

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di zaman modern saat ini berdampak sangat besar pada kehidupan manusia dan merubah struktur masyarakat menjadi masyarakat global, yang mana segala bentuk informasi yang bersifat global dapat mudah diakses kapanpun dan di manapun dengan bantuan media elektronik seperti komputer, laptop, handphone dan sebagainya sehingga tercipta suatu sistem baru yang dinamakan internet atau biasa disebut dengan dunia maya.¹ Menurut Simarmata internet adalah kumpulan jutaan komputer yang tergabung dalam sebuah jaringan yang memungkinkan kita untuk memperoleh informasi dari kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer tersebut telah memberikan izin akses. Dengan terkoneksi jaringan tersebut dapat dengan mudah untuk berbagi informasi dan menerima informasi.² Internet menjadi saran bagi masyarakat dalam mengekspresikan diri dalam berbagai hal dari mulai informasi, hobi, pelayanan, hiburan dan masih banyak lagi. Hal ini menjadi perhatian tersendiri bagi pemerintah Indonesia dengan memberi hak bagi setiap individu untuk menggali informasi dengan teknologi yang diatur dan dilindungi oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang terdapat dalam Pasal 28C ayat (1) yang berbunyi “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak

¹ Ach Tahir, *Cyber Crime (Akar Masalah, Solusi dan Penanggulangan)*, Suka Press, Yogyakarta, 2011, hlm 1.

² *Ibid*, hlm 3

mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.” Oleh karena itu, pemerintah Indonesia harus cepat dan tanggap dalam mengatasi hal-hal yang nantinya dapat merugikan dan mengancam warga negara atau bahkan negara Indonesia.

Dalam perkembangan internet, tidak dapat dibendung jika perkembangan kejahatan juga dapat terjadi hingga masuk ke ranah internet dan teknologi. Kejahatan ini dinamakan dengan *cybercrime*. Menurut *Organization of European Community Development (OECD) cybercrime* mengacu pada segala bentuk akses ilegal terhadap aliran data. Artinya, setiap kegiatan yang melanggar hukum dalam sistem komputer dianggap sebagai kejahatan. Secara luas, cyber crime dipahami sebagai tindak kriminal yang terjadi di dunia maya dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet sebagai targetnya.³

Menurut Widodo, kejahatan dunia maya atau *cybercrime* adalah individu atau suatu kelompok orang atau korporasi yang sengaja melakukan kejahatan dengan memanfaatkan komputer atau sistem dalam komputer atau jaringan pada komputer sebagai sarana atau alat kejahatan. Dari segi karakteristik kejahatan dunia maya berbeda dengan kejahatan tradisional. Karakteristik *cybercrime* sangat khas, meskipun hakim dapat menggunakan hukum pidana konvensional yang berlaku di Indonesia sebagai dasar untuk mengadili pelaku

³ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, PT Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm 40.

cybercrime, namun dalam pelaksanaannya terdapat banyak kendala, baik dalam hal unsur tindak pidana maupun pertanggungjawaban.⁴

Di dunia cybercrime, ada berbagai jenis kejahatan yang mengganggu dan menimbulkan masalah sosial. Salah satunya yang kini banyak terjadi di masyarakat adalah perjudian yang memanfaatkan teknologi dan internet, yang lebih dikenal dengan judi online.

Perjudian merupakan suatu kegiatan bertaruh yang dilakukan dengan sengaja, di mana seseorang mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai, baik berupa uang maupun barang, dengan kesadaran akan risiko serta harapan tertentu terhadap hasil dari suatu permainan, perlombaan, atau peristiwa yang belum tentu hasilnya.⁵ Menurut G.W. Bawengan, perjudian melibatkan taruhan berupa uang atau barang berharga dengan tujuan memperoleh keuntungan yang hanya didasarkan pada spekulasi. Hal yang membuat perjudian menarik adalah adanya harapan untuk menang atau mendapatkan keuntungan.⁶

Permainan judi *online* adalah kegiatan yang dilakukan dengan mekanisme pendaftaran ke sebuah website melalui pembuatan username dan sandi, diikuti dengan pencantuman nomor rekening yang menjadi sarana pemasukan uang atau disebut deposit dan penarikan uang atau disebut *withdrawl*. Mekanisme permainan dalam perjudian *online* dijalankan oleh sistem otomatis yang telah diatur untuk menguntungkan pihak penyelenggara,

⁴ Widodo, 2009, *Sistem Pidana dalam Cybercrime*, Cetakan ke 1, Yogyakarta, Laksbang Mediatama, hlm 15.

