

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era revolusi digital telah mengantarkan umat manusia pada suatu fase transformasi yang fundamental dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung secara eksponensial telah menciptakan paradigma baru dalam interaksi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat global. Kemajuan teknologi digital ini memberikan kontribusi positif yang signifikan, seperti kemudahan akses informasi, efisiensi komunikasi, peningkatan produktivitas, dan terciptanya konektivitas tanpa batas yang menghubungkan individu di seluruh penjuru dunia.¹

Namun demikian, di balik segala kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, kemajuan teknologi informasi juga menghadirkan tantangan kompleks berupa munculnya berbagai bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) yang semakin canggih dan meresahkan. Fenomena ini mencerminkan dualitas teknologi yang dapat berperan sebagai katalisator kemajuan sekaligus sebagai medium untuk aktivitas destruktif yang merugikan masyarakat.

Salah satu bentuk kejahatan siber yang kini menjadi perhatian serius adalah maraknya praktik perjudian online yang telah mengalami pertumbuhan eksponensial dalam dekade terakhir. Praktik perjudian berbasis digital ini tidak hanya merongrong nilai-nilai moral dan etika masyarakat, tetapi juga

¹ Nurreka Sekar Arum, *et.al.* "Implementasi Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana terhadap Pembaruan Regulasi Perjudian Online di Indonesia (Studi Putusan Nomor 111/Pid. B/2022/PN. Bkt)", *Amnesti: Jurnal Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 8, Universitas Negeri Semarang, 2025, hlm. 81-94.

mengancam stabilitas sosial-ekonomi serta integritas keluarga sebagai unit terkecil dalam struktur sosial.²

Perjudian online merepresentasikan evolusi bentuk perjudian konvensional yang memanfaatkan platform digital untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan modalitas yang lebih beragam. Aktivitas ini tidak lagi terbatas pada ruang fisik tertentu, melainkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

Manifestasi perjudian online hadir dalam berbagai bentuk dan varian yang semakin sofisticated, antara lain kasino daring dengan beragam permainan klasik, domino online dengan sistem turnamen, taruhan sepak bola dengan odds real-time, poker digital dengan interface interaktif, slot online dengan jackpot progresif, serta berbagai bentuk taruhan olahraga lainnya. Platform-platform seperti Fairber88.com, Agenjudibola.net, dan Dewapoker.com merupakan contoh konkret dari ekosistem perjudian online yang telah terstruktur dengan sistem yang kompleks dan menarik.³

Karakteristik perjudian online yang paling mengkhawatirkan adalah aksesibilitasnya yang sangat tinggi, anonimitas yang ditawarkan, serta kemudahan transaksi finansial melalui berbagai metode pembayaran elektronik. Faktor-faktor ini berkombinasi menciptakan lingkungan yang

² Moch. Vaiz Ululalbab. "Upaya mewujudkan ketahanan keluarga Korbanjudi *Online* (Studi di Desa Karang Widoro Kecamatan Dau Kabupaten Malang)", Skripsi, Program Studi Hukum Keluarga Islam, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025, hlm. 31.

³ Ary Hendri Saputra, *et.al.* "Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Muatan Perjudian Terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Perspektif Administrasi Publik dan hukum*, Edisi No. 1, Vol. 2, Fakultas Hukum Universitas Dr. Soetomo, 2025, hlm. 161-182.

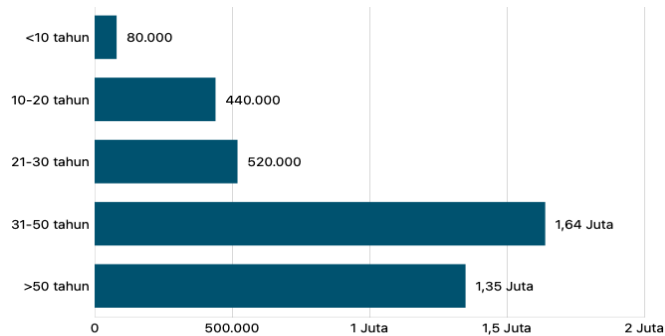
kondusif bagi penyebaran praktik perjudian ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk kelompok demografis yang seharusnya terlindungi dari eksposur semacam ini.

