

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan dalam teknologi informasi, saat ini situasinya sangat berbeda dibandingkan sepuluh tahun yang lalu. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, banyak pihak yang menggunakan alat ini untuk meningkatkan pertumbuhan usaha, karena informasi kini bisa diakses dengan cara yang lebih canggih dan mudah. Selain itu, dengan teknologi informasi, hubungan jarak jauh dapat digunakan untuk merencanakan langkah bisnis yang akan datang. Semua pihak yang terlibat dalam transaksi tidak perlu bertemu secara langsung; mereka hanya perlu memanfaatkan perangkat komputer dan sistem telekomunikasi. Keadaan ini menandai dimulainya era digital.

Dengan berkembangnya era teknologi informasi dapat memberikan dampak positif yang dapat di manfaatkan, akan tetapi selain dampak positif berkembangnya era teknologi informasi juga dapat memberikan dampak negatif yakni memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan *cyber crime*.

*Cyber crime* merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. PT Raja Grafindo Persada ,Jakarta, 2006, hlm. 1.

Kejahatan yang terjadi melalui akses internet semakin banyak, salah satu jenis kejahatan yang sering kita lihat di sekitar adalah perjudian online. Tindakan perjudian *online* ini merupakan perilaku yang menyimpang yang saat ini memang sedang marak terjadi di kota-kota besar salah satunya di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Menurut KUHP Perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Yang masuk kedalam kategori judi adalah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain.<sup>2</sup>Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dan ketentuannya diatur dalam Pasal 303 KUHP. Dan untuk perjudian online telah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia “Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008”... tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah dengan “Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016”... sebagaimana diubah dan ditambah dengan “Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024”... (UU ITE).

Adapun prinsip dalam berjudi yaitu bertujuan untuk mendapatkan keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang dipertaruhkan harganya akan semakin besar juga uang yang didapat. Pada awalnya judi dilakukan secara langsung. Akan tetapi, seiring berkembangnya teknologi informasi terdapat sarana baru untuk melakukan perjudian dengan

---

<sup>2</sup> R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, 1986, hlm.222.

menggunakan internet.<sup>3</sup>

Sekelompok siswa menunjukkan minat pada kejahatan perjudian *online*. Di zaman sekarang, perjudian *online*, sangat marak terjadi di kalangan mahasiswa. Beberapa pelajar atau mahasiswa bahkan menggunakan permainan judi di internet sebagai cara untuk mendapatkan uang tambahan, dan hal itu sudah menjadi sesuatu yang biasa bagi mereka yang terlibat melakukannya.<sup>4</sup>

Mahasiswa merupakan sumber daya bangsa yang dapat membawa kemajuan untuk negara di kemudian hari. Apabila mahasiswa yang seharusnya menjadi penerus bangsa sejak dini sudah menjadi pelaku tindak pidana maka bangsa ini akan rusak. Oleh karena itu upaya pencegahan kepada mahasiswa harus diterapkan sejak dini sehingga mahasiswa akan menjadi mahasiswa yang bermanfaat dan berkontribusi untuk masyarakat dan negara.

Karena minimnya pengawasan pelaku tindak pidana perjudian online di kalangan pelajar dan mahasiswa, menimbulkan perilaku ini menjadi kebiasaan negatif bagi generasi yang akan datang. Hal tersebut menjadikan mahasiswa menggantungkan nasib karena kebiasaan berjudi, secara tidak sadar perjudian menyebabkan berbagai macam permasalahan sosial. Bagi individu yang mengalami kekalahan dalam berjudi, akan muncul rasa ingin tahu untuk mencoba

---

<sup>3</sup> Vience Ratna Multi Wijaya, Esti Royani, *Hukum Pidana Penanggulangan Tindak Perjudian*, Amerta Media, Purwokerto, Oktober 2023, hlm.3.

