



Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)

Law Enforcement By Polri Against The Performers Online Gambling Crime (Study On North Sumatra Regional Police)

M. Yundha Kurniawan, Taufik Siregar & Sri Hidayani

Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Medan Area, Indonesia

Abstrak

Penegakan hukum dilaksanakan oleh penegak hukum. Pelaksanaan hukum didalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat juga sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum. Penegakan hukum oleh polri terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Meningkatnya modus kejahatan judi *online* tidak diiringi dengan peningkatankualitas dan kuantitas personil Polri. Kurangnya penguasaan tekhologi informasi oleh penyidik dalam mengungkap pelaku tindak pidana perjudian *online*. Kurangnya identitas para pelaku dan kurangnya saksi. Kurangnya bukti dalam proses pemberkasan. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dengan *provider* dan masyarakat untuk memperoleh informasi terkait tindak pidana judi *online*. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dan Jaksa Penuntut Umum dalam proses penyidikan tindak pidana judi *online*.

Kata Kunci: Penegakan hukum; Tindak Pidana; Judi Online

Abstract

Law enforcement is carried out by law enforcers. The implementation of the law in society, apart from depending on the legal awareness of the community, is also very much determined by law enforcement officials. Law enforcement by the Indonesian National Police against perpetrators of online gambling crimes at the North Sumatra Regional Police is carried out in accordance with the provisions of Law No. 19 of 2016 on amendments to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. Law enforcement against perpetrators of online gambling crimes in the Police. The increasing mode of online gambling crimes is not accompanied by an increase in the quality and quantity of Polri personnel. Lack of mastery of information technology by investigators in revealing perpetrators of online gambling crimes. Lack of identity of perpetrators and lack of witnesses. Lack of evidence in the filing process. Lack of cooperation between the Police and providers and the public to obtain information related to online gambling crimes. The lack of cooperation between the Police and the Public Prosecutor in the process of investigating online gambling crimes

Keywords: Law Enforcement; Crime; Online Gambling

How to Cite: M. Yudha K. Siregar, T & Hidayani, S (2023) Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara), **ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum**, 5 (1) 2023: 85-96

PENDAHULUAN

Permainan judi sudah dikenal dan dimainkan sejak lama, yaitu saat Indonesia (nusantara) masih terdiri dari kerajaan-kerajaan sekitar abad kelima Masehi. Pada masa itu permainan judi yang paling populer adalah adu/sabung hewan seperti adu/sabung ayam, jangkrik, domba, kerbau, pacuan kuda, pacuan anjing dan hewan-hewan aduan lainnya. Seiring dengan perkembangan peradaban dan zaman, permainan judi juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan dari segi jenisnya, sehingga muncullah jenis-jenis perjudian yang lebih modern seperti permainan undian, kartu, ketangkasan dengan menggunakan media mesin seperti dingdong, *pinball*, *jackpot*, *roulette* dan lain-lain (Hidayatullah Himawan, 2008)

Dengan kemajuan teknologi elektronik yang cukup pesat, khususnya di bidang teknologi komunikasi dan komputerisasi, permainan judi juga turut berkembang dan dapat dimainkan secara *online* melalui media internet. Permainan judi di dunia maya yang dapat dimainkan antara lain adalah judi bola, judi kartu elektronik, permainan ketangkasan, judi toto dan lain-lain. (Muhammad Nuh Al-Azhar, 2012 : 24) Permainan judi *online* di dunia maya tersebut dapat dilakukan dengan mudah dengan membuka situs-situs permainan judi yang kita inginkan seperti misalnya *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 (Satrio Wahono, 2009)

Pada prinsipnya permainan judi merupakan permainan untung-untungan dengan menggunakan taruhan berupa uang atau harta benda berharga lainnya dengan tujuan melipat gandakan jumlah taruhan yang dipasang apabila pelaku perjudian tersebut berhasil memenangkan permainan tersebut. Namun sebaliknya apabila pelaku perjudian tersebut gagal memenangkan permainan, maka ia akan menderita kerugian yang cukup besar karena harus kehilangan taruhannya tersebut.

