompol Andis Arfan Tofani, cara yang digunakan penyidik untuk memperoleh barang bukti tindak pidana judi *online*, Kompol Andis Arfan Tofani mengatakan:

Cara untuk memperoleh barang bukti terhadap tindak pidana judi *online* yaitu pada saat petugas melakukan penyelidikan terhadap suatu tindak pidana judi *online*, petugas telah memetakan terhadap apa saja media Informasi dan Transaksi Elektronik yang digunakan oleh pelaku judi *online*. Sehingga pada saat petugas melakukan upaya penangkapan, pengeledahan, dan penyitaan terhadap pelaku judi *online*, petugas dengan cepat mengamankan barang bukti media Informasi dan Transaksi Elektronik, dikarenakan untuk proses mengamankan barang bukti media Informasi dan Transaksi Elektronik, dibutuhkan kecepatan dan kehati-hatian dengan alasan barang bukti media Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dengan mudah dihilangkan atau dirubah oleh pelaku judi *online* tersebut.<sup>63</sup>

Meskipun sudah ada penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian khususnya pada Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, masih saja ada ratusan situs-situs judi *online* yang muncul setiap harinya. Melihat hal tersebut upayayang dilakukan oleh pihak penyidik Unit 4 Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng untuk menyikapi banyaknya situs-situs judi

---

<sup>63</sup>*Ibid.*

*online* yang muncul setiap harinya, upaya yang dilakukan ialah dengan cara sebagai berikut:

a. Melakukan pemblokiran

Apabila petugas (penyidik Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng) menemukan *website* bermuatan judi *online*, selanjutnya petugas melakukan koordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi RI untuk dilakukan upaya pemblokiran oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi RI. Dikarenakan yang berwenang untuk melakukan upaya pemblokiran terhadap situs-situs yang melanggar hukum di Indonesia adalah Kementerian Komunikasi dan Informasi RI.

b. Melakukan penyelidikan

Apabila petugas menemukan *website* yang memiliki muatan perjudian secara *online*, maka upaya yang dilakukan oleh petugas untuk menyikapi situs-situs tersebut adalah petugas berupaya melakukan penyelidikan secara *online* untuk menemukan pemilik, pengelola ataupun admin dari *website* judi *online*.

c. Melakukan patroli *cyber*

Selain melakukan penyelidikan terkait kasus yang diselidiki, petugas juga melakukan penyelidikan terhadap *website* judi *online*. Sebagai upaya untuk mencegah beredarnya situs-situs judi *online*, petugas akan melakukan patroli

*cyber* untuk menangkal berita-berita yang mengganggu stabilitas keamanan negaradan berisi hoak. Petugas Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng, setiap harinya melakukan penyelidikan secara *online* (*patroli cyber*) dan memang masih banyak ditemukan *website judi online* yang beredar di internet.<sup>64</sup>

Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana perjudian secara *online* yang terjadi di wilayah hukum Polda Jawa Tengah ini harus mendapatkan perhatian yang lebih karena perjudian secara *online* ini akan mengancam setiap lapisan masyarakat dan tidak kenal batas usia bahkan bisa mengancam anak-anak sebagai penerus bangsa. Pada jaman sekarang dari usia anak-anak mereka sudah diberikan fasilitas modern oleh orang tuanya, baik itu *handphone* yang saat ini sudah sangat canggih, yang sering kita sebut dengan *smartphone*, maupun komputer. Sehingga anak-anak sekarang sudah pintar mengoperasikan kedua alat elektronik tersebut dibandingkan orang tuanya. Hal tersebutlah yang akan mendorong anak-anak untuk melakukan tindakan yang melanggar hukum. Oleh karena itu diperlukan peran serta masyarakat dalam menanggulangi perjudian secara *online*. Keberhasilan penegakan hukum tidak dapat diukur dari tingkat keberhasilan aparat penegak hukum saja akan tetapi perlu juga peran serta masyarakat agar penegakan hukum terkait tindak pidana perjudian secara *online* ini dapat diminimalisir.