Data empiris menunjukkan bahwa fenomena perjudian online di Indonesia telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan dengan distribusi yang merata di berbagai kelompok usia. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, mayoritas pelaku judi online berada pada rentang usia 31-50 tahun dengan jumlah mencapai 1,64 juta orang, yang merepresentasikan kelompok usia produktif dengan tanggung jawab ekonomi dan sosial yang besar. Kelompok usia di atas 50 tahun tercatat sebanyak 1,35 juta orang, menunjukkan bahwa perjudian online juga telah merambah ke kalangan senior yang seharusnya menjadi figur kearifan dan stabilitas dalam masyarakat. Sementara itu, kelompok usia 21-30 tahun yang berada pada fase pembentukan karir dan kemandirian ekonomi tercatat sebanyak 620 ribu orang.⁴

Hal paling mengkhawatirkan adalah keterlibatan generasi muda dalam praktik ini, dengan kelompok usia 10-20 tahun mencapai 440 ribu orang dan bahkan anak-anak di bawah 10 tahun sebanyak 80 ribu orang. Data demografis ini mengindikasikan bahwa perjudian online telah berevolusi

⁴ Adi Ahdiat, *Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat sampai 2024*, Terdapat dalam, <https://databoks.katadata.co.id/ekonomi-makro/statistik/6870df0c014c6/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-sampai-2024>. Diakses Tanggal 11 Juli 2025.

menjadi masalah sosial yang multidimensional, tidak hanya menjangkiti usia produktif tetapi juga mengancam generasi masa depan bangsa.⁵



Gambar 1. Jumlah Pemain Judi Online yang Terdeteksi di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (sumber: <https://databoks.katadata.co.id/layanan-konsumen-kesehatan/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua> diunduh tanggal 8 Juni 2025)

Pola distribusi ini mencerminkan kegagalan sistem kontrol dan pengawasan digital yang ada, sekaligus menunjukkan urgensi untuk implementasi strategi penegakan hukum yang komprehensif dan terintegrasi. Perjudian online membawa konsekuensi destruktif yang bersifat multidimensional, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu dan masyarakat. Dari perspektif ekonomi, aktivitas ini menyebabkan kerugian finansial yang masif, tidak hanya bagi individu pelaku tetapi juga bagi keluarga dan komunitas yang terdampak. Kerugian finansial ini seringkali berlanjut pada hutang yang menumpuk, kehilangan aset keluarga, dan pada

⁵ *Gawat! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*, terdapat dalam, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>, Diakses Tanggal 18 Januari 2025.

akhirnya dapat memicu tindak kriminalitas sebagai upaya desperate untuk menutupi kerugian atau memperoleh modal berjudi.⁶

Dimensi psikologis menunjukkan bahwa perjudian online menciptakan pola ketergantungan yang serupa dengan *addiction disorder*, di mana individu mengalami kompulsi untuk terus berjudi meskipun menyadari konsekuensi negatifnya. Kondisi ini diperparah oleh kemudahan akses dan design interface yang dirancang khusus untuk memicu *dopamine response* dan *maintaining engagement*.

Transaksi dalam ekosistem perjudian online umumnya dilakukan melalui sistem pembayaran elektronik, khususnya *mobile banking* (m-banking), yang menjadikan aktivitas ini secara otomatis masuk ke dalam yurisdiksi Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah mengalami amendemen melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 45 ayat (2) UU ITE telah menetapkan *framework* sanksi pidana yang tegas bagi pelaku perjudian online, berupa ancaman pidana penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda hingga Rp 10 miliar. Ketentuan ini mencerminkan keseriusan negara dalam merespons ancaman perjudian online sebagai bentuk kejahatan siber yang merugikan.⁷

Namun demikian, implementasi dan *enforcement* dari regulasi ini menghadapi tantangan yang sangat kompleks. Keterbatasan dalam formulasi