Permainan judi pada hakekatnya merusak mental para pelakunya, dan juga merusak perekonomian keluarga. Permainan judi dapat membuat para pelakunya menjadi kecanduan untuk memainkannya, dan apabila para pelaku perjudian tersebut kalah dalam pertaruhannya, maka pada umumnya mereka penasaran untuk memainkannya lagi hingga uang dan harta bendanya habis seluruhnya karena permainan judi tersebut. Pada akhirnya para pelaku perjudian tersebut akan berupaya untuk mencari modal untuk dijadikan taruhan dalam permainan judi tersebut dengan cara-cara melawan hukum seperti misalnya, mencuri, merampok, menipu, menggelapkan harta benda orang lain dan perbuatan melawan hukum lainnya. Selain itu perekonomian keluarga juga menjadi merosot tajam, sehingga para pelaku perjudian tersebut tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. (Suryo Widiamtoro, 2009)

Dampak negatif permainan judi yang begitu besar baik terhadap pelaku maupun terhadap keluarga pelaku, dan juga kepada pihak lain yang terkait dengan pelaku, maka permainan judi pada akhirnya dilarang oleh negara, dan para pelaku dikenakan sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang berlaku di Indonesia berasal dari *Wetboek Van Strafrecht* (WvS) buatan pemerintahan kolonial Belanda, dan pengesahannya dilakukan mulai *Staatblads* Nomor 732 Tahun 1915 dan mulai berlaku pada tanggal 1 Januari 1918. Setelah kemerdekaan Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) peninggalan pemerintahan kolonial Belanda tersebut tetap diberlakukan oleh pemerintah Indonesia, berdasarkan Pasal II aturan peralihan UUD 1945 yang berbunyi, "Segala badan negara dan peraturan yang masih ada langsung diberlakukan, selama belum dilakukan yang baru menurut undang-undang dasar ini". Pada tanggal 26 Februari 1946, pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946, yang menjadi dasar hukum penegakan pemberlakuan WvS (KUHP) dengan beberapa penyesuaian, yang juga dijadikan dasar hukum perubahan nama WvS menjadi KUHP (Eka Yulianti, 2011: 19)

Internet didefinisikan sebagai jaringan komputer yang satu dengan yang lain saling terhubung untuk keperluan komunikasi dan informasi. Dalam definisi tersebut di atas tampak bahwa internet juga mencakup jaringan yang umum disebut dengan LAN (*Local Area Network*) dan WAN (*Wide Area Network*). Internet lahir dari perpaduan perkembangan teknologi komputer dan perkembangan teknologi komunikasi. Pada intinya internet merupakan jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi seperti kabel telepon, serat optik, satelit atau gelombang frekuensi.

Pada perkembangannya internet ternyata membawa sisi dampak negatif selain dampak positif dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Sisi negatif tersebut berupa tindakan-tindakan anti sosial yang selama ini dipandang tidak mungkin terjadi atau tidak terpikirkan akan terjadi. (Abdul Kadir:31) Ada satu pendapat yang mengatakan, "*Crime is product of society itself*", yang artinya masyarakat itu sendirilah yang menghasilkan kejahatan.

Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini sering disebut dengan istilah "*CYBER CRIME*". *Cyber crime* mencakup semua jenis kejahatan beserta modus operandinya yang dilakukan sebagai dampak negatif aplikasi internet. Menurut kepolisian Inggris *cyber crime* adalah, "Segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalah gunakan kemudahan teknologi digital".

Kejahatan *cyber crime* khususnya perjudian *online* diperlukan upaya penegakan hukum untuk mencegah dan memberantas kejahatan tersebut agar tidak semakin marak dimainkan. Secara konseptual, penegakan hukum adalah kegiatan guna menyasrakan hubungan dari suatu nilai-nilai yang terpaparkan dalam suatu kaidah-kaidah yang baik dan mengejewantah dan juga merupakan sikap dari tindakan sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, guna menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian hidup. (Putu Trisna Permana, 2016: 3)

Meningkatnya tindak pidana judi *online* di wilayah hukum Polda Sumatera Utara dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel Tindak Pidana Judi *Online* Tahun 2017-2021 Di Kepolisian Daerah Sumatera Utara

No.	TAHUN	Crime Total
	2017	2
	2018	6
	2019	8
	2020	10
	2021	9
	JUMLAH	35

Sumber: Rekap Data Laporan Polisi Perjudian *Online* Tahun 2017-2021

Dengan meningkatnya kasus tindak pidana judi *online* merupakan alasan untuk mengkaji bagaimana penegakan hukum yang dilakukan oleh Polri terhadap para pelaku. Selain itu, banyak juga situs-situs permainan game *online* yang dapat menghasilkan uang yang dapat juga dikategorikan sebagai tindak pidana judi *online*. Penegakan hukum merupakan salah satu persoalan yang serius bagi bangsa Indonesia. Penegakan hukum sebagai usaha semua kekuatan bangsa, menjadi kewajiban kolektif semua komponen bangsa (dan ini sekaligus merupakan ralat bahwa hukum hanya boleh ditegakkan oleh golongan-golongan tertentu saja). (Muhammad Sadi, 2015: 184) Kriminologi memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kejahatan, penjahat, dan pidana. Selain itu penelitian-penelitian kriminologi dapat menjadi dasar untuk tugas kritik dalam ilmu hukum pidana sehingga hasilnya dapat menjadi masukan untuk pembaharuan hukum pidana (Frans Maramis, 2016).