---

<sup>64</sup>*Ibid.*

Untuk menambah data, Peneliti melakukan wawancara kepada pakar IT untuk mengetahui apakah ada cara lain untuk dapat melakukan penegakan hukum dalam segi teknologi informasi. Menurut Ridwan Sanjaya pakar IT Unika Soegijapranata ada cara untuk menanggulangi konten-konten perjudian yang marak di internet yaitu dengan cara memasang filter.

Mengenai cara menanggulangi hal tersebut, Ridwan Sanjaya mengatakan:

Untuk menanggulangi banyaknya informasi berbasis web yang memuat konten perjudian, memang ada banyak filter yang bisa menanggulangnya, seperti filter perjudian, pornografi dan sebagainya.<sup>65</sup>

Akan tetapi filter tersebut juga mempunyai kelemahan, Ridwan Sanjaya mengatakan:

Filter tersebut apabila mau dihindari juga bisa. Rata-rata filter tersebut dapat dihindari oleh mereka yang melek IT, jadi literasi IT nya diatas rata-rata. Pada dasarnya apakah bisa dilakukan filter itu bisa akan tetapi itu hanya akan berhasil untuk orang yang literasinya dibawah rata-rata. Kan kalau misal orang-orang non komputer dikasih filter tidak bisa membuka ya sudah selesai, tetapi kalau orang-orang komputer dikasih filter seperti itu pasti akan cari cara lain untuk bisa membuka filter tersebut.<sup>66</sup>

Oleh karena itu, memang ada cara yang dapat dilakukan untuk menanggulangi *website* perjudian tersebut, akan tetapi masih ada banyak kelemahannya. Filter yang dimasuk berupa *software* dan yang hanya bisa menembus filter tersebut orang-orang yang memiliki literasi IT (tingkat pemahaman terhadap teknologi informasi) yang tinggi. Karena *software*

---

<sup>65</sup> Ridwan Sanjaya, Wawancara, Pakar IT Unika Soegijapranata, 5 Desember 2016

<sup>66</sup>*Ibid.*

merupakan buatan manusia pasti akan ada kelemahan atau celah dengan kemampuan IT yang tinggi bisa ditembus. Cara tersebut diharapkan bisa digunakan oleh penyidik dalam upaya penegakan terhadap tindak pidana perjudian secara *online*.

Menurut Ridwan Sanjaya, untuk mengetahui pemilik dari situs-situs berbasis judi *online* tersebut sangat mudah dalam IT. Software yang digunakan dalam memfilter situs-situs tersebut harus menggunakan protokol atau aturan yang ada. Dalam teknologi Informasi, setiap *website* baik perjudian maupun yang lain pasti mempunyai sebuah identitas, dimana identitas tersebut seperti nomor yang dalam dunia IT biasa disebut dengan IP (*Internet Protocol*). *IP number* tersebut dihubungkan ke komputer mana yang terhubung. Komputer yang dimaksud ialah komputer server untuk *website* perjudian *online*, dan kemudian dapat diarahkan kepada pemilik-pemilik situs tersebut. Untuk setiap komputer yang terhubung ke internet akan mendapatkan nomor-nomor tersebut dan nomor tersebut unik sehingga tidak akan ada yang sama.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup>*Ibid.*

### **C. Hambatan dan Kendala yang Dihadapi oleh Pihak Kepolisian Republik Indonesia dalam Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Secara *Online* pada Tahap Penyidikan di Polda Jawa Tengah**

Seperti yang telah dikatakan oleh Kompol Andis Arfan Tofani, masalah mengenai tindak pidana perjudian secara *online* sulit untuk ditanggulangi maupun untuk ditegakkan, karena memerlukan waktu yang cukup lama dan sulitnya melakukan penyelidikan terhadap tindak pidana perjudian secara *online* tersebut. Pihak kepolisian menyadari betapa sulitnya menjangkau pelaku judi *online*, termasuk mencegah masuknya berbagai *website* atau situs yang bermuatan perjudian, hal tersebut disebabkan karena penegakan hukum terkait perjudian secara *online* membutuhkan kepakaran *cyber* dan dana yang sangat besar.