⁵ Kartini Kartono, 1981, *Pathologi Sosial*, Jakarta, Rajawali Jilid I, hlm. 51.

⁶ H Sugeng Tiyarto, 2015, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Cetakan Kedua, Yogyakarta, Genta Press, hlm. 15.

akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa kemenangan dari skala kecil hingga besar yang terjadi di lapangan. Hal inilah yang mempengaruhi masyarakat terutama yang ingin mendapatkan uang secara mudah dan cepat tanpa perlu bekerja keras. Berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) selama periode 2017-2022 ada sekitar 157 juta transaksi judi *online* di Indonesia dengan nilai total perputaran uang mencapai 190 triliun rupiah, kepala PPATK menyebutkan telah merebaknya aktivitas judi *online* yang ada di Indonesia dengan 25 kasus judi *online* yang telah dilaporkan kepada aparat penegak hukum dari tahun 2019 hingga tahun 2022.⁷ Kominfo dalam hal ini telah melakukan langkah tegas dengan memblokir 566.332 ribu konten judi *online* sejak 2018 hingga 22 Agustus 2022 dengan rincian, sebanyak 84.484 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2018, 78.306 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2019, 80.305 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2020, 204.917 ribu konten perjudian *online* pada tahun 2021, sementara 118.302 ribu konten perjudian *online* hingga Agustus 2022.⁸

Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang tidak menutup kemungkinan bahwa tindakan kriminalitas di kota ini dapat terjadi, dengan berkumpulnya beragam kalangan masyarakat dari yang bekerja mencari rejeki, melaksanakan pendidikan hingga sekedar liburan. Perkembangan teknologi informasi di kota Yogyakarta yang lumayan pesat menjadikan kegiatan perjudian *online* dapat dengan mudah diakses. Berbagai

⁷ <https://nasional.kompas.com/read/2022/08/22/22292241/ppatk-25-kasus-judi-online-telah-dilaporkan-nilainya-capai-ratusan-triliun>, diakses pada tanggal 22 September 2023, pukul 23.58

⁸ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/kementerian-kominfo-blokir-566-ribu-konten-judi-online-sejak-2018>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 05.28

kalangan masyarakat dari kalangan bawah hingga kalangan atas telah terpapar perjudian *online*, hal ini menyebabkan kian maraknya terjadi kejahatan perjudian *online*. Sepanjang 2022 Direskrimsus Polda Daerah Istimewa Yogyakarta berhasil mengungkap 43 kasus *cybercrime* yang terdiri atas penipuan online 14 kasus, illegal akses 6 kasus, pornografi 16 kasus, judi *online* 3 kasus, SARA 1 kasus, pencemaran nama baik 2 kasus dan ujaran kebencian 1 kasus.⁹ Dalam hal ini kota Yogyakarta menjadi sasaran kasus *cybercrime* berkeliaran apalagi Yogyakarta di cap sebagai kota wisata dan kota pendidikan yang mengakibatkan padatnya penduduk, dari banyaknya pengunjung yang masuk ke kota Yogyakarta dari hanya sekedar liburan maupun menempuh pendidikan. Kepadatan penduduk mengakibatkan keterbatasan sumber-sumber pokok, keterbatasan lapangan pekerjaan, menghambat proses peningkatan kualitas masyarakat, dan persaingan antar penduduk yang pada akhirnya berujung pada tindakan kriminal.¹⁰

Perjudian dalam sudut pandang hukum merupakan salah satu tindak pidana yang menimbulkan kegaduhan bagi masyarakat. Perjudian *online* termasuk dalam pelanggaran hukum dan diatur dalam hukum Indonesia yang menjerat pelaku maupun penyelenggara. Pasal yang berkaitan dengan hal ini, secara umum terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303, dan didalam Pasal 45 ayat (3) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Perubahan Kedua Atas Undang-Undang

⁹ <https://yogya.inews.id/berita/kasus-cyber-crime-mendominasi-di-2022-polda-diy-waspada-perkara-terus-meningkat/all>, diakses pada tanggal 23 September 2023, pukul 00.01

