

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyebab Permainan Judi *Online* Tumbuh Berkembang di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)**

Permainan judi telah ada di Indonesia sejak lama sehingga menjadi tradisi yang tidak bis dihapuskan. Kondisi tersebut juga menjadikan perilaku yang menjadikan segala sesuatu sebagai obyek judi sehingga muncullah berbagai macam permainan yang mengandung unsur judi seperti permainan dadu, ketangkasan, sabung ayam, tebak lagu dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi, jenis-jenis perjudianpun semakin beragam dengan menggunakan teknologi yang ada saat ini yaitu internet yang kemudian dikenal dengan perjudian online. Permainan judi online lebih banyak menarik minat para penjudi karena adanya fasilitas internet yang mudah diakses. Adanya situs-situs judi online yang banyak ditawarkan semakin meningkatkan jumlah orang

yang bermain judi online. Saat ini situs judi online telah dikunjungi oleh jutaan orang dari seluruh dunia.<sup>1</sup>

Pelaku perjudian online di Indonesia dari tahun ke tahun terus meningkat. Sebagai contoh, untuk judi bola online di Indonesia yaitu Sbobet secara resmi menjadi member aktif mencapai ratusan ribu, belum jenis judi online yang lain seperti perjudian poker<sup>2</sup>. Untuk Indonesia sendiri, Penyedia perjudian poker yang terkenal adalah IDNPLAY (Dewapoker) dan POKERV (PKV), yang mana mereka memiliki komunitas yang besar dengan jumlah member online setiap hari diatas 5k atau 5 ribu Player Judi.<sup>3</sup>

Banyaknya pelaku perjudian online, banyak berpengaruh terhadap perputaran uang perjudian online. Menurut pengakuan dari para bandar judi online, perputaran uang dalam sehari mencapai ratusan juta hingga milyaran,

---

<sup>1</sup>Rosihan, 2011, Kebijakan Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian On Line (Studi Kasus Di Polsek Semarang Barat), Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang

<sup>2</sup> Sbobet (2018), Deposit SBOBET.AG, <http://www.sbobet.ag/deposit/> diakses tanggal 11 Januari 2020 jam 09.00 WIB

<sup>3</sup> **JUDI ONLINE**, <http://sampoernabet.co/judi-online> diakses tanggal 11 Januari 2020 jam 09.00 WIB

belum termasuk biaya iklan. Perputaran uang perjudian online dalam satu bulan mencapai 300 juta sampai 9 milyar, sedangkan untuk iklan satu jenis judian online bisa mencapai 2 milyar.<sup>4</sup>

Perjudian *online*, meskipun telah menjadi perbuatan atau perilaku yang tidak bisa dihapuskan, namun tidak mudah untuk diungkap apalagi dibawa ke ranah hukum. Tidak adanya bukti dan saksi yang cukup menyebabkan sulitnya kasus perjudian *online* dinaikkan ke ranah hukum (pengadilan) meskipun telah diketahui bahwa perjudian *online* masih marak dilakukan.

Informasi dari responden didapatkan informasi bahwa banyak teman-teman yang mengakses situs judi *online*, baik melalui computer atau laptop di rumah maupun menggunakan handphone, bahkan tidak sedikit, teman-teman mahasiswa yang ikut bermain judi *online*. Situs-situs perjudian *online*

---

<sup>4</sup> Fanani, 2019, 5 Tahun Tak Tersentuh, Judi Online Beromzet Miliaran Digulung <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4459126/5-tahun-tak-tersentuh-judi-online-beromzet-miliaran-digulung>, diakses tanggal 11 Januari 2020 jam 09.00 WIB

yang diakses tersebut jelas melanggar dan bertentangan dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Namun realita yang didapatkan malah sebaliknya, setelah mendatangi Polda DIY bagian Reserse Kriminal Umum pada tanggal 4 Oktober 2019, selama tiga tahun terakhir (Tahun 2017-2019) hanya ada satu berkas perkara yang ditangani mengenai perjudian *online*. Meskipun hanya ada 1 kasus yang selesai ditangani Polda DIY, namun laporan yang masuk terkait terjadinya perjudian *online*, semakin tahun semakin meningkat. Berikut ini adalah laporan perjudian *online* yang diterima Polda DIY namun tidak dapat tindaklanjuti karena kurang bukti.

Tabel 4.1  
Laporan Perjudian *Online* Yang Diterima Polda DIY Tahun 2013-2019<sup>5</sup>

No.	Tahun	Laporan Kasus perjudian <i>online</i>	Penegakan hukum
1.	2013	4	0
2.	2014	12	0
3.	2015	37	0
4.	2016	42	0
5.	2017	50	0
6.	2018	61	1
7.	2019	77	0

<sup>5</sup>Ditreskrimsus Polda D. I. Yogyakarta Tahun 2013-2019

Berdasarkan keterangan dari Ditreskrimsus Polda D. I. Yogyakarta, selama tahun 2019 diterima laporan kegiatan judi *online* sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Laporan Perjudian *Online* Yang Diterima Polda DIY Tahun 2019<sup>6</sup>

No.	Tahun 2019	Laporan Kasus perjudian <i>online</i>	Penegakan hukum
1.	Januari	7	0
2.	Februari	6	0
3.	Maret	8	0
4.	April	8	0
5.	Mei	3	0
6.	Juni	3	0
7.	Juli	9	0
8.	Agustus	9	0
9.	September	9	0
10.	Oktober	8	0
11.	November	7	0
12.	Desember	0	0

Dari tabel 4.1 diketahui bahwa laporan kasus judi online semakin hari semakin meningkat. Meningkatkan kasus judi online tidak diimbangi dengan penegakan hukum terhadap pelaku judi online. Pada tabel diatas selama tujuh tahun dari tahun 2013-2019, kejadian perjudian online terus meningkat, namun hanya terjadi 1 kali penegakan hukum yaitu pada tahun 2018. Sulitnya mendapatkan alat bukti dan saksi menjadikan

---

<sup>6</sup>Ditreskrimsus Polda D. I. Yogyakarta Tahun 2017-2019

kasus perjudian *online* tidak dapat dibawa ke ranah hukum. Mudahnya pengaksesan situs-situs perjudian *online* karena hanya bermodalkan internet dan tidak adanya penegakan hukum, membuat semakin maraknya perkembangan judi *online*.

Tabel 4.2 memperlihatkan bahwa permainan judi *online* tahun 2019 dilakukan oleh penjudi tidak teratur, tergantung situasi dan kondisi, yaitu hanya pada bulan-bulan tertentu. Permainan judi online Mei dan Juni lebih sedikit dari bulan lainnya karena pada bulan tersebut bertepatan dengan bulan puasa dan lebaran, sehingga kemungkinan pelaku judi *online* membatasi aktifitas bermain judi *online*.

Judi *online* bisa dimainkan oleh siapa saja, termasuk oleh mahasiswa. Tidak sedikit mahasiswa yang terlibat dalam perjudian *online* karena syarat yang mudah dan bisa dilakukan oleh setiap orang. Informasi dari responden disebutkan bahwa ada sebagian mahasiswa aktif yang terjebak dalam perilaku judi *online*. Mahasiswa yang sebagian masih terlibat aktif dalam perjudian dapat diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 4.3  
Mahasiswa yang masih aktif dalam perjudian *online* <sup>7</sup>

No.	Inisial	Umur (tahun)	Lama melakukan judi <i>online</i>	Alasan
1	H	22	6 tahun (sejak 2014 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Mengisi waktu luang
2	B	24	3 tahun (sejak 2017 sampai sekarang)	- Tidak ada kerjaan - Tidak kegiatan lain
3	IM	23	2 tahun (sejak 2018 sampai sekarang)	- Tidak ada kerjaan - Tidak ada kegiatan lain
4	KS	22	4 tahun (sejak 2016 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Tidak ada kegiatan lain
5	LH	22	1 tahun (2019)	- Ada uang sisa - Tidak ada kegiatan lain
6	D	24	2 tahun (sejak 2018 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Tidak ada kegiatan lain
7	HI	23	3 tahun (sejak 2017 sampai sekarang)	- Waktu luang - Tidak ada kegiatan lain
8	P	22	5 tahun (sejak 2015 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Tidak ada kegiatan lain
9	S	23	2 tahun (sejak 2018 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Tidak ada kegiatan lain
10	R	22	4 tahun (sejak 2016 sampai sekarang)	- Tidak ada kerjaan - Tidak ada kegiatan lain
11	MR	23	3 tahun (sejak 2016 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Banyak teman
12	RS	24	3 tahun (sejak 2016 sampai sekarang)	- Ada uang sisa - Iseng
13	K	22	3 tahun (sejak 2016 sampai sekarang)	- Iseng

<sup>7</sup>Wawancara dengan responden pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa perilaku judi online juga dilakukan oleh mahasiswa dengan alasan ada uang sisa, iseng, tidak ketahuan polisi dan ada waktu luang. Hal ini memberikan gambaran bahwa seseorang yang berstatus mahasiswa aktif dapat terjebak dalam perilaku judi online bila tidak dapat memanfaatkan waktu luang dan kesadaran untuk memanfaatkan internet dengan baik.

Sementara itu, banyak kasus judi *online* yang tidak bisa diungkap karena tidak cukup bukti dan saksi. Contoh paling nyata adalah perjudian *online* yang dilakukan oleh responden H dan B. Selama ini H dan B telah menjalankan perjudian *online*, namun tidak pernah terdeteksi oleh pihak berwajib. Aktifitas perjudian online selalu dilakukan di rumah baik menggunakan computer dengan memanfaatkan wifi maupun menggunakan *handphone*. Aktifitas tersebut tidak pernah

ketahuan atau terdeteksi oleh pihak berwajib, sehingga H dan B masih bisa melakukan perjudian *online*.<sup>8</sup>

Kasus yang ditemukan peneliti dan kasus yang diungkap oleh penyidik polda DIY tersebut membuktikan bahwa perjudian *online* tetap terjadi di lingkungan masyarakat dan sulit terdeteksi oleh pihak berwajib. Banyak faktor yang menjadi penyebab maraknya judi *online*, diantaranya adalah karena judi adalah perilaku manusia yang tidak dapat dihilangkan dan adanya fasilitas yang mendukung terjadinya perjudian *online*.