Banyak hambatan maupun kendala yang muncul pada saat kepolisian melakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*. Hambatan dan kendala sebagai berikut yang membuat sulitnya pihak kepolisian melakukan penegakan hukum:

- (1) *Ip adres public website* permainan judi alokasi berada diluar negeri.

Alamat *website* judi *online* kebanyakan berada diluar negeri dan dibuat oleh luar negeri, akan mempersulit penyelidikan apabila ada perbedaan pandangan hukum antara negara Indonesia dengan negara lain, karena kemungkinan

negara di mana tempat pembuatan *website* tersebut, judi dianggap sah atau legal.

(2) Perbedaan pandangan hukum.

Adanya perbedaan pandangan hukum negara Republik Indonesia dengan negara tempat penyedia *server website* judi *online*, di negara Indonesia judi termasuk salah satu tindak pidana, akan tetapi di luar negeri belum tentu judi termasuk sebagai tindak pidana, sehingga apabila terjadi hal seperti itu negara sebagai tempat penyedia *server website* judi *online* melegalkan judi, maka negara tersebut tidak akan mau untuk memberikan data terkait judi *online* tersebut.

Perbedaan pandangan hukum ini berkaitan dengan teori *Legal System* Lawrence M Friedman mengenai unsur-unsur sistem hukum yang dapat mempengaruhi penegakan hukum. Perbedaan pandangan hukum menjadi bagian dari substansi hukum (*substance of the law*). Dimana substansi hukum ini sangat mempengaruhi upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh aparat penegak hukum. Perbedaan pandangan hukum ini menjadi salah satu hambatan aparat kepolisian karena pandangan hukum Indonesia dengan negara luar negeri sangatlah berbeda apabila peraturan mengenai judi *online* ini tidak diatur di luar negeri (*legal*). Substansi hukum juga dapat



menentukan bisa atau tidaknya sebuah hukum itu dilaksanakan.

- (3) Rekening bank selalu berganti-ganti.

Rekening bank yang digunakan oleh para pelaku untuk menerima transaksi judi *online* tersebut selalu berganti-ganti, para pelaku judi *online* ini mempunyai banyak rekening bank dengan identitas yang berbeda-beda dan bank yang berbeda-beda.

- (4) Data aplikasi pembukaan rekening bank yang digunakan untuk menerima transaksi judi *online* tersebut fiktif.

Data dan identitas yang digunakan oleh pelaku untuk membuat rekening bank menggunakan identitas palsu, sehingga pihak kepolisian menjadi kesulitan untuk menemukan pelaku judi *online* tersebut.

- (5) Barang bukti mudah dirubah dan hilang.

Barang bukti untuk judi *online* ini merupakan barang bukti media Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dengan mudah dihilangkan atau dirubah oleh pelaku judi *online* tersebut, sehingga perlu kecapatan dan kehati-hatian untuk mengamankan barang bukti.

- (6) Kurangnya jumlah personil dalam melakukan penanganan tindak pidana perjudian secara *online*.

Melihat kasus yang dapat diungkap oleh pihak penyidik Unit 4 (*cybercrime*) Subdit II Ditreskrimsus PoldaJateng pada tahun 2016 hanya 1 kasus (perkara), padahal banyak pelaku judi *online* yang tidak tertangkap bukan hanya di tahun 2016 saja, akan tetapi ditahun-tahun sebelumnya. Pihak penyidik harus menangani masalah perjudian *online* ini pada seluruh wilayah hukum Polda Jawa Tengah, padahal untuk Provinsi Jawa Tengah sendiri sangatlah luas, dan berdasarkan observasi dari peneliti jumlah personil unit *cybercrime* ini masih sangat sedikit dan sangatlah kurang.