<sup>4</sup> Abi Arsyah Makarim Subagyo, Laras Astuti, "Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online", *IJCLC Volume 3, Issue. 3*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, November 2022, hlm.180-189.

lagi, yang pada akhirnya dapat menyebabkan utang dan kemiskinan serta meningkatkan angka kejahatan. Aktivitas perjudian akan selalu memberikan efek buruk yang merugikan bagi kehidupan.<sup>5</sup>

Tindak pidana perjudian online tidak terlepas dari penegakan hukum pidana terhadap pelaku yang telah melakukan tindak pidana perjudian online. Penegakan hukum pidana bagi pelaku perjudian online belum begitu efektif di yurisdiksi. Hal ini terkendala dalam tantangan teknis, kurangnya sumber daya, dan kompleksnya hukum terkait dengan perjudian online.<sup>6</sup>

Secara umum, pemerintah dan aparat penegak hukum telah melakukan berbagai langkah untuk mencegah serta menindak kejahatan perjudian *online* ini, salah satunya memblokir situs-situs yang menjadi arena judi, kemudian menghukum pelaku tindak pidana perjudian online. Akan tetapi, kenyataannya masih banyak terjadi tindak pidana perjudian online ini di masyarakat.

Masalah perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa sangatlah bertentangan dengan norma-norma hukum, kesusilaan, adat istiadat dan agama. Pada dasarnya, perjudian dalam bentuk dan jenis apapun tidak dibenarkan dalam norma agama yang ada di Indonesia. Perjudian tidak dibenarkan karena mengandung lebih banyak mudharot di bandingkan kemanfaatannya. Dalam agama Islam secara jelas menegaskan pelarangan terhadap setiap bentuk perjudian

---

<sup>5</sup> Isnaini, E “Tinjauan Yuridis Normatif Perjudian Online Menurut Hukum Positif Di Indonesia”. *Jurnal Independent*, Vol 5 No.1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2017, hlm.23–32.

<sup>6</sup> Sri Setiawati, Sumartini Dewi, “Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online di Indonesia”, *Jurnal Pro Hukum*, Vol. 12 No. 1, 2023.

sebab dapat merusak jiwa, merusak badan, merusak rumah tangga, dan masyarakat.

Dalam hukum pidana terdapat ilmu yang mempelajari tentang kejahatan yaitu kriminologi, menurut Wilpang Savitz dan Johnston dan *The Sociology of Crime and Delinquency*, memberikan definisi sebagai kumpulan ilmu pengetahuan tentang kejahatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengertian tentang gejala kejahatan dengan jalan mempelajari dan menganalisa secara ilmiah keterangan-keterangan, keseragaman-keseragaman, pola-pola, dan faktor-faktor kausal yang berhubungan dengan kejahatan serta reaksi masyarakat terhadap keduanya.<sup>7</sup>

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu kota pelajar yang terdapat beberapa perguruan tinggi terkenal dan berprestasi, tentunya tidak luput dari adanya tindak kejahatan. Dengan kemajuan era teknologi yang gampang untuk di akses maka akan mudah juga terjadinya kejahatan *cybercrime*, salah satunya yaitu perjudian online. Kejahatan perjudian online tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, bahkan anak-anak pun dapat melakukan kejahatan perjudian online baik secara sadar maupun tidak sadar.

Pada tanggal 11 – 30 Juni 2024 Polda DIY telah melaksanakan Operasi Maya Progo 2024 telah berhasil meringkus 8 (delapan) dimana 2 (dua) tersangka kasus kejahatan tindak pidana perjudian online, dalam hal ini Dirreskrimsus Polda

---

<sup>7</sup> Yesmil Anwar & Adang, *Kriminologi*, Refika Aditaman, Bandung, 2010, hlm. xviii.

DIY Kombes Pol Idham Mahdi, bersama Kabid Humas Polda DIY Kombes Pol Nugroho Arianto, mengadakan Konferensi Pers pada hari Selasa tanggal 2 2024. “Di mana dari delapan kasus tersebut terdiri dari 1 kasus illegal access, 2 kasus asusila, 2 pornografi anak, 1 tipu online, serta 2 judi online,” ungkap Kabid Humas.

Selain itu juga, selama tahun 2024 Polda DIY berhasil mengamankan 6 (enam) tersangka kasus judi online. Ke enam tersangka tersebut adalah GB (23), AS (22), MI (23), LA (23), MK (22), dan KS (49), tiga diantaranya masih berstatus mahasiswa yang berhasil diringkus Polresta Yogyakarta. Dan dengan ini juga Polda DIY melakukan upaya dengan melakukan pemblokiran 251 situs judi online dalam periode 1 Mei 2024 hingga 30 Juni 2024.<sup>8</sup>

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni, Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Gatot Sugiharto mengatakan bahwa mahasiswa di kampusnya ada yang terjerat judi online. Gatot juga mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan mahasiswa tersebut bermain judi online karena terbawa teman.