¹⁰ Rafli Muhammad Sabiq dan Nunung Nurwati, Pengaruh Kepadatan Penduduk Terhadap Tindakan Kriminal, *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, Edisi No. 2, Vol. 3, 2021

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 45 ayat (3) Undang-undang No 1 Tahun 2024 (selanjutnya disingkat dengan UU ITE)

Pasal 303 KUHP

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:
 - a. dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu;
 - b. 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. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- 2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- 3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada

peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

Pasal 303 bis KUHP

- 1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 - a. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303.
 - b. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- 2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik :

“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.”

Pasal 45 ayat (3) Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik:

“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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Penegakan hukum terhadap kejahatan perjudian online berkaitan erat dengan proses pembuktian dalam ranah pidana, yang bertujuan untuk mengungkap kebenaran materiil mengenai terjadinya tindak pidana serta mengidentifikasi tersangka yang terlibat.¹¹ Penegak hukum wajib membuktikan bahwa terdakwa telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana yang dituduhkan atau didakwakan terhadapnya. Perjudian *online* termasuk dalam kejahatan dalam ruang siber atau *cybercrime*, oleh karena itu diperlukan

¹¹ H Sugeng Tiyarto, *Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian*, Cetakan Kedua, Genta, Yogyakarta, 2015, hlm 33.

juga alat bukti elektronik yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.¹²

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan yang dihadapi oleh aparat penegak hukum dalam memberantas perjudian online di wilayah hukum Polda Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini berfokus pada prosedur penindakan yang dilakukan, apakah telah sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, serta apakah dalam praktiknya terdapat tindak pidana yang dapat dibuktikan melalui pemenuhan unsur-unsur pidana yang disangkakan atau didakwakan, dengan menggunakan alat bukti yang diatur dalam undang-undang serta mempertimbangkan keyakinan hakim. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji hambatan yang dihadapi aparat penegak hukum dalam menindak pelaku perjudian online. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada kedekatan ruang lingkup dengan penulis, yang juga berdomisili di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dan menyusun skripsi dengan judul "Penegakan Hukum Tindak Pidana Judi *Online* Oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah sebagai berikut:

¹² Adami Chazawi, *Tindak Pidana Informasi dan Transaksi Elektronik*, Media Nusa Creative, Malang, 2015, hlm 4

1. Bagaimana penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa yang menjadi hambatan dalam penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Untuk mengetahui yang menjadi hambatan dalam penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

D. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang dilakukan, dalam hal ini akan dicantumkan penelitian terdahulu yang memiliki satu tema pembahasan. Penelitian yang ditampilkan berupa hasil karya akademik yang bertujuan untuk dijadikan perbandingan agar terlihat keorisinalitasan tulisan yang diteliti, sebagai berikut :

1. Nama dan Tahun Penelitian :

Lalu Kemal Eka Putra, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Mataram, Tahun 2021

Judul :

Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Di Tinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Polresta Mataram)

Rumusan Masalah :

- a) Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik?
- b) Apa saja hambatan-hambatan dalam proses penanganan tindak pidana perjudian online?

Perbedaan :

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan, dimana penelitian ini menekankan pada objek pembahasan yang terjadi di Polresta Mataram sedangkan penelitian yang penulis teliti adalah Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Nama dan Tahun Penelitian :

Adnan Musa Asy'ari, Skripsi Ilmu Hukum, Universitas Islam Indonesia,
Tahun 2020

Judul :

Pertanggungjawaban Pidana Para Pihak Yang Terlibat Dalam Perjudian Online.

Rumusan Masalah :

- a) Apakah pihak pembagi tautan saluran yang didalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggung-jawabkan secara pidana?
- b) Apakah perbuatan pihak yang bermain judi melalui tautan saluran yang didalamnya terdapat konten perjudian dapat dipertanggungjawabkan secara pidana?

Perbedaan :

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan dimana penelitian ini lebih menekankan kepada subjek penelitian yaitu pihak yang membagi tautan saluran yang didalamnya terdapat konten perjudian sedangkan yang penulis teliti yaitu penyidik pada Direktorat Reserse Kriminal Khusus (ditreskrimsus) Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

3. Nama dan Tahun Penelitian :

Rizqi Kurniadi Nurdin, Skripsi Ilmu Hukum Pidana Islam, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Tahun 2022.