Penegakan hukum pidana di Indonesia sangat unik dan multidimensi serta destruktif sebagaimana dilihat penegakan hukum berbagai kasus pidana, diantaranya kasus korupsi, kasus kejahatan terorisme, kasus kejahatan kelautan, kasus kejahatan *cyber* dan lain-lain. Dimana penegakan hukum terhadap pelaku penyimpangan dari aturan hukum pidana banyak sekali terjadi penyimpangan dari aturan hukum pidana sehingga orang yang seharusnya tidak bersalah jadi tersangka, demikian sebaliknya orang yang seharusnya bersalah menurut hukum bebas dari jeratan hukum (Ediwarman, 2016)

Penegakan hukum dilaksanakan dan dikerjakan oleh penegak hukum. Pelaksanaan hukum di dalam masyarakat selain tergantung pada kesadaran hukum masyarakat juga sangat banyak ditentukan oleh aparat penegak hukum. (Santoyo, 2009 : 9) Upaya penegakan hukum terhadap kejahatan *cyber crime* di Indonesia, dilakukan oleh pihak kepolisian, karena kejahatan tersebut berkaitan dengan masalah keamanan dan ketertiban negara. Kepolisian merupakan garda terdepan dalam mengantisipasi berbagai ancaman keamanan dan menegakan hukum di Indonesia hal tersebut sesuai bunyi Pasal 13 huruf b Undang - Undang nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia yang berbunyi "Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah menegakan hukum.

Penegakan hukum terhadap judi *online* terdapat dalam ketentuan peraturan perundang-undangan Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yaitu Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) berbunyi, "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". (Agus Supriyadi :96)

Dari ketentuan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) tersebut dapat diketahui bahwa siapa saja yang dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hak atau melawan hukum sedemikian rupa sehingga membuat dapat didistribusikan, ditransmisikan atau dapat diaksesnya informasi/dokumen elektronik yang bermuatan perjudian kepada publik diancam dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,- (Satu Milyar rupiah).

Salah satu contoh yang menjadi latar belakang penulis mengambil judul tentang penegakan hukum terhadap tindak pidana judi *online* adalah karena ada kasus tentang tindak pidana judi *online* yang ditangani oleh pihak Kepolisian Daerah Sumatera Utara. Perkara atas nama Soman, seorang laki-laki yang beralamat Dusun II Kel. Lengau Seprang Kec. Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Pelaku telah memberikan kesempatan atau menawarkan perjudian jenis togel dan juga sebagai perekap atau penulis perjudian jenis togel. Perbuatan pelaku telah melanggar Pasal 27 ayat (2) Jo Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Berdasarkan latar belakang diatas yang merupakan alasan penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi *Online* (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penegakan hukum oleh polri terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara dan bagaimana hambatan dalam proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara.

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka dapat

dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penegakan hukum oleh polri terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara. dan untuk mengetahui hambatan dalam proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara.

METODE PENELITIAN

Adapun penelitian hukum yang digunakan adalah yuridis normatif yaitu penelitian yang menemukan kebenaran koherensi, yaitu adakah aturan hukum sesuai norma dan adakah norma yang berupa perintah atau larangan itu sesuai dengan prinsip hukum, serta apakah tindakan seseorang sesuai dengan norma hukum atau prinsip hukum. (Peter Mahmud Marzuki, 2017: 47). Jenis penelitian adalah penelitian yuridis normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan meneliti bahan pustaka (data sekunder) atau penelitian hukum perpustakaan. (Ediwarman, 2011: 21) Data sekunder yang digunakan adalah: Bahan Hukum primer; Bahan Hukum sekunder; Bahan hukum tersier. Sifat Penelitian ini akan secara deskriptif analitis yaitu menggambarkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin yaitu mendeskripsikan hasil data yang diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Judi adalah kejahatan konvensional. Sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dimana modus perjudian mengalami perkembangan dari konvensional menjadi modern. Untuk main judi tidak perlu bertemu bandar secara fisik di satu tempat. Permainan judi dapat dilakukan dimanapun dengan melalui akses internet. Judi dapat diakses melalui *hand phone*, *notebook*, komputer rumah, *Netbook* dan *tablet*. (Josua Sitompul: 164) Khusus mengenai judi *online* diatur dalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai perbuatan yang dilarang. Bunyi Pasal 27 ayat (2) UU ITE sebagai berikut:

“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”.