Menurut Briptu Rama Wijaya Baktiperilaku judi sudah ada sejak dulu, seiring dengan perkembangan manusia. Bahkan di Jawa sendiri ada istilah “molimo” atau 5M yaitu maling (mencuri), madon (main perempuan), main (berjudi), mendem (mabuk) dan madat (narkoba). Perjudian online yang ada saat ini hanya perpanjangan atau kelanjutan dari main (judi) namun menyesuaikan perkembangan teknologi.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Wawancara dengan pelaku judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

<sup>9</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019 jam 13. 00 WIB

Masih menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, salah satu unsur paling mendasar adalah watak penjudi. Orang yang memiliki watak penjudi, akan berusaha untuk mencari jalan bagaimana caranya untuk tetap bisa berjudi. Misalkan dari pihak kepolisian dan kemeninfo telah memblokir situs judi, maka orang dengan watak penjudi akan berusaha menjadi jalan untuk menembus blokir tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas VPN (*Virtual Protokol Network*) sehingga tetap main judi. Penyebab perjudian online saat ini adalah adanya fasilitas yang mendukung baik, jaringan internet, smartpone maupun situs-situs judi online yang mudah ditemukan di hampir semua aplikasi internet.<sup>10</sup>

Perilaku perjudian *online* merupakan bentuk perilaku kejahatan yang disebabkan oleh faktor sosial budaya melalui proses belajar seperti yang dikemukakan Sutherland dalam teori *Differential Association*. Perjudian *online* dikatakan perilaku kejahatan karena melanggar Undang-Undang yang berlaku di suatu wilayah (negara republik Indonesia) terutama

---

<sup>10</sup>Ibid

Undang- Undang no 11 tahun 2008 dan Undang-Undangno 19 tahun 2016. Perjudian *online* dikatakan dipengaruhi oleh faktor sosial budaya karena faktanya perilaku perjudian sudah ada sejak jaman dahulu. Seiring dengan perkembangan manusia maka bentuk perjudian ikut berkembang sesuai dengan perkembangan jaman. Dikatakan melalui proses belajar karena perjudian *online* melibatkan teknologi yang harus dikuasai melalui belajar sehingga tidak setiap orang mampu melakukan perjudian *online* apabila tidak didukung oleh sarana dan prasarana serta proses belajar teknologi yang digunakan.

Perilaku perjudian *online* merupakan bukti nyata dari benarnya teori *Differential Association* yang dikemukakan oleh Sutherland. Secara garis besar teori *Differential Association* menyebutkan bahwa kejahatan terjadi melalui interaksi sosial antar individu yang secara intens berhubungan satu sama lain sehingga terjadi proses belajar mengajar antar individu tersebut dan perilaku yang dilakukan bersifat rasional atau berdasarkan fakta yang ada.

Bila dikaitkan dengan Undang-Undang no 11 tahun 2008 maka perjudian *online* merupakan bentuk kejahatan paling nyata yang dilakukan manusia dan memenuhi unsur-unsur dalam teori *Differential Association* yang dikemukakan oleh Sutherland seperti :

1. Sebab-sebab timbulnya kejahatan akibat penyakit sosial (dalam kasus ini, perjudian sudah ada sejak jaman dulu sehingga dinyatakan sebagai penyakit sosial karena tidak bisa dihapuskan).
2. Seseorang melakukan kejahatan karena adanya/ melalui proses belajar menjadi jahat (dalam kasus ini, perjudian *online* juga dapat dipelajari, sekaligus melanggar Undang-Undang no 11 tahun 2008 tentang informasi elektronik).
3. Kejahatan dilakukan berlandaskan kepada fakta dan bersifat rasional (dalam kasus ini melibatkan banyak orang untuk saling berkomunikasi dalam proses belajar mengajar seperti mengajarkan cara membuat akun, cara mendaftar perjudian *online* dan sebagainya).

Berdasarkan teori *Differential Association* yang dikemukakan oleh Sutherland dan Undang-Undang no 11 tahun 2008 bahwa penyebab terjadinya perjudian *online* adalah

1. Adat atau budaya. Perilaku judi adalah penyakit sosial yang sudah ada sejak dulu dan tidak bisa dihapuskan namun semakin berkembang sehingga membutuhkan proses belajar untuk dalam bermain judi *online*.
2. Adanya fasilitas yang mendukung terjadinya judi *online* seperti jaringan internet, smartphone maupun situs-situs judi *online*.
3. Adanya Undang-Undang yang mengatur penggunaan internet

Penelitian ini didukung teori *Differential Association* yang menyebutkan bahwa tindakan pidana judi online dapat dipengaruhi oleh aspek social masyarakat. Aspek social yang dapat mempengaruhi perilaku judi online antara lain:<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Rosihan, 2011, Kebijakan Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian On Line (Studi Kasus Di Polsek Semarang Barat), Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Stikubank (Unisbank) Semarang

## 1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang turut mempengaruhi perilaku judi online antara lain:

### a. Perekonomi keluarga

Perilaku judi yang dilakukan oleh penjudi dipicu oleh faktor ekonomi sebagai pemicu utama, terutama ekonomi menengah ke bawah. Seseorang dengan ekonomi menengah ke bawah lebih mudah terjerumus ke perilaku judi karena tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari-sehari sehingga mencari solusi untuk dapat memenuhi kebutuhannya secara instan. Sepintas nampak bahwa dengan berjudi, seseorang dapat meningkatkan perekonomiannya dengan cepat melalui judi karena modal yang dikeluarkan sedikit namun mendapatkan hasil yang berlipat-lipat, sehingga lebih mudah menghasilkan uang yang banyak. Namun tidak semua perilaku judi *online* dilakukan karena tuntutan ekonomi. Perilaku judi *online* juga dapat disebabkan karena adanya uang atau modal yang tidak digunakan

sehingga menimbulkan keinginan untuk melakukan judi *online*.

Informasi dari pemain judi *online* yaitu “H” dan “B” menyebutkan bahwa H dan B melakukan judi *online* karena merasa memiliki uang yang tidak terpakai sehingga tidak tahu harus dikemanakan uang tersebut. Sisa uang kiriman dari keluarga dalam satu bulan digunakan untuk main judi *online*, dengan harapan dapat menambah uang yang telah ada. Selain untuk memanfaatkan sisa uang, juga untuk menambah penghasilan. Jika menang, uang akan bertambah, jika kalah, uang memang untuk dihabiskan.<sup>12</sup>

b. Ketidak patuhan masyarakat terhadap hukum

Masyarakat ada yang patuh pada suatu jenis kebijakan tertentu, tetapi juga tidak patuh pada jenis kebijakan yang lain. Ada orang-orang yang sangat mendukung kebijakan (peraturan) di bidang kriminalitas. Masyarakat telah kecanduan dengan judi sehingga

---

<sup>12</sup>Wawancara dengan “H” dan “B”, pemain judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

aktivitasnya berlangsung begitu bebas. Sementara mesin-mesin judi tak lain hanyalah mesin uang bagi pengelolanya bukan bagi yang memainkannya. Ketidapatuhan selektif terhadap hukum dikarenakan lemahnya penegakan hukum perjudian didalam masyarakat dan kurangnya sosialisasi peraturan perjudian dimasyarakat. Dorongan untuk mencegah dan menghapus perilaku judi terhalang oleh banyaknya perbedaan suku bangsa dan agama yang mempunyai pemahaman tidak sama terhadap masalah perjudian.

Informasi dari pemain judi *online* yaitu “H” dan “B” didapatkan keterangan bahwa H dan B terus bermain judi *online* karena tidak adanya pengawasan yang serius dari pihak kepolisian sehingga tidak pernah terkena rasia. Selama menjalani perjudian *online*, belum pernah sekalipun ketahuan oleh pihak berwajib,

meskipun sebenarnya perilaku judi *online* telah diketahui oleh banyak teman-teman mahasiswa.<sup>13</sup>

## 2. Faktor Internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi perilaku judi adalah sebagai berikut :

### a. Rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM).

Perilaku judi dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang. Seseorang yang senang berjudi akan memiliki mental yang rendah seperti malas, ceroboh, mudah berspekulasi dan cepat mengambil risiko dengan tidak memikirkan lebih jauh. Kondisi tersebut semakin menyulitkan pihak berwenang untuk menghapuskan atau menghilangkan perjudian dari masyarakat, karena masalah perjudian adalah masalah yang sangat kompleks dan berhubungan dengan berbagai masalah individu maupun masyarakat. Kemiskinan dan tekanan ekonomi, sikap mudah mencari uang dan kurangnya kepedulian

---

<sup>13</sup>Wawancara dengan “H” dan “B”, pemain judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

terhadap lingkungan adalah sebagian permasalahan yang menjadikan perilaku judi sulit untuk diberantas.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahuinya bahwa perilaku judi merupakan tindakan pidana yang harus di jauhi dan dihilangkan, minimal dilakukan pencegahan agar tidak semakin meningkat. Untuk dapat melakukan pencegahan dapat dilakukan dengan meningkatkan akdar keimanan kepada Tuhan sehingga tidak mudah tergiur dengan keuntungan yang tidak pasti.

Informasi dari “H” dan “B” menyebutkan bahwa selain kuliah mereka tidak punya aktifitas lain sehingga untuk mengisi waktu luang digunakan untuk main judi *online*. Selain memiliki uang lebih, mereka juga mempunyai akses internet (WIFI) yang mudah dan bagus (kencang untuk internetan).<sup>14</sup>

b. Adat istiadat.

Permainan judi telah ada sejak dulu sehingga mendarah daging dan menjadi adat istiadat yang sulit

---

<sup>14</sup>Wawancara dengan “H” dan “B”, pemain judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

untuk diberantas. Terkadang perilaku judi dianggap sesuatu yang biasa dilakukan sehingga tidak dicegah, sebaliknya, malah didukung karena dianggap kebiasaan yang telah berlaku sejak lama. Misalnya ketika ronda atau ada acara hajatan, maka aktifitas berjudi menjadi alternative untuk mengisi waktu luang. Kondisi tersebut menyebabkan perilaku judi sulit diberantas sehingga diperlukan kerjasama banyak pihak untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa perilaku judi adalah perilaku menyimpang dan merupakan tindakan pidana.

Walau bagaimanapun juga perjudian baik, konvensional maupun *online* merupakan tindak kejahatan yang melanggar Undang-Undang yang berlaku di negara kesatuan republik Indonesia sehingga siapapun pelakunya harus ditindak secara tegas.

Dalam Pasal 27 ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (dikutip dari [www. hukumonline. com](http://www.hukumonline.com)), mengartikan perjudian *online*

adalah “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”. Selain Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat aturan lain yang mengatur tentang larangan perjudian secara *online*. Pihak pemerintah juga sudah mengeluarkan beberapa Undang-Undang yang berisikan hukum-hukum tentang tindakan perjudian *online* tersebut. Diantaranya sebagai berikut: a) Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Pasal 1 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian menyatakan bahwa semua tindak pidana yang berhubungan dengan perjudian adalah sebuah kejahatan; b) Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 Ayat (1) ke 2 yang berbunyi: 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; c) Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1974 Pasal 2 Ayat (1) menjelaskan tentang perubahan sanksi-sanksi bagi para pelaku tindakan pidana perjudian. Adapun sanksi tersebut menyatakan bahwa: merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undang- undang Hukum Pidana, dari hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah.