Judul :

Penegakan Hukum Pidana Terhadap Pelaku Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana Positif Dan Hukum Pidana Islam (Analisis Putusan Nomor 483/pid.B.2016PN.Lbp) Di Pengadilan Negeri Lubuk Pakam.

Rumusan Masalah :

- a) Bagaimana penerapan hukum dalam Putusan Perkara Nomor 483/Pid.B/2016/PN.Lbp?
- b) Apa pertimbangan hakim dalam putusan Perkara Nomor 483/Pid.B/2016/PN.Lbp?

Perbedaan :

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah fokus pembahasan dimana penelitian ini lebih menekankan kepada subjek

penelitian Pengadilan Negeri Lubuk Pakam sedangkan yang penulis teliti adalah Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Tinjauan Pustaka

1. Penegakan Hukum

Menurut Soerjono Soekanto, penegakan hukum merupakan proses menyesuaikan nilai-nilai yang telah dirumuskan dalam aturan hukum dengan tindakan konkret sebagai bentuk akhir dari implementasi nilai-nilai tersebut, dengan tujuan menciptakan, menjaga, dan mempertahankan keteraturan serta harmoni dalam kehidupan sosial.¹³

Penegakan hukum juga dapat diartikan sebagai pelaksanaan hukum oleh aparat penegak hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku atau oleh individu yang memiliki kepentingan berdasarkan wewenang masing-masing sesuai dengan peraturan hukum. Sementara itu, penegakan hukum pidana merupakan serangkaian proses yang dimulai dari penyidikan, penangkapan, dan penahanan, dilanjutkan dengan peradilan terhadap terdakwa, hingga tahap akhir berupa pemasyarakatan pidana.¹⁴ Aparat penegak hukum yang ada di Indonesia ialah kejaksaan, kehakiman, advokat, lembaga pemasyarakatan dan kepolisian.

¹³ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Cetakan Pertama, Edisi Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hlm. 4.

¹⁴ Harun M. Husen, *Kejahatan dan Penegakan Hukum Di Indonesia*, Rineka Cipta, Jakarta, 1990, hlm. 58.

Menurut Moeljanto, Penegakan hukum adalah bagian dari sistem hukum yang berlaku dalam suatu negara untuk menerapkan serta menegakkan unsur-unsur dan ketentuan hukum yang telah ditetapkan, yaitu :

1. Untuk menentukan perbuatan yang boleh dan tidak boleh dilakukan disertai dengan ancaman dan hukuman berupa pidana terhadap orang yang melanggar dari ketentuan-ketentuan yang diatur.
2. Untuk menentukan besaran hukuman atas apa yang telah dilakukan atau dilanggar oleh pelaku.
3. Untuk menentukan bagaimana cara menjerat pelaku pidana atas apa yang telah disangkakan kepadanya.¹⁵

Keberhasilan penegakan hukum ditentukan oleh berbagai faktor yang bersifat netral, di mana efek positif atau negatifnya tergantung pada substansi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor ini memiliki hubungan erat dengan esensi hukum dan menjadi indikator efektivitas dalam pelaksanaannya.¹⁶ Faktor-faktor tersebut adalah :

1. Hukum (Undang-undang), Terdapat produk hukum yang bersifat reaktif serta proses produksi partisipatif, ialah mengundang masyarakat dengan maksimal dari kelompok-kelompok sosial dan individu-individu dalam lingkup masyarakat. Hukum reseptif memiliki sifat ambisius dimana hal yang terkandung pada umumnya

¹⁵ Moeljanto, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Putra Harsa, Surabaya, 1993, hlm. 23.

¹⁶ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Cetakan Pertama, Edisi Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hlm. 15.

telah sesuai dengan keinginan masyarakat yang dilayani. Menjadikan hukum menjadi kristalisasi dari kemauan rakyat, hukum selain menjadi kaedah juga menjadi gejala kemasyarakatan dikarenakan hukum tidak terpisah dari masyarakat, yang terjadi selama ini pada proses pengakuan legislasi mengenai peran masyarakat bersifat sepihak atau simbolis.