Memperhatikan rumusan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, maka unsur-unsur pasal tersebut sebagai berikut:

- a. Unsur subjektif adalah setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak. Unsur dengan sengaja dan tanpa hak merupakan satu kesatuan yang harus dibuktikan oleh penegak hukum. Unsur dengan sengaja dan tanpa hak berarti pelaku menghendaki dan mengetahui secara sadar bahwa tindakannya dilakukan tanpa hak. Tanpa hak merupakan unsur melawan hukum.
- b. Unsur objektif yaitu:
 1. Mendistribusikan.
 2. Mentransmisikan.
 3. Membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

Merujuk pada Pasal 27 ayat (2) UU ITE, dimana pelaku yang dapat dijerat berdasarkan pasal tersebut adalah orang yang mendistribusikan, mentransmisikan, dan orang yang membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Mendistribusikan adalah menyalurkan (membagikan atau mengirimkan) kepada beberapa orang atau ke beberapa tempat. Mentransmisikan adalah mengirimkan pesan dari seseorang kepada orang lain. Membuat dapat diakses adalah kegiatan untuk membuat agar informasi dan atau dokumen elektronik dapat diakses oleh orang lain. (UU ITE)

Cakupan pelaku mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya muatan perjudian dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE berada dalam konteks Pasal 303 KUHPidana. Jadi pelaku yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2)

Undang-Undang ITE adalah sebagai berikut: (Josua Sitompul:155-156)

1. Orang yang menawarkan, memberikan kesempatan, untuk bermain judi, serta orang yang turut serta dalam perusahaan perjudian dengan cara mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Cakupan ini dapat di bagi dua yaitu:
 - a. Orang yang menjadikan usaha menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi dan menjadikannya sebagai mata pencaharian, atau turut serta dalam perusahaan perjudian. Menawarkan dan memberikan kesempatan tersebut ditujukan kepada per orang maupun umum dengan cara mendistribusikan informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian. Kategori ini misalnya ditujukan pada pemilik yang menyelenggarakan perjudian atau ditujukan terhadap orang yang bekerja pada bagian marketing perjudian yang mengirim email spam atau sms (*short message service*) yang berisi muatan perjudian. Selain itu mendistribusikan muatan perjudian dapat berupa perbuatan menginstal aplikasi perjudian dalam komputer di suatu warnet. Tindakan memberikan kode akses kepada pemain sehingga ia dapat bermain judi dapat dikategorikan sebagai membuat dapat diaksesnya muatan perjudian.
 - b. Orang yang menawarkan atau memberikan kesempatan bermain judi kepada umum dalam hal ini, orang tersebut tidak perlu menjadikan perbuatan tersebut sebagai mata pencaharian. Kategori ini misalnya ditujukan kepada orang yang menyediakan informasi atau *link* dalam blognya tentang *website* perjudian. Dalam hal ini tidak termasuk orang yang mengirimkan *link* perjudian lewat *email* kepada satu orang, sedangkan pengirim tidak melakukannya sebagai pekerjaan.
2. Orang yang menggunakan kesempatan bermain judi dengan cara mentransmisikan muatan perjudian dengan menggunakan sistem elektronik.(Josua Sitompul,: 167-168)

Dalam Undang-Undang ITE dipisahkan rumusan pasal mengenai perbuatan dan sanksi pidana. Sebagaimana di dalam BAB VII Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE dimuat mengenai perbuatan judi *online* yang dilarang sedangkan sanksi tindak pidana judi *online* diatur dalam Pasal 45 ayat 1 dan Pasal 52 ayat (4) UU ITE. Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE berbunyi sebagai berikut:

“Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6(enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1000.000.000, 00 (satu miliar rupiah).

Mengenai sanksi pidana perjudian *online* di dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE bersifat alternatif dan kumulatif berupa tindak pidana penjara dan atau pidana denda. Berdasarkan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang ITE, apabila setiap orang melakukan tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) ITE, maka sanksi pidananya berupa pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000, 00 (satu miliar rupiah). Korporasi yang melakukan tindak pidana perjudian *online* di atur dalam Pasal 52 ayat (4) Undang-Undang ITE yang berbunyi sebagai berikut:

“Dalam hal tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga”.
Penjelasan Pasal 52 ayat (4) Undang-Undang ITE berbunyi “

“Dimaksudkan untuk menghukum setiap perbuatan melawan hukum yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 yang dilakukan oleh korporasi (*corporate crime*) dan atau oleh pengurus dan atau staf yang memiliki kapasitas”:

- a. Mewakili korporasi.
- b. Mengambil keputusan korporasi.

- c. Melakukan pengawasan dan dan pengendalian dalam korporasi.
- d. Melakukan kegiatan demi keuntungan korporasi.