⁶ *Judi Online; Ancaman Terhadap Kesehatan Mental dan Ekonomi di Era Digital*, terdapat dalam <https://bakorwilbojonegoro.jatimprov.go.id/judi-online-ancaman-kesehatan-mental-ekonomi-era-digital>, Diakses Tanggal 18 Januari 2025

⁷ Ramli, *et.al.* "Tinjauan Yuridis Mengenai Penerapan Hukum Terhadap Pengguna Sarana Aplikasi Judi Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Edisi No. 3, Vol. 2, Fakultas Hukum Universitas Nahdatul Ulama Sulawesi Tenggara, 2024, hlm. 382-391.

regulasi yang spesifik dan detail untuk mengakomodasi berbagai modus operandi perjudian online yang terus berevolusi secara dinamis menjadi hambatan utama. Selain itu, pelaku kejahatan ini memanfaatkan teknologi canggih seperti *Virtual Private Network* (VPN), penggunaan identitas palsu, proxy server, enkripsi tingkat tinggi, dan infrastruktur server yang berlokasi di luar negeri untuk menyamarkan jejak digital dan menghindari deteksi.⁸

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengalami dua kali perubahan, ketentuan ini memiliki peran dan fungsi penting dalam mengatur penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik di Indonesia. Beberapa peran dan fungsi UU ITE yaitu memberikan kepastian hukum bagi pengguna teknologi dan transaksi elektronik, UU ITE berguna untuk mencegah terjadinya kejahatan siber (*cybercrime*), dan mengatur tindak pidana teknologi informasi⁹

Akan tetapi, dibalik adanya UU ITE tersebut kenyataannya masih banyak individu yang menyalahgunakan teknologi informasi dan transaksi dengan bermain judi *online*. Salah satunya dari berita kumparan yang dipublikasikan pada 31 Juli 2025 mengungkap fakta bahwa Ditreskrimsus Polda DIY berhasil menangkap 5 orang komplotan pelaku judi *online* di Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul. Dalam kasus tersebut sudah beroperasi kurang lebih 1 tahun dan dari situ pelaku judi *online* bisa meraih

⁸ Fadhila Rahman Najwa, "Analisis Hukum Terhadap Tantangan Keamanan Siber: Studi Kasus Penegakan Hukum Siber di Indonesia". *AL-BAHTS: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 2, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Sebelas Maret, 2024, hlm. 8-16.

⁹ *Memahami UU ITE: Dasar Hukum, Manfaat, dan Sanksi Pelanggaran*, terdapat dalam <https://www.hukumku.id/post/memahami-uu-ite>, Diakses Tanggal 16 Agustus 2025.

omzet sebanyak Rp50.000.000 (lima puluh juta rupiah) serta para karyawan digaji sebanyak Rp1.500.000 (satu juta lima ratus ribu rupiah) setiap minggu.¹⁰

Kompleksitas penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online tidak hanya terletak pada aspek teknis-teknologis, tetapi juga pada dimensi struktural dan koordinatif antar institusi penegak hukum. Kelemahan koordinasi antar lembaga penegak hukum, baik di tingkat horizontal maupun vertikal, seringkali menciptakan gap dalam penanganan kasus yang memungkinkan pelaku untuk lolos dari jerat hukum.

Keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi di bidang *cyber forensics* dan *digital investigation* juga menjadi kendala signifikan. Penegakan hukum terhadap kejahatan siber membutuhkan *expertise* khusus yang tidak dimiliki oleh semua personel penegak hukum konvensional. Selain itu, sifat transnasional dari operasi perjudian online yang melibatkan server dan entitas hukum di berbagai negara menciptakan kompleksitas yurisdiksi yang membutuhkan kerjasama internasional yang intensif dan terkoordinasi.