#### **B. Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (*Judi Online*) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE**

Saat ini perilaku judi telah semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Jenis dan macam judipun beralih dari konvensional menjadi online yaitu perjudian dengan

memanfaatkan teknologi informasi atau internet. Perjudian online memudahkan seseorang bermain judi karena dalam bermain tidak harus ketemu dengan penjudi lain dan tidak harus pergi ke tempat lain, cukup dilakukan dari rumah atau di mana saja yang memberikan akses internet. Semakin maraknya perjudian online, mengharuskan pihak berwenang untuk merumuskan peraturan perundang-undangan untuk dapat menekan pertumbuhan dan perkembangan perjudian online. Sejauh ini pihak berwenang belum dapat bekerja maksimal untuk menegakkan hukum terhadap perjudian online karena terkendala belum adanya perangkat hukum yang mengatur tindak pidana perjudian online.

Kepolisian sebagai penegak hukum memiliki wewenang untuk menegakkan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pasal 13 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 menyebutkan Kepolisian memiliki tugas utama untuk menjaga ketertiban dan keamanan masyarakat, memberikan pelayanan, pengayoman dan perlindungan kepada masyarakat

serta menegakkan hukum.<sup>15</sup> Selain itu polisi juga mempunyai kewenangan untuk menjadi penyidik sebagaimana diatur dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 dan dalam KUHAP di atur dalam Pasal 5 sampai Pasal 7 KUHAP.

Peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian menjelaskan penegak hukum pidana sebenarnya tidak hanya bagaimana membuat hukum itu sendiri, melainkan juga mengenai apa yang dilakukan. Peran kepolisian dalam mengantisipasi dan mengatasi masalah-masalah dalam menanggulangi tindak pidana yang terjadi dalam masyarakat dapat dilakukan secara penal (hukum pidana) dan non penal (tanpa menggunakan hukum pidana).<sup>16</sup>

Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti penegakan hukum tindak pidana perjudian melalui internet dilakukan langkah preventif (pencegahan) seperti memblokir situs-situs yang dinilai menyebarkan situs-situs judi *online*, melakukan

---

<sup>15</sup>Undang-Undang No. 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia

<sup>16</sup>Priasmoro, 2016, peran kepolisian dalam penanggulangan tindak pidana perjudian koprok (studi kasus di wilayah hukum polres metro), Jurnal Poenale, Vol 4, No 1 (2016)

sosialisasi pelarangan judi dan bahayanya, himbauan kepada masyarakat untuk tidak melakukan judi *online* juga dilakukan untuk mencegah menjamurnya judi *online* dan penertiban warnet-warnet dan provider penyedia jasa internet.<sup>17</sup>

Metode yang digunakan dalam menangani kejahatan cyber terutama perjudian online adalah menggunakan metode perundang-undangan, yaitu metode yang dilakukan dengan menelaah semua Undang-Undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani.

#### 1. Bersifat *Preventif* (pencegahan)

*Preventif* merupakan usaha pencegahan terhadap suatu kejadian, dalam hal ini adalah mencegah terjadinya perjudian online. Upaya *preventif* tidak menggunakan sarana pidana untuk mencegah perjudian online, namun memaksimalkan potensi-potensi yang ada di masyarakat untuk diajak bersama-sama melakukan pencegahan dan pemberantasan perjudian online. Permasalahan utama dalam upaya *preventif* ini adalah menangani lingkungan

---

<sup>17</sup>Wawancara dengan “H” dan “B”, pemain judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

yang kondusif terhadap terjadinya tindakankriminal seperti perjudian online.

Banyak faktor yang menyebabkan kondusifitas terjadinya perjudian online. Faktor utamanya adalah kondisi social yang mendukung terjadinya perjudian online baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu perlu dilakukan upaya pencegahan dengan menghilangkan penyebab dan kondisi yang dapat menimbulkan tindakan criminal, terutama perjudian online. Upaya penanggulangan yang sifatnya preventif terhadap tindakan pidana perjudian online meliputi beberapa aspek yaitu:

a. Faktor Hukum (Undang-Undang)

Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, judi *online* merupakan pelanggaran terhadap Pasal 303 KHUP ayat (3) dan UU No 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat (2), dimana pelakunya dapat dikenakan hukuman 10 tahun penjara atau denda 25 juta menurut UU No 11 tahun 2008.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Wawancara dengan “H” dan “B”, pemain judi *online* pada hari Minggu, 20 Oktober 2019jam 19. 30 WIB

Dalam Pasal 303 KUHP. Ayat (3) Pasal 303 KUHP menyebutkan yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya keuntungan itu pada faktor kebetulan, juga apabila kesempatan itu menjadi lebih besar dengan keterampilan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih tinggi dari pemainnya.

Termasuk ke dalam pengertian permainan judi adalah juga pertarungan atau hasil pertandingan atau permainan-permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarungan yang lain. UU No 11 tahun 2008 Pasal 27 ayat (2) menyebutkan 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.

- b. Faktor Penegak Hukum (Pihak-pihak yang membentuk maupun yang menerapkan hukum)

Berdasarkan perangkat hukum (Undang-Undang) yang ada maka pencegahan perjudian *online* yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dicurigai menyebarluaskan situs-situs judi *online*. Pada kasus ini, kepolisian bekerja sama dengan pemberi layanan jasa internet maupun dengan kemeninfo untuk melakukan pemblokiran terhadap situs-situs yang dicurigai mengandung unsur perjudian. Pemblokiran situs judi *online* melibatkan ISP (*Internet Service Provider*) atau penyedia jasa internet karena judi *online* lebih banyak dilakukan menggunakan *smartphone* sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dalam upaya mencegah terjadinya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan judi secara *online* Unit *Cyber crime* berkoordinasi dengan Kementrian Komunikasi dan Informatika untuk

memblokir *website* yang terindikasi melakukan kegiatan permainan judi secara *online*, jika benar terbukti adanya kegiatan permainan judi *online* dalam suatu website Unit *Cyber crime* akan langsung berkoordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait pemblokiran situs *website* tersebut guna mencegah adanya seseorang yang bermain judi *online* karena judi cepat atau lambat akan merugikan orang yang bermain di dalamnya.

Meskipun telah dilakukan pemblokiran, namun masih didapatkan praktik perjudian online dengan memanfaatkan link alternative yang disediakan oleh bandar judi. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan kewenangan penuh bagi kepolisian untuk melakukan pemblokiran situs-situs alternative perjudian online dengan izin dari Kemeninfo. Dengan demikian tindakan yang dilakukan kepolisian tidak bertentangan dengan Undang-Undang yang berlaku.

Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, saat ini perjudian online dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja. Kalau dulu perjudian dilakukan di tempat-tempat tertentu, seperti rumah warga, keramaian dan sebagainya, karena masih dilakukan secara manual, dimana para penjudi bertemu langsung. Kalau sekarang perjudian dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja karena adanya sistem internet yang memberikan fasilitas judi *online*. Setiap orang dapat melakukan judi online hanya menggunakan *handphone* di kamarnya. Kalau mau ikut judi tinggal klik linknya, daftar akun dan nomor rekening, kemudian tinggal ikut main aja. Tidak harus saling ketemu dan memang tidak akan pernah ketemu, karena server judi *online* ada diluar negeri, tidak mudah untuk dilacak, apalagi dihentikan, karena adanya perbedaan peraturan perUndang-Undangan yang berlaku di suatu Negara.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

Keterlibatan negara lain dalam perjudian *online* menjadi catatan tersendiri bagi kepolisian republik Indonesia karena Undang-Undang yang berlaku di negara Indonesia tidak bisa menjangkau server judi *online* yang ada di luar negeri. UU ITE hanya bisa diterapkan di wilayah negara republik Indonesia seperti disebutkan dalam penelitian bahwa penerapan Pasal 303 KUHP hanya menjangkau tindak pidana perjudian yang terjadi dalam wilayah Negara Republik Indonesia. Penerapan perjudian sebagai suatu tindak pidana dapat hilang sifat perbuatan melawan hukum jika perjudian itu mendapat izin dari pihak yang berwenang sehingga perjudian itu menjadi sah atau legal.<sup>20</sup>

Permana dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penegakan hukum yang dilakukan terhadap perjudian *online* adalah dengan melakukan tindakan preventif

---

<sup>20</sup>Christy Prisilia Constansia Tuwo, 2016, Penerapan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Tentang Perjudian. *Lex Crime* Vol. V/No. 1/Jan/2016 p 116-123

(pencegahan). <sup>21</sup>Upaya preventif ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah timbulnya suatu kejahatan serta menciptakan suasana yang kondusif dalam masyarakat untuk meminimalisir berkembangnya suatu kejahatan dan menekan angka kriminalitas yang terjadi di tengah masyarakat. Beberapa upaya-upaya pencegahan dan pengawasan dalam melakukan penegakan hukum secara preventif. Pertama, dengan melakukan *Cyber patrol*. *Cyber patrol* adalah patroli dunia maya yang digunakan untuk melakukan pengawasan terhadap kejahatan *cyber crime*. *Cyber patrol* ini merupakan suatu bentuk upaya penegakan hukum yang dilakukan unit *Cyber crime* dalam mencegah dan mengawasi suatu tindakan-tindakan yang bermuatan judi di dunia maya. *Cyber patrol* dalam menjalankan tugasnya menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung dalam melakukan patroli di dunia maya, hal ini guna mengawasi kegiatan-

---

<sup>21</sup>Permana (2018), Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Kasus Unit *Cyber crime* Ditreskrimsus Polda Bali), *Tugas Akhir* Fakultas Hukum Universitas Udayana

kegiatan seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan atau permainan judi secara *online* serta melacak website-website yang memiliki muatan perjudian.

c. Faktor Sarana atau Fasilitas yang Mendukung Penegak Hukum

Sarana prasarana merupakan seperangkat fasilitas yang digunakan oleh penegak hukum untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan perUndang-Undangan yang berlaku. Untuk dapat menegakkan hukum, maka dibutuhkan fasilitas yang memadai seperti moda transportasi dan anggaran operasional. Fasilitas moda transportasi seperti kendaraan, sarana komunikasi, perangkat teknologi deteksi perjudian *online* dan sebagainya. Fasilitas anggaran digunakan untuk menjalankan operasional pencegahan dan penindakan seperti pembelian logistic (bahan bakar, perangkat teknologi dan sebagainya). Adanya fasilitas yang mendukung penegak hukum maka

pengecegan dan penindakan terhadap pelanggaran hukum dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.