2. Penegak hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum. Pada Indonesia yang merupakan negara berkembang, penegakan hukum menjadi soal utama, selain dari kualitas aparat penegak hukum itu sendiri. Aparat penegak hukum harus mempunyai kemampuan serta keterampilan sesuai dengan aspirasi dari masyarakat karena merupakan panutan di masyarakat, dimana mereka wajib memiliki komunikasi yang baik agar bisa dipahami segenap masyarakat yang akhirnya mampu untuk menjangkau partisipasi kelompok masyarakat secara luas.
3. Sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum. Sarana dan fasilitas menjadi salah satu kunci berjalan mulusnya suatu penegakan hukum yang meliputi Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki Pendidikan yang mendukung juga diiringi dengan keterampilan dan organisir yang baik dan di danai secara penuh. Jika ini tidak di junjung maka lembaga penegak hukum sulit untuk mencapai tujuan mereka.
4. Masyarakat, yakni dimana hukum itu diterapkan. Kelompok masyarakat dimana hukum ditegakkan yang berarti masyarakat

tersebut harus tahu serta paham dengan hukum yang diterapkan, patuh pada hukum yang diterapkan secara sadar akan pentingnya hukum yang ada tersebut. Penegakan hukum yang ada pada lingkup masyarakat memiliki maksud untuk menciptakan kedamaian pada lingkungan masyarakat.

5. Faktor kebudayaan, yakni sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Efektivitas penegakan hukum oleh aparat penegak hukum dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran masyarakat. Masyarakat sebagai sumber daya manusia perlu memiliki pemahaman yang memadai tentang hukum serta kesadaran untuk menaati peraturan yang berlaku dengan menyadari pentingnya hukum dalam kehidupan. Secara fundamental, penegakan hukum bersumber dari masyarakat itu sendiri, sehingga dalam kondisi tertentu, masyarakat dapat memengaruhi bagaimana hukum diterapkan.¹⁷

2. Tindak Pidana

Tindak pidana adalah sebuah perilaku yang dilarang dalam di lakukan yang tercantum pada peraturan perundang-undang yang dibarengi dengan ancaman pidana untuk seseorang yang melanggar peraturan tersebut.¹⁸ Menurut Moeljatno, tindak pidana betitik pada sebuah

¹⁷ Muhammad Yulianto, Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, *Jurnal Kewarganegaraan*, Edisi No. 2, Vol. 6, 2022

¹⁸ P.A.F Lamintang, *Dasar-dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, 2014, hlm. 179.

perbuatan, namun tindak pidana bukan hanya tentang segi-segi objektif, aktual semata, tapi bisa saja merupakan sikap batin yang melandasi sifat melawan hukum atau dikenal dengan sifat melawan hukum subjektif. Tindak pidana dilihat dari sisi normatif itu sendiri tentang larangan untuk melakukan perbuatan tertentu, larangan ini disangkut pautkan dengan sifat ketidakpatutan yang terdapat dalam perbuatan tersebut. Selain itu, tindak pidana yaitu norma dasara hukum pidana dengan maksud melarang atau memperingati untuk melakukan sebuah perbuatan tertentu, dengan dasar ini tindak pidana terikat dengan norma hukum.¹⁹

Tindak pidana berdasarkan terjemahan *Strafbaarfeit*, pada kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) tidak menjabarkan tentang penjelasan *Strafbaarfeit* itu, tindak pidana biasanya disamakan dengan delik, yang berdasar Bahasa latin yaitu *delictum*. Pada kamus hukum, delik ialah Hukuman atas sebuah perbuatan disebabkan melanggar undang-undang (tindak pidana).²⁰ Moeljatno menjelaskan delik adalah sebuah perillaku dari manusia yang mendapat ancaman pidana oleh peraturan undang-undang.²¹

Berdasarkan definisi yang dijabarkan diatas, terdapat beberapa syarat dalam menentukan perbuatan yang dapat dikatakan sebagai tindak pidana, sebagai berikut:

¹⁹ Muhammad Ainul Syamsu, *Penjatuhan Pidana dan Dua Prinsip Dasar Hukum Pidana*, Kencana, Jakarta, 2016, hlm. 16-20.