Kepolisian Negara Republik Indonesia, sebagai institusi penegak hukum yang memiliki mandat konstitusional untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan

¹⁰ Fachrul Irwinsyah, *Komplotan Pemain Judol di DIY Ditangkap Polisi, Sudah Beroperasi 1 Tahun*, terdapat dalam <https://kumparan.com/kumparannews/komplotan-pemain-judol-di-diy-ditangkap-polisi-sudah-beroperasi-1-tahun-25Z7u7QE32j>, Diakses tanggal 17 Agustus 2025

dan pelayanan kepada masyarakat, memiliki peran yang sangat strategis dalam combat against perjudian online.¹¹

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia, polisi memiliki wewenang tidak hanya dalam aspek represif (penindakan) tetapi juga dalam aspek preventif, termasuk mencegah dan menanggulangi timbulnya berbagai bentuk penyakit sosial, termasuk perjudian online.

Dalam konteks penegakan UU ITE, kepolisian memiliki otoritas untuk melakukan penyelidikan, penyidikan, dan penindakan terhadap segala bentuk aktivitas perjudian berbasis digital. Peran ini menjadi semakin krusial mengingat perjudian online memanfaatkan teknologi informasi yang canggih dan terus berkembang, sehingga membutuhkan pendekatan yang *adaptive* dan *innovative*.¹²

Daerah Istimewa Yogyakarta, yang secara historis dan kultural dikenal sebagai pusat peradaban, pendidikan, dan nilai-nilai luhur Jawa, menghadapi paradoks kontemporer berupa penetrasi perjudian online yang mengancam integritas sosial-budaya masyarakatnya. Sebagai kota pelajar dengan konsentrasi perguruan tinggi yang tinggi dan populasi mahasiswa dari seluruh nusantara, Yogyakarta seharusnya menjadi benteng pertahanan moral dan intelektual generasi muda.

¹¹ Ferdricka Nggeboe, "Peranan Polri Dalam Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Tindak Pidana Lingkungan Hidup". *Legalitas: Jurnal Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 6, Fakultas Hukum Universitas Bengkulu, 2017, hlm. 32-49.

¹² Adelina Sitanggang, *et.al*, "Penegakan Undang-Undang ITE Terhadap Kasus Judi Online", *Mediation: Journal of Law*, Edisi No. 4 Vol. 2, Universitas Negeri Medan, 2023, hlm. 16-22.

Namun realitas menunjukkan fenomena yang bertolak belakang. Laporan investigatif dari Radar Jogja yang dipublikasikan pada 25 November 2024 mengungkap fakta mengkhawatirkan bahwa sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta terlibat dalam aktivitas perjudian online. Angka ini merepresentasikan krisis moral yang mendalam dan mengindikasikan kegagalan sistem pendidikan dalam memberikan protection dan guidance yang memadai terhadap mahasiswa.¹³

Beberapa perguruan tinggi di Yogyakarta, seperti Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, telah menunjukkan inisiatif proaktif dengan mengimplementasikan program pendampingan psikologis dan rehabilitasi mental bagi mahasiswa yang terjerat dalam spiral perjudian online. Upaya ini mencerminkan recognition dari institusi pendidikan terhadap severity masalah dan commitment untuk memberikan solusi holistik.¹⁴

Mengingat kompleksitas permasalahan dan urgency yang dihadapi, diperlukan kajian akademis yang mendalam untuk memahami dinamika penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online, khususnya dalam konteks regional Yogyakarta yang memiliki karakteristik demografis dan sosio-kultural yang unik. Maka skripsi ini akan membahas dalam bentuk sebuah penelitian yang berjudul **“Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta”**.

¹³ Wisang Seto Pangaribowo, *et.al*, *Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi Online*, terdapat dalam <https://yogyakarta.kompas.com/read/2024/11/22/141657278/cerita-kampus-di-yogyakarta-tangani-mahasiswa-terjerumus-judi-online?page=all#page3>, Diakses tanggal 23 Januari 2025.