Saat ini penanganan kejahatan cyber terutama perjudian online di Yogyakarta masih ditangani oleh Polda DIY. Polresta dan Polsek belum memiliki fasilitas yang mendukung pengecegan maraknya perjudian online. Sedangkan wilayah DIY sendiri cukup luas, terdiri dari 5 kabupaten/kota. Saat ini anggota penyidik dit reskrimsus Polda DIY sendiri hanya beranggotakan 9 orang, yang tentunya masih jauh dari memadai. Idealnya, setiap markas kepolisian memiliki fasilitas untuk melakukan penanganan terhadap kejahatan cyber terutama perjudian online sehingga pengecegan maraknya kejahatan cyber terutama perjudian online dapat dimaksimalkan. Untuk dapat memaksimalkan kinerja dit reskrimsus Polda DIY terutama dalam penanganan kejahatan cyber maka dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai. Diantaranya adalah penambahan anggota dit reskrimsus dari 9 menjadi 25

orang sehingga setiap wilayah kabupaten atau kota ditangani oleh 5 orang anggota penyidik dit reskrimsus. Selain itu juga perlu tenaga ahli IT dengan dukungan perangkat yang memadai berjumlah 10 orang. Sarana dan prasarana lain yang dibutuhkan adalah 10 unit mobil patroli serta dukungan logistic lainnya.

d. Faktor Masyarakat (Lingkungan dimana Hukum Berlaku atau Diterapkan)

Langkah selanjutnya untuk melakukan pencegahan terhadap perilaku criminal judi online adalah melibatkan masyarakat yaitu dengan melakukan sosialisasi pelarangan judi dan bahayanya. Sosialisasi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti menggunakan media social baik elektronik maupun cetak. Selain itu, polisi juga berperan aktif dalam menyebarkan atau mensosialisasikan larangan melakukan akses terhadap situs-situs yang memuat konten perjudian dengan menyertakan kalimat larangan dan sanksi bagi yang melanggar.

Langkah ini dilakukan untuk menumbuhkan kesadaran kepada masyarakat tentang dampak atau bahaya judi *online*. Selain harus berurusan dengan pihak berwajib, pemain judi *online* juga akan kecanduan judi *online* sehingga seringkali mengabaikan tugas dan kewajibannya dalam keluarga dan masyarakat.

Guntara menyebutkan perilaku judi online dapat dicegah dengan memberikan teguran atau mengingatkan masyarakat melalui media social yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas. Selain itu juga dapat dilakukan sosialisasi melalui mediasi atau penyuluhan kepada masyarakat sehingga masyarakat memiliki kesadaran untuk melakukan pencegahan terhadap tindak pidana perjudian online.<sup>22</sup>

e. Faktor Kebudayaan

Faktor kebudayaan terkait dengan kebiasaan yang dilakukan masyarakat setempat. Terkait dengan perjudian *online*, maka yang termasuk dalam lingkup

---

<sup>22</sup>Guntara, 2014, Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Pekanbaru. JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014

budaya adalah penggunaan internet baik melalui warung internet (warnet) maupun *smartphone*. Langkah pencegahan yang dilakukan untuk meminimalkan penyimpangan penggunaan internet adalah dengan melakukan razia warung internet secara berkala dan tidak terpusat pada suatu wilayah yang dicurigai saja dan menertibkan *provider* penyedia jasa internet untuk memblokir situs-situs yang dicurigai mengandung unsur judi *online*. Langkah ini memang terlihat susah karena sebagaimana telah diketahui bahwa ada ratusan warung internet di Yogyakarta. Guntara menyebutkan langkah terakhir untuk melakukan pencegahan terhadap perjudian *online* adalah dengan melakukan penutupan warnet-warnet yang dicurigai menyediakan fasilitas perjudian *online*.<sup>23</sup>

## 2. Bersifat Kuratif (Tindakan Represif)

Tindakan represif pada hakikatnya merupakan bagian dari politik kriminal yang pada hakikatnya menjadi bagian

---

<sup>23</sup>Ibid, hal 10

integral dari kebijakan sosial (*social policy*), kemudian kebijakan ini diimplementasikan ke dalam system peradilan pidana (*criminal justice system*), menurut Muladi sistem peradilan pidana mempunyai dimensi fungsional ganda.

Di satu pihak berfungsi sebagai sarana masyarakat untuk menahan dan mengendalikan kejahatan pada tingkatan tertentu (*crime containment system*), dilain pihak sistem peradilan pidana juga berfungsi untuk pencegahan sekunder (*secondary prevention*) yaitu mencoba mengurangi kriminalitas dikalangan mereka yang pernah melakukan tindak pidana dan mereka yang bermaksud melakukan kejahatan melalui proses deteksi, pidanaaan dan pelaksanaan pidana.

Terkait dengan perjudian *online*, penegakan hukum dilakukan berdasarkan Undang-Undang yang berlaku yaitu Pasal 303 KUHP, Pasal 303 BIS KUHP dan UU no 11 tahun 2008. Untuk bisa menegakkan hukum terhadap pelaku judi *online*, harus terpenuhi unsur-unsur pidana sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang. Menurut

Briptu Rama Wijaya Bakti, penegakan hukum terhadap pelaku judi *online* harus memenuhi unsur-unsur pidana, dalam hal ini adalah perjudian, maka dikembalikan kepada Pasal 303 KUHP. Pasal 303 KUHP mengandung dua unsur utama yaitu unsur subyektif dan unsur obyektif. Unsur subyektif yaitu dengan sengaja. Unsur obyektifnya yaitu barang siapa, tanpa mempunyai hak untuk itu, melakukan sebagai usaha, menawarkan atau memberi kesempatan dan untuk bermain judi.

Memperhatikan unsur-unsur dalam Pasal 303 KUHP tersebut, maka perlu diperhatikan apakah judi *online* telah memenuhi unsur-unsur tersebut. Permainan judi *online* adalah kesengajaan, karena memang ada dan dapat diakses oleh siapa saja dimana saja. Unsur obyeknya, jelas semua telah terpenuhi, jadi kesimpulannya, judi *online* telah memenuhi unsur-unsur pidana seperti yang dimaksud dalam Pasal 303 KHUP.

Pembuktian judi *online* dapat dilakukan dengan menggunakan bukti transfer dan e-mail. UU no 11 tahun

2008 Pasal 5 ayat (1) yang menyebutkan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah, termasuk didalamnya adalah bukti transfer dan e-mail karena kedua hal tersebut dokumen elektronik. Merujuk pada UU no 11 tahun 2008 Pasal 5 ayat (1) maka dapat disimpulkan bahwa bukti transfer dan e-mail dapat dijadikan alat bukti untuk menjerat pelaku judi *online* ke dalam ranah hukum pidana.<sup>24</sup>

UU ITE Pasal 27 Ayat (2) menyebutkan pengaturan dalam Pasal ini hanya mengakomodir tentang layanan yang digunakan untuk perjudian tetapi untuk pemberian sanksi terhadap pemain tidak diatur. Namun jika ditafsirkan secara lebih luas, maka Pasal ini sudah mengakomodir mengenai tindak pidana perjudian *online* dan dapat dikenakan kepada siapa saja yang melanggar ketentuan dari Pasal tersebut.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

<sup>25</sup>Stevin Hard Awaeh, 2017, Pertanggungjawaban Hukum Atas Tindak Pidana Judi *Online* Ditinjau Dari Prespektif Hukum Pidana. *Lex et Societatis*, Vol. V/No. 5/Jul/2017

Dalam kenyataannya, penegakan hukum tidak dapat dilakukan karena tidak adanya laporan dari masyarakat yang disertai bukti. Laporan masyarakat tanpa bukti hanya dijadikan informasi telah dilakukan judi *online* untuk ditindaklanjuti dengan penyidikan. Bila ditemukan adanya bukti judi *online* berupa email dan bukti transfer maka akan ditingkatkan ke tahap penyidikan untuk selanjutnya diproses secara hukum.

Bahkan menurut keterangan dari tim cyber polda DIY disebutkan bahwa judi *online* tidak dilaporkan ke kepolisian meskipun benar-benar telah terjadi perjudian *online*. Kasus yang pernah dilaporkan adalah secara elektronik melalui tanya jawab adalah adanya seseorang yang memenangkan judi *online* namun tidak mendapatkan pembayarannya, dimana pelaku judi *online* tersebut takut untuk melaporkan langsung kepada polisi karena pasti akan terjerat hukum, akhirnya hanya diceritakan kepada teman-temannya. Temannya menanyakan kepada kepolisian tentang kasus tersebut dan meminta solusinya bagaimana. Kasus tersebut

menunjukkan bahwa tanpa adanya laporan dari masyarakat yang disertai maka sulit untuk melakukan penegakan hukum karena sulitnya menemukan bukti adanya judi *online*. Djanggih menyebutkan respons publik terhadap penegakan hukum dari aspek hukum, Substansi hukum, penegakan hukum, fasilitas infrastruktur, koordinasi antar lembaga tidak efektif, dan respons publik terhadap penanganan korban kejahatan dunia maya harus segera ditangani.<sup>26</sup>

Langkah yang dilakukan penyidik Polda DIY, sama dengan yang dilakukan Polda Bali yaitu melakukan tindakan represif terhadap pelaku perjudian *online* bila ditemukan bukti-bukti yang memadai. Pernama menyebutkan , langkah represif juga dilakukan untuk menegakkan hukum terhadap perjudian *online* di Polda Bali. Upaya represif adalah suatu bentuk tindakan dan upaya yang dilakukan dengan cara mencari langsung akar

---

<sup>26</sup>Djanggih, 2018, *The Effectiveness of Law Enforcement on Child Protection for Cybercrime Victims in Indonesia*, *Journal of Physics: Conf. Series* 1028 (2018) 012192

permasalahan ke masyarakat guna memberantas suatu kejahatan dengan memberikan tindakan tegas agar pelaku kejahatan mendapatkan efek jera. Upaya represif yang dilakukan Unit *Cyber crime* dalam menangani kasus perjudian *online* ini adalah dengan melakukan tindakan tegas berupa penangkapan dan penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku perjudian *online* baik itu bandar judi *online* maupun pemain dari judi *online* tersebut, jika dalam proses penyelidikan dan penyidikan terbukti bahwa seseorang telah secara sah melawan hukum melakukan kegiatan permainan judi secara *online* maka akan langsung di tindak tegas oleh Unit *Cyber crime* dengan dilakukan penangkapan terhadap seseorang yang terbukti melakukan kegiatan perjudian *online*.