Sementara itu, Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY), Sukamta, menyatakan bahwa kampus telah menyediakan layanan konseling khusus yang diperuntukkan bagi mahasiswa yang mengalami berbagai permasalahan, termasuk permasalahan terkait perjudian

---

<sup>8</sup> Polri Jogja, Polda DIY Berhasil Amankan Enam Tersangka Kasus Judi Online, <https://jogja.polri.go.id/polda/satker/dit-reskrimsus/tribrata-news/detail/polda-diy-berhasil-amankan-enam-tersangka-kasus-judi-online.html>, jul.2.2024, diakses 14 November 2024, pukul 19.14 WIB.

online. Berdasarkan data yang diterima dari layanan konseling tersebut, aduan yang berkaitan dengan judi online tercatat kurang dari sepuluh persen dari total laporan yang masuk. Fakta ini mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa UMY juga telah terlibat dalam aktivitas perjudian online.<sup>9</sup>

Bahkan anggota Komisi III DPR RI Wihadi Wiyanto mengatakan bahwa permasalahan kasus judi online di Yogyakarta sendiri kebanyakan bukan dari bandarnya melainkan para pelaku yang hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup semata. Maka dari itu tim Siber Polda DIY akan bekerja sama dengan menkominfo agar para pelaku judi online di Jogja dapat segera dilakukan penangkapan.<sup>10</sup>

Perjudian online sudah menjadi kebiasaan baru yang sudah tidak tabu lagi di kalangan mahasiswa. Apabila pelaku tindak pidana perjudian online tidak segera di tangani dan tidak mendapatkan tindakan yang serius, maka lama kelamaan besar kemungkinan pelaku dapat melakukan tindakan kriminal.<sup>11</sup> Maka dengan adanya permasalahan yang sedang marak ini, maka di perlukan mengetahui faktor apa saja yang mendasari banyak terjadinya tindak pidana perjudian online guna memberantas modus operandi baru dalam permainan judi.

---

<sup>9</sup> Kompas.com, Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi Online , terdapat dalam [Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi "Online" Halaman all - Kompas.com](#), Nov.22.2024.diakses tanggal 10 Desember 2024, pukul 19.05.

<sup>10</sup> Warta Jogja, Indonesia Darurat Judi Online, DPR RI Sebut Jogja Paling Banyak Pelaku dibanding Bandar. <https://warta-jogja.com/2024/07/29/indonesia-darurat-judi-online-dpr-ri-sebut-jogja-paling-banyak-pelaku-dibanding-bandar/>, Jul.29.2024.diakses tanggal 20 November 2024, pukul 22.04.

<sup>11</sup> Cesare Beccaria, diterjemahkan oleh Wahmuji, *Perihal Kejahatan dan Hukuman*. Genta Publishing. 2011. hlm. 1.

Maraknya situ perjudian online saat ini dikarenakan banyak sekali selebgram melakukan *endorsement* terhadap situs judi online. Perjudian online sudah sangat merajalela di kalangan mahasiswa yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**Table 1.1**  
**Data Perjudian Online di Yogyakarta**

Tahun	Jumlah Kasus
2024	8
2023	1
2022	3

Dilihat dari data tabel diatas, perjudian online selama 3 tahun terakhir. Setelah melakukan wawancara dengan Kasubdit V Siber Polda DIY, banyak sekali modus operandi dalam perjudian online.

Salah satu modus operandi dalam judi online adalah melalui *endorsement* kepada influencer dan selebgram, influencer dan selebgram yang di *endorsement* akan diberikan penawaran imbalan setiap kali memasang iklan tentang judi online. Di Yogyakarta sendiri terdapat enam influencer maupun selebgram yang telah di tangkap karena diduga mempromosikan situs judi online melalui aku media sosial mulai dari instagram, facebook, dan akun X, kemudian setiap mendapatkan pemain mereka akan memperoleh imbalan berdasarkan pengakuan dari para tersangka, mereka telah melakukannya selama dua bulan dan telah mendapatkan imbalan sebesar Rp. 3.000.000 (tiga juta rupiah) sampai sebesar Rp.

5.000.000 (lima juta rupiah) per bulan dari bandar judi online.<sup>12</sup>

Pada saat ini Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta sudah melakukan penangkapan terhadap pelaku tindak pidana perjudian online terhadap 2 (dua) pelaku dan saat ini ke 2 (dua) pelaku sedang berada pada proses melengkapi berkas dan keduanya bahkan masih berstatus mahasiswa di Perguruan Tinggi di Yogyakarta.