¹⁴ *Ibid.*

Melalui penelitian ini diharapkan perjudian *online* ini bisa segera diatasi dan tidak banyak masyarakat yang terkena dampaknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, terdapat beberapa pokok permasalahan yang dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penegakan terhadap tindak pidana perjudian online di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa saja kendala yang dihadapi Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi situs judi *online*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian online di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi situs judi *online*

D. Orisinalitas Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, ditemukan sebuah penelitian yang memiliki kesamaan dengan penelitiann ini, yaitu:

1. Judul: Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta yang disusun oleh Zulrahman Rasyid pada tahun 2017. Yang membahas tentang perjudian online di kalangan mahasiswa Yogyakarta. Sedangkan penelitian yang penulis tulis tentang Penerapan Hukum ditinjau dari

undang-undang informasi dan transaksi elektronik di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Judul: Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian *Online* Di tinjau dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (Studi Kasus Polresta Mataram) oleh Lalu Kamal Eka Putra pada tahun 2021. Sedangkan penelitian penulis tentang Penerapan Hukum ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Judul; Penegakan Hukum Perjudian *Online* di Polda DIY 2014-2015 dalam Perspektif UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik oleh Kasmin pada tahun 2017. Sedangkan penelitian penulis tentang Penerapan Hukum ditinjau dari undang-undang informasi dan transaksi elektronik di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Mengenai Tindak Pidana

Tindak pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh hukum dan dapat diancam dengan sanksi pidana apabila berbuat tindak pidana. Oleh karena itu dalam perbuatan jahat harus ada orang yang melakukannya, maka tentang perbuatan itu dibagi menjadi dua, yaitu perbuatan yang dilarang dan orang yang melakukan larangan tersebut. Menurut Sudarto yang dimaksud dengan pidana yaitu penderitaan yang sengaja dibebankan kepada seseorang yang melakukan perbuatan yang memenuhi syarat-syarat tertentu¹⁵.

¹⁵ Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, ctk. Pertama, Alumni, Bandung, 1981, hlm, 24

Dalam bahasa Belanda tindak pidana menggunakan istilah *Strafbaar feit* yang mana arti dari *Strafbaar* adalah dapat dihukum¹⁶. Perlu dimengerti bahwa pidana merupakan istilah hukum yang memiliki makna khusus, yang diambil dari bahasa Belanda "*Straf*". Dikemukakan oleh Moeljatno, bahwa istilah yang diambil dari bahasa Belanda kata "*Straf*" dan istilah "dihukum" berasal dari kata "*wordt gestraft*" adalah istilah-istilah yang konvensional.¹⁷ Moeljatno tidak setuju dengan istilah yang digunakan, beliau memilih menggunakan istilah inkonvensional, seperti "pidana" untuk menggantikan kata "*Straf*" serta "diancam dengan pidana" menggantikan kata "*wordt gestraft*".

Terdapat pandangan dari beberapa ahli hukum terkait dengan pengertian tindak pidana itu sendiri, yang mana para ahli hukum memberikan pandangan atau pendapat berbeda-beda, seperti:

a. Moeljatno

Menggunakan istilah "Perbuatan Pidana" digunakan dengan pertimbangan bahwa perbuatan tersebut mencerminkan keadaan yang dilakukan oleh seseorang atau yang berkaitan dengan suatu barang, dan perbuatan itu merujuk pada akibat yang ditimbulkan maupun penyebab dari akibat perbuatan yang dilarang oleh suatu norma hukum, di mana larangan tersebut disertai dengan ancaman sanksi pidana tertentu bagi siapapun yang melanggar ketentuan tersebut¹⁸

¹⁶ *Ibid*, hlm 25.

¹⁷ Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia*, ctk. Kedua, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 35.

¹⁸ *Ibid*, hlm, 38

b. Utrecht

Menurut Utrecht, tindak pidana mencakup baik perbuatan ataupun kelalaian, serta akibat yang ditimbulkan dari perbuatan atau kelalaian tersebut. Sementara itu, “Peristiwa Pidana” diartikan sebagai suatu peristiwa hukum yang merupakan kejadian sosial yang terdapat konsekuensi yang diatur oleh hukum¹⁹

c. Wirjono Prodjodikoro berpendapat bahwa tindak pidana dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1) Tindak Pidana Materiil

Pengertian tindak pidana materiil adalah apabila tindak pidana yang dimaksud didefinisikan sebagai tindakan yang mengakibatkan suatu konsekuensi tertentu, tanpa merumuskan bentuk dari perbuatan itu.²⁰

2) Tindak Pidana Formil

Pengertian tindak pidana formil adalah apabila tindak pidana yang didefinisikan sebagai bentuk perbuatan tanpa menjelaskan akibat dari perbuatan itu.