Berdasarkan rumusan Pasal 52 ayat (4) Undang-Undang ITE, apabila tindak pidana perjudian dilakukan korporasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE, maka korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga. Suatu terobosan baru, bahwa subjek hukum bagi pelaku tindak perjudian *online* dalam Undang-Undang ITE ada dua yaitu orang dan korporasi. Sanksi pidana tindak pidana judi *online* baik bagi bandar, orang yang turut serta dan orang yang menggunakan kesempatan main judi (pemain) dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE tidak dipisahkan. Sanksi pidana tersebut diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang- Undang ITE berupa pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp. 1000.000.000, 00 (satu miliar rupiah).

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, munculah satu kejahatan baru yang sedang marak terjadi dimasyarakat yakni perjudian yang dilakukan secara *online*. Perjudian *online* dikategorikan sebagai *cyber crime* karena dalam melakukan kejahatannya, perjudian *online* menggunakan komputer dan internet sebagai media untuk melakukan tindak pidana perjudian tersebut. Perjudian pada dasarnya bertentangan dengan norma agama, kesusilaan, dan moral pancasila, serta dapat membahayakan bagi keberlangsungan hidup masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.(Lanka Amar:1)

Menurut Saherodji, menyatakan bahwa "Secara umum dapatlah disebutkan bahwa faktor-faktor yang menimbulkan terjadinya suatu tindak pidana dapat dibagi menjadi 2 (dua) golongan, yaitu:(Saherodji : 35)

- a. Faktor intern adalah faktor yang terdapat pada sifat umum individu yang terdiri dari, yakni:
 - 1) Umur, manusia selalu mengalami perubahan-perubahan dari anak- anak, dewasa hingga orang tua juga mencakup keadaan jasmani dan rohaninya. Dengan adanya perubahan tersebut, maka seseorang dapat bertindak buruk dan dapat pula bertindak baik sesuai dengan berkembangnya pikiran serta keadaan tertentu yang ada di sekitar individu.
 - 2) Kedudukan individu dalam masyarakat.
 - 3) Agama adalah unsur yang paling penting dalam kehidupan serta merupakan kebutuhan spiritual.
 - 4) Masalah rekreasi/hiburan individu, mempunyai keterkaitan dengan kejahatan, sebab kurangnya berekreasi atau bersantai dapat pula menimbulkan kejahatan-kejahatan di dalam masyarakat.
 - 5) Pendidikan individu, Hal ini mempengaruhi keadaan jiwa, tingkah laku terutama intelegansianya
- b. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu, ini berpokok pangkal pada lingkungan yang meliputi:
 - 1) Waktu tindak pidana, dalam hal ini, pada saat kejadian tindak pidana itu dilakukan dan waktu juga mempengaruhi tindakan seseorang untuk melakukan suatu tindak pidana.
 - 2) Tempat tindak pidana, Dalam hal ini tempat sangat menentukan, karena para pelaku menentukan tempat yang tepat agar dapat melancarkan tindak kejahatannya.

Selain itu faktor ekstern menurut pandangan mahzab lingkungan yang menentukan individu ke arah suatu tindak pidana, secara garis besar dapat dibagi dalam empat bagian (Saherodji) yakni:

- a. Lingkungan yang memberikan kesempatan akan timbulnya kejahatan.
- b. Lingkungan pergaulan yang memberikan contoh.
- c. Lingkungan ekonomi

d. Lingkungan pergaulan yang berbeda.

Hukum berfungsi sebagai perlindungan kepentingan manusia, supaya kepentingan manusia terlindungi, hukum harus dilaksanakan. Penegakan hukum muncul karena ada pelanggaran hukum. Hukum harus dilaksanakan dan ditegakkan. Setiap orang mengharapkan dapat diterapkannya hukum dalam peristiwa konkrit. Dalam menegakkan hukum ada tiga unsur yang harus diperhatikan yaitu kepastian hukum, kemanfaatan, dan keadilan. Kepastian hukum merupakan tindakan yang berarti bahwa seseorang akan dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan dalam keadaan tertentu. Masyarakat mengharapkan adanya kepastian hukum supaya masyarakat akan lebih tertib. Hukum bertugas menciptakan kepastian hukum karena bertujuan ketertiban masyarakat. Sebaliknya masyarakat mengharapkan manfaat dalam penegakan hukum. Penegakan hukum harus memberi manfaat bagi masyarakat. Dalam penegakan hukum keadilan juga harus diperhatikan. Dalam penegakan hukum harus ada kompromi ketiga unsur tersebut. Ketiga unsur tersebut harus mendapat perhatian secara seimbang.