Dengan maraknya perjudian online yang terjadi di Kota Yogyakarta saat ini yang tak lepas dari kemajuan pada bidang teknologi. Oleh karena itu perlu adanya kajian terkait apa faktor penyebab kejahatan judi online yang semakin marak dimainkan oleh mahasiswa khususnya di Kota Yogyakarta.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan maraknya tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan judul **“Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana modus operandi dari perjudian online di kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa yang menjadi faktor mahasiswa melakukan perjudian online di Daerah

---

<sup>12</sup>ANTARA SUMSEL, Enam Influencer di Yogyakarta di Ringkus Terkait Promosi Judi Daring, terdapat dalam [Enam infleuncer di Yogya diringkus terkait promosi judi daring - ANTARA News Sumatera Selatan](#), Jul.2.2024.diakses pada tanggal 10 Desember 2024, pukul 19.57.

Istimewa Yogyakarta?

3. Apa dampak yang ditimbulkan dari perjudian online terhadap mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis modus operandi dari perjudian online di kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis apa saja faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan perjudian online di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis bagaimana dampak yang ditimbulkan dari perjudian online terhadap mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **D. Orisinalitas Penelitian**

Untuk mengkonfirmasi keaslian penelitian ini dan untuk menghindari duplikasi dengan penelitian sebelumnya terkait produksi ulang tema dengan penekanan studi yang sama. Maka dilakukan terlebih dahulu penelusuran terhadap penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah disusun sebagai perbandingan ini telah disusun sebagai perbandingan dengan penelitian sebelumnya diantaranya :

1. Skripsi Mulyadi, Universitas Hasanuddin Makassar , Tahun 2014 dengan judul “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Di Kota Makassar”. Dalam penelitian tersebut mempunyai persamaan terhadap fokus kajian mengenai faktor-faktor yang menyebabkan

anak melakukan perjudian online . Sementara perbedaannya adalah fokus penelitian yang dimana penulis kali ini akan membahas dampak yang ditimbulkan dari perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Skripsi Muhammad Farhan Hanif, Universitas Islam Indonesia, tahun 2024 dengan judul “ Penanganan Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Sebagai program Prioritas Polda Daerah Istimewa Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut mempunyai persamaan terhadap tempat penelitian dalam hal ini Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta. Sementara perbedaannya adalah fokus penelitian dimana penulis kali ini membahas mengenai faktor-faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian serta respon masyarakat terkait tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Skripsi Janssen Adhika Budi Prabowo, Universitas Atma jaya, tahun 2020 dengan judul “Upaya Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Judi Online Di wilayah Hukum Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta”. Dalam penelitian tersebut mempunyai persamaan terhadap tempat penelitian dalam hal ini Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta. Sementara perbedaannya adalah fokus penelitian tersebut membahas bagaimana respon masyarakat terkait tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun perbedaan penelitian tersebut yaitu

penulis akan membahas mengenai faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan kejahatan tindak pidana judi online.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Kriminologi

Kriminologi merupakan ilmu/pengetahuan tentang kejahatan sebagai fenomena sosial, termasuk penyebab, pelaku, dan dampak.<sup>13</sup>

Tujuan umum dari mempelajari kriminologi adalah untuk memahami kejahatan dari beragam perspektif, dengan harapan dapat mencapai pengetahuan yang lebih baik tentang realitas kejahatan. Sehingga dengan demikian objek studi kriminologi melingkupi : perbuatan yang disebut sebagai kejahatan, pelaku kejahatan, reaksi masyarakat yang ditujukan baik terhadap perbuatan maupun terhadap pelakunya.

Ruang lingkup studi kriminologi adalah meliputi semua tahapan pembentukan hukum, pelanggaran hukum serta tanggapan terhadap pelanggaran hukum. Ruang lingkup kriminologi juga mencakup beragam elemen yang berkaitan dengan perundang-undangan. Ini dimulai dari proses penyusunan Undang-Undang, pelanggaran terhadap Undang-Undang, dan respons masyarakat terhadap pelanggaran Undang-Undang.<sup>14</sup>

Obyek kriminologi adalah perbuatan jahat dan perilaku tercela. tapan

---

<sup>13</sup> I.S.Susanto. *Kriminologi*, Genta Publishing, Yogyakarta, 2011, hlm. 1.