2. Tinjauan Mengenai Tindak Pidana Perjudian

Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat norma-norma yang mengatur bagaimana manusia berperilaku antara satu dengan yang lain.

Dimana salah satu nya merupakan norma hukum yang secara umum

¹⁹ Utrecht, *Hukum Pidana I*, ctk. Pertama, Pustaka Tinta Mas, Surabaya, 1987, hlm. 252.

²⁰ Wirjono Prodjodikoro, *Tindakan-Tindakan Pidana Tertentu di Indonesia*, ctk. Pertama, Erosen, Bandung, 1986, hlm. 55–57.

berperan memberikan batasan mengenai apa yang dilarang dan apa yang diperbolehkan oleh regulasi yang telah dibuat dan diberlakukan oleh pemerintah. Lebih lanjut salah satu isu yang cukup menjadi permasalahan dalam penegakkan hukum adalah tindak pidana perjudian. Perjudian meskipun dilarang oleh hukum positif yang ada, tetapi perkembangannya semakin pesat baik dalam bentuk tradisional maupun melalui teknologi digital.

Penegakan hukum pidana untuk memberantas perjudian yang semakin meluas harus terus dilakukan. Penggunaan hukum pidana aini sesuai dengan fungsi hukum yaitu *social control* atau pengendalian social yakni sebuah tahapan yang telah disusun terlebih dahulu dan memiliki tujuan dalam mengajurkan, mengajak, menyuruh atau bahkan memaksa anggota-anggota masyarakat agar mematahui norma-norma hukum atau tata tertib hukum yang sedang berlaku²¹.

Tindak pidana berkaitan dengan perjudian telah diatur dalam dua pasal yakni Pasal 303 dan 303 bis, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Kejahatan Menawarkan atau Memberi Kesempatan Untuk Bermain Judi yang menyatakan :

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau pidana denda paling banyak Rp.25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah)

barang siapa tanpa izin:

²¹ Said Munawar. “Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Terhadap Tindak Pidana Perjudian”. *Pranata Hukum*, Edisi No. 1, Vol . 2, Fakultas Hukum Universitas Widya Mataram, 2019, hlm. 2-4.

- 1) Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu kegiatan usaha itu;
- 2) dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam kegiatan usaha itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara;
- 3) menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencaharian.

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

(3) Yang disebut dengan permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada keberuntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

b. Menggunakan Kesempatan Main Judi Yang Diadakan dengan melanggar Pasal 303:

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 10.000.000 (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 dipinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali jika ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat 2 (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 juta rupiah.

Dalam menentukan suatu kegiatan merupakan perjudian memiliki ciri-ciri seperti yang pertama, berupa permainan atau perlombaan (tetapi tidak terbatas sebagai yang secara langsung terlibat dengan permainan terkait, bisa jadi sebagai pihak penonton yang ikut bertaruh terhadap hasil sebuah permainan atau perlombaan. Kedua, terdapat unsur untung-untungan berupa spekulatif atau kebetulan. Ketiga, adanya taruhan yang diterapkan baik berupa uang maupun harta benda, unsur ini sebagai unsur yang paling utama dalam menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut perjudian atau bukan²². Kemudian jika ditinjau berdasarkan Putusan Nomor 142/Pid.B/2020/PN.TLK, Majelis hukum dalam putusannya

²² Gerald Waney, "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian, Penerapan Pasal 303, 303 BIS KUHP". *Journal Lex Crimen*, Edisi No. 3 Vol. 5, Fakultas Hukum Unsrat, 2016, hlm 30-33.

mempertimbangkan pemenuhan unsur-unsur tindak pidana perjudian yang terdiri atas:

- a) Barang siapa;
- b) Tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi dan menjadikan sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu.²³