Penegakan hukum selalu melibatkan manusia di dalamnya dan melibatkan juga tingka laku manusia. Hukum tidak dapat tegak dengan sendirinya, artinya hukum tidak mampu mewujudkan apa yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan. Dalam hal penegakan hukum membutuhkan institusi-institusi hukum dalam merealisasikan tujuan hukum. (Satjipto Raharjo: 7) Melihat luasnya tugas polisi sebagaimana disebut diatas, dimana Satjipto Raharjo menyebut polisi sebagai penegak hukum kelas jalanan, yang paling banyak berhubungan langsung dengan warga masyarakat dibandingkan dengan aparat penegak hukum lainnya yang berada di balik tembok tinggi, perkantoran tempat mereka bekerja. (Achmad Ali, dkk)

Penyebutan polisi sebagai penegak hukum jalanan merupakan simbol yang penting yang melambangkan pekerjaan penegak hukum yang dilakukan oleh polisi. Simbol tersebut dipilih untuk mewadahi penegak hukum yang bersifat telanjang. Seperti mendatangi dan melakukan pemeriksaan langsung ke tempat kejadian perkara (TKP), melakukan perburuan, menangkap pelaku kejahatan, dan melakukan pengintaian. Semua dengan resiko yang cukup tinggi. Polisi bukan hanya penegak hukum yang berkualitas telanjang tetapi aparat penegak hukum yang keras (Achmad Ali, dkk)

Seorang penegak hukum lazimnya mempunyai beberapa kedudukan dan peranan sekaligus. Dengan demikian tidaklah mustahil muncul konflik antara berbagai kedudukan dan peranan. Kalau dalam kenyataannya terjadi suatu kesenjangan antara peranan yang seharusnya dengan peranan yang sebenarnya, maka terjadi kesenjangan peranan (Soerjono Soekanto). Polisi sebagai barisan terdepan dalam melakukan penegakan hukum khususnya judi *online* yang marak di jejaring internet menuntut polisi untuk bisa mengikuti modus perkembangan kejahatan dalam rangka penanggulangan judi *online* secara penal. Teknologi dunia maya yang kini gencar berkembang di kalangan masyarakat, baik itu kalangan masyarakat menengah, bawah dan atas.

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini, situs perjudian *online* juga mulai marak mulai dari yang berskala kecil hingga perjudian dalam skala besar. Di Indonesia perjudian adalah sesuatu hal yang akhir-akhir ini semakin menjamur dan semakin marak. Dengan sistem *online*, perjudian menjadi lebih mudah dilakukan, cepat (*real time*), tidak dibatasi ruang dan waktu serta lebih aman dibandingkan dengan perjudian konvensional yang selama ini dikenal masyarakat. Kemudahan-kemudahan ini menjadikan perjudian *online* semakin tumbuh subur di negeri Indonesia.

Merujuk pada Pasal 14 ayat (1) huruf G Undang-Undang Kepolisian, bahwa Kepolisian mempunyai tugas melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap semua tindak pidana sesuai dengan hukum acara dan peraturan perundang-undangan lainnya. Untuk melihat yuridiksi untuk menerapkan hukum dan yuridiksi untuk menuntut dan

mengadili bandar judi *online* maupun pemain judi *online* sangat berkaitan dengan asas-asas mengenai yuridiksi berlakunya hukum Indonesia. Merujuk pada Pasal 2 UU ITE ada beberapa asas berlakunya Pasal 27 ayat (2) UU ITE.

Dalam pelaksanaan yuridiksi kriminal sangat berkaitan erat dengan tempat terjadinya tindak pidana (*locus delicti*). Mengingat bahwa kejahatan judi *online* merupakan kejahatan transnasional. *Locus delicti* menjadi masalah penting karena kejahatan judi *online* dapat dilakukan dimanapun dengan menggunakan sarana elektronik yang terkoneksi secara global dan dapat menimbulkan akibat di berbagai negara. Untuk menentukan *locus delicti* ada tiga teori yang menentukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Teori perbuatan materil. Penentuan *locus delicti* berdasarkan teori ini, ditentukan berdasarkan tempat dilakukannya kejahatan atau tempat dimana perbuatan itu dilakukan (tempat kejadian).
- b. Teori alat. Penentuan *locus delicti* berdasarkan teori alat didasarkan pada tempat dimana alat bekerja atau tempat dimana alat yang dipergunakan untuk menyelesaikannya suatu tindak pidana tersebut.
- c. Teori akibat. Berdasarkan teori ini penentuan *locus delicti* berdasarkan pada tempat dimana kejadian menimbulkan akibat. (Adami Chazawi)

Selain ketiga teori tersebut dalam penentuan *locus delicti* kejahatan dunia maya ada beberapa teori yang dikenal, yaitu sebagai berikut: (Cara Pembuktian Cyber Crime Menurut Hukum Indonesia)