<sup>14</sup> Ibrahim Fikma Edrisy, Kamilatun, Angelina Putri, *Kriminologi*, Pusaka Media, Bandar Lampung, 2023, hlm. 13.

(1947), berpendapat bahwa obyek kriminologi hanyalah kejahatan sebagaimana dirumuskan oleh undang-undang, dan bahwa hanyalah mereka yang dinyatakan oleh pengadilan sebagai penjahat.<sup>15</sup> Dilihat secara garis besar terdapat 3 (tiga) objek kriminologi, antara lain:

- a. Kejahatan
- b. Pelaku kejahatan
- c. Reaksi masyarakat baik pada kejahatan maupun pada pelaku.

Teori kriminologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Teori *differential association*

Teori *differential association* dikenalkan pertama kali oleh Edwin H. Sutherland dan Donald Cressey, pada pokoknya menyetengahkan suatu penjelasan sistematis mengenai penerimaan pola-pola kejahatan. Kejahatan dipelajari melalui interaksi dengan orang-orang lain dalam kelompok-kelompok pribadi yang intim. Proses belajar itu menyangkut teknik-teknik untuk melakukan kejahatan serta motif-motif, dorongan-dorongan, sikap-sikap dan pembenaran-pembenaran yang mendukung dilakukannya kejahatan.

Teori ini mengakui akan keberadaan organisasi masyarakat yang beragam dan terpisah, akan tetapi masih saling bersaing berdasarkan norma dan nilainya sendiri. Dijelaskan oleh Larry J. Siegel bahwa teori *differential*

---

<sup>15</sup> Aroma Elmina Martha, *Kriminologi Sebuah Pengantar*, Buku Litera, Yogyakarta, 2020, hlm.77.

*association* mempelajari tentang elemen-elemen dalam masyarakat yang berpengaruh terhadap seseorang yang melakukan perbuatan jahat.

Teori *differential association* mengutamakan proses belajar seseorang, sehingga kejahatan yang dilakukan manusia, merupakan sesuatu yang dapat dipelajari. Tingkah laku kejahatan dipelajari dalam kelompok melalui interaksi dan komunikasi. Dan objek yang dipelajari adalah teknik bagaimana melakukan kejahatan dan alasan yang mendukung perbuatan jahat tersebut.<sup>16</sup> Dalam teori ini juga diakui bahwa sifat dan efek dari pengaruh lingkungan terhadap tingkah laku seseorang.

Secara rinci, Sutherland menjelaskan bahwa tingkah laku kejahatan adalah hal yang Dipahami dari orang lain melalui interaksi dan komunikasi, bukanlah elemen yang diturunkan dan dibawa sejak kelahiran.

b. Teori Kontrol Sosial

Teori Kontrol Sosial ditemukan oleh Travis Hirschi (1969). Pengertian teori ini membahas tentang delinkuensi dan kejahatan dikaitkan dengan variabel-variabel yang bersifat sosiologis, seperti struktur keluarga, pendidikan, kelompok dominan.

c. Teori *anomie*

Teori *anomie* berfokus pada pengaruh kekuatan-kekuatan sosial

---

<sup>16</sup> Hardianto DjanggihNurul Qamar, “Penerapan Teori-Teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime)”, *Jurnal Pandecta*, Vol. 13 No. 1, Fakultas Hukum Universitas Tompotika Luwuk ,Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia 2018, hlm. 15.

yang mendorong individu untuk terlibat dalam tindakan kriminal. Teori ini berlandaskan pada asumsi bahwa terdapat keterkaitan antara status atau kelas sosial seseorang dengan perilaku kriminal yang ditunjukkannya.<sup>17</sup>

## 2. Modus Operandi

Modus operandi merujuk pada metode atau langkah-langkah yang digunakan oleh penjahat.<sup>18</sup> Modus operandi memiliki hubungan yang sangat erat dengan kejahatan yang dilakukan dengan penggunaan teknologi berbasis komputer sebagai sarana atau alat komputer sebagai objek, baik itu mendapat keuntungan ataupun tidak.

Modus operandi dalam hukum pidana, merujuk pada cara bagaimana pelaku melakukan tindakan kejahatannya. Modus operandi sering digunakan sebagai dasar untuk menerima bukti kejahatan.