²⁰ Sudarsono, *Kamus Hukum*, P.T. Rineka Cipta, Jakarta, 2007, hlm. 9

²¹ Mulyati Pawennei dan Rahmanuddin Tomallili, *Hukum Pidana*, Mitra Wacana Media, Jakarta, 2015, hlm.6

- a. Merupakan perbuatan manusia;
- b. Perbuatan yang melawan hukum yang dilakukan oleh manusia;
- c. Terdapat undang-undang yang melarang perbuatan tersebut dan ada ancaman pidana;
- d. Seseorang yang berulah tersebut dapat mempertanggung jawabkannya;²²

Berdasar ilmu hukum pidana unsur-unsur tindak pidana, dapat terdiri dari tindakan yang terbentuk dari “sesuatu yang wajib dilakukan” dengan “sesuatu yang tidak boleh dilakukan”, namun dalam KUHP secara garis besar unsur-unsur tersebut dapat dibagi menjadi dua jenis unsur, ialah

1. faktor subjektif, yaitu unsur yang terdapat pada pengarang atau yang ada kaitannya dengan pengarang juga bisa dikatakan sebagai apa saja yang terdapat di dalam hati;
2. faktor objektif, yaitu unsur yang melekat pada situasi dimana keadaan pada tindakan yang dilakukan oleh pelaku

Kemudian unsur-unsur subjektif dari kejahatan merupakan tindakan kesengajaan atau tidak disengaja dengan maksud, sebuah tindakan percobaan atau disebut *poging* seperti pada Pasal 53 ayat (1) KUHP berbagai macam maksud atau *oormerk* seperti dalam tindak kejahatan pencurian, pemerasan, penipuan, pemalsuan dan lain sebagainya, unsur lainnya ialah menyusun kejahatan tindak pidana misalnya pada kejahatan pembunuhan sesuai Pasal 340 KUHP, adanya rasa ketakutan atau disebut

²² Rasyid Ariman dan Fahmi Raghieb, *Hukum Pidana*, Setara Press, Malang, 2015, hlm. 60.

vress, seperti yang terdapat pada rumusan tindak pidana berdasar Pasal 308 KUHP.

Sedangkan unsur-unsur objektif dari sebuah tindak pidana yaitu, bersifat melanggar hukum atau disebut *wederrechtelijkheid*, Mutu dari si pelaku seperti “kondisi pelaku sebagai seorang pegawai negeri” berdasar Pasal 415 KUHP dalam kejahatan jabatan dan seperti “kondisi di pelaku sebagai pengurus atau komisaris pada sebuah Perusahaan” yang tercantum pada Pasal 398 KUHP²³

3. Tindak Pidana Judi Online

Perjudian yang merupakan permainan “judi” atau “perjudian” berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti “permainan dengan menggunakan uang untuk taruhan”. Perjudian menjadi salah satu permainan yang tertua di dunia, secara awam perjudian ini juga sudah dikenal di seluruh negara sebagai permainan peluang, permainan ini bisa di artikan sebagai aksi mempertaruhkan sejumlah uang juga harta dalam memainkannya dengan cara menebak dan kebetulan bertujuan untuk memperoleh kemenangan jumlah uang juga harta yang didapatkan secara lebih besar dari pada jumlah uang juga harta sebelumnya.²⁴

Perjudian menjadi salah satu dari kejahatan sosial, dimana sulit untuk dihapuskan dalam Sejarah yang telah turun temurun. Pengertian lain dari perjudian dalam Bahasa Belanda disebut *Hazardspel*, bermakna

²³ Lamintang dan Franciscus Theojunior Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, 2016, hlm. 192-193.

²⁴ Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995, hlm. 419.

permainan yang memiliki konsep untung-untungan yang bisa di hukum berdasar atas peraturan yang berlaku.²⁵ Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh ahli G.W. Bawengan yaitu, keuntungan berdasarkan spekulasi belaka yang memunculkan harapan keuntungan yang menjadi faktor daya tarik dari permainan judi. Tetapi ada juga permainan judi yang berdasar pada kecerdikan dan keterampilan, namun yang menjadi motivasi utama adalah berharap untuk menang.²⁶ Sedangkan Judi online adalah bentuk perjudian yang berlangsung melalui perangkat elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Dalam permainan ini, uang digunakan sebagai taruhan, dengan aturan dan jumlah taruhan yang ditentukan oleh penyelenggara perjudian, serta memanfaatkan media elektronik dan jaringan internet sebagai sarana utama.