Dasar hukum yang digunakan sebagai dasar dalam menjerat tersangka kasus perjudian *online* yaitu Pasal 27 ayat (2) juncto Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, selain dari pada Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang No. 19

Tahun 2016 Tentang Informasi dan Traksaksi Elektronik, Kanit *Cyber crime* Polda Bali, menyatakan Unitnya melapis Pasal 27 ayat (2) ITE tersebut dengan Pasal 303 KUHP jika tersangka adalah seseorang yang menyediakan sarana, tempat, dan alat-alat untuk bermain judi atau biasa disebut sebagai bandar dan Pasal 303 bis KUHP jika tersangka merupakan seseorang yang menggunakan kesempatan untuk bermain judi atau pemain dalam perjudian.<sup>27</sup>

Kebijakan penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian *online* dalam upaya penegakan hukum terhadap tindak perjudian *online*, dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. namun pada kenyataannya penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia masih sering menggunakan Pasal 303 KUHP untuk pelaku tindak pidana perjudian *online* karena kesulitan menerapkan Pasal

---

<sup>27</sup>Permana (2018), Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Kasus Unit *Cyber crime* Ditreskrimsus Polda Bali), Tugas Akhir Fakultas Hukum Universitas Udayana

43 ayat (6) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 yaitu adanya ketentuan bahwa penyidik harus mendapatkan surat penetapan dari ketua pengadilan negeri setempat dalam waktu 24 jam melalui jaksa penuntut umum untuk dapat melakukan penangkapan dan penahanan. Kondisi tersebut dinilai kurang sesuai dengan perkembangan jaman sehingga diperlukan adanya penyempurnaan terhadap Undang-Undang dan ketentuan yang ada.<sup>28</sup>

Tindakan represif terhadap pelaku judi *online* pernah dilakukan oleh pengadilan diantaranya adalah, pertama, Pengadilan Tinggi Yogyakarta dengan terbitnya Putusan Nomor 52/PID/2015/PTYYK tentang perjudian *online*.<sup>29</sup> Dalam putusan Nomor 52/PID/2015/PTYYK tentang perjudian *online* yang dilakukan terdakwa saudara Saiful Rochim. Bukti yang dijadikan dasar hukum adalah :

- a. 1 (satu) buah CPU komputer dengan nomor urut pada susunan meja warnet 29 merk SPC warna hitam;

---

<sup>28</sup>Enik Isnaini, 2017, Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian *Online* Menurut Hukum Positif Di Indonesia, Jurnal Independent Vol 5 No. 1

<sup>29</sup>Pengadilan Tinggi Yogyakarta, PUTUSAN Nomor 52/PID/2015/PT YYK tentang Perjudian *online*

- b. 1 (satu) buah Monitor (yang dirangkai dengan CPU dimaksud);
- c. 1 (satu) buah mouse yang serangkaian dengan CPU dan monitor tersebut; Dikembalikan kepada pemiliknya yaitu Saksi AGUNG NUR HERWIN SYADIK SAPUTRA;
- d. Uang tunai sebesar Rp 725. 000,00 (tujuh ratus dua puluh lima ribu rupiah);
- e. 1 (satu) buah kartu ATM BRI; Dikembalikan kepada Terdakwa;
- f. 1 (satu) lembar cetak RC (Rekening Koran) dari Bank BRI Unit Adiyaksa an. SAIFUL ROCHIM, dengan Nomor rekening 0006927-01-0008398-53-2;
- g. 1 (satu) lembar bukti transfer dari Rekening 692701008398532 ke Nomor Rekening 042701000160569 An. IRWAN jumlah Rp. 103. 000,00 (seratus tiga ribu rupiah);

Saksi-saksi yang diajukan dalam perkara perjudian *online* adalah Saksi Danang Wahyudi, Adiman Turnip (dilakukan penuntutan secara terpisah) dan Sutrisno

(dilakukan penuntutan secara terpisah) sedang melakukan permainan judi *online* poker.

Dimana dalam perkara ini, terdakwa didakwa dengan dakwaan berbentuk subsidier yakni Pasal 303 ayat (1) ke 3 KUHP pada dakwaan primairnya yang berbunyi: “Yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya keuntungan itu pada faktor kebetulan, juga apabila kesempatan itu menjadi lebih besar dengan keterampilan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih tinggi dari pemainnya. Termasuk ke dalam pengertian permainan judi adalah juga pertarungan atau hasil pertandingan atau permainan-permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarungan yang lain”. Sebagaimana dakwaan yang telah dituntutkan kepada terdakwa, majelis hakim di Pengadilan Tinggi Yogyakarta dengan terbitnya Putusan Nomor 52/PID/2015/PTYKK tentang perjudian *online* menyatakan terdakwa terbukti

secara sah dan meyakinkan telah melakukan tindak pidana perjudian sehingga memenuhi unsur Pasal 303 bis ayat (1) ke-3 KUHP sesuai dakwaan penuntut umum.

Majelis Hakim di Pengadilan Tinggi Yogyakarta dalam menyelesaikan perkara Nomor 52/PID/2015/PTYYK tentang perjudian *online* menjadikan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pada Pasal 303 ayat (1) ke-3 sebagai pijakan hukum, yang berbunyi:

“Yang dimaksud dengan permainan judi adalah setiap permainan yang pada umumnya menggantungkan kemungkinan diperolehnya keuntungan itu pada faktor kebetulan, juga apabila kesempatan itu menjadi lebih besar dengan keterampilan yang lebih tinggi atau dengan ketangkasan yang lebih tinggi dari pemainnya. Termasuk ke dalam pengertian permainan judi adalah juga pertarohan atau hasil pertandingan atau permainan-permainan yang lain, yang tidak diadakan antara mereka yang turut serta sendiri di dalam permainan itu, demikian pula setiap pertarohan yang lain.”

Dalam kasus tindak pidana perjudian *online* ini telah memenuhi unsur telah memenuhi unsur-unsur sehingga perbuatan tersebut dapat dikatakan suatu tindak pidana, unsur tersebut yaitu:

a. Barangsiapa;

- b. Turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum;
- c. Dilakukan tanpa ijin dari yang berkuasa;

Dari unsur-unsur diatas kemudian hakim menetapkan hukuman kepada terdakwa yang disesuaikan juga dengan Undang-Undang yang berlaku serta pertimbangan-pertimbangan yang lainnya, maka hakim memutuskan menghukum terdakwa dengan pidana penjara selama 5 (lima) bulan dikurangi masa penangkapan dan penahanan serta membayar biaya perkara sebesar Rp. 2500,- (dua ribu lima ratus rupiah). Dengan ketentuan masa penahanan yang telah dijalani terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana tersebut.

Kasus kedua adalah tindakan represif terhadap perjudian *online* di wilayah hukum Pengadilan Negeri Sleman dengan surat dakwaan no. reg. perkara : PDM-/SLMN/Ep. 2/11/2018. tentang tindak pidana perjudian togel melalui media internet yang dilakukan terdakwa

saudara Suryo Tri Susanto bin Sidik Susanto. Bukti yang dijadikan dasar hukum adalah :

- 1) 1 buah *handphone* merk Samsung seri GT-E1200R dengan nomor IMEI 353124/06/047843/6 dengan nomor seluler XL 087738812211 milik terdakwa yang masih terdapat sms antara lain:
  - a) SMS masuk dari Deta nomor 081804234544 pada tanggal 28/09/2018 pukul 23. 30 WIB berisi “Hd, ce, 7, x20rb cek om”
  - b) SMS masuk dari deta nomor 081804234544 pada tanggal 28/09/2018 pukul 23. 30 WIB berisi “Hd, cp, 4, x20rb, 7, x20rb”
  - c) Pesan yang tersimpan dalam konsep pesan bertuliskan “Tp40,s35,d1100,d100,p120,t10,a50”
- 2) 1 buah *handphone* merk LG seri B220 warna hitam dengan nomor IMEI : 353028-08-102691-0 dengan nomor seuler XL 08773815804
- 3) Uang tunai sejumlah Rp 705. 000,; (tujuh ratus lima ribu rupiah) terdiri dari 6 lembar pecahan Rp. 100.

000,-, 1 lembar uang pecahan Rp. 50. 000,-, 5 lembar uang pecahan Rp. 10. 000,- dan 1 lembar pecahan Rp. 5. 000,-. Bahwa s uang Rp 705. 000,- (tujuh ratus lima ribu rupiah) adalah uang hasil penjualan judi togel Hongkong dan hasil penjualan ayam.

Saksi-saksi yang diajukan dalam perkara perjudian togel *online* yaitu Safpe Tambatua Sinaga, S. Kom. , Cholil Sumarjo, S. H. , Anggit Susilo, Satria Eka Danta, dan Moh Sa'i alias Ipul. Dimana dalam perkara ini, terdakwa didakwa dengan dakwaan berbentuk subsidier yakni Pasal 303 ayat (1) ke-2 KUHP, Pasal 45 ayat (2) Jo Pasal 27 ayat (2) UU RI Nomor 19 Tahun 2019 Tentang Perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dalam kasus tindak pidana perjudian togel *online* ini telah memenuhi unsur-unsur sehingga perbuatan tersebut dapat dikatakan suatu tindak pidana, unsur tersebut yaitu:

a. Barangsiapa;

- b. Turut main judi di jalan umum atau di dekat jalan umum atau ditempat yang dapat dikunjungi oleh umum;
- c. Dilakukan tanpa ijin dari yang berkuasa;

Dari unsur-unsur diatas kemudian hakim menetapkan hukuman kepada terdakwa yang disesuaikan juga dengan Undang-Undang yang berlaku serta pertimbangan-pertimbangan yang lainnya, maka hakim memutuskan menghukum terdakwa dengan pidana penjara selama 2 (dua) bulan 15 (lima belas) hari dan membayar biaya perkara sebesar Rp. 2500,- (dua ribu lima ratus rupiah). Dengan ketentuan masa penahanan yang telah dijalani terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana tersebut.

Selama ini perjudian, baik judi konvensional maupun judi online selalu dijerat dengan Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP. Menurut Saptana Setia Budi, penggunaan Pasal 303 dinilai lebih fleksibel dalam dalam pembuktian dibandingkan dengan UU No 11 tahun 2008 Jo UU No 19 tahun 2016. Bila menggunakan Pasal 303, penyidik tinggal menunjukkan bukti fisik yang ada tanpa harus melakukan

uji forensik alat bukti. Selain itu biaya yang dikeluarkan juga relatif sedikit. Sebaliknya bila menggunakan Pasal - Pasal dalam UU No 11 tahun 2008 Jo UU No 19 tahun 2016 maka harus dilakukan uji forensic terhadap alat bukti, mendatangkan ahli IT dan sebagainya sehingga biaya yang dikeluarkan lebih banyak. Sementara anggaran dari pemerintah untuk kasus judi online tergolong minim.<sup>30</sup>

Bila dianalisis berdasarkan UU No 11 tahun 2008 maka perilaku terpidana perjudian *online* dapat didakwa dengan Pasal 27 ayat (2) menyebutkan 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.