## 3. Tindak Pidana Perjudian

Menurut KUHP Perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Yang masuk kedalam kategori judi adalah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain. Tindak pidana perjudian dirumuskan ke dalam dua Pasal, yaitu Pasal 303 dan 303 bis yang dimana ke dua Pasal tersebut memuat kejahatan termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba

---

<sup>17</sup> A.S.Alam dan Amir Ilyas, *Kriminologi Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, 2018, hlm. 61.

<sup>18</sup> R.Soesilo, *Taktik dan Teknik Penyidikan Perkara Kriminal*, PT. Karya Nusantara, Bandung, 1980, hlm. 98.

atau bermain.

Pasal 303 KUHP mengatur tentang dilarangnya perjudian yang berbunyi sebagai berikut :

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa izin:

1. *“Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya 19 sebagai pencarian atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu...”*;
2. *“Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara...”*;
3. *“Menjadikan turut serta pada permainan judi seperti pencarian...”*

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.

Selain itu, perjudian juga diatur dalam Pasal 303 bis KUHP berbunyi sebagai berikut :

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. *“Barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan pasal 303...”*;
2. *“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 untuk mengadakan perjudian itu...”*

(2) *“Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua 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...”*

#### 4. Tindak pidana perjudian online

Perjudian *online* adalah kegiatan perjudian yang dilakukan secara virtual dengan melalui website atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan internet. Perjudian *online* juga melibatkan bank sebagai metode untuk melakukan transaksi karena dianggap bisa dilakukan dengan mudah setiap saat dan di mana saja.

Perjudian *online* sendiri diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi :

*“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, menstransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian...”*

Serta diatur juga terkait ancaman terhadap yang melanggar diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE, yang berbunyi :

*“Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan 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, pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE...”*

Maka segala macam bentuk perjudian akan dianggap sebagai kejahatan yang melanggar norma hukum yang berlaku sesuai dengan asas legalitas. Asas legalitas tertera dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP yang berbunyi “tiada suatu perbuatan boleh dihukum, melainkan atas kekuatan pidana dalam undang-undang yang ada terdahulu daripada perbuatan itu”.<sup>19</sup>

#### 5. Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak merujuk pada benturan atau pengaruh yang menyebabkan hasil, baik itu menguntungkan maupun merugikan. Pengaruh adalah situasi di mana terjadi suatu hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>20</sup>

Secara sederhana dampak adalah pengaruh atau akibat. Dalam setiap perbuatan atau keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya memiliki dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

##### a. Dampak positif

Dampak positif merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat baik bagi seseorang maupun lingkungan.

---

<sup>19</sup> C.S.T. Kansil, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hlm. 20.

<sup>20</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*.

b. Dampak negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat tidak baik/buruk bagi seseorang maupun lingkungan.<sup>21</sup>

## F. Definisi Operasional

Sebelum mengkaji lebih lanjut disini penulis akan membahas tentang beberapa kata kunci untuk membatasi lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Modus Operandi adalah Modus operandi adalah teknik atau cara-cara beroperasi yang dipakai oleh penjahat.
2. Penyebab adalah suatu hal yang dapat menyebabkan terjadinya sesuatu. Dalam Hukum Pidana sendiri penyebab dapat diartikan hubungan sebab akibat antara perbuatan seseorang dengan akibat yang ditimbulkannya.
3. Dampak Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.
4. Tindak pidana perjudian online sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE adalah 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. Di situ termasuk segala taruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan

---

<sup>21</sup> Andreas G.Ch Tampi, Evelin J.R Kawung dan Julian W Tumiwa, "Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat di Kelurahan Tingkulu", *E-journal "Acta Diurna" Vol V. No 1*, Universitas Sam Ratulangi, 1996, hlm.3.

lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.

5. Mahasiswa adalah individu yang belajar di sebuah perguruan tinggi (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2018). Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada Pasal 13 ayat 1 dan 2 disebutkan bahwa mahasiswa adalah anggota civitas akademika yang ditempatkan sebagai individu yang secara aktif memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri untuk melakukan pembelajaran, pencarian kebenaran ilmiah, dan/atau penguasaan, pengembangan, dan pengalaman suatu cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk menjadi ilmuwan, intelektual, praktisi, dan/atau profesional yang berbudaya.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian hukum empiris. Penelitian hukum empiris adalah penelitian hukum yang mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataan dimasyarakat.<sup>22</sup>

### **2. Objek Penelitian**

- a. Modus operandi dari perjudian online di kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

---

<sup>22</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002, hlm. 126.