Perjudian *online* telah termasuk dalam kejahatan, dalam hal ini muncullah faktor-faktor yang menyebabkan seorang melakukan perjudian *online*. Faktor penyebab timbulnya kejahatan secara kriminologi serta motif seseorang untuk melakukan kejahatan terdapat dalam dua unsur pokok yaitu faktor internal dan eksternal.

Faktor internal atau individual ditinjau dari sifat umum individu itu sendiri seperti faktor umur yang berpengaruh dalam masa tumbuh kembangnya yang pada setiap masa terdapat berbagai kenakalan yang dilakukan individu tersebut baik secara jasmani maupun rohani, hal yang

²⁵ Mr. N.E. Algra dan Mr. RR.W. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andrea*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk, Bina Cipta, Jakarta, 1983, hlm. 186.

²⁶ H Sugeng Tiyarto, 2015, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian*, Cetakan Kedua, Yogyakarta, Genta Press, hlm. 16.

berhubungan dengan keadaan fisik individu, hal-hal yang ada disekitar individu, kedudukan individu dalam masyarakat, pendalaman agama individu, masalah reaksi individu dan pendidikan individu.²⁷

Faktor eksternal atau faktor yang didapatkan dari luar kendali individu, faktor eksternal ini berpusat pada lingkungan yang memiliki korelasi dengan kejahatan dan justru faktor lingkungan inilah yang menentukan atau membentuk individu kearah kejahatan yang dalam hal ini terbagi menjadi empat garis besar yaitu :

1. Lingkungan yang memberikan kesempatan timbulnya kejahatan
2. Lingkungan pergaulan yang memberikan doktrin
3. Lingkungan ekonomi
4. Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda²⁸

Pada dasarnya hal yang mendasari seorang menjadi kecanduan judi *online* berawal dari hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan, dari situlah muncul hasrat dan keinginan untuk mengulangi dengan taruhan yang lebih besar agar mendapatkan keuntungan yang lebih besar dengan pemikiran yang ditanamkan bahwa semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan diperoleh dengan hasil yang lebih banyak juga. Bermain judi *online* dapat dilakukan di tempat manapun dengan waktu kapanpun selama ada waktu luang bagi pelaku untuk melakukannya. Media judi *online* yang dibutuhkan hanyalah rekening

²⁷ Abi Arsyian Makarim, Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal Of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Edisi No. 3, Vol. 3, 2022

²⁸ *Ibid*

bank, koneksi internet, serta *smartphone* atau laptop yang dapat mengakses situs yang mengandung unsur perjudian *online*.

Bentuk-bentuk perjudian *online* beraneka ragam yang tergabung dalam suatu alamat website yang diakses menggunakan internet dengan media *smartphone* atau laptop. Dalam situs perjudian tersebut terdapat berbagai *game* yang dikelompokkan menjadi beberapa kelompok jenis game seperti Sbobeth untuk permainan judi bola, QQ 99 untuk permainan judi kartu domino, agen Poker untuk judi kartu joker, jackpot 88 untuk permainan judi adu ketangkasan dan lain-lain.²⁹

F. Definisi Operasional

1. Penegakan Hukum

Penegakan hukum adalah upaya untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan dalam praktik. Proses penerapan prinsip-prinsip tersebut merupakan esensi utama dari penegakan hukum.³⁰ Penegakan hukum oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta diatur dalam Pasal 13 UU Nomor 2 Tahun 2002 yaitu tugas pokok Kepolisian adalah memelihara keamanan serta ketertiban masyarakat, menegakan hukum, memberi perlindungan, pengayoman, serta pelayanan kepada masyarakat. Kepolisian bertugas sebagai penyidik dalam perkara pidana dan memiliki wewenang untuk

²⁹ M Yundha Kurniawan, Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatra Utara), *Jurnal Ilmiah Magister Hukum*, Edisi No. 4, Vol. 1, 2022, hlm. 3.