Pada Pasal tersebut dengan jelas disebutkan bahwa semua aktifitas yang tanpa ijin dengan melibatkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dikategorikan sebagai bentuk

---

<sup>30</sup>Wawancara dengan Saptana Setia Budi, Asisten Tindak Pidana Umum Kejaksaan pada hari Rabu, tanggal 11 Desember 2019 jam 10. 30 WIB

kejahatan yang harus diberi hukuman yang sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku. Begitu juga dengan alat bukti yang ditunjukkan dalam persidangan merujuk pada pelanggaran UU ITE yaitu bukti transfer dari Bank BRI Unit Adiyaksa an. Saiful Rochim, dengan Nomor rekening 0006927-01-0008398-53-2. Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, bukti transfer dapat dijadikan sebagai barang bukti sebagaimana disebutkan dalam UU no 11 tahun 2008 Pasal 5 ayat (1)

Berdasarkan bukti-bukti yang ditemukan dan dikemukakan di persidangan dapat disimpulkan bahwa putusan Pengadilan Tinggi Yogyakarta dengan Nomor 52/PID/2015/PTYK merupakan tindak kejahatan ITE sekaligus tindak kejahatan pidana. Pada kasus ini jaksa penuntut umum lebih menekankan pada pelanggaran perjudian umum sehingga pelanggaran Undang-Undang yang diajukan adalah KUHP Pasal 303 dan Pasal 303 bis, meskipun sebenarnya terpidana lebih tepat didakwa dengan UU ITE.

Dalam kasus pidana UU ITE diatas telah memenuhi unsur yang ditentukan dalam Pasal 27 ayat (2).

- a. Unsur setiap orang, yaitu kata “setiap orang” atau “barang siapa” atau “*hijj*”. Unsur Pasal ini menunjuk pada orang yang harus bertanggungjawab terhadap perbuatan pelanggaran hukum.<sup>31</sup> unsur Pasal “*setiap orang*” sangat penting untuk menentukan siapa yang harus menjadi terdakwa dalam kasus yang diangkat, karena harus dinyatakan bersalah.<sup>32</sup> Setiap orang yang dimaksud adalah siapa saja yang melakukan tindak pidana, harus diperiksa identitasnya secara cermat untuk menghindari kesalahan orang yang dimaksud.
- b. Unsur dengan sengaja. Yang dimaksud dengan unsur dengan sengaja adalah orang tersebut melakukan perbuatan pidana dengan penuh kesadaran dan mengetahui bahwa perbuatannya melanggar hukum,

---

<sup>31</sup>Eddy O. S Hiariej, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2014, hlm. 121

<sup>32</sup>*Ibid.* hlm. 123

namun tetap dilakukan juga tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun.<sup>33</sup>

- c. Unsur tanpa hak. Yang dimaksud adalah orang yang bersangkutan tidak memiliki kewenangan atas perbuatan yang dilakukannya atau tidak mendapatkan ijin untuk melakukan perbuatan tersebut dari pihak yang berwenang. Pasal 27 ayat (2) memakai istilah “tanpa hak” untuk menunjukkan adanya usaha untuk melawan hukum. Berdasarkan keterangan terdakwa diketahui bahwa terdakwa bermain judi *online* tebak angka hanya bersifat untung-untungan saja serta tidak mendapat ijin dari pihak yang berwenang.
- d. Mentransmisikan dan atau membuat dan atau mendistribusikan dapat di aksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian.

Ada tiga unsur tindakan yang tidak diijinkan dalam Pasal 27 ayat (2) yaitu, mentransmisikan dan atau membuat dan atau mendistribusikan dapat diaksesnya informasi

---

<sup>33</sup>Masruchin Ruba’i, dkk, Buku Ajar Hukum Pidana, Banyumedia Publishing, Malang, 2014, hlm. 61.

elektronik dan atau dokumen elektronik yang bermuatan perjudian.

Penggunaan istilah “dan/atau”, menunjukkan bahwa perbuatan yang dimaksud dapat dilakukan satu perstu atau bersamaan dalam satu waktu. Jika unsur dalam pasal yang dimaksud tidak diberikan penjelasan baik dalam Pasal 1, penjelasan umum maupun penjelasan Pasalnya, maka pertama harus ditafsirkan berdasarkan bahasa (*gramatikal*). Bila tidak ditemukan maka menggunakan penafsiran yang lain.

Mendistribusikan berasal dari kata “distribusi” yang artinya “penyaluran (pengiriman, pembagian) kepada beberapa orang atau beberapa tempat”. Apabila dihubungkan dengan unsur obyek, maka perbuatan mendistribusikan adalah mengirimkan atau membagikan atau menyalurkan Informasi Elektronik yang isinya memiliki muatan perjudian.

Akar kata “mentransmisikan” adalah “transmisi”, yang artinya pengiriman (penerusan), penyebaran,

penularan pesan dan sebagainya dari satu orang kepada orang (benda) lain. Sementara “mentransmisikan adalah meneruskan atau mengirimkan pesan dari seseorang (benda) kepada orang lain (benda lain).

Unsur ketiga “membuat dapat diaksesnya” merupakan kata yang abstrak. Semua perbuatan, apapun wujudnya apabila menyebabkan tersalurnya informasi elektronik ke penerima informasi dengan menggunakan perangkat komputer, perbuatan itu termasuk dalam perbuatan dapat diaksesnya. Dengan kata lain bahwa terdakwa termasuk melakukan perbuatan membuat dapat diaksesnya suatu website dengan cara membuat akun di website tersut diatas, dan kemudian akun tersebut dapat menerima pemasangan angka dari orang lain.

### **C. Konsep Dimasa Datang Dalam Mengatasi Hambatan Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet**

Berbicara mengenai konsep dimasa datang dalam mengatasi hambatan penegakan hukum tindak pidana

perjudian melalui internet tidak bisa dilepaskan dari Undang-Undang yang berlaku dan hambatan-hambatan apa saja yang terjadi sehingga penegakan hukum terhadap judi *online* kurang berjalan maksimal.

Lawrence M. Friedman menyebutkan, kewenangan di bidang hukum harus diberikan kepada aparat penegak hukum agar dapat menegakkan sistem hukum yang berlaku. Susunan sistem hukum terdiri dari beberapa sub sistem hukum yang berwujud struktur, substansi, dan budaya hukum.

Untuk dapat merancang atau memberikan saran dalam penegakan hukum perjudian *online*, maka perlu diketahui hambatan-hambatan yang dialami oleh penegak hukum saat ini yang menyebabkan penegakan hukum terhadap perjudian *online* tidak berjalan efektif.

#### 1. Hambatan Penegakan hukum perjudian *online*

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber dapat diambil kesimpulan bahwa hambatan yang dialami dalam penegakan hukum pidana judi *online* diantaranya adalah Penegak hukum/ Sumber daya manusia yang kurang

memadai, sarana dan prasarana yang kurang mendukung, sulitnya mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku dan kurangnya kepedulian masyarakat terhadap judi *online*.

a. Kendala Penegak hukum/ Sumber daya manusia

Penegakan hukum terhadap perjudian online mengalami banyak kesulitan yang salah satunya disebabkan oleh lemahnya sumber data manusia dari lembaga penegakan hukum (kepolisian). Menurut Briptu Rama Wijaya Baktikepolisian Yogyakarta mengalami kesulitan dalam menegakkan hukum karena kekurangan personal kepolisian (SDM) yang dibutuhkan yaitu personal yang memahami teknologi Informasi (TI). Keterbatasan tersebut berpengaruh terhadap kinerja kepolisian dalam mengungkap kasus perjudian *online* di wilayah kerja kepolisian Yogyakarta.<sup>34</sup>

Minimnya anggota kepolisian di unit judisila (unit yang menangani kasus pada tindak pidana perjudian dan asusila) Polda DIY menyebabkan kurang maksimalnya

---

<sup>34</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

kinerja kepolisian dalam mengungkapkan kasus perjudian online. Kelemahan yang lain adalah, masih banyak anggota kepolisian yang mengerti dan memahami seluk-beluk teknologi informasi, sehingga banyak anggota kepolisian di daerah-daerah yang belum siap melakukan antisipasi terhadap kejahatan menggunakan internet, termasuk perjudian online. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan pembekalan kepada semua anggota kepolisian melalui pelatihan-pelatihan dibidang *cyber crime* .

Pernama menyebutkan faktor sumber daya manusia dalam upaya memberantas tindak pidana perjudian *online* merupakan salah satu factor penting. Kurangnya penguasaan dan pemahaman personil di sektor teknologi informasi dapat berpengaruh terhadap kinerja Unit *cyber crime* karena perjudian *online* sangat mengandalkan fasilitas internet sebagai sarana dalam melakukan aksi kejahatannya. Menurut keterangan Kanit *Cyber crime* Polda Bali hanya beberapa penyidik di Unit

*Cyber crime* Polda Bali yang memiliki kemampuan baik dalam penguasaan di sector teknologi informasi, hal tersebut tidak seimbang dengan maraknya kasus terkait perjudian *online* yang terjadi dalam masyarakat karena perjudian *online* dapat terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga hal ini yang menyebabkan masih banyak kasus perjudian *online* yang belum tertangani oleh pihak Unit *Cyber crime* Ditreskrimsus Polda Bali.<sup>35</sup>

Kecakapan aparat penegak hukum sangat diperlukan dalam pemberantasan perjudian *online*. Dibutuhkan kemampuan yang baik untuk dapat menerjemahkan perluasan alat bukti elektronik sebagai alat bukti yang sah di pengadilan. Aturan hukum yang mampu mengakomodir hambatan ataupun kendala-kendala pembuktian alat bukti juga diperlukan dalam upaya penegakan atau pemberantasan tindak pidana perjudian *online*. Hal tersebut diperlukan karena