3. Tinjauan Mengenai Penegakan Hukum

Penegakan hukum di Indonesia adalah hal yang sangat penting untuk kesadaran hukum masyarakat dan bersifat preventif yang berupaya agar masyarakat tidak berbuat kejahatan. Penegakan hukum sendiri dalam bahasa Inggris disebut dengan *law enforcement* dan dalam bahasa Belanda sering disebut dengan *rechtshandhaving*. Sedangkan penegakan hukum sering disebut sebagai penerapan hukum. Penegakan hukum memiliki arti yaitu proses mengubah harapan hukum menjadi kenyataan, istilah keinginan hukum yang dimaksud adalah gagasan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam suatu ketentuan undang-undang²⁴

Setiap orang di hadapan hukum adalah sama, tidak boleh ada perbedaan, menurut pendapat Soerjono Soekanto, penegakan hukum memiliki pengertian yaitu aktivitas mempersatukan hubungan nilai-nilai yang terdapat pada kaidah-kaidah serta pandangan nilai yang bermutu dan

²³ Isa Ansari, "Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus Putusan Nomor 142/Pid.B/2020/PN.TLK)", Skripsi, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Kuantan Singingi, 2023, hlm. 45.

²⁴ Salle, *Sistem Hukum dan Penegakan Hukum*, ctk. Pertama, Makassar, 2020, hlm. 94.

beguna untuk menciptakan ataupun mempertahankan kedamaian pergaulan kehidupan. Sajipto Raharjo mengatakan bahwa penegakan hukum yang dimaksud adalah penegakan dalam konsep keadilan, kemanfaatan sosial dan kebenaran. Dalam arti lain penegakan hukum merupakan proses untuk mewujudkan konsep tersebut menjadi kenyataan. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi penegakan hukum diantaranya adalah:²⁵

- a. Perangkat Hukum;
- b. Penegak Hukum;
- c. Kesadaran Hukum;
- d. Faktor Sarana atau Fasilitas;
- e. Faktor Masyarakat;
- f. Faktor Alat Canggih atau Modern.

F. Definisi Operasional

1. Penegakan Hukum

Satjipto Raharjo berpendapat bahwa penegakan hukum pada dasarnya merupakan penegakan terhadap ide-ide maupun konsep-konsep yang berkaitan dengan keadilan, kebenaran, kemanfaatan sosial, dan nilai-nilai luhur lainnya untuk diwujudkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari.²⁶

2. Perjudian Online

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata

²⁵ Yulies Tiena Masriani, *Pengantar Hukum Indonesia*, ctk. Kelima, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm. 15.

²⁶ Yunus Ardiansyah, "Penegakan Hukum Perizinan Hotel Dan Penginapan Di Pantai Parangtritis Berdasarkan Perda Kab. Bantul Nomor 04 Tahun 2014 Tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata", Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2018, hlm 56.

"judi" atau "perjudian" diartikan sebagai "aktivitas permainan yang menggunakan uang sebagai alat taruhan". Sementara itu, tindakan "berjudi" didefinisikan sebagai "aktivitas mempertaruhkan sejumlah uang atau harta benda dalam permainan tebak-an yang berdasarkan pada faktor kebetulan, dengan tujuan memperoleh sejumlah uang atau harta yang lebih besar dibandingkan dengan jumlah uang atau harta yang dipertaruhkan pada awalnya".²⁷

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian hukum empiris. Penelitian hukum empiris dipilih karena penelitian ini tidak hanya mengkaji aspek normatif dari peraturan perundang-undangan, tetapi juga meneliti implementasi dan penegakan hukum dalam praktik di lapangan, khususnya dalam penanganan kasus perjudian online oleh Kepolisian Polda Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian hukum empiris memiliki definisi yaitu suatu metode penelitian hukum yang berfungsi untuk melihat hukum dalam artian nyata dan meneliti bagaimana bekerjanya hukum di lingkungan masyarakat.²⁸

Mengenai masalah yang akan diteliti menggunakan undang-undang, yaitu Undang-Undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mana undang-undang tersebut adalah perubahan kedua atas Undang-undang Nomor tahun 2008 tentang Informasi dan

²⁷ *Ibid*, hlm 231.