- (7) Unit yang mengatasi masalah *cybercrime* hanya ada ditingkat Polda saja.

Berdasarkan Peraturan Kapolri Nomor 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah, unit yang menangani masalah *cyber* merupakan salah satu bagian dari tugas-tugas Ditreskrimsus, dan Ditreskrimsus ada di tingkat Polda saja dan merupakan salah satu unsur pelaksana tugas pokok yang berada dibawah Kapolda. Kedepannya unit yang menangani masalah *cyber* ini akan dikembangkan sampai Polres tergantung kemampuan keuangan negara.

Apa bila dikaji dari teori *Legal System* Lawrence M Friedman, struktur hukum (*structure of law*) merupakan salah

satu unsur sistem hukum untuk melakukan penegakan hukum, struktur hukum ini berkaitan dengan aparat penegak hukum baik itu kepolisian, kejaksaan, kehakiman, ataupun Badan Pelaksana Pidana (Lapas). Khusus untuk hambatan penegakan hukum terhadap perjudian secara *online* dialami oleh pihak kepolisian. Dalam hambatan yang dialami oleh kepolisian atau penyidik judi *online* ini salah satunya adalah terbatasnya jumlah personil, dikarenakan unit yang menangani masalah *cyber* hanya ada di Polda saja. Pihak penyidik juga mengalami kesulitan bila menangani seluruh wilayah hukum Polda.

- (8) Kurangnya anggaran ataupun kemampuan keuangan negara;

Apabila akan dikembangkan sampai Polres, unit yang menangani masalah *cyber* ini membutuhkan banyak dana, dan anggaran yang cukup banyak karena sarana dan prasarana yang digunakan menggunakan teknologi yang canggih untuk dapat mengungkap *cybercrime* baik itu untuk menyelidiki maupun untuk melakukan penyidikan.

- (9) Tingginya tingkat pengetahuan para pelaku terhadap teknologi informasi.

Para pelaku perjudian *online* pasti sudah memahami atau menguasai ilmu teknologi informasi, sehingga hal tersebut dapat dilakukan para pelaku untuk mengelabui petugas agar sulit untuk ditemukan. Terkadang ilmu teknologi informasi

yang kuasai oleh petugas sangat jauh sedikit dibandingkan para pelaku *cybercrime*. Kebanyakan para pelaku judi *online* merupakan orang yang sudah sangat berpengalaman dalam bidang teknologi informasi.

(10) Kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat.<sup>68</sup>

Masyarakat kurang peduli terhadap perjudian secara *online*, masyarakat seakan acuh terhadap tindak pidana perjudian *online*, mereka banyak menganggap perjudian adalah hal biasa. Hal tersebutlah yang dapat menghambat aparat penegak hukum dalam melakukan upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*, karena masyarakat kurang peduli dan sadar untuk membantu aparat penegak hukum mengungkap perjudian *online* tersebut. Masyarakat juga seakan-akan menutupi apabila mengetahui perjudian di lingkungannya.

Apabila dikaji dari teori *Legal System* Lawrence M. Friedman, kurangnya kesadaran dan kepedulian masyarakat berkaitan dengan unsur budaya hukum (*legal culture*). Apabila masyarakat kurang sadar dalam mematuhi hukum atau suatu peraturan yang ada, maka masyarakat tidak dapat mendukung dan mendorong upaya penegakan hukum terhadap tindak

---

<sup>68</sup> Andis Arfan Tofani, Wawancara, Kanit 4 Subdit II, Penyidik di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, 15 Desember 2016

pidana perjudian secara *online*, dan apabila masyarakat tidak bisa mematuhi hukum atau peraturan dan tidak membantu aparat penegak hukum, atau apabila masyarakat bersifat acuh dengan perjudian *online* dan menganggap perjudian *online* sebagai perbuatan biasa, maka masyarakat akan menjadi penghambat utama pada penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian secara *online*.