---

<sup>35</sup>Permana (2018), Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Kasus Unit *Cyber crime* Ditreskrimsus Polda Bali), Tugas Akhir Fakultas Hukum Universitas Udayana

perjudian online adalah tindak pidana yang paling sulit ditemukan alat bukti yang sah. Lemahnya penegakan hukum dapat menimbulkan fenomena baru, dimana masyarakat mulai tidak mempercayai kinerja aparat penegak hukum dan mempunyai kecenderungan untuk main hakim sendiri. Untuk mengantisipasi hal tersebut, maka aparat penegak hukum harus mampu memberikan bukti konkrit bahwa mereka masih layak untuk mendapatkan kepercayaan masyarakat dalam menegakkan hukum dengan cara menyelesaikan setiap kasus yang ada seadil-adilnya.<sup>36</sup>

b. Kendala Sarana dan Prasarana

Sarana dan fasilitas dalam suatu pekerjaan merupakan faktor penting untuk menunjang kemampuan dalam bekerja, kemampuan yang baik tidak akan optimal jika tidak didukung oleh fasilitas yang baik juga. pada kasus perjudian *online*, salah satu kesulitan yang dihadapi adalah menemukan alat buktinya karena

---

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm 121

kejahatan ini tidak dilakukan secara nyata melainkan dilakukan di dunia maya, hal ini yang menyebabkan sulit dilacak para bandar dan pemain oleh Unit *Cyber crime*.<sup>37</sup>

Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, kepolisian membutuhkan sarana dan prasarana operasional yang memadai, yang dapat menjangkau wilayah kerja Polda DIY. Jumlah kendaraan dan anggaran yang memadai sangat dibutuhkan untuk dapat mengungkap dan menuntaskan kasus perjudian *online* di wilayah kepolisian Polda DIY.<sup>38</sup>

Salah satu kendala yang dihadapi aparat penegak hukum adalah minimnya sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang kinerja aparat penegak hukum dalam mengungkap dan menyelesaikan kasus-kasus criminal termasuk perjudian online. Salah satu sarana yang masih dirasa kurang adalah kendaraan

---

<sup>37</sup>Permana (2018), Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian *Online* (Studi Kasus Unit *Cyber crime* Ditreskrimsus Polda Bali), Tugas Akhir Fakultas Hukum Universitas Udayana

<sup>38</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

operasional yang khusus untuk tim ciber. Kendaraan digunakan untuk melakukan patrol sekaligus melakukan inspeksi mendadak setiap ada informasi adanya indikasi perjudian online.<sup>39</sup>

c. Alat bukti sulit dikumpulkan

Pelaku perjudian online tidak bisa ditanggap begitu saja oleh aparat penegak hukum. Untuk melakukan penangkapan terhadap seseorang yang dicurigai melakukan perjudian online harus disertai dengan alat bukti yang sah. Dalam kasus perjudian online, alat bukti yang sah sangat sulit didapatkan karena tindakan perjudian dilakukan didunia maya sehingga mudah untuk menghilangkan alat bukti. Tiak adanya alat bukti yang sah, menjadi pihak aparat penegak hukum tidak dapat menangkap pelaku perjudian online sampai didapatkannya alat bukti yang sah.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup>Guntara, 2014, Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian *Online* Di Kota Pekanbaru. JOM Fakultas Hukum Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014

<sup>40</sup> Ibid

Menurut Briptu Rama Wijaya Bakti, kesulitan mengumpulkan alat bukti dan menangkap pelaku merupakan hambatan yang lain dalam penegakan hukum pidana judi *online*. Pada kejahatan cyber seperti judi online, pelaku hanya dapat ditahan atau ditangkap apabila didapatkan alat bukti yang sah. Bila tidak didapatkan alat bukti yang sah maka polisi tidak dapat melakukan penangkapan terhadap pelaku judi online.

Apalagi tindak pidana perjudian online adalah tindak pidana yang dilakukan menggunakan komputer, jadi apabila perjudian dilakukan di warnet, saat komputer yang digunakan untuk perjudian online *dishutdown* (dimatikan) maka semua riwayat yang diakses pelaku telah terhapus dalam memory komputer sehingga alat bukti juga akan sangat sulit didapatkan. Selain itu dalam mengakses internet di warnet, akun

yang digunakan untuk perjudian online menggunakan identitas palsu.<sup>41</sup>

Alat bukti ini dibutuhkan untuk menjerat pelaku perjudian *online* sesuai dengan perUndang-Undangan yang berlaku. Sulitnya menemukan alat bukti, juga menjadi sulitnya menjerat pelaku perjudian *online* dengan Undang-Undang yang berlaku.

Tanpa adanya alat bukti, sulit untuk melakukan penangkapan terhadap pelaku perjudian *online*. Karena dalam memeriksa kasus, hakim membutuhkan alat bukti untuk memutuskan perkara dengan adil. Undang-Undang No. 48 Tahun 2009 tersebut dan KUHAP menyebutkan

“Tugas Pengadilan adalah menerima, memeriksa dan memutus perkara yang diajukan kepadanya. Pada pemeriksaan seseorang terdakwa, hakim bertitik tolak pada surat dakwaan yang dibuat oleh Jaksa Penuntut Umum, dan mendasarkan pada alat bukti sebagaimana ketentuan Pasal 184 KUHAP. Kemudian dengan sekurang-kurangnya 2 (dua) alat bukti dan keyakinannya, hakim menjatuhkan putusannya.”

---

<sup>41</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

Pembuktian merupakan bagian yang sangat penting dalam hukum acara terutama hukum acara pidana. Hal itu disebabkan karena pembuktian sangat berkaitan erat dengan benar atau tidak perbuatan seorang terdakwa yang disangkakan melakukan tindak pidana. Pembuktian dalam hukum acara pidana dianggap sebagai proses yang bernilai sejati karena kebenaran yang menjadi tujuannya ialah kebenaran materil.

Artinya, hakim harus aktif dalam melakukan pemeriksaan terhadap terdakwa sehingga peristiwanya harus terbukti (*beyond reasonable doubt*). Alat bukti dalam hukum acara pidana diatur dalam Pasal 184 ayat (1) KUHAP dimana dikenal dengan 5 (lima) buah alat bukti, yaitu: a) Keterangan saksi; b) Keterangan ahli; c) Surat; d) Petunjuk; e) Keterangan terdakwa.

Keterangan Pasal 189 KUHAP di atas dapat disimpulkan bahwa keterangan terdakwa harus diberikan di depan persidangan. Perkembangan selanjutnya terkait alat bukti dalam hukum acara pidana dikenal adanya alat

bukti elektronik. Alat bukti elektronik yang di atur dalam aturan khusus, yakni terdapat pada Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Jenis alat bukti yang dikenal dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ialah dokumen elektronik dan informasi elektronik.<sup>42</sup>

d. Kendala Kepedulian Masyarakat

Informasi dari Briptu Rama Wijaya Bakti, menyebutkan bahwa Masyarakat memiliki peran penting dalam penegakan hukum di Indonesia, termasuk hukum pidana judi *online*. Pada kasus ini pihak kepolisian bekerja berdasarkan laporan dari masyarakat yang disertai dengan bukti. Masyarakat yang melaporkan adanya suatu kejahatan tanpa adanya bukti menyulitkan aparat dalam melakukan penyidikan, karena itu adanya bukti dituntut dalam setiap laporan kejahatan termasuk

---

<sup>42</sup>Saragih, 2018, Analisis Yuridis Pembuktian Tindak Pidana Judi *Online* Menurut Undang-Undang no. 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, *USU Law Journal*, Vol. 6. No. 2 (April 2018)

judi *online*. Lebih dari itu masih didapatkan sebagian warga yang menganggap permainan judi sebagai sesuatu yang biasa dan tidak perlu diributkan karena sudah menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat<sup>43</sup>

Kurangnya peran serta masyarakat menunjukkan bahwa masyarakat masih kurang dalam melakukan control social terhadap tindak pidana judi online. Kurangnya informasi yang diberikan oleh masyarakat kepada pihak kepolisian ketika melihat atau mengetahui kejadian judi online memberikan bukti kurangnya partisipasi masyarakat dalam penegakan hukum. Menyikapi adanya hambatan dalam penegakan hukum perjudian *online* maka perlu dilakukan upaya-upaya dimasa mendatang agar penegakan hukum bagi pelaku judi *online* dapat terlaksana dengan baik. Masyarakat yang peduli terhadap penegakan hukum lebih mudah untuk mewujudkan ketenangan dan kedamaian pada masyarakat tersebut.

---

<sup>43</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

Tidak semua masyarakat menerima setiap tindak pidana atau usaha dalam rangka penegakan hukum, karena tidak semua penegakan hukum dianggap tindakan yang baik. Penegakan hukum kadangkala hanya menimbulkan rasa takut masyarakat terhadap para penegak hukum karena dianggap sebagai petugas yang memberikan hukuman negatif berupa penjara atau lainnya.

Kedekatan penegak hukum terhadap pola isolasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah<sup>44</sup>:

- 1) Informasi dari warga yang pernah berinteraksi dan mendapatkan bantuan dari penegak hukum dalam menyelesaikan permasalahan yang dianggap mengganggu ketentraman hidupnya.
- 2) Kejadian-kejadian criminal yang menyebabkan rasa takut sehingga penegak hukum harus terlibat untuk menyelesaikannya.

---

<sup>44</sup>Soerjono Soekanto. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: Rajawali Press. 2010. hlm. 70

- 3) Stigma masyarakat yang pernah berinteraksi dengan penegak hukum, terutama stigma buruk.
- 4) Perintah atasan kepada anggota penegak hukum untuk berinteraksi terbatas dengan masyarakat karena adanya sebagian masyarakat yang dianggap membahayakan penegak hukum.

Perjudian online dapat ditanggulangi dan diberantas apabila dimulai dari pelaku pembuat konten perjudian online dengan harapan pembuatan konten judi online dapat dihentikan dan tidak dioperasikan lagi.

## 2. Konsep penegakan hukum perjudian *online* dimasa mendatang

Perjudian adalah tindak kejahatan yang sudah mendarah daging dalam diri manusia sehingga sangat sulit untuk menghilangkannya. Pada masa sekarang tindak kejahatan perjudian semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Pada penanganan tindak pidana perjudian, para penegak hukum sangat sulit untuk melakukannya dikarenakan banyaknya hambatan

yang dialami. Hambatan tersebut berupa minimnya kesadaran hukum tentang perjudian dan Undang-Undang yang mengaturnya, minimnya tingkat kepedulian masyarakat yang acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar dan kurang kerjasama dengan pihak penegak hukum yang mengakibatkan informasi tentang perjudian yang diperoleh pihak penegak hukum serta adanya “backing” dari pihak tertentu dan pembudayaan perjudian yang semakin marak dimasyarakat.<sup>45</sup>

Berdasarkan wawancara dengan narasumber, untuk dapat menegakkan hukum terhadap perjudian *online*, maka saran yang diberikan untuk menyusun konsep penegakan hukum perjudian *online* dimasa mendatang adalah sebagai berikut:

---

<sup>45</sup>Mesias J. P. Sagala, 2018, Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Permainan Judi *Jackpot* (Studi Kasus Putusan Nomor 45/Pid. B/2017/PN. MDN), Jurnal Hukum Kaidah, Volume :18, Nomor : 3

a. Mengadakan Pelatihan Khusus Bagi Polisi dibidang Teknologi

Kejahatan *cyber* yang meningkat juga disebabkan karena adanya teknologi baru dalam melakukan transaksi yaitu teknologi pembayaran elektronik yang telah membuat peredaran uang menjadi tidak lagi berbentuk tunai, namun juga elektronik seperti *e-money* dan *e-banking*.<sup>46</sup>

Polisi sebagai aparat penegak hukum, diharuskan memiliki kemampuan untuk mengungkap setiap jenis kejahatan, termasuk kejahatan ciber. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan teknologi informasi agar kemampuan polisi dalam menangani kejahatan berbasis internet dapat berjalan sesuai dengan harapan. Upaya ini terungkap berdasarkan wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti yang menyebutkan bahwa mengadakan Pelatihan Khusus Bagi Polisi dibidang Teknologi.