²⁸ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Mataram University Press, Mataram-NTB, *e-book*, hlm 79.

Transaksi Elektronik. Perjudian online diatur dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 27 ayat (2) yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan yang mana metode ini merupakan metode yang meneliti menggunakan peraturan perundang-undangan yang relevan dengan subjek penelitian. Peraturan perundang-undangan yang relevan dengan penelitian ini yaitu Undang-undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pendekatan pada penelitian ini juga menggunakan pendekatan sosiologis. Pendekatan ini menjadikan perilaku masyarakat sebagai objek kajian penelitian. Pendekatan sosiologis juga bisa digunakan untuk mengetahui seberapa efektifnya hukum tersebut di dalam masyarakat dan menganalisis bagaimana reaksi masyarakat ketika hukum tersebut berlaku di tengah masyarakat.²⁹

3. Objek penelitian

Dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kendala yang dihadapi Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta dalam menanggulangi situs judi *online*

²⁹ *Ibid*, hlm. 87.

4. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini, peneliti memilih narasumber yang dianggap telah menangani kasus perjudian online dan mampu memberikan informasi terkait perjudian online untuk memperoleh data. Subjek dalam penelitian ini adalah Tim Siber Ditreskrimsus Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

5. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, yang dalam hal ini Kepolisian dapat memberikan data untuk penelitian ini.

6. Sumber data penelitian

Untuk menulis penelitian ini, penulis menggunakan sumber data sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari lapangan melalui penelitian empiris, yang terdiri dari:

1) Wawancara mendalam dengan:

- a) Penyidik tindak pidana siber di Polda Daerah Istimewa Yogyakarta;
- b) Kasubdit Siber Ditreskrimsus Polda DIY.

2) Dokumentasi berupa:

- a) Data statistik kasus perjudian online di Polda DIY;
- b) Berkas perkara yang telah diputus;

- c) Standard Operating Procedure (SOP) penanganan kasus siber.

b. Data Sekunder

Terdiri dari bahan hukum yang dibagi menjadi:

- 1) Bahan hukum primer, merupakan sumber hukum yang mengikat dan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang dikaji, diantaranya adalah:
 - a) Undang-Undang-undang Nomor 1 tahun 2024 perubahan kedua atas Undang-undang Nomor tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
 - b) Pasal 303 KUHP
- 2) Bahan hukum sekunder, merupakan sumber hukum yang terdiri dari buku yang ditulis oleh para ahli, jurnal-jurnal hukum, makalah hukum dan kasus-kasus hukum yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji ini.
- 3) Bahan hukum tersier, merupakan sumber hukum yang menginterpretasi terhadap sumber hukum primer dan sekunder. Sumber hukum ini berfungsi untuk referensi dalam memahami dan menerapkan hukum. Bahan hukum tersier berupa ensiklopedia dan kamus hukum.

7. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi dokumen dan wawancara, teknik pengumpulan data melalui studi dokumen bermanfaat untuk menganalisis studi pustaka yang terdiri dari buku, jurnal

ilmiah, internet, dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini. Untuk teknik pengumpulan data melalui wawancara akan memperoleh data dari subjek penelitian yaitu Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta.

8. Analisis data

Penelitian ini menggunakan pengolahan data secara kualitatif, dan analisis data ini mengolah data yang bersumber dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan juga bahan hukum tersier. Data yang diolah kemudian akan menjadi kesimpulan bagaimana penerapan hukum dan tindak pidana perjudian *online*.

G. Kerangka Skripsi

Kerangka skripsi terdiri dari 4 (empat) bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan kerangka skripsi.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab kedua berisi teori-teori tentang penerapan hukum tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah istimewa Yogyakarta.

3. BAB III PENELITIAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ketiga ini berisi analisis yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta terkait dengan perjudian *online*.

4. BAB IV PENUTUP

Pada bab keempat berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan berisi saran.