- a. *Theory of The Uploader and the Downloader*. Teori ini menekankan bahwa dalam dunia *cyber* terdapat 2 (dua) hal utama yaitu *uploader* (pihak yang memberikan informasi ke dalam *cyberspace*) dan *downloader* (pihak yang mengakses informasi).
- b. *Theory of Law of the Server*. Dalam pendekatan ini, penyidik memperlakukan *server* di mana halaman *web* secara fisik berlokasi tempat mereka dicatat atau disimpan sebagai data elektronik.
- c. *Theory of International Space*. Menurut teori ini, *cyber space* dianggap sebagai suatu lingkungan hukum yang terpisah dengan hukum konvensional di mana setiap negara memiliki kedaulatan yang sama.

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

Bersifat Preventif (pencegahan)

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

Pemblokiran *website* judi *online* tidak sebanding dengan pertumbuhan judi *online* yang meningkat secara drastis. Dapat dikatakan diblokir 1 tumbuh seratus. Kebanyakan *website* judi menggunakan domain negara asing dan servernya berada di negara lain. Hal ini mengakibatkan Kominfo hanya bisa memblokir *website* judi tersebut di Indonesia. Jadi tidak dapat diblokir di lokasi pusat servernya yang berada di negara yang melegalkan perjudian. Dengan adanya pemblokiran, bahwa *website* judi *online* tidak dapat dibuka, namun disisi lain bahwa *website* judi yang di blokir dapat di buka kembali oleh orang yang mempunyai kemampuan di bidang ITE. Kominfo juga kesulitan melakukan pemblokiran *website* judi, apabila nama *website* judi tidak memuat kata yang berkaitan

dengan judi dan *website* judi di buat dalam *link*. (Hasil Wawancara Dengan Irayata Gurusinga)

Bukannya tugas polisi berkurang menangkap agen judi *online*, tetapi bisa dikatakan bertambah karena *website* judi yang diblokir masih bisa dibuka oleh masyarakat yang mempunyai kemampuan di bidang ITE dan tumbuhnya *website* judi lebih cepat daripada pemblokiran yang dilakukan oleh Kominfo. Nama *website* yang tidak memuat perjudian atau yang berkaitan dengan judi akan tetapi membuat *Link* judi dalam *blogspot* sehingga menyulitkan penyidik judi *online* untuk melakukan investigasi terhadap para agen dan bandar khususnya. Apalagi sekian banyak *website* dan *blogspot*, penyidik harus membuka satu persatu *website* dan *blogspot*.

Briptu Irayata Gurusinga menyatakan, banyaknya masyarakat Indonesia main judi diakibatkan karena banyaknya masyarakat Indonesia yang tergolong miskin, angka pengangguran yang tinggi, budaya malas dan kemudahan untuk mendapatkan uang dengan jalan yang singkat. Maraknya masyarakat Indonesia main judi juga diakibatkan judi sudah menjadi tradisi di berbagai daerah, seperti di Bali. Karena judi sudah menjadi tradisi, sehingga sulit memberantas judi sampai ke akarnya. Negara Indonesia merupakan tempat pemasaran judi *online* bagi negara lain. Hal ini diakibatkan banyaknya masyarakat Indonesia main judi *online*.

Hambatan dan kendala yang dihadapi dalam penegakan hukum tindak pidana judi *online* adalah:

1. Kurangnya anggaran untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi *online* karena Anggaran yang diberikan Pemerintah untuk biaya Penyelidikan dan Penyidikan Tahun 2021 untuk satu Tahun sebesar Rp.679.493.000,- (enam ratus tujuh puluh sembilan juta empat ratus sembilan puluh tiga ribu rupiah) untuk Seajaran Polda Sumut berdasarkan DIPA Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Sumut.
2. Meningkatnya modus kejahatan judi *online* tidak diiringi dengan peningkatan kualitas dan kuantitas personil Polri yang disebabkan karena begitu banyaknya tugas dan tanggungjawab Polri dalam menjaga dan memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat serta banyaknya personil Polri yang Purna Bakti setiaptahunnya dan tidak didukung oleh penerimaan Anggota Polri yang setiap tahunnya hanya sedikit sehingga menyebabkan kurangnya regenerasi pada tubuh Polri khususnya dibagian Penyelidikan dan Penyidikan.
3. Kurangnya penguasaan teknologi informasi oleh penyidik dalam mengungkap pelaku tindak pidana perjudian *online* karena Pemerintah belum memfasilitasi secara Khusus untuk Polri dalam pengembangan peningkatan kemampuan dalam penyelidikan Teknologi informasi khususnya pelatihan penyidik dan penyidik pembantu pada Sub direktorat Cyber Crime, karena hanya pada setingkat Kepala Sub Direktorat dan Kepala Unit yang telah mempunyai sertifikat penyidik.
4. Kurangnya identitas para pelaku dan kurangnya saksi.
5. Kurangnya bukti dalam proses pemberkasan.
6. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dengan *provider* dan masyarakat untuk memperoleh informasi terkait tindak pidana judi *online*.
7. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dan Jaksa Penuntut Umum dalam proses penyidikan tindak pidana judi *online*.
8. Kurangnya kepedulian masyarakat untuk bekerja sama dengan kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian *online*.