³⁰ Satjipto Rahardjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, ctk. Pertama, Genta Publishing, Yogyakarta, 2009, hlm. 12.

menerima laporan kejahatan, mengumpulkan bukti, menangkap pelaku, serta melakukan tindakan lain yang sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku.³¹

2. Judi Online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, judi adalah permainan yang menggunakan uang ataupun barang yang berharga digunakan sebagai bahan taruhan, seperti permainan dadu dan kartu.³² Sedangkan Judi *Online* itu sendiri adalah permainan yang dilakukan tetapi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara.

G. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian adalah pendekatan ilmiah yang bertujuan memperoleh data yang valid untuk tujuan dan manfaat tertentu, yang dikembangkan, diuji, dan ditemukan guna menyelesaikan suatu masalah.³³ Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan tujuan tertentu.

³¹<https://fahum.umsu.ac.id/lembaga-penegak-hukum-di-indonesia-jenis-dan-fungsinya/#:~:text=Kepolisian%20adalah%20lembaga%20yang%20bertugas,melakukan%20tindakan%20lain%20sesuai%20hukum>, diakses pada tanggal 12 November 2023 pukul 23.24

³² <https://kbbi.web.id/judi>, diakses pada tanggal 12 November 2023 pukul 23.51

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm. 3.

1. Tipologi Penelitian

Tipologi penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian hukum empiris, yaitu fakta-fakta empiris dalam suatu metode penelitian hukum yang diambil berdasarkan perbuatan manusia. Perbuatan tersebut dapat diperoleh datanya dari metode wawancara pada subjek penelitian atas objek penelitian yang diteliti.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode pendekatan yuridis sosiologis. Pendekatan tersebut menelaah hukum sebagai institusi sosial yang bersifat nyata dan berperan fungsional dalam kehidupan masyarakat.³⁴ Pendekatan yuridis sosiologis dalam penelitian ini berfokus pada pengumpulan data hukum secara empiris dengan melakukan observasi langsung dan wawancara dengan penyidik Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Daerah Istimewa Yogyakarta terkait penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di wilayah tersebut.

3. Objek Penelitian

Penelitian ini meneliti penegakan hukum yang dilakukan oleh aparat penegak hukum, khususnya kepolisian, dalam menangani tindak pidana perjudian online di wilayah hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta. Kajian ini berlandaskan pada peraturan perundang-undangan

³⁴ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 2006, hlm. 51.

yang berlaku serta menganalisis berbagai hambatan yang muncul dalam proses penegakan hukum terhadap kasus tersebut.

4. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah penyidik dari Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Daerah Istimewa Yogyakarta yang menangani kasus kejahatan siber, khususnya terkait perjudian *online*.

5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah wilayah hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)

6. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder.

- a. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui wawancara pada lokasi penelitian.
- b. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan-bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.
 - 1) Bahan hukum primer adalah bahan yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP dan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) UU ITE.
 - 2) Bahan hukum sekunder adalah bahan yang tidak mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis seperti rancangan peraturan perundang-undangan, literatur, dan jurnal.

- 3) Bahan hukum tersier adalah pelengkap data primer dan data sekunder seperti kamus dan ensiklopedi.

7. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik pengumpulan data primer melalui wawancara dengan subjek penelitian.
- b. Teknik pengumpulan data sekunder melalui studi kepustakaan dan studi dokumen atau arsip.

8. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif, yang berisi kegiatan pengklasifikasikan data, wawancara, *editing*, penyajian hasil analisis dalam bentuk narasi, dan pengambilan kesimpulan.

H. Kerangka Skripsi

Agar mendapatkan suatu gambaran mengenai arah dan ruang lingkupnya, maka sistematika skripsi ini secara garis besarnya sebagai berikut:

1. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai alasan pemilihan judul dan gambaran dasar permasalahan dalam penulisan skripsi. Permasalahan yang telah diuraikan tersebut akan dituangkan dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian tinjauan Pustaka, dan metode penelitian

2. Bab II: Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi acuan untuk menganalisis data yang diperoleh. Berisikan tentang pengertian, teori, unsur-unsur, konsep dan faktor dari penegakan hukum dan tindak pidana judi online.

3. Bab III: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi jawaban dari rumusan masalah yang dirumuskan mengenai penegakan hukum tindak pidana judi *online* oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dan hambatan dalam penegakan hukum tindak pidana judi online oleh Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

4. Bab IV: Penutup

Bab ini merupakan penutup dalam penelitian ini yang memuat kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan rumusan masalah yang diteliti.