- b. Faktor penyebab terjadinya tindak pidana perjudian yang dilakukan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Dampak yang ditimbulkan dari tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 3. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian antara lain :

- a. Mahasiswa yang melakukan tindak pidana perjudian di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Kasubdit V bagian Siber Reskrimsus di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

### 4. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan yuridis sosiologis dan pendekatan yuridis kriminologis.

- a. Yuridis sosiologis adalah suatu pendekatan dengan berdasarkan norma-norma atau peraturan yang mengikat, sehingga diharapkan dari pendekatan ini dapat diketahui bagaimana hukum yang secara empiris merupakan gejala masyarakat itu dapat dipelajari sebagai suatu variabel penyebab yang menimbulkan akibat-akibat pada berbagai segi kehidupan sosial.<sup>23</sup>
- b. Yuridis kriminologis adalah pendekatan dari perspektif ilmu kriminologi serta informasi pendukung yang didapat dari kenyataan atau fakta-fakta

---

<sup>23</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Bandung, 1990, hlm.34.

yang ada di lapangan yang berhubungan langsung dengan penelitian.

## 5. Lokasi Penelitian

Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta

## 6. Sumber Data Penelitian

### a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh penulis secara langsung dari subjek penelitian yang berupa hasil wawancara dan hasil observasi atau mengumpulkan keterangan langsung dengan koresponden terkait yang sesuai dengan objek penelitian.

### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan penulis melalui penelusuran literatur atau kepustakaan, peraturan perundang-undangan, buku-buku, dan artikel yang berkaitan dengan pokok materi pembahasan dengan masalah yang akan diteliti, antara lain :

#### 1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif, yang meliputi peraturan perundang-undangan dan dokumen resmi yang memuat ketentuan hukum. Berikut bahan hukum primer:

- a) *“Kitab Undang-Undang Hukum Pidana...”*
- b) *“Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana...”*
- c) *“Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas*

*Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik...”*

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah sumber hukum yang menerangkan tentang bahan hukum primer, termasuk buku-buku, artikel, penelitian, dan lain-lain yang berhubungan dengan isu yang sedang dibahas.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, terdiri dari kamus hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ensiklopedia, surat kabar dan lain sebagainya.

**7. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Pengumpulan data primer yang penulis gunakan adalah dengan melakukan wawancara guna untuk menjawab dari permasalahan yang diangkat. Wawancara yang dimaksud adalah mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian guna memperoleh data yang diperlukan.

b. Studi Kepustakaan

Merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan, mengkaji, serta menganalisis buku-buku literatur, serta peraturan perundang-undangan yang berlaku dan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>24</sup>

**8. Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan cara menjelaskan dan menerangkan data ke dalam bentuk kalimat-kalimat yang disusun dengan pokok bahasan, konsep, dan tujuan yang berkaitan dengan hal tersebut secara sistematis, kemudian dilakukan bahasan dan analisis kesimpulannya sebagai pokok bahasan yang dijelaskan dalam penelitian.

**H. Sistematika Penulisan**

Agar pembahasan dalam studi ini lebih jelas, maka akan dijelaskan tentang sistematika penulisan yang dibagi ke dalam 4 (empat) bab, yang dimana setiap bab memiliki keterkaitan antara satu dan bab yang lainnya. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

**BAB I** Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai latar belakang isu, pertanyaan penelitian, tujuan dari penelitian, keaslian, ulasan pustaka, definisi

---

<sup>24</sup> Yusuf Abdhul, "Pengertian studi Pustaka", oleh deppublish store, terdapat dalam <https://deppublishstore.com/blog/studi-pustaka/>, diakses terakhir tanggal 26 November 2024, pukul 20.14.

operasional, pendekatan penelitian, dan struktur penulisan.

**BAB II** dalam bab ini akan diuraikan mengenai teori yang akan digunakan dalam penelitian diantaranya teori tentang kriminologi, teori tentang modus operandi, teori tentang dampak, dan teori tentang tindak pidana perjudian online.

**BAB III** Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai hasil dari studi tentang cara-cara perjudian online, alasan yang menyebabkan tindakan kriminal perjudian yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta, serta konsekuensi yang muncul akibat perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**BAB IV** dalam bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran terhadap penelitian yang bertujuan untuk memahami Tinjauan Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