Sebagai seorang anggota kepolisian yang bertugas menangani tindak pidana yang terjadi di dunia maya di daerah kepolisian daerah Sumatera Utara bahwa masih banyak tindak pidana tentang dunia maya yang terjadi termasuk judi *online*, masih banyak juga yang belum ditangani oleh pihak kepolisian, dikarenakan banyaknya situs

dan jejaring tentang judi *online* yang dipergunakan namun, tidak dapat dilacak karena menggunakan data dan identitas palsu agar tidak mudah tertangkap oleh aparat penegak hukum. (Hasil Wawancara Dengan Irayata Gurusinga)

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, berdasarkan permasalahan yang dibahas maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: Penegakan hukum oleh Polri terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Hambatan dalam proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi *online* di Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah: kurangnya anggaran untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi *online*. Meningkatnya modus kejahatan judi *online* tidak diiringi dengan peningkatan kualitas dan kuantitas personil Polri. Kurangnya penguasaan teknologi informasi oleh penyidik dalam mengungkap pelaku tindak pidana perjudian *online*. Kurangnya identitas para pelaku dan kurangnya saksi. Kurangnya bukti dalam proses pemberkasan. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dengan *provider* dan masyarakat untuk memperoleh informasi terkait tindak pidana judi *online*. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dan Jaksa Penuntut Umum dalam proses penyidikan tindak pidana judi *online*. Kurangnya kepedulian masyarakat untuk bekerja sama dengan kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir. A. (2012), *Penyalahgunaan Internet di Masyarakat Indonesia*, Bandung: Armico.
- Supriyadi. A. (2010), *Hukum Dan Etika Di Dunia Maya*, Bandung: Erresco.
- Kansil. C.S.T., (2012). *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka
- Yulianti. Eka, (2011), *Tindak Pidana Perjudian online Dan Penegakan hukumnya di Indonesia*, Jakarta: Mitra Ilmu.
- Ediwarman. (2014). *Penegakan Hukum Pidana Dalam Perspektif Kriminologi*, Yogyakarta: Genta Publising.
- Ediwarman. (2016). *Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Medan: PT. Soft Media.
- Himawan. H. (2008). *Seluk beluk Internet*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hadikusuma. H. (2005), *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Bandung: Mandar Maju.
- Nuh Al-Azhar. M. (2012), *Digital Forensic*, Jakarta: Salemba Infotek.
- Satrio Wahono. (2009), *Cyber Crime dan Cyber law*, Jakarta: Redika Aditama.
- Widiantoro. S. (2009). *Modus Kejahatan dalam Teknologi Informasi*, Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Putu Trisna permana, (2016), *Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime Ditreskrimsus Polda Bali)*, Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Udayana.
- Muhammad Sadi. (2015). *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Frans Maramis. (2016). *Hukum Pidana Umum dan Tertulis Di Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santoyo. (2008). *Penegakan Hukum di Indonesia*, Jurnal Hukum, Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Volume 8, Nomor 3.
- Peter Mahmud Marzuki, 2017. *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana.

- Ediwarman. (2016). *Monograf Metodologi Penelitian Hukum, Panduan Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*, Medan: PT. Soft Media.
- Soekanto. S. (2011), *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UIP.
- Arifin. S. (2012). *Metode Penulisan Karya Ilmiah dan Penelitian Hukum*, Medan: Area University Press.
- Amar. L. (2017), *Peranan Orang Tua Dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian Yang Dilakukan Oleh Anak*, Bandung: CV. Mandar Maju.
- Saherodji. (2010). *Pokok-Pokok Kriminologi*, Bandung :Aksara Baru halaman 35.
- Raharjo. S. (2014). *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Yogyakarta: Genta Publishing.
- Cara Pembuktian Cyber Crime Menurut Hukum Indonesia, sebagaimana dimuat di dalam <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl3077/cara-pembuktian-cyber-crime-menurut-hukum-indonesia>, Diakses Senin 06 September 2021 Pukul: 13.20.00 Wib.