---

<sup>46</sup> Jauhar Rizqullah Sumirat, 2016, Pelayanan Polri Berbasis Teknologi Informasi diakses dari <https://www.kompasiana.com/jauharsumirat/57ff316b83afbdc1676da78/pelayanan-polri-berbasis-teknologi-informasi?page=all> pada tanggal 27 Oktober 2019, pukul 09,00 WIB

Kegiatan ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pengalaman dibidang keahlian hukum terutama hukum yang berkaitan dengan teknologi informasi (ciber). Pada kasus hal ini, pihak Polda DIY akan menghadirkan narasumber yang telah berpengalaman dibidang hukum maupun *cyber crime* misalnya narasumber dari Mabes Polri yang memiliki ahli dibidang teknologi dan cyber crime sehingga tindak kejahatan internet khususnya perjudian *online* yang sulit untuk diungkap.<sup>47</sup>

Berdasarkan Undang Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE diketahui bahwa transaksi elektronik dan teknologi informasi telah memiliki payung hukum yang mengikat sehingga setiap pelanggaran terhadap ketentuan yang terdapat dalam UU ITE dapat dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan yang ada. UU ITE mempunyai kekuatan hukum yang mengikat setiap orang yang hidup di wilayah hukum negara republik Indonesia. UU ITE

---

<sup>47</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

menjadi senjata bagi kepolisian untuk dapat menegakkan hukum dalam ranah *cyberspace* / *cybertechnology*.

Fungsi kepolisian sebagaimana diatur dalam Pasal 2 Undang - undang No 2 tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi : “Fungsi kepolisian adalah salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat”.<sup>48</sup>

Penegakan hukum terhadap judi online dapat dilakukan dengan menggunakan tiga strategi yang dilakukan secara simultan dan dalam dengan intensitas yang berbeda-beda sesuai tingkatan atau *simultaneous strategy to social problem*. Ketiga strategi ini merupakan rangkaian fungsi kepolisian yang proaktif.

---

<sup>48</sup> Jauhar Rizqullah Sumirat, 2016, Pelayanan Polri Berbasis Teknologi Informasi diakses dari <https://www.kompasiana.com/jauharsumirat/57ff316b83afbdc1676da78/pelayanan-polri-berbasis-teknologi-informasi?page=all> pada tanggal 27 Oktober 2019, pukul 09,00 WIB

Untuk mencapai hasil yang efektif, ketiga strategi harus dilaksanakan secara bersama, tidak boleh sendiri-sendiri karena ketiganya saling mendukung dan melengkapi. Tiga strategi itu meliputi strategi pada fungsi deteksi dini pre-emptif, preventif, dan represif - investigatif.

Dalam melaksanakan strategi tersebut, polisi harus mengedepankan fungsi pelayanan baik sebagai individu maupun institusi. Kebijakan yang ditetapkan oleh Kapolri ialah dengan mencanangkan program promotor yaitu polisi profesional, modern, dan terpercaya. Profesional dicapai dengan meningkatkan kompetensi SDM Polri menjadi semakin berkualitas melalui peningkatan kapasitas pendidikan dan pelatihan, melakukan pola-pola pemolisian berdasarkan prosedur baku yang sudah dipahami, dilaksanakan dan dapat diukur keberhasilannya.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup>Ibid

## b. Melengkapi Sarana dan Prasarana

Informasi dari Briptu Rama Wijaya Bakti menunjukkan bahwa sarana dan prasarana, dalam hal ini kendaraan dan biaya operasional, penting untuk menunjang pelaksanaan operasional petugas kepolisian. Minimnya sarana dan prasarana dapat mengurangi kinerja kepolisian dalam menyelesaikan setiap kasus tindak pidana.<sup>50</sup>

Salah satu kendala yang dihadapi aparat penegak hukum adalah minimnya sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang kinerja aparat penegak hukum dalam mengungkap dan menyelesaikan kasus-kasus criminal termasuk perjudian online. Salah satu sarana yang masih dirasa kurang adalah kendaraan operasional yang khusus untuk tim ciber. Kendaraan digunakan untuk melakukan patrol sekaligus melakukan inspeksi mendadak setiap ada informasi adanya indikasi perjudian online.

---

<sup>50</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

c. Membentuk jaringan informasi

Pada setiap tindak pidana atau usaha dalam rangka penegakan hukum, tidak semuanya diterima masyarakat sebagai sikap tindak yang baik, ada kalanya ketaatan terhadap hukum yang dilakukan dengan hanya mengetengahkan sanksi-sanksi negatif yang berwujud hukuman atau penjatuhan pidana apabila dilanggar. Hal itu hanya menimbulkan ketakutan masyarakat terhadap para penegak hukum semata atau petugasnya saja. Untuk itu diperlukan adanya komunitas atau kelompok masyarakat yang bersedia membantu kepolisian dalam mengungkap kejahatan dengan memberikan informasi tentang adanya kejahatan.

Informasi dari Briptu Rama Wijaya Baktimenunjukkan bahwa pihak kepolisian tidak bisa berdiri sendiri dalam menangani kasus kejahatan di wilayah kerjanya. Perlu bantuan dari masyarakat,

terutama dalam memberikan informasi terjadi tindak kejahatan, termasuk kejahatan judi *online*.<sup>51</sup>

Memperkuat intelijen polisi dengan jaringan intelijen warga disingkat (JIWA) atau dalam bahasa Inggris disebut *Citizen Intelligence Network* (CIN) adalah solusi yang bisa dikembangkan lebih jauh untuk menjawab lemahnya intelijen polisi. Konsep JIWA dimaksudkan sebagai alternatif melibatkan warga membantu polisi dalam bidang intelijen. Konsep JIWA atau CIN pada prinsipnya adalah membuka kemungkinan kepada setiap warga negara untuk memberikan informasi kepada polisi mengenai kejadian di lingkungannya. Sifatnya sukarela. Polisi harus menyediakan ruang cukup yang mampu menampung laporan masyarakat' setiap hari. Ruang itu bisa berupa ruang mana atau portal khusus yang berisi video, foto, teks dan bisa interaktif, langsung antara polisi yang bertugas dengan warga yang melapor. Selain ruang

---

<sup>51</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

maya, polisi juga dapat menyediakan kotak pos untuk menampung masukan tertulis.<sup>52</sup>

d. Memberdayakan peran masyarakat

Terkadang masyarakat mengetahui bahwa ada seseorang yang terindikasi melakukan kegiatan judi *online* bahkan mengetahui tempat-tempat dilakukannya perjudian *online* namun masyarakat dalam hal ini pasif dan tidak berani melaporkan bahwa ada orang yang melakukan permainan judi *online* dan ada tempat yang digunakan untuk kegiatan judi *online*. Untuk itu diperlukan upaya untuk memaksimalkan peran masyarakat dalam menyelesaikan masalah kejahatan judi *online*.

Briptu Rama Wijaya Bakti menyebutkan, masyarakat masih belum menyadari pentingnya peran serta masyarakat dalam mengungkap kasus tindak kriminal, termasuk kejahatan judi online. Kurangnya

---

<sup>52</sup> Banjary, Memperkuat Polisi Melalui Jaringan Intelijen Warga diakses dari [https://www.academia.edu/11862626/Memperkuat\\_Polisi\\_Melalui\\_Jaringan\\_Intelijen\\_Warga](https://www.academia.edu/11862626/Memperkuat_Polisi_Melalui_Jaringan_Intelijen_Warga) pada tanggal 27 Oktober 2019, pukul09,00 WIB

kesadaran masyarakat menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum berperan aktif dalam penegakan hukum.

Untuk dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang pentingnya peran serta masyarakat dalam penegakan hukum, salah satunya dapat dilakukan sosialisasi penegakan hukum melalui penyuluhan hukum yang bekerja sama dengan instansi terkait. Penyuluhan berupa pemberian informasi, arahan dan masukan kepada masyarakat untuk membantu masyarakat menegakkan hukum dengan cara memberikan informasi tentang terjadinya tindak pidana kepada kepolisian terdekat, termasuk tindak pidana judi online.<sup>53</sup>

Peran masyarakat sangat penting dalam upaya penegakan hukum. Untuk menumbuhkan kembangkan peran masyarakat terhadap penegakan hukum, maka diperlukan adanya kesadaran terhadap hukum. Untuk menumbuhkan kesadaran hukum, perlu adanya

---

<sup>53</sup>Wawancara dengan Briptu Rama Wijaya Bakti, Amd. Unit Cyber pada hari Rabu, 16 Oktober 2019

informasi yang berkaitan dengan hukum. Penyuluhan kepada masyarakat tentang hukum merupakan upaya yang tepat untuk memberikan informasi tentang hukum kepada masyarakat. Dengan adanya penyuluhan hukum, diharapkan kesadaran masyarakat terhadap penegakan hukum semakin baik sehingga dapat berperan aktif dalam penegakan hukum.

e. Merevisi Undang-undang

Berkenaan dengan revisi Undang-Undang, maka yang perlu direvisi adalah masa hukuman bagi pelaku perjudian online sehingga dapat menimbulkan efek jera. Harapannya, pelaku judi online tidak lagi melakukan perjudian online karena hukumannya yang berat. Terkait dengan masa hukuman UU ITE No 11 tahun 2008 diatur pada pasal 45. Ancaman pidana bagi siapapun yang menyalahgunakan teknologi informasi diatur dalam Undang-Undang ITE Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016, yakni:

*Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau*

*membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar.*

Paal tersebut menyebutkan bahwa ancaman pidana bagi pelaku pelanggaran UU ITE termasuk perjudian online adalah pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Untuk dapat menimbulkan efek jera maka perlu diberi ancaman pidana lebih besar lagi, misalnya 15 tahun penjara dan atau denda 10 milyar.